

# ¡Cargad!

ENERO 2007 - NÚMERO 19 - 100 PÁGINAS

## WARHAMMER Guía de Asedios

### CONFRONTATION

Reportaje: Open Madrid  
Revelaciones y mentiras

### WARHAMMER 40,000

Campaña Necrones vs. Orkos

### MORDHEIM

Campamentos

### DOOM

Introducción

NRG!

# ¡Cargad!

Número 19 / Enero 2007

	Editorial (o no).....	3
	Cartas del Lector.....	4
	Noticias y Novedades.....	6
	La Biblioteca de Baalberith.....	9
	Sombras chinas (y de ficción).....	10
	Los Pergaminos de Calíope.....	11
	Especial: Open de Madrid.....	14
	Ayudas y Marcadores para Juegos.....	91
	Figuras Encapuchadas.....	12
	El Señor Nehek.....	22
	FAQ's Séptima Edición (3).....	24
	Campaña: Invierno Trágico.....	26
	El Nuevo Imperio.....	30
	Guía para jugar Asedios.....	33
	Campaña: El Despertar.....	40
	Gorgona.....	44
	Relato: Ultimos pensamientos de un ateo... ..	45
	Escenario: Una huida arriesgada.....	46
	Manual básico de estrategia.....	48
	Honores y Daños de batalla.....	50
	Introducción.....	52
	Introducción.....	56
	Campamentos.....	60
	Escenario: Asalto al Campamento.....	68
	Espada de Alquiler: Sacerdote Guerrero.....	69
	Entrevista: Chris :))) .....	70
	Trasfondo: Revelaciones y Mentiras.....	73
	Introducción.....	80
	Bandas.....	89
	Lanzamientos .45 para el 2007.....	90
	Nikita Khrushchev.....	92
	Fuego de Saturación.....	93
	Misiones de reconocimiento y exploración... ..	94
	Montèlimar.....	96
	They are coming... (1).....	99



# Editorial (o no)

**Año III. Número 19**

Enero 2.007.

## 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 Catalán (Athros), Juan Mieza (KeyanSark), Armando Malleró (Eáranion), Daniel Miralles (Namarie).

**Diseño revista:** Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

**Diseño Logotipo:** Alberto Fernández

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

## Portada

Nicolás R. Giacondino (Aerion / NRG)  
mail: nicolas.giacondino@gmail.com

## Y han colaborado también...

Aerion (Relato 40k)  
Alvaro Lopez (FOW)  
FreakForge (Escultura)  
Javier Martínez-Casares (FOW)  
María Sogo (Sombras chinas)  
Merenptah (DBA)  
MJ (Los Pergaminos de Calíope)  
Rommel (Warhammer Asedio)  
Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: [articulos@cargad.com](mailto:articulos@cargad.com)

Otras cosas: [info@cargad.com](mailto:info@cargad.com)

**C**on retraso (reconocedlo, os gusta).

Aquí tenéis el primer Cargad de la "nueva temporada". Aún con los problemas organizativos típicos de una "fusión" de dos e-zines (supongo que son típicos), hemos conseguido un primer e-zine juntos bastante jugoso.



Bueno, ¿qué tal las fiestas? Seguro que más de uno tiene algunas miniaturas más. De esas miniaturas que dices "las pintaré pronto". Porque, reconozcámoslo: empiezas con un ejército (en mi caso, Imperio de Warhammer) y poco a poco caes en el error de decir "anda, pues este Skarsnik tampoco está mal..." y aunque no lleves orcos y goblins, ¡zas! acabas con un garrapato gigante y un jefazo goblin en tu casa (ya sea comprado o regalado). Mejor dicho, en el cajón o estantería donde están las "cosas por pintar"... y, en el mejor de los casos acaba montado.

No sé vosotros, pero yo tengo cientos de miniaturas por pintar. A veces es porque cae una oferta de esas irresistibles, como más de 60 enanos clásicos de GW (clásicos de verdad, de los 80) a buen precio (¡un saludo, Oscar!) y patapúm, acabas con un montón de bolas barbudas en casa. Por pintar, claro. Luego vas un día por una tienda, descubres que hay una marca llamada Rackham, ves a una bárbara con un buen par de... coletas, y dices "jo, qué coletas". Y aunque no juegues a C3 acabas con unas Fiannas Keltoises. Que pasan a engrosar la estantería de miniaturas por pintar...

Y así somos muchos con todo. Acumulamos cosas frikis: que si minis "que ya pintaremos cuando nos jubilemos", que si una peazo nave de Lego (por cierto, el Imperial Star Destroyer es guapísimo), que si transformers, un Neo de Matrix apoyado en la pared, un póster de Yoda... Los que tienen pareja no-friki se ven muchas veces intimidados por miradas asesinas de las susodichas inquisitoras al pasar por delante de una tienda friki, con ojos de perro hambriento tras un escaparate de longanizas (los frikis, no las inquisidoras). Y es que, como dijo Kal hace poco, "debería ser como una enfermedad, y que el Estado nos pagara la cura... es decir, más minis". Bueno, yo sinceramente prefiero gastarme el dinero en estas pequeñas obras de arte de metal en miniatura, que no en "otras cosas" que veo cada finde. Aunque se queden acumulando polvo en la estantería de "cosas por pintar cuando tenga tiempo".

Como siempre, me he liado ^\_^ ¡Felices post-fiestas! Y ¡a pintar!

Un saludo  
.-: Namarie :-.

p.d. ¡Felicidades, Zeo! ¡Ya eres Tri-Pater!

p.d.2. Lo de las coletas, es cierto. Fue el motivo por el que me pillé las Fiannas...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Fuerza: lo que hacen los Jedis restreñidos en el lavabo.

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

## Cartas de los Lectores

Envía tus e-mails a [info@cargad.com](mailto:info@cargad.com) y tus artículos a [articulos@cargad.com](mailto:articulos@cargad.com)

### NOTA

Tenemos que agradecer a todos la cantidad de mails de respuesta al artículo *Nostalgia Dorada* de Zeo. Nuestra intención era precisamente provocar una reacción, ver si éramos los únicos que veíamos ese "parón". La mayoría estáis de acuerdo en que hay un parón en el hobby, si bien las culpas van desde la televisión hasta los precios...

Sólo os diremos que GRACIAS, y recordaros que el hobby está en nuestras manos...

**De:** Arturo Gómez

**Asunto:** [Warmaster] Hombres Lagarto

Con las nuevas reglas del slann, quieren decir que si por ironías del destino todos mis héroes murieran (que antes se suele perder la mitad del ejercito, pero bueno), ¿mi ejercito se quedaría clavado como una piedra esperando a poder usar su iniciativa? ¿Las salamandras siguen conservando las reglas de "hostigador"? Bueno, ya solo preguntar que en el caso de que hiciera un informe de batalla sobre este juego, ¿lo podrias colgar en la revista?? pues eso fue todo.

En cuanto al Slann, pues sí, aunque según mi experiencia es difícil perder todos los personajes en una partida.

Las Salamandras siguen hostigando; en el artículo solo puse los cambios con respecto a las listas antiguas (que si no las han cambiado ya están en la web de Games Workshop España).

Sobre el Informe de Batalla, ¡sin duda! Estamos encantados de publicar informes de batalla sobre CUALQUIER juego, ya que es la mejor manera de ver cómo se juega, de ver tácticas y de aprender...

**De:** Héctor Perat

**Asunto:** [Blood Bowl] ¿Habrà algo?

En primer lugar, decir que mando este mail para felicitaros por la continua elaboración de Cargad!, e-zine que mensualmente devoro con ansia. Y también felicitar a Pater Zero por su gran artículo "Nostalgia dorada", que fue muy de mi agrado.

A parte de eso me gustaría preguntaros si tenéis pensado hacer una sección de Bloodbowl, la verdad es que llevo un tiempo jugando a este, y creo que hay bastante gente a la que le gustaría una sección sobre este wargame 'abandonado' por GW (al igual que Mordheim y que también cuenta con numerosos adeptos) en Cargad!

Gracias!! Nostalgia Dorada fue uno de los artículos que más polvo levantó y más lectores tuvo (ya sabíamos ambas cosas ;)

En cuanto a BB, habrá sección de Blood Bowl a medida que la gente nos vaya enviando artículos de Blood Bowl :) de momento tenemos un par de artículos en la recámara... ¡pero nos hacen falta más!

**De:** Alejandro Aguilar, de Madrid

**Asunto:** [Revista] Sugerencias

Hola soy un nuevo lector de vuestro fantastico ezine, tengo algunas sugerencias:

- Poner en el indice hipervinculos al correspondiente articulo para agilizar la lectura (como se hace en la Wargames Journal)
- Incluir algun articulo sobre los nuevos juegos con miniaturas a escala 1/72 (de la marca Revell, Zvezda, Italeri...) que usan reglamentos como el Basic Impetus o el Operation Overlord.
- Poner algun informe u opinion sobre AT 43.

Un saludo y gracias

Lo de crear un índice dentro del PDF, pronto. Muy pronto. Sobre las otras sugerencias, te diremos lo mismo que a todo el mundo: por desgracia (o por suerte), sólo hablamos de juegos que conocemos. Sería un poco absurdo "hacer ver" que hemos probado un juego y podemos hablar de él si no es cierto, ¿no? Como ningún miembro del equipo (que yo sepa) ni ningún colaborador (que sepamos) nos ha escrito nada sobre esos juegos, no podemos hablar de él... pero de AT43 hablaremos dentro de poco.

## 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](mailto: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](mailto: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 17 Página 44: Warmaster: Hay que añadir que el Yunque Rúnico tiene un coste de 50 puntos, no 10.

**De:** Pablo Suárez Cortés, de Murcia

**Asunto:** [WHF] ¿Errata Bretonia?

Hola, soy Pablo Suárez, un jugador de WHF de Murcia, os escribo para deciros que creo que se os ha colado una errata en la sección de FAQ's de 7ª edición de la revista de este mes. Concretamente, la que dice que el escudo del grial de Bretonia no otorga la salvación especial mejorada a la montura.

A ver, lo que pienso yo es: en la descripción de este objeto mágico (p.61) que lo que hace es aumentar la bendición de la dama (esto es importante, no da una especial distinta, sino que mejora la de la dama). En la descripción de la bendición de la dama (p.45, segundo párrafo del apartado donde explica la bendición (después del trasfondo de la misma)) dice que la bendición sí que afecta a las monturas de las miniaturas bendecidas. Así que el pegaso de un héroe con el escudo del grial sí tendría una TSE de 4+(si el personaje no pierde la bendición, claro).

Si me he equivocado por favor decidme por que interpretáis que es de la otra forma. Espero ser de ayuda, un saludo.

¡Buenas!

No es una errata, es una interpretación a las reglas...Hemos traducido las FAQs de DireWolf (las más aceptadas en toda la comunidad de Warhammer).

En este caso concreto, yo me inclino (y eso que soy jugador bretoniano) a aceptarlo porque me parece lógico. Se dice que confiere A SU PORTADOR los beneficios. Si te fijas, en por ejemplo la Espada de Carcassonne dice que la espada proporciona +1F de su PORTADOR. Si va montado en hipogrifo, ¿tiene el Hipogrifo +1F? No. En el Mechón de Isoulde, el portador impacta con 2+, pero no su caballo ni su pegaso real. Si miramos en otros libros, hay casos en los que dice "El portador (y su montura)". Por ejemplo, Arpa del Bardo de Elfos Silvanos, donde da TSE al portador, montura y unidad.

En regla general podemos resumir en: si en el objeto se menciona a la montura, afecta a la montura; si no se la menciona, no. Basándonos en eso (como supongo que han hecho los de Direwolf), el Escudo del Grial afecta al portador. Si, además, pensamos en la lógica, el escudo protege a quien lo lleva, pero ¿a un hipogrifo de cinco metros de alto?

**De:** Antonio Molero, de Cartagena

**Asunto:** [WHF] Portahechizos en CaC

Hola, me llamo Antonio y soy jugador del Imperio de Karl Franz.

Mi duda se refiere a que hace poco jugando contra Imperio, mi contrincante llevaba un capitán montado en pegaso (ángulo de visión 90º) que portaba el anillo de fuego infernal y la discusión empezó cuando lo utilicé contra una unidad que estaba fuera de su campo de visión, después lo utilicé estando trabado en combate contra una unidad mía que no estaba trabada y además fuera de su línea de visión.

¿Se puede utilizar este objeto portahechizo estando trabado en combate? ¿Se puede utilizar este objeto contra una unidad fuera de su línea de visión? El anillo de fuego infernal contiene el hechizo cabeza ardiente, que en su descripción no dice expresamente que sea un proyectil mágico y además dice un cráneo envuelto en llamas sale despedido en la dirección que escoja el jugador que controla al hechicero pero sin embargo se resuelve igual que una bala de cañón (visión) cuando ha rebotado por primera vez. Las reglas de proyectiles mágicos dice solo se pueden lanzar contra unidades dentro de su línea de visión.

Muchas gracias y un saludo desde Cartagena.

Bien.

El hechizo Cabeza Ardiente NO es un proyectil mágico. Por mucho que la descripción parece que actúe de cierta forma, si en las reglas no indica que es un proyectil mágico NO se trata de un proyectil mágico. Por tanto, si NO es un proyectil mágico NO se aplican las reglas de Proyectil Mágico.

En cuanto a usarlo en combate cuerpo a cuerpo, se puede usar pero únicamente si NO afecta a una unidad trabada en cuerpo a cuerpo.

Así que la respuesta es sí: se puede usar el anillo en combate cuerpo a cuerpo siempre que no afecte a una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Un saludo para toda Cartagena (en especial a la gente de Los Patojos y a "V De Viñetas" que siempre me han tratado bien...);)

**De:** Enrique Barrajón

**Asunto:** [WHF] Contingentes Aliados

Tengo una duda sobre los contingentes aliados, más concretamente sobre quien puede ir con quien, es decir, que los enanos y el imperio puedan ir juntos es creíble, pero, ¿y otras combinaciones como ogros y orcos, imperio elfos...?, ¿existe alguna lista/tabla que lo indique?

Las reglas de los Contingentes Aliados de MDA3 afectan sólo a los contingentes aliados kislevistas.

Si se quiere incluir un contingente aliado de otra raza como REGLA DE LA CASA se puede usar la tabla de alian-

**De:** Übersoldat

**Asunto:** [WHF] ¿Errata Enanos?

El caso es que me dirijo a vosotros para notificaros un detalle en el que no estoy de acuerdo de las FAQs del último número (el de Diciembre).

La pregunta y respuesta son estas (cito textualmente):

*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.*

Esta FAQ nos está llevando a una discusión en el foro de Marcus Beli. El caso es que yo soy partidario, al igual que todos los jugadores consultados de mi región, en que esto no es cierto. Nos basamos en parte en que la lista de runas enanas posee una de defensa que otorga al enano inmunidad al golpe letal y que vale bastante más que el escudo, el cual, además le da ataques, creo. Con lo cual yo opino que ese escudo no otorga inmunidad a golpe letal por PU3, sino que daría PU1+2 de los porteadores. Puesto que se compararía con un personaje en monstruo o en carro.

¡Buenas!

Segundo mail en un mes sobre el tema de las FAQs :)

Aclarar que oficiales oficiales NO SON OFICIALES pero se recomienda que se adopten para tener un "punto común" de partida (punto en el cual se apoya la mayoría de jugadores de Warhammer).

Sobre el Enano. En el libro de Enanos página 29 dice, exactamente: "El general y los porteadores del escudo combaten como si se tratase de una sola miniatura con potencia de la unidad 3". Desde el momento que se trata como una sola miniatura con PU3 (un héroe a caballo es una sola miniatura con PU2) deja de estar afectado por la regla Golpe Letal, puesto que se especifica que sólo es válido contra miniaturas de PU2 o inferior. No es comparable a monstruo o carro, pues éstos tienen un perfil separado (en especial, Heridas separadas) y hasta puedes atacar a la montura sin atacar al tío, si disparas se reparten entre carro/montura y lo que va encima... En el caso de porteadores no. Es como un caballo, pero mejor.

# Novedades ... Noticias ... Ne



# Novedades ... Noticias ... Ne

## WARHAMMER

Como ya sabréis de sobras, este verano aparece la campaña de la Corona Némesis. Al estilo de la Tormenta del Caos, esta campaña mundial (en la que el destino de todo pende de un hilo y al final todo se queda igual) se centrará en aparentemente un Whaaagh por la búsqueda de la Corona. Parece ser que los principales ejércitos serán el Imperio, los Enanos, los pielesverdes, los No Muertos... y los Enanos del Caos, de los que se oye que podría salir una lista actualizada a Séptima en el libro de campaña.

Todos los ejércitos principales tendrán nuevas miniaturas de plástico: el Imperio (flagelantes, cañón de salvas, lanzacohetes, nuevos Caballeros), los Enanos ("caja de enanos con armadura" para hacer rompehierros, mineros o martilladores, además de la caja de personaje de plástico con porteadores incluidos), los Pielverdes (nuevos Orcos Negros -ver imagen-, Jinetez de jabalí), no muertos (caja de esqueletos con torsos y cráneos de distintas razas, o sea, como la Compañía Maldita pero en plástico) y Enanos del Caos (aunque no se sabe si habrá nuevas minis de plástico). Además, habrá nuevos personajes de metal para cada una de las razas involucradas (¿veremos un nuevo Karl Franz y un nuevo Volkmar?). Por otro lado, parece bastante probable que el ejército que vea la luz en Otoño sea el Caos. Ya se ha confirmado que la nueva Caballería del Caos (de plástico) está a punto....



Este es el Orco de regalo del GamesDay'07

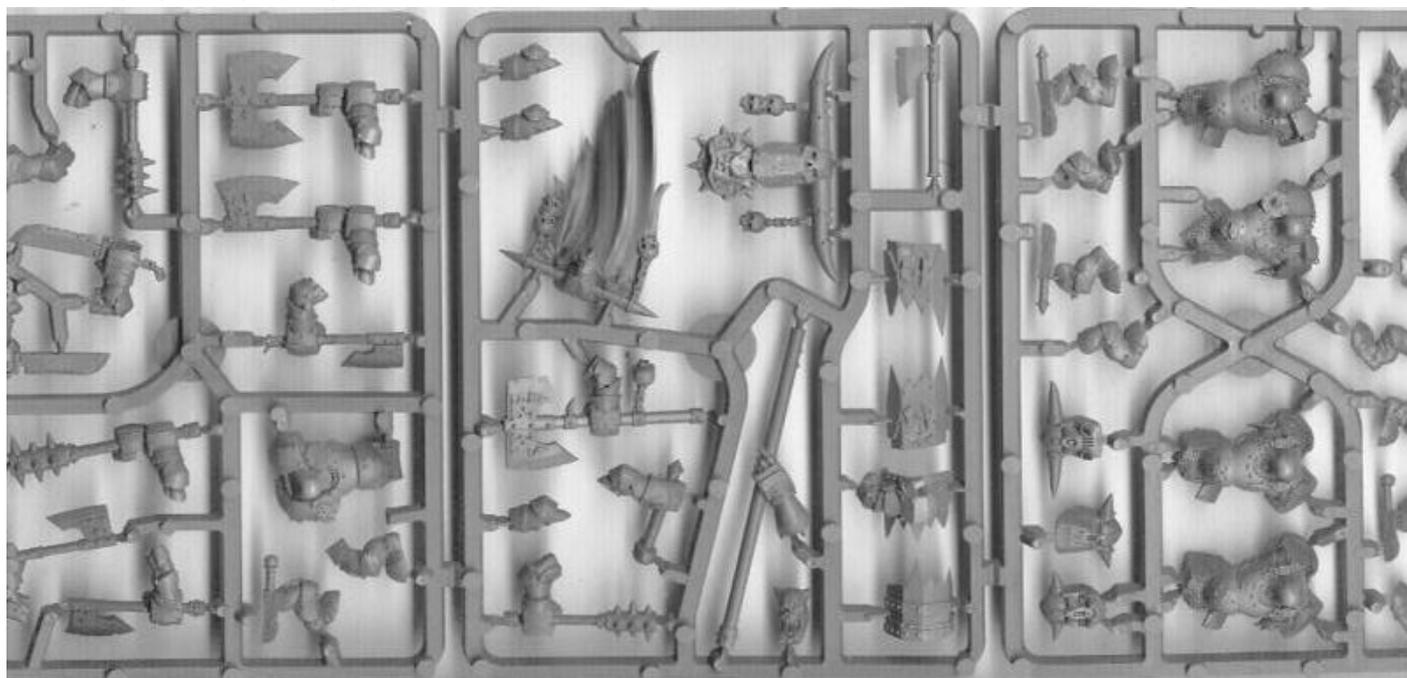
Hablando de cajas de plástico, esta primavera veremos la aparición de las "cajas de ejército" de Warhammer. Al mismo estilo que la de Marines y Tau de WH40k, habrá una megacaja del Imperio, otra de Orcos y otra de Enanos, cada una con montones de minis de plástico (por 150€).

Lo que más llama la atención es que parece que Games Workshop ha decidido "frenarse" en su lanzamiento de nuevos libros de ejército. Los rumoreados Altos Elfos parecen retrasarse hasta (por lo menos) Diciembre de este año, mientras que los generales skavens, vampiros o druchii tendrán que esperar al 2.008 para ver un nuevo libro. Sin embargo, las miniaturas van a ir saliendo sin que sean

"sacamos el libro y todas las minis de goble". Ya lo empezaron a hacer con los Silvanos (algunos personajes salieron medio año después), los Enanos (aún no han salido muchas de las miniaturas nuevas) o el Imperio (¿dónde está el Lanzacohetes?). Así, es muy probable que salgan (como ya salieron con Lustria) miniaturas para ejércitos "viejos": de hecho ya se han visto algunas miniaturas nuevas para Altos Elfos (no hay fotos aún, lo siento) y para No Muertos, y podrían salir mucho antes que su libro de ejército.

Y, aunque el lanzamiento de libros de ejército se ralentiza, lo que parece que va a ser la tónica de Games Workshop (como ya anunció Jervis Johnson) es el lanzamiento de "suplementos". ¿Para qué jugar siempre batallas campales y punto? Se rumorea desde un nuevo suplemento de Asedio (¿no os extraña que no haya nada en el Manual?), a un suplemento con "lucha en las calles" y montones de edificios de plástico (¿nueva edición de Mordheim?), pasando por nuevos "Reinos" o por la reedición del clásico Mighty Empires (un juego de estrategia clásica con tableros hexagonales).

Aunque, hablando de clásicos, la mejor noticia es que puede salir una nueva edición de TALISMAN! El juego mezcla de la Oca y el mundo de Warhammer, uno de los juegos más adictivos y divertidos que jamás haya hecho Games Workshop....





## WARHAMMER 40,000

Por un lado, hay que anunciar que más allá del Verano tendremos "Apocalypse", un manual extra (como lo fuera Combate Urbano) con explicaciones sobre batallas masivas de 40k. Por ejemplo, 2 vs 2 jugadores, tableros más grandes, partidas a 5.000 puntos... Aparecerán grandes miniaturas de plástico, como por ejemplo el tanque Baneblade que hasta ahora hace Forge World.

Y hablando de Forge World, ya está a la venta "Aeronautica Imperialis", un juego de combate aéreo que por algunos destellos que se han oído sobre cómo funciona podemos aventurar que es bastante realista (por ejemplo, los aviones no pueden "derrapar" sino que tienen inercia). De lo más prometedor... y caro (el manual vale cerca de 50 euros, los aviones entre 7 y 30) De momento tenemos aviones imperiales, aviones Tau, y un par de aviones de orkos, eldar y caos.

## CONFRONTATION

Mientras siguen apareciendo las novedades para Cadwallon (el juego de rol en Aarklash) como por ejemplo los bastoneros Cynwall, y para AT43 (el juego futurista de miniaturas prepintadas), Confrontation está un

poquito más abandonado. La primera miniatura de plástico (la Aberración de Dirz) aparece por fin (25€), y los Elfos Daikinee incrementan un poco más sus efectivos.



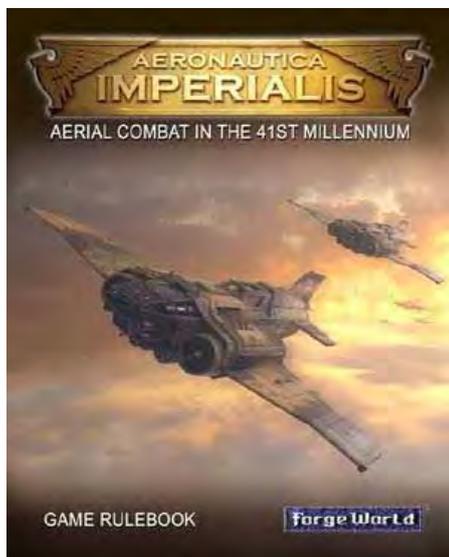
RACKHAM  
© 1996-2007

Guardianes Daikinee. 3xBlister, 10€



RACKHAM  
© 1996-2006

Aberration Prime, 25€



RACKHAM  
© 1996-2007

Armaduras tácticas para los White Stars de la UNA. Muy curiosos. Pack de 3 por 30 euros.



RACKHAM  
© 1996-2007

El "sapo" (Fire Toad) de la UNA. 30 euros. Con container de trenes de regalo...

# Novedades ... Noticias ... Ne



## INFINITY

### E-Zines

Infinity sigue acaparando premios a nivel internacional, y sigue sacando miniaturas. Parece que el juego ya ha calado hondo en el mercado

y ha dejado de ser "el experimento a ver cómo iba" para ser uno de los juegos de mayor éxito. Se van ampliando las miniaturas para varios ejércitos.

Warseer, probablemente la web inglesa más consultada sobre Warhammer y Warhammer 40.000, famosa por sus rumores (de ahí sacamos la mayoría) ha lanzado el segundo número de su ezine basado en 40k (Firebase). Ahora también han sacado The Watchman (*El Vigilante*), un ezine trimestral sobre Warhammer Fantasy.



Der Morlock Gruppe (Nómadas).



Murabid Tuareg (Haqqislam)



Los Amortajados (Ejército Combinado)



Para-Commando (Ariadna)



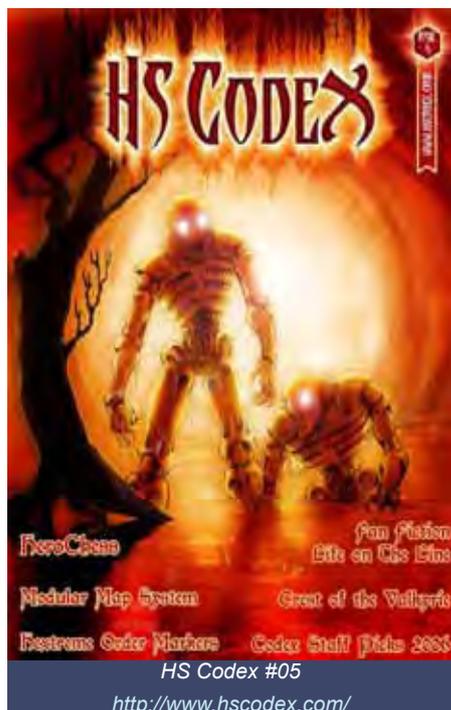
Morat HMG (Ejército Combinado)



The Warchman #01

[http://www.warseer.com/the\\_watchman](http://www.warseer.com/the_watchman)

Para los amantes de HeroScape, informaros de la existencia de HS Codex, un ezine dedicado al juego de MB.



HS Codex #05

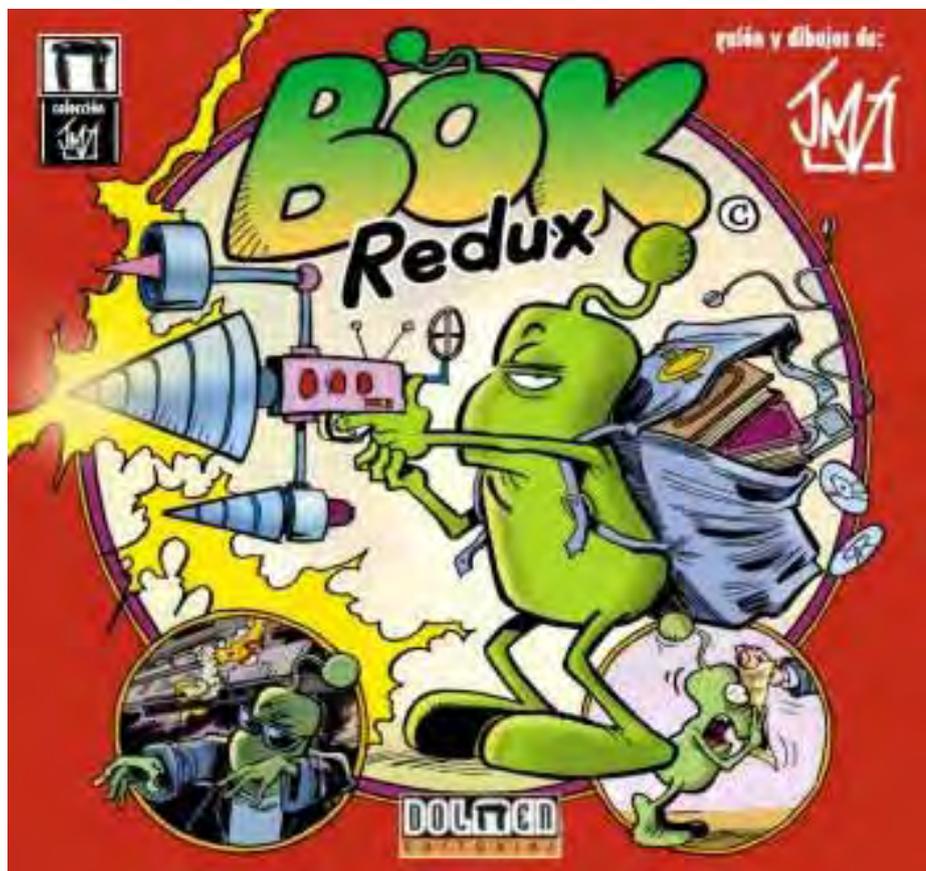
<http://www.hscodex.com/>

# No solo minis ... No solo minis

## La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Hola, ¿qué tal estáis? ¿Se han portado bien los reyes con vosotros, o acaso sois de los que preferís al gordo explotador de elfos?



Bueno, pues como supongo que muchos de vosotros estaréis de exámenes en la universidad, hoy quiero presentaros una obra dedicada especialmente a los universitarios, a los que ya lo han sido y a los que esperan serlo algún día de éstos. La obra en cuestión se llama **Bok Redux**, de JM V, publicada por Dolmen Editorial a 10'95 euros.

El personaje de Bok es de sobras conocido por todo aquel que lea la Gaceta Universitaria, un periódico semanal destinado a los estudiantes que se distribuye por muchas facultades del país. El libro Bok Redux recopila muchas de las tiras editadas en este periódico. Llegados a este punto, supongo que los fans del personaje ya habrán dejado de leer para comprarse el libro, pero los que no conozcan a Bok

deben de estar preguntándose: ¿quién cojones es Bok y porqué debería comprarme su libro? Pues bien, Bok es un extraterrestre que estudia en una universidad española gracias a una especie de beca Erasmus y a través de sus aventuras y desventuras, narradas en tiras de no más de 3 viñetas con un solo chiste, se satiriza todo el mundo universitario (profesores cabrones, catedráticos que están ahí desde la época de los faraones, los compañeros plastas y/o jetas, la cafetería, la tortura de matricularse, las timbas al mus, etc.), temas de sobras conocidos por todo aquel que haya pasado alguna vez por ese mundo paralelo (y surrealista) que es la universidad, y que también servirá a los futuros estudiantes para saber a qué se enfrentarán (aunque tranquilos, la universidad no es tan horrible como aquí la pintan). Otra ventaja del libro (aparte de tener recopiladas un montón de tiras en el mismo sitio a un precio razonable) es que cada una de las tiras está comentada, lo que ayuda a ponernos en situación, ya que muchas tiras hablan de sucesos de hace más de diez años o pueden ser difíciles de entender para los no universitarios. Además, el libro se complementa con ilustraciones de Bok parodiando carteles de películas y otras frikadas del estilo.

Y ya está por hoy, sólo recomendaros que si os gusta Bok, busquéis otras obras de JM V, como sus parodias de El Señor de los Anillos (El Señor de los Panchitos, El Jovit) o de Star Wars (Epichode I, II y III).

Y ahora sí que me despido hasta el mes que viene.  $\beta$



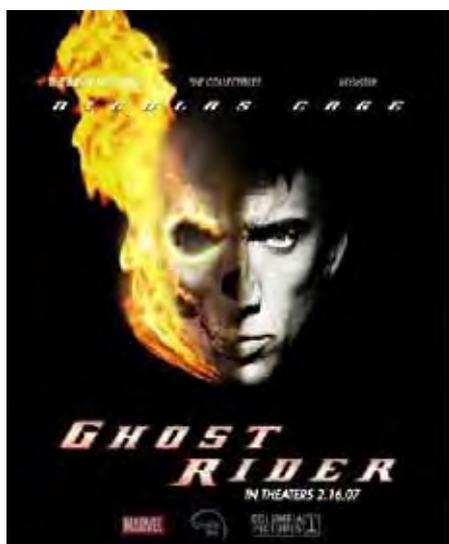
# No solo minis ... No solo minis ... Sombas chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

¡Feliz Año Nuevo a todos! Volvemos de las Navidades deseosos de noticias sobre cine y hartos de comer. Así que aquí van mis recomendaciones del mes de enero. Y recordad que si os da por ir al cine a ver alguna peli friki de estreno, no podéis pedir palomitas, ¡que para eso nos hemos apuntado al gimnasio y hemos empezado el régimen post-navidad!. Muchos besos

## Estreno de Cartelera

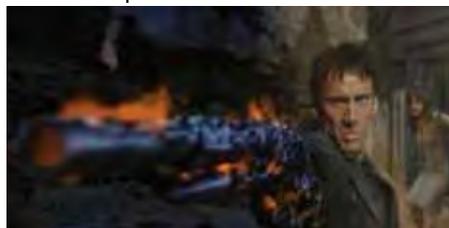
**Ghost Rider (El motorista fantasma)**  
**Director:** Mark Steven Johnson (*Daredevil*). **Reparto:** Nicolas Cage, Eva Mendes, Raquel Alessi, Angry Anderson. **Estreno en cines:** 16/02/07



Estreno de lujo para el mes de febrero de 2007. Que no se diga que empezamos el año con mal pie. *El motorista fantasma* llega a la gran pantalla de la mano de *Mark Steven Johnson*, que nos adaptará el conocido comic de igual nombre.

Johnny Blaze es un motorista que venderá su alma a Mefistófeles para salvar la vida de su padre. Por culpa de este trato, el motorista será poseído por las noches por un espíritu que recorrerá las calles de la ciudad impregnado en fuego.

Una historia que trata la dualidad entre el día y la noche, la dualidad humana (recordemos al Dr. Jekyll y Mr. Hyde), pero sin rollo filosófico, y con efectos especiales.



## Estreno en DVD

**Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto**  
**Director:** Gore Verbinski. **Reparto:** Johnny Depp (*Todas las de Piratas y las de Tim Burton*), Orlando Bloom (*El señor de los anillos*), Keira Knightley (*Rey Arturo*). **Estreno en DVD:** 12/12/06

La segunda parte de *Piratas del Caribe* ya está en DVD. Y el año que viene la tercera parte, lo digo para que descontéis 20 euros a vuestro sueldo, porque cuando tienes las dos primeras no puedes evitar comprar la última para hacer la trilogía, que queda muy mona en la estantería.

Bueno, a lo que iba. Que *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*, se estrenó en DVD el pasado 12 de diciembre de 2006. Disponible, como siempre, en dos versiones: la sencilla y la especial coleccionista. La sencilla incluye la película, los comentarios de los guionistas y lo más divertido, las tomas falsas (que se están perdiendo y es lo mejor de cualquier producción, reírse de las meteduras de pata ajenas). La coleccionista lleva 2 discos: el primero con el mismo contenido que la edición sencilla, y el segundo con, (atentos que viene una larga enumeración): ¿cómo se hizo?; ¿por qué segunda parte? (pues está claro, porque la primera dio mucha pasta); superreportaje sobre el capitán Jack y el estupendísimo Johnny Depp; mini-reportajes sobre Orlando Bloom, Keira Knightley, Jack Davenport (vamos, que no se nota ni na' quien es el prota); info sobre el nuevo personaje: Davy Jones y su leyenda; efectos especiales utilizados para crear al calamar gigante; y algún otro detalle sobre la producción y otros elementos del film.



## Clásico de la Cineteca

**Willow**  
**Director:** Ron Howard (*Apollo 13*, *Cocoon*). **Reparto:** Val Kilmer (*Top Gun*, *Batman*), Joanne Whalley, Warwick Davis (*Star Wars*).

*Willow* es un cuento para niños de los 80. Un cuento, sin embargo, que también gusta mucho a los mayores, por su combinación de magia, humor y aventuras. Bueno, vale, que nos mola porque tiene unos efectos especiales buenísimos y porque fue uno de los precursores en el uso del digital. Como ya la hemos visto todos, y si no os preocupéis que cada año la dan por la tele al menos una vez, vamos a comentar las curiosidades. Los *nelwyns* son personas de menos de 1 metro veinte, por si alguien se había pensado que eran hombres de 1'80 encogidos en un disfraz. Val Kilmer y Joanne Whalley se casaron después de rodar la película (pequeña nota rosa al comentario).



Sin duda lo más destacable de *Willow* son las transformaciones de la bruja buena. Para hacerlas se empleó una técnica a la que se llamó "morfear". En aquella época todavía no existían estos programas frikis por ordenador, por lo que todo se hacía con maquetas (una maqueta para la cabra, una maqueta para el tigre, etc.) que luego se movían a voluntad, como si fuera un títere. Dicho software novedoso lo que permitía era que el paso de una maqueta a otra fuera creíble, y se hacía mediante un estudio de los contornos, de los movimientos, y no se que más que permitían este paso completamente nítido, por ejemplo, del tigre a la silueta de la chica. Marcó el inicio del cine digital (para que no os engañen por ahí los estudiosos diciendo otras pelis) y lo copió to'Dios. El inventor fue uno de los programadores, pero el que se colgó la medallita fue el jefe (como siempre), y si no lo creéis, ¡a ver los extras!

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

## Los Pergaminos de Calíope

**1984**

**Autor:** George Orwell. **Ed.** Destino (entre otras).

El Gran Hermano te vigila. Y es que el Gran Hermano lo ve todo, el Gran Hermano lo sabe todo de ti. Te protege, pero a cambio tú le entregas tu vida y tu alma. Y lo amas.

La guerra es la paz, la libertad es la esclavitud, la ignorancia es la fuerza. Este es el lema del Partido, por lo tanto es tu lema. No eliges, tu vida es fácil y rutinaria, el Partido decide por ti, decide que piensas, que comes, que amas, y a quien. Solo hay que dejarse llevar, al fin y al cabo un mundo en el que el ministerio que aplica la ley y el orden se llama Ministerio del Amor, solo puede ser un mundo maravilloso. A menos que quieras ser libre para pensar, amar y elegir que creer.

Winston Smith se da cuenta de que su trabajo - ayuda a retocar la historia a las conveniencias del momento- es solo una parte de todo lo que ocurre e intenta rebelarse enamorándose.

Esta es la antiutopía que George Orwell imaginó en 1948. Un mundo dominado por una férrea dictadura, de tal magnitud que cualquier otra a su lado parece una nimiedad. Pero diseñada de tal manera que los que la sufren creen

por MJ

que está bien, que todo es como debe ser. El gobierno mantiene un estado de emergencia continuo de manera que para los ciudadanos de a pie la falta de libertades está completamente justificada ya que hay que estar en guardia contra el enemigo de fuera.

1984 es la novela más conocida sobre futuros poco halagüeños, y ha dejado su impronta en gran cantidad de obras posteriores, gran ejemplo de ello es V de Vendetta (que seguro habéis visto siguiendo el consejo de Maria). No hace falta pensar mucho en porqué se ha convertido en tan relevante esta obra; en ella encontramos el reflejo de nuestra sociedad, y como cada vez más nos acercamos a una sociedad muy similar en lo más básico el control de la información, el control de nuestros miedos y de nuestras esperanzas.

No es una novela que destaque por ser sencilla de leer, a muchas personas les puede resultar tediosa, pero merece la pena el esfuerzo por las reflexiones a las que nos conduce. Así que en resumen: libro de lectura imprescindible para todo el mundo, y especialmente para aquellos que piensan que la ciencia ficción se reduce a soldaditos espaciales o pistolas láser.

### El último anillo

**Autor:** Kiril Yeskov. **Ed.** Bibliopolis Fantástica.

La historia la escriben los que tienen el poder, los que ganan las guerras. Ha ocurrido siempre; si partimos de esta premisa y con un poco de imaginación podemos deducir que la Guerra del Anillo que nos relata Tolkien no se ajusta del todo a lo que en realidad ocurrió.

Yeskov parte de esta idea y nos ofrece una historia en la que los pacíficos orcos son arrasados por una Alianza Occidental supersticiosa, dominada por magos siniestros y elfos con más mala leche de la que estamos acostumbrados.

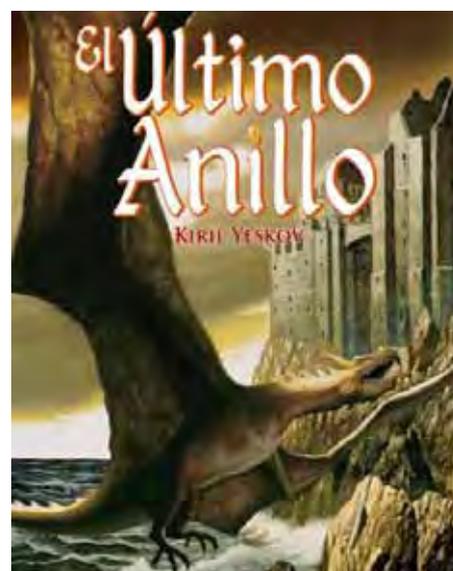
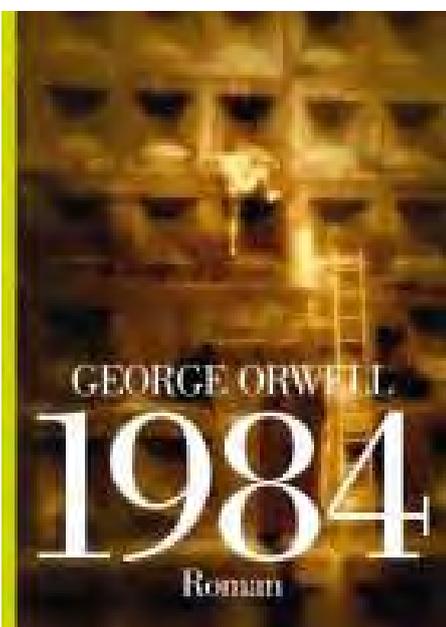
Los frikis del Señor sentirán bastante reticencia con esta novela que le da la vuelta a la tierra media sin piedad. Pronto verán que no se trata de una parodia, si no de una muy

elaborada historia en la que los buenos en esta ocasión son los orcos, buenos sin llegar a ser tan rematadamente perfectos que dan ganas de pegarles, si no de esos que caen bien, que se equivocan y meten la pata hasta las cachas, pero que encuentran el valor donde pueden y alcanzan su objetivo sin que haya canciones y fiestas.

Para tomar la historia y hacerla propia el autor modifica los nombres originales y los convierte en otros diferentes pero perfectamente reconocibles, tanto los de personajes como los de lugares. La novela se inicia con un breve resumen de lo acontecido en la versión oficial, con algunas matizaciones, claro. Y a partir de ahí comienza una historia que va más allá de la historia original: espionaje medieval, movimientos clandestinos y una resistencia dispuesta a dársela con queso a los conquistadores, son los principales aspectos a destacar en una trama muy compleja.

Una novela para todo aquel que en mayor o menor grado conozca la historia original y tenga ganas de pasar un buen rato, no tiene desperdicio y resulta un agradable soplo de aire fresco para la literatura fantástica, tanto por lo que explica como por como lo hace.

PD: No puede evitar añadir desde lo más hondo de mi corazón que leáis El Señor de los Anillos, es pecaminoso ser friki de la fantástica y no haber leído la saga mínimo un par de veces...



Por Freakforge

Para este primer número me he puesto manos a la obra con un pequeño tutorial de cómo realizar una figura encapuchada; útil tanto en la decoración de vehículos de Warhammer 40.000 (para capítulos como los Ángeles Oscuros o Almas de Hierro) o también como elemento de escenografía (aquí es aplicable tanto a Sci-Fi como a Fantasy).

### Materiales

Necesitarás unas herramientas de modelado tipo espátulas, y alguna con filo similar a un cuchillo. Yo suelo realizar estas piezas con masilla EPOXY marrón, ya que la textura de la masilla ayuda a crear la sensación de piedra. Se puede realizar con masilla verde pero el resultado final tendrá una textura más pulida (y su coste será más elevado, por supuesto).

Si tu idea es utilizar este modelo para escenografía, también necesitarás un poco de "plasticard".

Utiliza más masilla "dura" pues esto ayudará al trabajo de textura final. Es decir, si usas masilla marrón pon más componente blanco, si usas masilla verde más componente azul.



Las herramientas



1. Construcción de la silueta en Plasticard



2. Modela el cono y ponlo en la silueta de Plasticard.

### Procedimiento

1. Construye una silueta como la de la foto con plasticard. La altura de la pieza queda a tu criterio, solo ten en cuenta que la altura máxima de la silueta es el pecho de la figura terminada. Si tu intención es decorar un vehículo, te conviene modelar directamente sobre él.

2. A continuación modela un cono de la altura de la silueta y adhiérela a ésta. Cerciórate de cubrir bien toda la superficie y base.

3. Comienza a realizar surcos de forma triangular de abajo hacia arriba apuntando al centro de la figura. Los surcos deben ser de ángulos bastante rectos; ¡evita las formas redondeadas! Esto sugiere una figura más orgánica y aquí la idea es simular piedra. Define más los surcos; algunos pueden tener otro ángulo no tan central. Deja secar unos treinta minutos y cuando la masilla se empiece a poner rígida puedes realizar pequeñas grietas para simular desgaste de la piedra. Deja secar completamente.



3. Haz unos surcos



4. Modela un cono invertido. La cabeza.



5. Modela la capucha y añádela.

4. Cuando la pieza haya secado, toma más masilla y modela un cono doble (más o menos del tamaño que se ve en la foto).



Apóyalo sobre la estructura y presiona los bordes como muestra la imagen. Empieza a definir los hombros y el cuello. Para esto realiza surcos en forma de V en la zona central.

5. Define más los surcos y realiza una cavidad en donde debería ir la cabeza. Deja secar.

Cuando esté completamente seco, modela con masilla una 'punta de flecha'. Colócala de manera que sea la capucha. Dale forma realizando surcos que simulen los dobleces de la capucha. No presiones demasiado o se deformará la forma de la capucha que estás intentando modelar. Deja secar.

De nuevo con la pieza completamente seca realiza un triángulo como el que se ve en la imagen; el lado más largo tiene que medir la misma distancia que hay entre el pecho y la base de la figura.

6. En este momento es cuando debes decidir si tu pieza va a portar algún elemento más (una espada, un escudo, un espárrago gigante, etc). Yo realicé una espada con plasticard a efectos ilustrativos. Una buena opción es utilizar 'bits' que te hayan sobrado de matrices viejas.

Dobla la parte superior del triángulo para formar el brazo. Adhiérela a la figura y comienza a modelar los pliegues. Deja secar o, si te animas, modela el otro brazo repitiendo el proceso para adelantar pasos.

¡Finalmente, deja secar unos minutos más y puedes modelar más grietas o detalles si te parece que le hacen falta, de acuerdo al lugar o uso que le vayas a dar a la estatua. Como verás en este caso, yo decidí hacer uno de los brazos roto; en los próximos números veremos como modelar algunos elementos y detalles más finos que puede llevar la escultura (como las manos, impactos de bala, etc.), y se darán algunos consejos de cómo pintar estas estatuas encapuchadas para terminar.

Espero que os sea de utilidad, ¡nos vemos el próximo número!



6. Se añaden detalles como los brazos, más pliegues o la espada.

# Reportaje ... Reportaje ... H

## Reflexiones

Por: Crolador

... mi participación en el Open de Madrid...

### Los torneos de Confrontation:

Los torneos de Confrontation oficiales, a diferencia de los de Games Workshop, no son organizados por la compañía propietaria del juego (Rackham), sino por una organización de jugadores conocida por "La Confederación del Dragón Rojo". Los resultados de estos torneos son tenidos en cuenta en una clasificación nacional; por este motivo, cada participante adquiere un número de jugador para poder ser identificado. No es necesario disponer de dicho número para ir a un torneo (puede adquirirse en el sitio), pero sí tenerlo para poder entrar en el ranking.

Al acabar el año, los primeros clasificados de la Confe adquieren el derecho de asistencia al torneo "nacional", que dará como resultado el campeón anual del año en vigor. A su vez, los primeros clasificados del nacional adquieren el derecho a participar en el torneo internacional que se disputa todos los años en París, del que sale el campeón mundial por 365 días...

El Open de Madrid, disputado los días 9 y 10 de diciembre de 2006, fue el primer torneo de este tipo disputado en España. La denominación "Open" determina que cualquiera podía participar, tuviera o no número de jugador, y quisiera tenerlo o no, si bien los resultados contaron para el ranking. Y mira tú por dónde por ahí aparecí yo...

Era una mañana fría y tormentosa. Fría porque nadie me hablaba en el trabajo, y tormentosa porque estaba "ligeramente" harto de un programa que no salía ni pa'tras. En la calle lucía el sol como era normal en el mes de noviembre. En uno de mis arrebatos contra el ordenador, culpable de todos mis males sin duda (si el programa no va, la culpa es del ordenador; lo mencionan en la Biblia... casi al final, la parte que nadie se lee), golpeé "accidentalmente" el enlace de favoritos... un torneo de Confrontation... ummm... es curioso cómo suceden algunos acontecimientos...

Allí estaba yo, un atractivo y apuesto joven, enfrentando uno más de esos retos que me mantienen vivo: hice la mili, me fui de vacaciones solo a Escocia para ver si entendía inglés, he corrido siete maratones, he conocido a todos los novios de mi hermana, y ahora estaba en la lista de participantes del Open de Madrid. Me había preparado a conciencia a base de partidas de Warhammer Fantasy para no darme pistas (tres partidas había jugado hasta entonces de Confron). Nadie podría conmigo, uájaja!!!

Las primeras dudas me surgieron a la hora de decidirme por un clan; una cosa es que no juegue habitualmente, otra que no tenga figuras... tras una primera inspección,

deduje que por disponibilidad de tropas "sólo" podría llevar doce diferentes razas... doce, de las quince disponibles... esto iba a ser más duro de lo que pensaba. Se imponía el proceso de eliminación que tanto me caracteriza. Primero, acudía al Open a hacer amigos, así que no podía llevar ningún clan con sobrenombre, no fuera que me llamaran cosas feas con lo sensible que soy: los yonquis (alquimistas de Dirz), recosidos (enanos de Mid-Nor), y chuchos (wolfen de Yllia y devoradores de Vile-Tis) quedaban eliminados.

Segundo: había que mezclarse con las gentes y pasar desapercibido; en consecuencia, no debía llevar a ningún clan que me incitara a exaltarme: los grifos de Akkylannie ("te voy a quemar, hereje"), leones de Alahan ("por el honor y las mujeres"), no muertos de Acheron ("acompañame donde hay menos luz") y ofidios ("ssshhzzzz, arzzzz, fssss") no eran adecuados para mi propósito de discreción. Bueno, no estaba mal: ya sólo quedaban cuatro clanes.

Finalmente, apliqué el tercer paso: debía identificarme. Los orcos están gordos, y yo en mi peso ideal... los sessairs van desnuditos por el mundo y yo tengo estilo... y no soy como los elfos ("ambigüo"). Drúnes... veamos: les gusta la naturaleza, tienen mascotas, les gusta ser unos incomprensidos, y

### Las listas de ejército:

Las reglas oficiales de la organización de listas de Confrontation son las siguientes (a grandes rasgos):

- Todas las figuras tienen un "rango": los personajes de las categorías 3 y 4 no están permitidas en torneos oficiales, ni siquiera invocarlos (los regulares, irregulares, veteranos, criaturas, magos iniciados y fieles devotos son rango 1; los especiales, élitos, magos adeptos y fieles zelotes son rango 2; leyendas vivientes, magos maestros y fieles deán son rango 3, y los aliados mayores, magos virtuosos y fieles avatares, rango 4).

- Es obligatorio incluir mínimo un personaje, que será el general. Los personajes podrán adquirir cada uno tantos objetos como rango tengan, no pudiendo repetirse artefactos ni atribuirse a quienes no sean personajes, salvo indicación expresa.

- El coste en puntos de la suma de todos los personajes debe estar comprendido entre el 15% y el 50% del total. Dependiendo del número de puntos del torneo, el número de personajes magos o fieles (místicos) estará limitado (a 400 pto, 3 como mucho).

- El número de místicos, sean personajes o no, está limitado (a 400 pto, 5)

- El número total de figuras no podrá sobrepasar las 5 por cada 100 puntos.

- Las figuras en confront están representadas por sus cartas. No puede incluirse más de una copia de cada carta (nota: algunas figuras se agrupan en familias, no pudiendo incluirse más de una carta de cada familia (por ejemplo: hay cuatro cartas diferentes de guerreros Keratis: sólo se podría usar una)).

- En función del coste en puntos, incluyendo afiliaciones, cada carta puede representar de 1 a 3 figuras (de iguales características): hasta 30ptos, 3 figuras. De 30 a 50, 2 figuras. Más de 50 pto, 1 figura.

- Se aplican las reglas de Confrontation 3.5 (mes de octubre 2006); ojo a los hechizos y milagros, que ya no cuestan puntos de ejército.

comen de todo: janda, como yo!... bueno, yo no soy canibal, pero venga, va, que sean drúnes.





A la hora indicada, que por supuesto se retrasó, se nos hizo entrega de la miniatura de regalo y se nos permitió el acceso. En esta lista sí estaba. La sala era bastante maja: mesas abundantes, con escenografía para los jugadores en cada una, bien acondicionada e iluminada. En la mesa presidencial estaba un señor con un micro dando indicaciones voz en grito para que al pobre le hicieran caso, con discutible éxito.

Aproveché el tiempo de cortesía para inspeccionar el que iba a ser mi hábitat durante dos días. Busqué a Chris, presidente de la Confederación del Dragón Rojo, al que quería entrevistar. Le encontré junto a la mesa dispuesta con el juego AT-43, novedad de Rackham del pasado mes de diciembre, donde aquel que se acercara podía aprender a jugar con la ayuda de un par de miembros de la Confe. Junto a una pared, había un par de vitrinas destinadas al concurso de pintura, y finalmente junto a la mesa presidencial estaba la mesa de "personalidades", donde se recibiría a los invitados. Destacar lo idóneo de la colocación de la susodicha mesa: al hacer esquina y no estar cerca de la puerta se cortaba la retirada a los invitados; así no podían escapar. Aprovecho para aplaudir este detalle, aunque me sirvió de poco (leer más adelante)...

Finalmente, la gente se calló: el señor del micro estaba anunciando el inicio de las hostilidades, y la

disposición de adversarios. Bueno, se calló hasta que cada cual se enteraba de su mesa, momento en el cual volvían a alzar la voz, ante lo cual el señor del micro elevaba la suya, y los otros otra vez subían el tono. Como yo no conocía a nadie, nadie me hablaba, así que no contribuí a este momento de júbilo. "Ya me integraré", pensé... Tras verificar que todos tenían adversario (porque alguno se retrasó), se recogieron las miniaturas para el torneo de pintura, se anunció el primer escenario y comenzaron las hostilidades...

#### **Escenarios:**

*Las partidas de Confrontation no son tan "simples" como ir a aniquilar al contrario, sino que se disputan escenarios. Eso significa que para puntuar debes cumplir una serie de objetivos, más que "matar" miniaturas.*

*En todas las partidas hay tres puntos de victoria en juego. En función del resultado (3-0, 2-0, 2-1, 1-1...) obtienes un baremo por tu actuación, puntuación que va de 9 (3-0 a favor) a 0 (0-3 en contra; hay 10 puntuaciones, tantas como resultados posibles). Adicionalmente, cada escenario puede tener puntos de "bonus", que se consiguen por cumplir objetivos secundarios. Estos puntos de bonus se suman a las bajas que realices al adversario, dato que se une al baremo, y que sólo se usa caso de empate a puntos.*

*Existe un pack de escenarios oficiales. Así, cuando los jugadores "oyen" el nombre del escenario ya saben a qué atenerse. Curiosamente, en el Open de Madrid dos de los escenarios eran nuevos, con lo cual se puso a prueba a los jugadores...*

Mi primer adversario resultó ser un enano de Tir-Na-Bor, uno de los tres clanes que "no tengo" entre mi colección de figuras... bueno, miento, algo sí tengo, pero no lo suficiente para ser llamado "ejército". Como peculiaridad, los enanos de Tir-Na-Bor son duros de pelar (buena regla, sí señor: las heridas sufridas son menos graves), y tienen equipo de vapor, que puede aumentarles momentáneamente un atributo determinado por si el equipo a vapor es una arma, armadura, botas, o similar.

El escenario 1 se llamaba algo así como "Más madera"... resumiendo, había nueve árboles en el centro de la mesa, había que talarlos, y acabar la partida con tantos "troncos" como fuera posible. Cada tres troncos, un punto de victoria. Veamos... mis agresivos soldados talando árboles... qué...

extraño. Y yo con las hachas en casa!!! Aprovechando un descuido de los forestales, iniciamos el conflicto.

La partida empezó con una invocación de un elemental de tierra por parte del nano. En mi vida he visto nada tan resistente... bueno, sí: no sé en qué bosque nos metimos, pero madre mía que árboles más duros: lo que nos costó talarlos. Bueno, yo que iba con espaditas, vale, pero mi adversario es que ni con sierras. Debían ser secuoyas por lo menos. Poco a poco, los enanos iban cayendo, aunque como tenía más minis que yo apenas se notaba. Los pocos árboles caídos eran atesorados, incluso llegué a tener 3 en mi posesión... pero en el último turno me quedé con 1, y el enano con 6: 0-2 para él. Por cierto, dos árboles siguieron de pie... la próxima vez me llevo un mechero... vengativo que es uno...

En el descanso para revisar la clasificación (era un torneo suizo: tras la primera partida te enfrentas con aquel con puntuación más similar a la tuya), llegaron los invitados: Paolo Parente, ilustrador, y Juan Navarro, escultor, ambos parte del equipo de Rackham. El primero será italiano, pero hablaba en inglés, y el segundo hablaba castellano; más que nada porque creo que era español y todo; vamos, que era buena gente. Inicialmente, yo pensaba que estaban invitados para firmar autógrafos, pero no: Paolo se tiró los dos días de Open haciendo ilustraciones (qué envidia, oiga), y Juan Navarro empezó dando consejos de escultura; digo empezando porque tras ver la avalancha de peticiones a Paolo Parente de ilustraciones, le echó una mano, y se nos marcó haciendo "sellos": le dejabas una carta o una miniatura, y él te hacía con masilla verde un relieve de la misma. En una palabra, impresionante. Las ilustraciones que veréis en los artículos de Confron de este mes son de Paolo Parente; desgraciadamente, no he podido conseguir foto de ninguno de los "sellos" de Juan Navarro. Decir que varias veces estuve en la cola esperando mi turno tanto con Paolo como con Juan, pero nada, que no era mi fin de semana: no conseguí ná... sólo saludarles. Qué triste, oiga. Si algo eché de menos en el Open, fue uno de estos recuerdos...



*El salón, visto desde los ojos de un acompañante media hora antes de empezar la primera partida...*



# Reportaje ... Reportaje ... Reportaje ...



*Algunas muestras del concurso de pintura... este minotauro no participó en el concurso de pintura porque el dueño lo estaba usando en su banda... pero reconoceréis que no está nada mal tampoco...*



## Concurso de pintura:

*A diferencia de otros juegos, para participar en un torneo de Confron no es obligatorio llegar el ejército pintado. Es más, a pesar del reducido número de miniaturas necesarias para jugar, la inmensa mayoría se presenta sin pintar (me incluyo). Reconozco que me llamó la atención, acostumbrado a torneos GW, aunque hay que reconocer que de esta manera se limita mucho menos la participación. No obstante, la calidad de las miniaturas (cada figura parece un personaje), permite hacer auténticas maravillas...*

Ronda tres. Wolfen. La competencia racial, "matador nato", les otorga un dado más de los normales para las rondas de combate; son fuertes, y grandes posibilidades de atacar primero, pero al ser hasta el soldado más humilde poderoso cuesta muchos puntos, con lo que suelen ser poco numerosos. El escenario del momento, que me gusta llamar "el rey de la montaña", tiene un río atravesado por tres puentes; el objetivo, acabar la partida en posesión de los puentes, recibiendo un punto de victoria por cada uno de ellos controlado.

Por más que lo intento, esta partida no consigo olvidarla. En todos mis años de juventud (llevo 32 años siendo joven, qué pasa), jamás me habían aniquilado todo un ejército. Claro que, je, también me vale la tontería:

traté de equiparar hasta a mi guerrero más humilde con un lobo "medio", y no: si vale 20 puntos más es por algo. Los combates cuerpo a cuerpo pasaban, mis figuras morían, y las del contrario seguían como al principio... ni el lustre les quité al pelaje... aproveché para ENTERARME de dos reglas de mi clan que no había usado en rondas previas, y para recibir consejos de mi verdugo sobre la organización. 0-3; la próxima, me llevo un hueso por si los lobos. Y tapones para los oídos, porque el altavoz del micro seguía a mi vera atormentándome... esa voz persiste en mis pesadillas...

La rapidez de mi partida tres me permitió regodearme con las "otras actividades". Paolo Parente ya estaba cansado para pintarme ná, Juan Navarro estaba haciendo un lobo con

macarrones de masilla verde con cola de espera, las vitrinas ya las había visto... me acerqué a ver eso de "AT-43". Dicho juego es la nueva apuesta de Rackham. Podríamos decir que es de ambientación cyber-punk/Mad Max: los hombres se creían la leche de la galaxias, al haber colonizado las estrellas, pero entonces unos alienígenas atacaron la tierra, dejándola pal'arastre. Organizados en facciones, los humanos se arman y empiezan a combatir entre los escombros de sus ciudades para hacerse con los despojos, sólo para descubrir que no todos los invasores habían sido expulsados. Es el año 43 después del trauma (AT-43 = After Trauma, year 43), momento de disputa de las partidas. No pude ver una de las partidas de demostración (que me consta se hicieron), pero a simple vista parecía un juego sobre tablero, con atributos "equivalentes" a los de Confron, pero más simple de ejecución. Las figuras de los packs se proporcionan prepintadas (calidad baja-media, pero resultona), aunque algunas se venderán sin pintar. El tiempo dirá cómo funciona, pero vamos, destacar que el clan que más me mola, los "morfos", son obra de Juan Navarro, que nos trajo el prototipo original del líder, por cierto...



Partidas demostrativas de AT-43









## Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek: Skavens (II)

por Pater Zeo

*En esta segunda entrega de la Guía del Viejo Mundo de los Skavens, a cargo del Señor Nehek, se estudia la compleja sociedad de los engendros-rata seguidores de la Gran Rata Cornuda.*

La sociedad Skaven es casi tan interesante como los orígenes de estos. Por ejemplo cabe destacar que no todos los miembros de la sociedad Skaven pertenecen al reino animal. Ni siquiera al vegetal. Me estoy refiriendo, por supuesto, a la más baja de las clases sociales skavens: el barro. El barro obtuvo el status de miembro de la sociedad Skaven por que así los esclavos tenían una clase social a la que pisotear y sentirse por encima de algo. Esto es una clara muestra de igualdad en la sociedad Skaven: todos pueden pisotear a otro y están por encima de algún otro miembro de la sociedad. De esta forma los esclavos dejaron de lado las huelgas hambre (durante el año del tercer anillo de la cola de la rata cornuda los esclavos se dedicaron a comerse todo lo que encontraban, haciendo que los guardias se vieran obligados a realizar huelgas de hambre). Pero claro, hay esclavos y esclavos. Por un lado tenemos a los esclavos no-skavens, que son lo más bajo de lo más bajo (a veces incluso se les considera por debajo del barro). Estos esclavos son los prisioneros hechos en las incursiones a la superficie, las cuales sirven para tres propósitos en la sociedad Skaven: primero, la adquisición de mano de obra barata, segundo recordar que hay una cosa llamada sol que brilla mucho y que no son un cuento de los videntes grises, y tercero mantener el floreciente mercado de souvenirs de superficie (como por ejemplo armas mágicas, armaduras de titanio o bolitas llenas de agua que al agitarlas parece que nieve dentro). Los esclavos no skavens suelen ser orcos, goblins, humanos y elfos.

Tras el barro y los esclavos no humanos nos encontramos a los esclavos skavens. Estos no son del todo esclavos, puesto que tienen una recompensa por su trabajo llamado suelo mínimo obligatorio (un contable Skaven oyó mal a los de la superficie). Este suelo mínimo es normalmente una superficie amplia de dos metros por dos metros donde el esclavo puede dormir. Si tiene suerte tendrá incorporada una roca donde sentarse, las cuales son muy buscadas entre los esclavos. Los esclavos skavens son los encargados de las tareas más sucias y repugnantes que uno se pueda imaginar, como por ejemplo la limpieza de las letrinas o esparcir abono en los campos de trigo

negro (este abono normalmente son otros esclavos que ya se han jubilado). Estas tareas no las realizan los esclavos no skavens, ni de coña. Todas ellas precisan herramientas que pueden ser usadas como armas (por ejemplo, una piedra) y eso no se permitiría jamás. Los esclavos no skavens se dedican a tareas más cómodas como cobaya de laboratorio o plato principal de rata ogro.

El siguiente escalafón en la sociedad Skaven es el ciudadano medio. El ciudadano medio Skaven tiene una mentalidad retorcida típica y se dedican a oficios más normales como panadero, herrero o presentador de bola-visión. Si los esclavos son el combustible de la sociedad Skaven, el ciudadano medio son el motor de pistones. Cada uno de ellos intenta por todos los medios destacar por encima de los demás, pero no demasiado no les vayan a caer errores no deseados (los cuales terminan en castigos no deseados que consisten en latigazos no deseados o tajos mortales no deseados). Entre la clase social de ciudadano medio, por supuesto hay ciudadanos de primera y de segunda. Los ciudadanos de primera son los guerreros skavens, y los de segunda, todos los demás.

Los guerreros skavens se han ganado su posición a base de gruñir y amenazar a los demás y cogiendo por la fuerza de las armas todo lo que les da la gana. Por supuesto de vez en cuando se encuentran con un panadero o un carnicero que lleva una hoz o un martillo pilón (sin duda robado a algún esclavo) con la cual esgrime sus argumentos (y normalmente pierde una oreja en el proceso) ante los guerreros skavens. Estos individuos rebeldes acostumbran a terminar de dos formas: o bien se hacen guerreros por derecho propio al matar a otro de su especie, o bien se hacen muertos por derecho propio reafirmando el status de guerrero de otro miembro de su especie. Normalmente con mucho dolor, gritos y sangre, un requisito indispensable en la burocracia asociada a dicho proceso.

Entre los guerreros skavens también hay individuos de primera e individuos de segunda (de hecho, en toda la sociedad Skaven hay individuos de primera y de segunda, aunque existen teorías sobre más tipos de

individuos pertenecientes a tercera y cuarta clase y una sociedad secreta llamada marcha atrás). Estos individuos por encima de los guerreros son los guerreros alimaña. Son ratas más grandes, más fuertes, más aguerridas y lavan más blanco... aunque sean negras. Acostumbran a tener el pelaje negro no debido a una pigmentación natural sino a la cantidad de sangre coagulada que se filtra en los vasos capilares, tomando la roña ese color oscuro tan característico. Se trata de la versión sangrienta y algo asquerosita (y más sana, desde luego) de los rayos con uva del clan Skryre (ver cargad nº 18).

Además de los guerreros alimaña normales nos encontramos con los ciudadanos de élite de los diferentes clanes. Por ejemplo nos encontramos a los ingenieros del clan Skryre, que están por encima de sus cobayas de laboratorio los cuales pueden ser desde los esclavos no skavens (lo más común) hasta sus compañeros de laboratorio (lo más normal). El ingeniero jefe, por supuesto, es aquel que tiene más conocimientos que el resto, no sólo más conocimientos científicos (que al sobrevivir ha tenido tiempo de adquirir) sino más conocimientos sobre lo que pretenden hacerle el resto y sobre lo que les tiene a que hacer a los demás (que ha ido adquiriendo al no sobrevivir el resto).

Entre el clan Moulder, por ejemplo, tenemos dos clases de guerreros: los domadores de ratas y los domadores de ratas-ogro. Se trata de un exquisito equilibrio social, puesto que el que doma ratas-ogro es más poderoso que el resto (concretamente si la rata ogro te hace caso) pero es mucho más peligroso (concretamente si la rata ogro no te hace caso) y en ocasiones mortal (concretamente si la rata ogro no solo no te hace caso sino que también te come). Por tanto los domadores de ratas y engendros del caos son menos poderosos, pero acostumbran a vivir más tiempo que el resto, lo cual es una contradicción en el modelo de conducta Skaven.

Sin embargo los guerreros del clan Pestilens se dividen en tres partes fundamentales. Pero antes de ser destripados pertenecen a uno de los siguientes grupos: guerreros

pestilentes, guerreros pestilentes con juguete incorporado y jugadores de petanca. Los guerreros pestilentes son aquellos que han conseguido la bendición pestilente de la rata cornuda (es decir que están enfermos) y cuyo calor bendito les otorga visiones horribles del devenir de los tiempos (vamos, que tienen un fiebrazo que lo flipas) y eso les otorga una fuerza divina (uséase, febril). Los guerreros pestilentes con juguete incorporado son los portadores del incensario de la plaga, los cuales son elegidos entre aquellos que parecen que saben apuntar mejor entre el mareo de la fiebre. Es curioso que nunca le dan al compañero de al lado en sus golpes de batalla (estertores) sino a si mismos. Esto es por que entre unas cosas y otras todos los skavens tienen una curiosidad inhumana (concretamente felina, ver cargad nº18) que les hace intentar ver que hay dentro de la bolita esa que hecha humo. Finalmente están los jugadores de petanca, escogidos entre los campeones de clan de petanca del campeonato oficial de la rata cornuda petanquera. A estos se les da una bolas de cristal llenas de veneno para que las lancen contra quien sea que esté cerca. A ser posible cerca de otro, claro. Por desgracia la mayoría muere en acto de servicio mientras agita la bola para ver que hay dentro o intenta averiguar a que huelen las nubes verdes que hay dentro.

Por último está el clan Eshin, del cual se sabe poco por que ni ellos mismos sobreviven para contarlos. Lo único que se sabe es que hay tres clases sociales muy diferenciadas, los asesinos, los corredores de alcantarilla y los que no corrieron y nunca más se supo. Cuando un corredor de alcantarilla corre mucho, pero mucho, mucho, pero mucho, mucho, mucho, puede llegar a ser un asesino. No por que sea un buen asesino, sino por que ha sobrevivido a

aquello que los que no corrieron y nunca más se supo no sobrevivieron. Sea lo que sea. Aunque seguramente se trate de algo secreto. Y oscuro. Y terrible. Lo habitual, vamos.

En todos los clanes, entre los más fuertes de los más fuertes, siempre están los más fuertes. Estos acostumbran a ser los héroes de los skavens para pena de los demás (pena de muerte, claro) que bien quisieran se líderes carismáticos de los hombres rata y que les siguieran y les alabaran y tener enemigos tontos a los que echarles la culpa de todos y subordinados manipulables que les hicieran todo el trabajo. De hecho algunos skavens consiguen eso mismo: los señores del clan. Los señores del clan son seres un tanto peculiares, puesto que en el fondo, se aburren. Han escalado por la sociedad Skaven (concretamente por los cadáveres apilados de la sociedad Skaven que ellos mismos contribuyeron a apilar) y no saben muy bien que hacer, puesto que no pueden escalar más. Por encima sólo quedan los 13, los cuales son muy majos y mejor dejarlos donde están no sea que yo me convierta en un trozo maloliente y chamuscado de algo irreconocible por cualquiera de esta dimensión. Así que los señores de clan se dedican a intentar pisotear al resto de señores de clan... y a sus respectivos clanes, ya puestos. De esta forma se crean rivalidades, alianzas, traiciones, guerras, matanzas, redes comerciales, tratados y demás cosas tan típicas de los skavens y que mantienen entretenida a la Rata Cornuda mientras se come los cimientos de la sociedad. Como quien lee el periódico mientras almuerza, vamos.

Por último hay que destacar una clase social extraña que no pertenece a ningún clan en concreto: el gremio de Videntes Grises. Bueno, es un nombre

extraño. Desde ese primer Skaven cornudo, han existido ratas con cuernos. Estos cuernos son considerados sagrados (ellos sabrán por qué) y son señal de que la Gran Rata Cornuda (diosa de los skavens que marca así a sus elegidos para no sentirse sola en su cornudidad, truquillo de autoestima que aprendió de Khorne, con quien queda de vez en cuando para unos cabezazos bien dados). Los videntes grises además de poder abrir cervezas con los cuernos para deleite de los invitados en las bodas Skavens, son grandes hechiceros. Pero grandes de saber lo que se hacen, no es que (sin contar los cuernos, claro) sean más altos que el resto de hombres-rata. Los Videntes Grises son realmente poderosos dentro de la sociedad Skaven. El saber que puedes convertir el pulmón izquierdo de cualquiera de tus congéneres en un montón de moco gelatinoso (el derecho es más complicado y requiere grandes cantidades de yogurt, aunque siempre lo puedes convertir en mantequilla o mermelada que es más fácil) es algo que se hace respetar. Esto, y el enchufe con la cornuda, les da libertad total dentro de la sociedad Skaven. Claro que esa libertad total de hacer lo que te venga en gana acostumbra a chocar de frente con la libertad parcial de los jefes de clan de abrirte en canal y comerse tus entrañas, por lo que los Videntes grises hacen lo que les da la gana, sí. Pero poquito. Por si acaso.

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

## El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



## FAQ's Séptima Edición (M): Hombres Lagarto

(c) Direwolf ([http://www.geocities.com/mi\\_whplayers/dwfaq.html](http://www.geocities.com/mi_whplayers/dwfaq.html)). Traducido por Namarie.

Tercera entrega de 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".

P: ¿Son las Cerbatanas armas arrojadizas?

R: No.

P: ¿Dónde se pueden encontrar las reglas para Huestes Sagradas?

R: En la White Dwarf 116. Próximamente, en MDN:Hombres Lagarto.

### Desoves Sagrados

P: ¿Puede un eslizón con el Desove de Huanchi (el bosque es terreno abierto) y la capa de plumas (la miniatura puede volar) volar a través del bosque?

R: No. Las reglas de vuelo no se ven modificadas.

P: ¿Puede una unidad de Saurios tener dos veces el mismo desove?

R: No se puede tener el mismo desove dos veces.

P: ¿Afectan los desoves a las monturas?

R: No, salvo si se indica explícitamente (p.e. Chotec).

P: Un personaje con Guerrero Jaguar (a pie) y Desove de Chotec, ¿cuántos dados lanza al perseguir?

R: Lanza 11d6 y elige los ocho más altos.

### Objetos Mágicos

P: ¿Se pueden guardar dados en la Diadema antes de aplicarse los efectos del Talismán Negro?

R: La diferencia está en que el Talismán Negro permite guardar un dado sea del jugador que sea, mientras que la Diadema lo permite sólo de los dados propios. Es un claro caso de "fuerza irresistible vs objeto inmóvil"; cada turno tira 1d6 para saber cuál de los dos objetos debe usarse antes.

P: ¿Se pueden guardar dados "comunes" en la diadema o sólo dados propios?

R: Pueden guardarse dados comunes y/o propios.

P: ¿Cómo afecta el Veneno de la Ranita de Luz en las armas a dos manos o el combo de arma de mano y escudo? ¿Se anulan las reglas? ¿Se ven afectadas por las reglas especiales de armas (p.e. de Crom)?

R: En este caso particular, el veneno no es una propiedad del arma, ya que es un arma de mano (o arma a dos manos); por lo tanto se considera que sigue todas las reglas de armas de mano (o a dos manos) comunes.

### Personajes

P: Un Slann que rechace un desafío, ¿debe ir a la última fila?

R: Los Slann no están hechos para el combate, y a no ser que esté en la fila que lucha (p.e. unidad con pocas minis cargada por detrás) no puede aceptar ni lanzar desafíos.

P: ¿Puede un Slann situarse en la tercera línea?

R: No. En la primera línea o en la segunda.

P: ¿Cómo se resuelven los disparos o magia contra una unidad que contiene un Slann?

P: Debido a que el Slann es Objetivo Grande (y con PU5), puede designarse como objetivo aparte de la tropa que lo proteja. Si le disparas recuerda que tienes un +1 por Objetivo Grande.

P: ¿Puede el Slann usar objetos para miniaturas a pie?

R: No. El Slann no va a pie, va sentado.

P: Un Slann en segunda fila, ¿puede o no puede lanzar hechizos? ¿Puede la unidad usar su Liderazgo?

R: Sí. Tal y como se indica en las reglas del Slann, es una excepción a las reglas y cuenta en primera fila para todo salvo porque no participa en combate si puede evitarlo y que no se considera trabado en Cuerpo a Cuerpo para efectos de hechizos.

P: Un Slann que sea Portaestandarte de Batalla, ¿da el +1 adicional a la resolución del combate?

R: Sí.

P: ¿Puede un Slann de segunda generación usar cero dados y coger sólo el "dado extra"?

R: No. El dado extra es DESPUES de haber tirado los dados, es decir que ya se ha tirado algún dado.

P: ¿Puede el Slann de segunda generación añadir el dado después

de ver si ha conseguido lanzar el hechizo o no?

R: Sí. Puede usarse tanto si "llegaba" el resultado como si no.

P: ¿Puede lanzarse el hechizo Espada Ignea de Rhuin sobre un Slann?

R: Sí. Si se considera que lucha el eslizón que acompaña el Slann, la espada aparece en sus manos...

P: ¿Cómo se usa el Arca de Almas con un Slann dentro de una unidad?

R: Ya que ambos pueden designarse objetivos, ambos deben chequear por separado. La unidad puede usar el Liderazgo del Slann igualmente.

P: ¿Puede un héroe eslizón montado en estegadón ser explorador?

R: No. Sólo pueden explorar los eslizones a pie.

### Eslizones

P: Se dice que los eslizones exploradores cuentan como ocultos si están en un elemento acuático a más de 5cm del enemigo. ¿Es sólo durante el despliegue o durante el resto del juego?

R: Sólo durante el despliegue.

### Guardia del Templo

P: ¿Con qué fuerza ataca cada uno de los ataques de la Guardia del Templo?

R: F5, ya que tienen F4 de base más uno por la alabarda. Los "ataques de mordisco" de Quinta Edición ya no se usan.

P: Si tienes 2 Slanns y una sola Guardia del Templo, ¿van ambos con ella?

R: No. Un único Slann puede ir con una unidad de Guardia del Templo.

### Kroxigores

P: ¿Cómo funciona la pantalla de eslizones ("barrera de hostigadores") de los Kroxigores cuando éstos están en combate cuerpo a cuerpo? ¿Se puede cargar a través de ellos?

R: No pueden cargar a través de eslizones que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo, puesto que no hostigan cuando lo hacen.

P: ¿Pueden los Kroxigores cargar a través de Jinetes de Gélido Cornudo o Cohortes de Eslizones?

R: No. La "barrera de hostigadores" sólo se usa a través de una barrera de eslizones hostigadores, no a través de eslizones que no hostiguen.

## Terradones

P: ¿Son los Terradones "caballería voladora"?

R: No. Son una unidad voladora y punto.

P: ¿Qué Potencia de Unidad tiene cada Terradón?

R: Cada terradón tiene PU1, como todas las unidades voladoras que no son caballería voladora.

P: ¿Hay un -1 a disparar a Terradones?

R: Sí, ya que son hostigadores de PU1.

P: Cuando un Terradón huye voluntariamente del combate y sale del tablero, ¿puede reagruparse y volver en el siguiente turno?

R: No. Ninguna unidad que huya del campo de batalla (aunque sea voluntariamente) puede volver.

P: ¿Qué fuerza tienen las jabalinas de los Terradones?

R: Fuerza 4. Aunque los eslizones a pie tengan F3, terradón y jinete comparte un mismo perfil, y tiene F4.

## Estegadón

P: ¿Cómo funciona el arco gigante?

R: El Arco Gigante usa todas las reglas para Lanzavirotas con las siguientes excepciones: se usa la HP de los Eslizones, e inflige un impacto de F5 donde cada herida no salvada causa 1d3 heridas. El Arco Gigante puede mover y disparar, usando la línea de visión del propio Estegadón. Hay dos Eslizones que disparan el lanzavirotas (y por tanto no podrán usar sus jabalinas). Recuerda que el Estegadón es Objetivo Grande y por tanto puede disparar por encima de tropas normales.

P: ¿Tiene el Arco Gigante 360° grados de visión?

R: No. Tiene 90 grados de visión, el frontal del Estegadón

P: ¿Puede un personaje eslizón montado en Estegadón usar su HP para disparar el Arco Gigante?

R: No. Se usa la HP de la dotación. La dotación puede usar el Liderazgo del personaje, pero no su HP. No es un Ingeniero...

P: Si un héroe eslizón va montado a un estegadón, ¿puede hacerse el chequeo tozudo con el liderazgo del eslizón?

R: Sí. Un personaje (eslizón) unido a una unidad tozuda (estegadón) transfiere su liderazgo.

## Salamandras

P: ¿Son las Salamandras y eslizones "monstruos y cuidadores"?

R: No. En el libro de Hombres Lagarto dice simplemente que son hostigadores, no que sea monstruos y cuidadores.

P: ¿Tienen los Equipos de Cazadores Salamandra -1 para impactarles?

R: No, puesto que no son hostigadores de PU1 (las Salamandras tienen PU3).

P: Cuando una unidad carga a un equipo de Cazadores Salamandra, ¿pueden ponerse las Salamandras delante protegiendo a los eslizones?

R: No. Siguen las reglas habituales de Hostigadores, por lo que debes poner el máximo de miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo (es decir, no puedes poner una Salamandra en contacto si en su lugar pueden estar en contacto dos Eslizones). Sin embargo, si no hay suficientes eslizones para cubrir toda la línea frontal, puedes poner (lógicamente) Salamandras; además, en las esquinas (como última miniatura en contacto) da igual una salamandra que un eslizón.

P: ¿Se considera el disparo de las Salamandras como ataque de fuego?

R: Sí.

P: Cuando las Salamandras escupen fuego, ¿deben tirar para impactar?

R: No. Impactan automáticamente.

P: Tres equipos de Cazadores Salamandras (cada uno una Salamandra y tres Eslizones), ¿despliegan, disparan y combaten juntos o separados?

R: A diferencia de la lista previa de Hombres Lagarto de MdA, se considera una única unidad formada por 1-3 salamandras, que despliegan, mueven, disparan y combaten como una sola unidad.

P: Si las Salamandras (con Problemas) se comen eslizones hasta hacer el 25% de bajas, ¿debe la unidad hacer un chequeo de pánico?

R: Sí.

P: Si una Salamandra pierde sus tres Eslizones pero quedan eslizones de otras salamandras de su misma unidad, ¿puede seguir actuando?

¿Debe hacerse un chequeo de reacción de monstruos?

R: Mientras quede algún Eslizón en la unidad, ésta no tendrá que tirar en la Tabla de Reacción de Monstruos.

P: ¿Cómo se calcula la "mitad" de una unidad de Salamandras para dar puntos de victoria?

R: Por número de miniaturas (no de PU). Si originalmente había 3+9=12 miniaturas, la mitad son 6 (ya sean seis eslizones o tres salamandras y tres eslizones).

P: Las Salamandras causan miedo. ¿Causan miedo los Eslizones?

R: No.

P: ¿Puede cada Salamandra de un equipo de Cazadores Salamandra disparar a un objetivo diferente?

R: No. Se trata de una única unidad y, por lo tanto, disparan al mismo objetivo.

P: Si mueren todos los Eslizones y se pasa el chequeo de Reacción de Monstruos, ¿se siguen controlando las Salamandras?

R: Sí.

## Tierras del Sur

P: ¿Tienen las Cohortes de Eslizones y los Gélidos Cornudos "sangre fría"?

R: Sí.

P: Un héroe Eslizón montado en gélido cornudo, ¿es caballería rápida?

P: Sí.

P: ¿Puede un héroe Eslizón de esta lista tener arco corto?

R: ¡Ups! Sí. Por +10 puntos, puede tener un arco corto envenenado.

## Personajes Especiales

P: La Maza de Malaquita de Kroak, ¿transforma en arma de mano, por ejemplo, la Lanza de Artois?

R: Sí. Cualquier arma mágica (sea un arma a dos manos, lanza, etc.) cuenta como arma de mano.

P: Si Grymloq muere y Kroq-Gar va a pie, ¿da la lanza de Tlanxla +1F en carga?

R: Sí. Todos los efectos mágicos del arma se conservan.

P: ¿Da +1F la Lanza de Tlanxla a Kroq-Gar cuando carga a unidades inmunes a psicología?

R: Sí.

## Campaña: Invierno trágico

por Games Workshop UK (2.005). Traducción de Namarie

Hace muchos años, exactamente 1.125 años antes de la coronación de Sigmar, los Elfos Silvanos de Athel Loren se enfrentaron al mayor peligro que jamás habían sufrido. Una enorme horda de Orcos y Goblins descendió hacia los bosques en el invierno, con las únicas intenciones de saquear y destruir. Aunque los Elfos veían la muerte como su inevitable destino, parece que los antiguos espíritus del bosque tenían otras ideas.

Esta "Invierno trágico" pasaría a ser uno de los puntos de inflexión en la historia de los Elfos Silvanos.

A medida que el invierno llegaba a Athel Loren, un viento helado silbaba entre los árboles y un frío mortal para muchas criaturas vivas del bosque se apoderaba de los días. Los árboles durmieron y los espíritus de la tierra desaparecieron durante la larga noche, esperando el renacer primaveral para volver más fuertes que nunca.

Conducidos por el hambre y la sed de sangre, las hordas de pielesverdes bajaron de las montañas, quemando los árboles de Athel Loren y matando a sus bestias, a veces por hambre y a veces por el simple placer de derramar sangre.



Los campamentos de orcos y goblins brillaban en la noche mientras los Elfos Silvanos, conscientes del peligro, se preparaban para una cruenta lucha. Los Asrai sentían que el destino del Roble Eterno seguiría el destino del bosque, y no podían permitir que este cayera.

Con los corazones endurecidos, pues sabían que sus posibilidades eran las mínimas, hicieron todos los preparativos necesarios, mientras se preparaban para morir defendiendo su hogar.

### Escenario 1: Los ojos de los Señores de los halcones

Después de la Guerra de la Barba, los Elfos vieron que necesitaban patrullar los bordes de Athel Loren para cazar los posibles ataques enanos. Los Jinetes de Halcón se ofrecieron voluntarios para ello, especialmente la sección del bosque que tocaba las Montañas Grises. Volando por entre los picos, estos vigilantes tenían su vista puesta en los Enanos, pero lo que llamó su atención fue una enorme partida de orcos y goblins atravesando la nieve.

#### El Campo de Batalla

El campo de batalla, de 120x120cm, ocurre en un paso entre las montañas. El paso debe tener unos 45cm de ancho; a ambos lados hay una sección de roca (de 37'5cm). Las rocas son picos demasiado peligrosos como para poder estar ahí (incluso para los halcones), con lo que se considera terreno impasable.

#### El Ejército Elfo Silvano

El ejército Asrai está formado por 5 Jinetes de Halcón.

#### El Ejército de Pielverdes

Los Orcos y Goblins cuentan con hasta 200 puntos, en tropas básicas. No se permite ningún personaje.



#### Reglas Especiales

El escenario sigue las reglas de Escaramuzas.

Los Orcos despliegan en la sección de "atacante", los Elfos Silvanos en la de "defensor". El atacante tiene el primer turno.

**Viento.** El viento es especialmente fuerte entre las montañas. Al principio de cada turno, cada Jinete de Halcón tirará 1d6; con un 1 el viento es demasiado fuerte para él, con lo que se posará en el suelo y no podrá volar este turno (tendrá que

moverse con atributo de Movimiento).

#### Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

#### Victoria

Los Elfos Silvanos tienen dos objetivos. El primero, que por lo menos tres Halcones escapen con el mensaje de lo que han visto a Athel Loren, llegando a la zona de despliegue del enemigo. El segundo objetivo es debilitar los exploradores enemigos, por lo que tienen que eliminar al menos el 50% de miniaturas enemigas. Si cumplen ambos objetivos, se considera victoria de los Elfos. Si no se consigue ninguno, ganan los Orcos y Goblins. En cualquier otro caso se da un Empate.

Si los Elfos Silvanos se alzan con la victoria, significa que los Elfos consiguen llevar el mensaje a Athel Loren, con lo que pueden prepararse mejor y serán los atacantes en el Escenario 2. En caso de que sean los pielesverdes los que se alcen con la victoria, ellos serán los atacantes. En caso de empate el atacante se determinará mediante una tirada de dados...

## Escenario 2: Saqueo en el Bosque

*El grupo de exploradores orcos era simplemente la vanguardia de una horda mucho mayor que bajaba desde las Montañas Grises hacia Athel Loren. El Kaudillo hizo avanzar a parte de su ejército para comprobar si había algún tipo de defensa en los límites del bosque...*

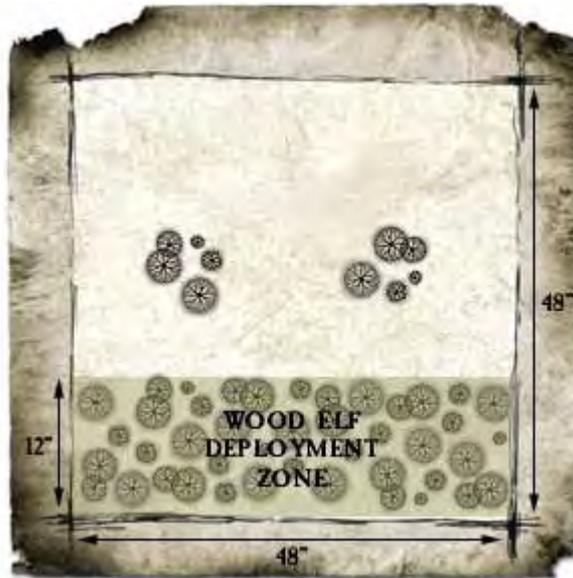
En este escenario, o bien los Elfos ya han sabido por los Jinetes de Halcón que se aproximaban los Orcos, o bien éstos los toman por sorpresa...

### El Campo de Batalla

El campo de batalla, de 120x120cm, está ambientado en el linde del bosque más cercano a las Montañas Grises. Una sección de 30x120cm está cubierta de árboles (el bosque de Athel Loren); en el resto del campo de batalla no hay nada más, salvo dos pequeños bosques de 15cm de diámetro.

### Los ejércitos

Ambos ejércitos están formados por 500 puntos siguiendo las reglas de Patrullas (ver ¡Cargad! anteriores).



### Reglas Especiales

El escenario sigue las reglas de Patrullas.

Si los Elfos son los atacantes, saben que vienen los pielesverdes e intentan emboscarlos; el jugador pielverde despliega todo su ejército (a 30cm como mucho de su borde de mesa) y luego el jugador Elfo Silvano. Si los Orcos son los atacantes, el jugador

Elfo Silvano despliega todo su ejército y luego el jugador Orco (hasta 60cm de su borde de mesa); luego los exploradores elfos silvanos.

**Bosque sorprendido.** Si los Orcos y Goblins son los atacantes, los Elfos Silvanos no pueden usar los hechizos de Cántico de los Árboles ni Furia del Bosque durante los tres primeros turnos.

### Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

### Victoria

Calcula los puntos de victoria por bajas de la forma habitual (no cuentas estandartes, cuadrantes, etc, sólo unidades medio aniquiladas, aniquiladas o huyendo). Si hay menos de 50 puntos entre ambos ejércitos, se considera un Empate; si no, el que haya hecho más puntos es el vencedor.

Si los Elfos Silvanos se alzan con la victoria, tendrán 100 puntos más en la batalla del escenario 4; si es un empate, 50 puntos más.

## Escenario 3: Guerra entre Hermanos

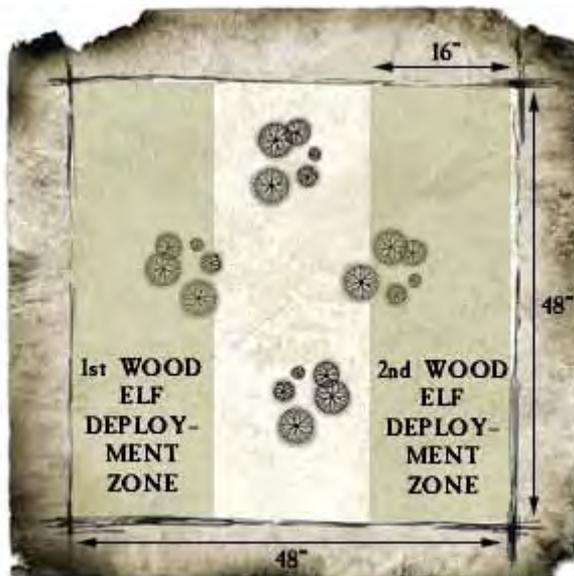
*Sabiendo las noticias de la horda pielverde que se acerca, los diferentes Reinos de Athel Loren se han puesto nerviosos: ¿están listos? ¿Les ayudará el bosque? ¿Deben prepararse para un asedio? Esas preparaciones para la guerra llevan a disputas entre familias, y estas disputas a unas pequeñas guerras entre hermanos por fronteras minúsculas... Justo lo que necesitan ahora los Elfos Silvanos...*

### El Campo de Batalla

El campo de batalla, de 120x120cm, representa parte del bosque. Hay que situar tres o cuatro pequeños bosques de hasta 15cm de diámetro.

### Los ejércitos

Cada ejército son 500 puntos de Elfos Silvanos, siguiendo las reglas de Patrullas (sin poder incluir personajes). Al ser una guerra entre elfos, las miniaturas con Espíritu del



bosque deciden no entrometerse con lo que no pueden estar en ninguna de las dos listas.

### Reglas Especiales

El escenario sigue las reglas de Patrullas.

El jugador que despliega primero y el que empieza a jugar se determinan al azar.

### Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

### Victoria

Calcula los puntos de victoria por bajas de la forma habitual (no cuentas estandartes, cuadrantes, etc, sólo unidades medio aniquiladas, aniquiladas o huyendo). Si hay menos de 50 puntos entre ambos ejércitos, se considera un Empate; si no, el que haya hecho más puntos es el vencedor. Esto tendrá sus efectos en el escenario 4...

## Escenario 4: Piras de Desesperación

Mientras los Elfos Silvanos pelean entre ellos, los Orcos animados por el inminente ¡Whaaagh! han avanzado hasta introducirse en el bosque más profundo, quemando árboles y creando enormes piras donde el bosque muere poco a poco. El fuego levanta humos que tiñen el cielo de negro y llena el suelo de cenizas. Y, al parecer, los Asrai se dan cuenta de que la horda orca avanza hasta el Roble Eterno.

De la desesperación se pasa al orgullo, y varias familias de Elfos Silvanos deciden unirse y crear una pequeña fuerza para intentar frenar a los Orcos, con determinación, simplemente para ganar tiempo y que el resto del bosque se de cuenta de la extrema situación...

### El Campo de Batalla

La gran fuerza orca se ha abierto paso a través de los bosques de Athel Loren dejando un gran vacío tras ellos. Tan vacío que ni siquiera ganan cobertura por los árboles... Los Elfos Silvanos puede colocar hasta cuatro bosques (de 15cm de diámetro) en el centro del campo de batalla.

### Los ejércitos

Ambos ejércitos eligen sus fuerzas de la forma habitual según su libro de ejército (hasta 1.500 puntos) Si los Elfos Silvanos ganaron el escenario 2, pueden desplegar 100 puntos adicionales (50 puntos adicionales si fue empate). Si el jugador que ha llevado los pielesverdes, condujo a la victoria a su familia de Elfos Silvanos en el escenario 3, los Elfos Silvanos cuentan con 50 puntos menos; si el escenario acabó en empate, con 100 puntos menos. No se permiten personajes especiales.



### Reglas Especiales

Empieza el atacante.

**Determinación.** Los Elfos Silvanos ya se han hecho a la idea de que esta salvaje horda de Orcos y Goblins destruirá su raza, se han resignado a su destino, pero si mueren lo harán con determinación. Por ello obtienen un +1 al Liderazgo.

**Kemaárbolez.** Los Orcos conocen los trucos de Athel Loren, y por ello están quemando todos los árboles que encuentran. Todas las miniaturas de orcos y goblins cuentan con antorchas, que pueden utilizarse para arrojarlas a una distancia máxima de 10cm. Si impacta en el bosque, se considera que el bosque se quema, por lo que se retira del juego (las miniaturas de dentro del bosque no se retiran como bajas, pero dejan de tener cobertura).

### Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

### Victoria

Se cuentan los puntos de la forma habitual según el escenario Batalla Campal, pero contando sólo las bajas (ni estandartes, ni General muerto, ni cuadrantes). Los orcos, además, ganan 100 puntos de victoria por cada unidad (al 50% o más de su potencia de unidad inicial) en la zona de despliegue élfica.

Si la diferencia entre puntos de victoria es menos de 50 puntos, se considera un empate. Si es mayor de 50 puntos, quien haya conseguido más puntos es el ganador.



## Escenario 5: flores rojas

Pese a sus esfuerzos, los defensores Elfos Silvanos no han conseguido más que enfurecer a los Orcos atacantes (aunque algunos han caído). Un océano de pielesverdes ha llegado a lo que queda del ejército Elfo Silvano, que se ha juntado para defender el Roble Eterno. Ahora, preparan la defensa final de su árbol sagrado, pues el destino del Roble será el mismo que el de su raza.

Los campamentos orcos han quemado durante toda la noche todo el bosque que veían mientras los Elfos preparaban la batalla. Sin embargo, las nieves han empezado a deshacerse, y algunas flores de color rojo sangre han aparecido por entre la nieve, como si el propio bosque estuviera sangrando. Una rabia incontenible se empieza a palpar en el aire, como si una increíble fuerza estuviera a punto de despertar.

La batalla por la supervivencia de los Elfos Silvanos está a punto de comenzar...

### El Campo de Batalla

La batalla ocurre en el claro que hay alrededor del Roble Eterno. Sobre una mesa de 1'20 por 1'80 metros, coloca el Roble Eterno (un semicírculo de unos 15cm de diámetro, si haces un árbol enorme encima de un CD puede ir muy bien) en el centro de la zona de despliegue de los Elfos Silvanos, como indica el mapa. El jugador Elfo Silvano despliega hasta cuatro bosques (de 15cm de diámetro), pero no en la zona de despliegue enemiga.

### Los ejércitos

Ambos ejércitos eligen sus fuerzas de la forma habitual según indiquen sus libros respectivos (sin personajes especiales); los Elfos Silvanos cuentan con 2.500 puntos, y los Orcos y Goblins hasta 3.000 puntos.

### Reglas Especiales

Si el jugador Elfo Silvano ganó (o empató) el Escenario 4, elige quién despliega primero todo su ejército; si ganaron los pielesverdes, eligen ellos. Además, si el jugador pielverde ganó el escenario 4, su zona de despliegue se alarga 10cm (pudiendo desplegar hasta a 40cm de su borde de la mesa).

Kurnous despierta. Al inicio de todos los turnos a partir del segundo, el jugador elfo silvano tira 1d6; con 5+ Kurnous despierta por el dolor de Athel Loren.



Orion puede desplegarse en uno de los laterales del campo de batalla. A partir de ese momento, a inicio de todos los turnos de orcos y goblins, todas las unidades del ejército a 60cm o menos de Orión deben chequear pánico.

Matar al Roble Eterno. Si una miniatura de orcos y goblins llega a tocar al Roble Eterno, su mera presencia es suficiente para destruir el espíritu del árbol sagrado y matarlo; en ese caso el jugador pielverde gana la campaña.

### Duración de la partida

La partida dura hasta que uno de los dos bandos obtiene la victoria.

### Victoria

Si los Elfos Silvanos destruyen o hacen huir a todos los orcos, ganan. Si los Orcos consiguen "tocar" el Roble Eterno, ganan. El empate es imposible; sólo hay dos salidas al destino de Athel Loren...



### Recreación histórica

El grito de guerra del cuerno resonó en el viento, acompañado por los ladridos de perros que se acercaban. Una enorme masa apareció de golpe entre los escasos árboles; los Elfos reconocieron aquella silueta como Kurnous, con su lanza de caza preparada para aniquilar a los enemigos del bosque.

Kurnous golpeó en las líneas orcas, como un torbellino de destrucción; su Caza Salvaje había empezado y las driades recién despertadas tenían sed de sangre verde. Su carga, por el flanco de las líneas pielverdes, era arrasadora, y los Orcos y Goblins huían al notar esa enorme presencia. A medida que el Dios de la Caza iba matando orcos, los Elfos vieron cómo la balanza de la batalla volvía a equilibrarse; era el momento de un contragolpe. Los Bailarines Guerreros saltaron por encima de los guardianes que aguantaban la línea orca, trazando con sus armas unas rapidísimas danzas de destrucción.

Cuando el sol se puso, la sangre verde teñía toda la nieve que rodeaba el Roble Eterno. Absolutamente ningún Orco ni Goblin había sobrevivido al feroz ataque combinado del Dios de la Caza y las fuerzas defensoras de Athel Loren. Los Elfos dedicaron muchos esfuerzos en los meses siguientes a reconstruir, mediante cánticos, hechizos y la ayuda de Ariel, la Reina del Bosque, todas aquellas zonas que habían sido devastadas por el paso del Whaaagh que casi había terminado con la existencia de los Elfos Silvanos.

## El Nuevo Imperio

Por Namarie

*Aunque aún me falta probarlo en el campo de batalla, veo que mi ejército favorito (El Imperio) se ha renovado, y a mejor...*

Primera sorpresa: el libro tiene casi CIENTO PAGINAS. Ahivá. Y sin aumentar el precio, oiga. Me veo obligado a aplaudir a Games Workshop. Además, ese aumento de páginas es de... ¡trasfondo! ¡No de publicidad! Aplauso. Hasta hay un mapa físico y otro político del Imperio... aunque hay más información en la Wiki de Cargad (<http://wiki.cargad.com>) que en el libro (¿publicidad subliminal? ¿qué es eso?).

Vamos a ver los cambios...

### Personajes

#### Personajes Ex-Especiales

Para empezar, los personajes especiales (perdón, quería decir los Personajes Ex Especiales Que Ahora Son Legales Hasta En Torneos): tenemos a nuestro querido Carlos Paco (o Karl Franz) que no es para tirar cohetes (vale, cuatro ataques HA6 que hieren automáticamente, anulan armadura, y cada herida no salvada causa 1d3 heridas no está nada nada mal) por 350 puntos, montura aparte. En cuanto a la montura, primer collejón para Games Workshop (no todo iban a ser aplausos): ¿se puede saber qué narices (por no decir qué cojones) hace un Dragón ahí? Pero... pero.... pero coño, ¿only four rooms? Si se supone que hay UN único dragón en todo el Imperio, ¿lo va a sacar Carlos de paseo? (sí, ya sé que también hay un único Carlos). Karl va en Garra de Muerte y punto. Ya sé que hay ganas de vender el Próximo y Nuevo Dragón de Plástico Genial Cómprate Uno, pero leches... Por cierto, que me ha llamado la atención que remarquen "Solamente puedes incluir 1 Karl Franz en el ejército". ¿Significa eso que puedo incluir a dos Skarsnik y Gobbla en un ejército pielverde siguiendo su regla de "Reglas A Rajatabla"?

Seguimos. Kurt Helborg. El Elegido (aunque no esquive balas), o más bien El Instantáneo porque este tío dura menos que un caramelo en la puerta de un colegio (cualquier ataque que anule armaduras tiene las de hacerle un hijo). Lleva un colmillo rúnico, que no está nada mal para costar 325 puntitos.

Ludwig Schwarzhelm (para los que sepan alemán, una patada en los



¿A alguien más aparte de a mí le sobra el angelito ese?

webs: ¿yelmonegro? ¿por qué, entonces, lo lleva dorado en la pg 82?), brutal miniatura (aunque lleve un angelito que no pinta nada en Fantasy), muy interesante por sólo 220 puntos. Lástima que sólo tenga 3 ataques, porque repetir tiradas para herir añadido al golpe letal lo hace muy muy interesante.

Volkmar. Es mi ídolo. Alias "El Resucitao" (una de las chapuzas que hubo en la Tormenta). Muchas reglas especiales que mejoran un ya de por sí bueno Archilector montado en Altar. Lo malo, que NO HAY MINIATURA.... :( (no cuela que digáis "eh, hay una de 1.993").

Luthor Huss. Ahora es héroe en vez de Comandante pero sigue siendo carismático. La lástima es que aparte de la TSE4+ la única regla "rara" (causa miedo) no vale para nada. Digo yo que si coges un Sacerdote con AP montado en caballo bardado, le das un martillo a dos manos y una Reliquia Sagrada, tienes un Luthor que no causa miedo y que tiene HA4 en vez de HA5, pero que vale 20 puntos menos (¡eso son cuatro lanceros más!). Y sigo sin entender por qué no le ponen "armadura de placas" si claramente lleva una.

Baltasar Gelt. Un buen hechicero de N4: conoce todos los hechizos del

Metal, incluido los de Metallica y Lordi... (festivaal del humooooor). Contra proyectiles aguanta bien (TSE4+, RM1), ignora la primera Disfunción, +2 a lanzar hechizos... Su coste en puntos es muy tentador (400). ¿Lo malo? Que en cuerpo a cuerpo aguanta poquísimo y al ir en Pegaso... pasa lo que pasa.

### Comandantes

El General del Imperio (antes Conde Elector) no ha cambiado. En partidas amistosas no se verá ninguno (¿para qué ponerlo habiendo Kurt o Karl?).

El Gran Maestre Templario baja de coste.

El Supermago tampoco cambia.

El Archilector.. antes no estaba en el libro y ahora creo que estará en todas mis listas (en todas las que pueda). Por sólo 125 puntos tienes un tío con poca potencia de combate pero que genera dos dados de dispersión y que cada turno entona dos Plegarias, que tiene odio, y que por 100 puntitos le metes el buga debajo (un Altar, que es algo así como un carro pero que da tirada de salvación especial y RM, que tiene incluido un portahechizos de Luz N5, y que es inmune a desmo... casi ná). A 3000 puntos, dos Altares pueden ser The Milk. La curiosidad es que si te matan al Archilector, el carro sigue luchando (ya que es inmune a desmoralización...). Por fin los Caballos toman las riendas... ya les tocaba, al fin y al cabo son los que hacen las bajas decisivas en los combates.

### Héroes heroicos

El capi sigue igual (esos Capis con pegaso van a seguir siendo el terror de mis enemigos, juas juas juas...). Hablando de pegasos, el porta de batalla ya no puede ir en Pegaso. Una pena.

El hechicero, igual pero un duro más caro.

El Maestro Ingeniero es la gran miniatura que todos los imperiales pondremos día sí y día también a partir de ahora. Como si antes lo pusiera alguien... No cambia el perfil, ahora es 10pts más caro, y las dos únicas cosas nuevas son ese horrible caballo-robocop

(25 puntos por darle 2 de armadura y 1d3 impactos por carga?) o las palomas bomba (que tienen un 33% de probabilidades de acertar, eso suponiendo que no haya disparado el cañón o el mortero, ni su rifle largo... que pa qué). Collejón a GW por inutilizar más al personaje más inútil.

Y llegamos al Sacerdote. A partir de YA, el mejor personaje del Imperio. Un ataque menos que el capi (uo, qué pena), 40 puntos más caro... y a cambio 1 dado de dispersión, una plegaria por turno, odio (él y su unidad, conste) y todo el carisma que tiene. Por si fuera poco, si incluyes alguno en el ejército, una unidad de Flagelantes pasa a ser básica (¡vengaaaa, fiesta!). El tipo ideal para guiar a masas de infantería.

A todo esto: se os recuerda, generales imperiales, que los nenes pueden ir a caballo (con barda) DENTRO de una unidad sin que eso implique una masificación de flechas y balas en su dirección. Por 14 puntitos (cualquier Héroe) ganamos un +2 a la protección por armadura del nene, ganamos un ataque más (todos sabemos que los caballos son más mortales que sus jinetes) y ganamos 1 de PU. No hay excusa. Y si alguien se queja del trasfondo que mire la página 63 donde Luthor está a caballo rodeado de infantería. La única excusa para no darle un caballo (con barda) al nene, es o bien porque es un comandante y tiene un grifo debajo (de los que vuelan, no de los de Roca) o bien es un Capi con Pegaso dispuesto a repartir amor y amistad.

## Unidades Básicas

### La infantería básica

Y claro, llega Enero y con él las rebajas. Alabarderos, lanceros y espadachines un puntito más baratos. Que piensas "no es para tirar cohetes". No, para tirar cohetes es precisamente la Batería de Cohetes pero de eso hablaremos más tarde. Un punto no vale la pena. Pero en un frontal de 5, cinco minis (lanceros) son cinco puntos, es decir, +25 puntos por +1 a la resolución del combate y 5 más de PU. Eso SI vale la pena. Ahora se puede desplegar (cual goblins) una unidad de 36 Lanceros Imperiales acompañados de 16 Espadachines en forma de dos destacamentos de 8; total, 300 puntitos. Que duele, pero queda de un bonito... ^\_^ Sigo pensando que quizá no se ve mucha más infantería (básica) en el campo de batalla, pero si pones, que sean lanceros.



Los Sacerdotes son, ahora, indispensables en toda buena lista del Imperio

Las compañías libres siguen siendo igual de malas que antes (bueno, los han subido a HA3, uuuh que fuerte) pero encima más caros. Para poner un compañero libre (2A HA3 F3) mejor pon un alabardero (1A HA3 F4 armadura 6+) que valen lo mismo.

Por cierto, alguien preguntará "y los destacamentos?". Siguen, son iguales :) con la única diferencia que con "reglas a rajatabla" (aplicando que una regla de libro puede contradecir una regla de manual), tenemos que los arqueros (hostigadores) sorprendentemente pueden anular filas: "El destacamento consigue el bonificador al combate por cargar por el flanco y niega el modificador por filas del enemigo si posee una PU 5+". Ninguna mención a hostigadores... y cinco arqueros tienen PU5+... Pofuena, pofale. Siempre está bien contar con tropas con 360° de visión para poder hacer contracargas. (Quizá es un error de traducción o de escritura, lo lógico es "si no posee PU5+ no consigue ni una cosa ni la otra"...).

### La infantería básica que tira cosas

Los favoritos de mucha gente (los Arcabuceros) no han cambiado salvo en un detalle, ya no tienen el +3d6cm inicial de alcance (ooooh). Sigo pensando que el Poder de Penetración tiene más interés que los 15cm más de la ballesta. Una pena, porque la ballesta tiene su qué (sí, en el Battle Masters había ballesteros y por eso me gustan más, qué pasa). Si hubieran bajado los ballesteros (que no los han bajado, de hecho siguen igual) a 7 puntitos aún habrían competido con los arcabuces.

Los arqueros... Esto no tiene explicación, siguen a 8 puntos "porque hostigan". Guau. Pues mirando los arqueros bretonianos parece que no se han esforzado mucho con éstos (los bretos, entre las estacas, el fuego, el estandarte que no da 100 puntos y que valen menos...). Es que ni que costasen

7 puntos. Encima ahora los exploradores ¡tienen mínimo 10 minis! Collejón a GW.

### La caballería básica (o no)

Siguen al mismo precio, salvo los Lobos Blancos que ya no valen más que el resto (y ya no son 0-1). Claro que el hecho de tener F4 siempre, bajar en 1 su armadura respecto a los caballeros normales y ATACAR ULTIMOS... adiós a los lobos. Con lo majos que eran. Lo peor de todo es que mucho meterte en el libro que si las distintas Ordenes, mucho decir que Kurt Helborg sólo puede estar si está la Reiksguard, mucho "si pones un Gran Maestre tiene que ir en una unidad de su Orden", y luego las Ordenes se reducen a 2 como antaño. No costaba nada crear la regla "Ordenes", y hacer que cada Orden tuviera una simple regla especial (además de ser Círculo Interior) y ser Especiales....

Porque esa es otra: las unidades de Círculo Interior pasan a Especiales. ¿lógico? Ni mucho menos, me parece un cambio de lo más acertado (que parece que sólo existían los Círculos Interiores, todo el mundo con ellos en las listas). Además, ahora (definitivamente) dejan a los Elegidos como la mayor incongruencia del juego (a ver cuándo lo arreglan).

## Unidades Especiales

### La caballería especial

Un Collejón se lo lleva GW por la desgracia que le han hecho a los Herrueros. La segunda mejor caballería ligera de sexta edición (detrás de los Cabalgalobos) queda degradada bastante más abajo. Vale, ahora pueden disparar las dos pistolas (desde Séptima, que eso está bien); el campeón puede llevar pipa de repetición (4 disparos en vez de 2, mola) y por fin tienen músico. Pero ya no tienen la Descarga Cerrada (esos diez ataques F4 en carga... brutales). En la parte positiva tenemos que bajan un punto (uooo, que emoción, con esto ya me da para un Ferrari).

Los Batidores (Outriders) ya no son la mejora de los arqueros, sino unos arcabuceros a caballo. Van a ser fijos en todas las listas (o en muchas): pese a su Mover O Disparar, esos 3x disparos por mini (60cm F4 p.p.), con HP4, van a ser la delicia de muchos. El champi puede cambiar el mosquete por un "trabuco lanzagranadas" (que parece una campana...), que es ni más ni menos que un pistolón de F6 40cm. Y llegamos a la incongruencia más grande del libro:

un champi de Batidores tiene más HP que un Ingeniero. Pero vamos a ver, eso es como si el campeón de los grandes espaderos tuviera más HA que un capi... En fin, esto lo único que hace es enterrar (aún más) al señor Ingeniero.

## La infantería especial

Los Grandes Espaderos. Aplauso por el gran acierto en rebajar su coste a 10 puntos (una unidad de 20 son 40 puntos de gratis) y quitarles el 0-1. Ahora es completamente factible a 1.500 puntos tener tres unidades Tozudas con un porta de batalla en medio (L8 repitiendo desmo) y con sus destacamentitos y todo. Muy majos. La gente que antes no los ponía mucho tendrán que pensárselo.

## Las máquinas especiales

Sin novedad. Cañón y mortero iguales. Iguales en reglas, en minis, en todo.

## Unidades Singulares

### La infantería singular

Los Flagelantes. Junto a los Sacerdotes, el gran aplauso. Dejan de ser 0-1, baja un punto el coste, baja el precio del champi, SIEMPRE tienen furia asesina (aunque esto sea malo y no bueno, ver más adelante) y (lo mejor de todo) pueden "suicidarse" para tener beneficios. Si decides que se flagelen a sí mismos, tira 1d3: con un 1, repiten tiradas para impactar; con un 2, repiten tiradas para impactar y para herir; con un 3, repiten tiradas para impactar y herir y tienen +1RC (y 1, 2 ó 3 nenes que mueren pero sin que cuente para la RC). Fantástico.

En la parte mala destacamos que su R baja de 4 a 3 (algo lógico, todos los humanos tienen R3 salvo los personajes) y que pasan a tener 1 ataque en vez de 2. Que esto en el fondo da igual porque con la furia asesina se quedan en 2 ataques por mini. ¿Por qué este cambio? Porque ahora se les obliga a perseguir siempre (por la Furia Asesina). Cosa que encaja en el trasfondo, seamos sinceros.

Lo mejor de todo no es que se puedan incluir varias unidades inmunes a desmoralización (también se puede en un ejército enano por ejemplo). Es que una de ellas es básica i ponemos algún Sacerdote (con lo que el sacerdote y los flags me parece que van a estar en muuuuchas listas a partir de ahora).

## Las máquinas singulares

Los grandes cambios del ejército imperial están aquí.

El hellblaster cambia mucho. Vale, sigue teniendo 3 cañones, sigue siendo posible cascar 30 impactos de F5 a una unidad... pero deja de ser la megamáquina. En las mejoras (para que alguien lo siga usando) destacamos que baja a 115 puntos, y que ya no hay largo y corto alcance: siempre tiene F5 y -3 a la armadura y sigue disparando "los dados de artillería" pepinos (¿tanto les cuesta quitar lo de tira 1d6?). En la parte mala: que una vez sabes cuántos proyectiles salen, HAY QUE TIRAR PARA IMPACTAR, pero con todos los modificadores. Es decir, disparas el hellblaster contra una unidad lejana hostigadora, y si tienes suerte y no sale Problemas (hay un 50% de que salga Problemas), en promedio tendrás 15 "disparos", pues ale, con HP3 ya puedes impactar a 6+. Estoy de acuerdo en que antes era muy bestia (aunque era "one hit wonder", sólo podías dispararlo una o dos veces por partida), pero es que ahora lo han hecho demasiado blando. Collejón. Ya no tenemos nada "anti hostigadores" :(

La Batería de Cohetes, que parecía bastante mala, no lo es tanto: tiras como un cañón (pero usando la plantilla gordota) y una vez impacta, tira dispersión y artillería porque vuelve a caer... Curioso, muy curioso. Por cierto, ERRATA: en la página 49 dice en la columna de la izquierda que son 5 impactos por disparo y de F1, cuando es al revés: 1 impacto por disparo de F5. Ah, fijaos en la página 88: la dotación del Lanzacohetes es en realidad dos nenes de la dotación del cañón (plástico) y uno de la dotación del hellblaster (metal). Deduzco que simplemente aún no tenían preparada la dotación del lanzacohetes cuando hicieron el libro... Se rumorea que este próximo verano, cuando salga el Lanzacohetes, será una caja de plástico hellblaster / cohetes.

El Tanque a Vapor ha cambiado radicalmente. Siempre he sido de los que decían que el tanque antiguo no era para tanto. Este nuevo tanque me parece mucho más sencillo de jugar, con algunas cosas peores (ahora aguanta mucho menos) pero con cosas mejores. Ha ganado en lo que es el daño que hace en cuerpo a cuerpo (gastar 3 puntos de vapor en "machacar" implica 3d3 impactos F6... ouch...) pero pese a que ahora tenga R6 es mucho más fácil de dañar (todos los ataques impactan automáticamente). Ya no puede destrabarse del combate (ouch), y si le

haces 4 heridas (cosa no muy difícil... léase 36 disparos a larga de arqueros altos elfos) lo dejas muy tocado. Por cierto, tiene 10 heridas, pero si se le hacen 9 queda completamente inútil. Lo peor de todo es que ya no hay "modelos" de tanques: sólo hay un tanque, el de dos cañones, si te gusta bien y si no también. Sigue siendo caro para lo que hace (300 puntos) pero el hecho que ocupe sólo una Singular y que cause Terror puede hacer que tenga usos en partidas a 1.500 puntos.

## La sección de pintura

Es curioso ver la proliferación de miniaturas de Mordheim en la sección de pintura. Lo más interesante, sin duda, los colores de todas las provincias imperiales.

## Objetos mágicos

Los objetos mágicos comunes han cambiado de precio (espada de batalla a 15 puntos por ejemplo). Los objetos imperiales son casi los mismos y casi iguales, con algunas aclaraciones; pero casi todo más barato en puntos (eso permite más combinaciones). Sólo desaparece el Estandarte de Ulric y en su lugar aparece el Matademonios.

## Cosas que he echado de menos...

- No hay Cazadores de Brujas. Con el carisma que tienen... como personaje... es que ni como personaje especial... snif snif...
- Con lo majas que quedaban las reglas para personalizar Ordenes de Caballería... y ná.
- ¿Dónde están los Sacerdotes de Ulric? Buaaaaa...
- ¡Tampoco están los mercenarios! Intuyo que veremos un libro de Mercenarios MUCHO más cerca de lo que nos imaginamos...

## En definitiva...

En fin, podemos decir que este nuevo libro del Imperio mejora el ejército, rebaja las cosas que más quejas recibía de sus oponentes (hellblaster, círculo interior, tanque) y refuerza lo que poca gente usaba (sacerdotes, infantería, flagelantes). Me ha gustado, aunque podrían haber hecho algunos cambios más (mejorar el ingeniero y las ballestas, añadir órdenes de caballería, meter cazadores de brujas...).

Bueno, ahora sólo falta probarlo en profundidad ^ \_ ^

# Guía para Jugar Asedios

Por Rommel, con la colaboración de Veles y Abdziel

*Recientemente jugamos un par de escenarios de ¡ASEDIO!, de los cuales os presentaremos un informe de batalla. Sin embargo después de estas dos partidas, hemos llegado a la conclusión que el reglamento dedica muy poco espacio a las reglas para los asedios, lo que tiene por consecuencia grandes vacíos y lagunas a la hora de jugar un asedio.*

Los asedios son casi un juego aparte. Muchas reglas cambian, las unidades ya no son tales y la táctica varía mucho en comparación a las partidas tradicionales. Sin embargo no creo que sea esta la razón principal por la cual muy poca gente juegue a los asedios, se trata más bien de que las reglas para ello son muy inciertas, con gran cantidad de problemas irresolubles reglamento en mano, por lo que esto de entrada desanima a mucha gente.

La intención de esta guía es intentar un acercamiento al maravilloso mundo de los asedios, explicar o comentar reglas y añadir propuestas de formas de jugar los asedios para que estos resulten más interesantes. No estamos "revisando" nada, ni tampoco proponemos un conjunto de reglas nuevas para los asedios. Lo que intentamos es solucionar algunos de los vacíos existentes en el reglamento, simplificar el juego y hacerlo más entretenido, con el único fin de que esto pueda servir de guía o modelo a seguir para optimizar el juego de estos escenarios y que cada cual decida si quiere aplicar alguna de nuestras ideas, todas o ninguna.

## ¿Qué es un Asedio?

En el mundo de Warhammer (igual que en nuestro mundo) los ejércitos suelen maniobrar de tal forma que tengan en la medida de lo posible alguna ventaja sobre el oponente. Las batallas campales como las conocemos nosotros son en realidad una situación muy poco común en las guerras, pues no suele pasar que dos ejércitos equilibrados y en iguales condiciones se enfrenten. Lo que realmente se busca siempre es poder tener más tropas que el enemigo, sorprenderlo cuando no está preparado, etc. Sin embargo, para el justo funcionamiento del juego de ambos jugadores, en Warhammer se aplican reglas para jugar a un número igual de puntos, para representar esa igualdad de condiciones.

Pero en la guerra medieval hay mucho más que eso. Normalmente se confiaba mucho en las defensas que ofrecen los castillos, y tanto en el medioevo como en el mundo fantástico de Warhammer, apenas hay razas que no construyan imponentes

fortificaciones a lo largo y ancho de su territorio, para defenderse de los invasores y demás enemigos. Este es el mundo de los Asedios. Imponentes murallas y torres, valientes defensores, incontables enemigos con arrolladoras máquinas de guerra, pavorosos monstruos gigantescos y magníficos héroes de leyenda, luchando en una batalla por la supervivencia y la conquista de una fortaleza, ya sea el último reducto del bien o un simple puesto fronterizo avanzado.

Quien haya visto en alguna película el asalto a un castillo sabrá de lo que estoy hablando (¿quien no se acuerda de Troya o del Abismo de Helm?). Sin embargo lo que me pregunto es cómo hay tan poca gente que al ver estas secuencias no le entran unas ganas irrefrenables de emular estos asedios con sus ejércitos de Warhammer.

La única respuesta que se me ocurre es que no son conscientes del mundo que les aguarda en Warhammer Asedios.

## Empezando a jugar Asedios

Jugar un asedio es una opción de lo más interesante para no jugar siempre a lo mismo, que permite (y obliga) a jugar de una forma totalmente diferente a la que se juega en las batallas campales. Es, por así decirlo, un nuevo reto.

En mi opinión personal, los asedios nunca podrán ser un sustituto de las batallas campales. En un asedio hay menos táctica a la hora de jugar y por lo tanto puede hacerse más monótono. Eso sumado al gran despliegue de medios necesario convierte este escenario en un juego ocasional, y creo que es bajo este punto de vista que deben contemplarse los asedios. Así pues pasamos al primer gran problema a la hora de jugar un asedio, la necesidad de tener un castillo. Es muy difícil jugar sin un castillo bien hecho, y por lo general creo que apenas renta el esfuerzo y el dinero si intentamos hacernos un castillo nosotros mismos, por lo tanto lo primero que necesitaremos es comprar el castillo (evidentemente, el castillo de

GW es ideal para los asedios de Warhammer), pero claro, si antes he dicho que un asedio se juega ocasionalmente, entonces no interesa a los particulares comprarse todo lo necesario.

La inversión total es cara: 75€ para el castillo y unos 16€ para una torre de asedio (con una hay suficiente para unos 3500 puntos de asediados). Para una persona es casi impensable. En pocos escenarios es tan importante como en este tener un grupo de juego, pues si los gastos para comprar la fortaleza se dividen entre tres o más jugadores, el precio por persona pasa a ser de desorbitado a asumible. Sin embargo no es estrictamente necesario tirar de Games Workshop para comprar un castillo, pues siempre podremos comprar un adecuado castillo de juguete a un precio infinitamente menor e implantar en él los ajustes y cambios necesarios para jugar un asedio con un elemento básico prácticamente perfecto.

De esta manera hemos conseguido salvar el mayor de los inconvenientes a la hora de empezar a jugar asedios. Pero aún queda un largo camino, pues hasta que no se empiezan a jugar los asedios no nos damos cuenta de que el reglamento es el uno de los peores suplementos jamás redactados. De todos modos, si ya tenemos un grupo de juego con el que hemos comprado lo necesario, también habremos dado el primer paso para poder solucionar los problemas de los asedios. Debido a que hay tan poco material "oficial", siempre requeriremos de la buena voluntad de ambos jugadores, y es posible que los asedios sean la variante de juego donde más hace falta llegar a compromisos con el rival durante la partida.

Así pues, si os atrae el mundo de los asedios, lo más recomendable que podéis hacer es discutir a fondo las reglas que vais a emplear, para lo cual hemos decidido escribir esta guía a fin de aportar posibles soluciones a los problemas que se pueden plantear durante un asedio, y para proponer nuevas "Reglas de la Casa" que pueden dotar a la partida de más lógica e interés.

## Anatomía de un castillo

Esto no tiene ningún misterio, pero como los castillos de los jugadores pueden tener formas completamente diferentes, recargadas y espectaculares, se divide el castillo en varias zonas y las fortalezas deberán identificarlas de acuerdo con estas partes fundamentales: Puertas, Torres, Muros/Murallas y Patio de armas.

### Puertas

Esta sección suele ser la más débil de una fortaleza. En términos de juego es más fácil tirar abajo una puerta que una muralla entera. Una puerta es cualquier construcción que permita la entrada y salida de la fortaleza. Además suelen estar incluidas como parte de una sección de muralla o incluso una torre.

**Abrir las Puertas:** Las puertas de una fortaleza sólo se pueden abrir o cerrar desde el interior. Según el reglamento se necesitan dos miniaturas para poder abrirlas o cerrarlas (se supone que una miniatura tira para un lado mientras que la otra tira hacia el otro), pero no especifica de donde se sacan esas dos miniaturas para hacerlo. Además, se supone que están diciendo que son abatibles. ¿Pero qué pasa si es levadiza? También hay que tener en cuenta las posibles situaciones que requieren que se abran las puertas: no es lo mismo que un par de miniaturas abran la puerta para dejar entrar una unidad amiga que estaba fuera, que una unidad abra las puertas para poder salir ella.

Reglas de la Casa: Comentando estas eventualidades, las soluciones más fáciles serían las siguientes:

- Dos miniaturas (o una miniatura con PU 2+) que este situada en la muralla o torre que contiene la puerta y que

no este trabada en combate puede abrir o cerrar las puertas. La/s miniatura/s elegida/s para abrir o cerrar no podrá/n realizar ninguna otra acción en el resto del turno (no podrán disparar o luchar en las almenas por ejemplo), debido al gran esfuerzo de abrir unas puertas inmensas como las de una fortaleza. Solo se podría realizar una de estas acciones por turno: abrir o cerrar, pero no ambas en el mismo turno.

- Una unidad que desee salir al exterior del castillo por la puerta puede abrirla mientras pasa por ella, pero en tal caso reduciría su movimiento a la mitad, simbolizando el hecho de que toda la unidad espera a que se abran las puertas. Aquí habría que especificar que unas puertas abiertas por esta unidad no podrían cerrarse con la misma unidad, pues las puertas no se pueden cerrar desde el exterior. *Nota:* Esta acción se realizaría en la sub-fase de Resto de Movimientos (en el Reglamento no especifica nada). Ejemplo: una unidad de 10 Arcabuceros Imperiales situada en una Muralla, se encuentra a 8cm de la Puerta. El jugador quiere que una unidad de Caballeros haga una salida de la fortaleza. Para ello, decide que sean 2 Arcabuceros (PU 2) los que vayan a abrirla (están dentro de su alcance de Movimiento). Posteriormente en la Fase de Disparo la unidad de Arcabuceros abre fuego contra una unidad de Goblins, por lo que pasará a disparar sólo con 8 miniaturas, ya que las otras 2 están demasiado ocupadas abriendo la puerta.

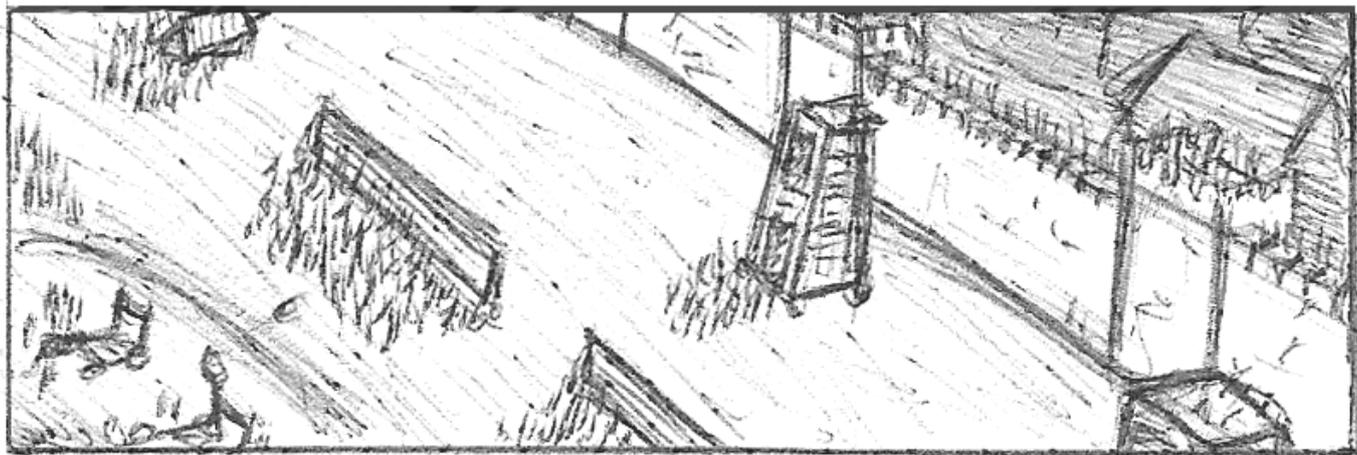
Una última cuestión al respecto de las puertas es la de quién tiene el control de la puerta para abrirla o cerrarla. En este caso la solución más obvia es que quien controle la sección de muralla o torre en que se encuentre la puerta, tendrá control sobre ella.

**Movimiento a través de la Puerta de un Castillo:** Las tropas no sufren ninguna restricción al mover a través de las puertas de un castillo. Las unidades no tienen que reformar las filas para poder pasar a través de la puerta. Si el movimiento alcanza para atravesar la puerta a toda la unidad, simplemente ponla al otro lado de la misma. De lo contrario separa la unidad en dos partes para dar más realismo, o simplemente especifica hasta donde ha avanzado y en el próximo turno pasa a la unidad por entero al patio de armas.

Las únicas excepciones en este caso son el resultado de puerta "destruida", que implica que quedan restos de la puerta que impiden avanzar libremente al interior de la fortaleza (se avanza a la mitad de velocidad) o el tamaño de las miniaturas.

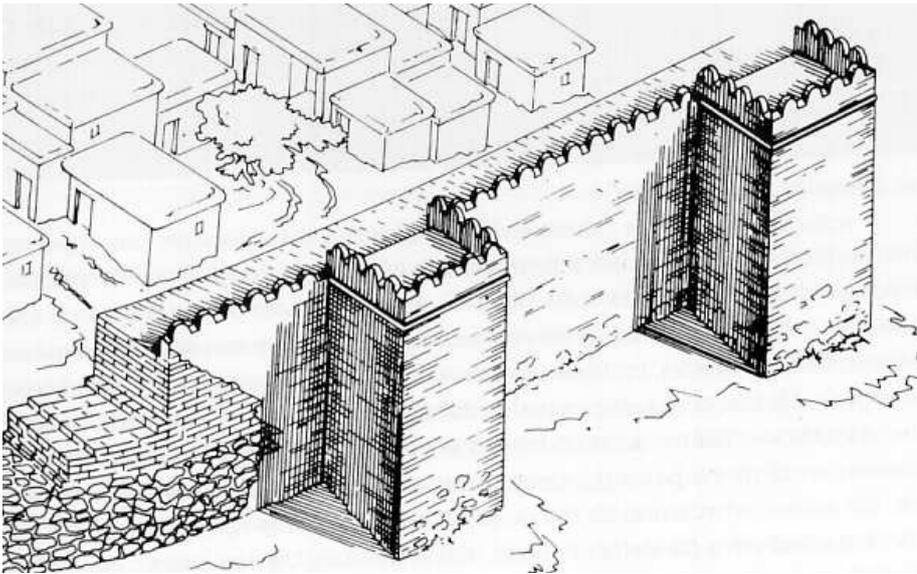
Como es evidente, un dragón o un gigante no caben por el espacio de la puerta, por lo que deberán pasar por otro sitio. En general las miniaturas con un tamaño superior al de la Puerta no podrían pasar por ella.

*Nota:* Puede darse el caso de que una miniatura en su pose rígida no pueda pasar a través de la puerta, pero debido a que en la realidad nosotros podemos inclinarnos, agacharnos, etc., podemos pasar por muchos sitios. Si se da esa circunstancia, lo mejor es hablar con el rival y llegar a una solución de mutuo acuerdo. Aunque señalo que si esa miniatura pudiera pasar (aunque sea un poco agachada en la realidad) se permita hacerlo. A modo aclaratorio, se supone que las puertas suelen ser bastante grandes, por lo que cualquier miniatura que no se considere objetivo grande debería poder pasar por ellas. Esto incluiría a miniaturas de una altura máxima aproximada como la de los ogros o trolls.



## Torres

Son los puntos más altos de la fortaleza y suelen ser bastante más resistentes que las murallas. Igual que las murallas se consideran terreno elevado, pero es aceptable que se pueda ver por encima de una muralla desde una torre, pues estas son aun más altas. Además, debido a la altura de las torres, no se las puede asaltar directamente ni con escalas/garfios ni con torres de asedio. También debido a su altura suelen tener 3 plantas o pisos.



**Plantas de la Torre:** Se pueden colocar tantas miniaturas como se desee mientras se respeten las limitaciones de la Torre en cada uno de sus pisos. A modo orientativo y tomando como ejemplo el castillo de GW se recomiendan unas 15 miniaturas de peana normal como máximo por cada piso, pero en caso de acordar otra cantidad con el adversario, esto se debe aplicar por igual para todas las torres. Como dice el reglamento, es fácil situar las miniaturas en la parte superior de la Torre, pero cuando están en los pisos interiores ya es otro cantar. Es importante pues, anotar qué unidades están en el interior de cada torre y qué piso. Se supone que las miniaturas en el interior disparan a través de las aspilleras hechas para tal propósito.

Nota: El Reglamento dice que se pueden colocar en cada uno de los pisos tantas miniaturas como cabrían en la parte superior puesto que debería haber el mismo espacio, pero al igual que se verá en el apartado de las murallas, debería dejarse un espacio de margen para que las miniaturas enemigas tengan sitio. Es cierto que no se puede asaltar una sección de torre mediante escalas y que el asalto desde las murallas o el patio de armas se realiza a través de las puertas, pero aun

así hay que contemplar la posibilidad real de que nos asalten las unidades voladoras, las cuales si pueden asaltar una torre.

**Máquinas de Guerra en Torres:** Sólo se puede colocar una única máquina de guerra en la parte superior de la Torre. Dichas máquinas no podrán moverse en absoluto el resto de la batalla, aunque podrán pivotar para encararse en la dirección a la que vayan a disparar. Las máquinas se despliegan en la parte superior de las torres y las

ocuparan por entero, por lo que no cabrán mas miniaturas amigas.

**Tropas situadas en los Pisos Interiores de la Torre:** Las miniaturas situadas en el interior de la torre no pueden ser designadas como objetivo de disparos por parte de las tropas enemigas puesto que no están a la vista. Según el Reglamento además pueden disparar en cualquier dirección desde el interior de la Torre lo que queda bastante irreal pero simplifica mucho. Personalmente recomendamos que solo puedan disparar hasta 2 miniaturas por piso y lado de la torre (90° de visión) aunque esto es cuestión de hablarlo con el adversario. En cuestión de combates cuerpo a cuerpo en las torres, se considera que hay una puerta que da a cada sección de muralla y a la planta baja en la primera planta, una que da al patio de armas en la planta baja y una que da acceso a la parte superior de la torre. Se considera que lucharán 2 miniaturas a través de la puerta, como si se tratase de un obstáculo defendido y el enemigo tiene que "tomar la torre" si quiere poder mover a través de ella. En cualquier caso las miniaturas trabadas en combate no podrán disparar, pero el resto de la unidad si podría hacerlo.

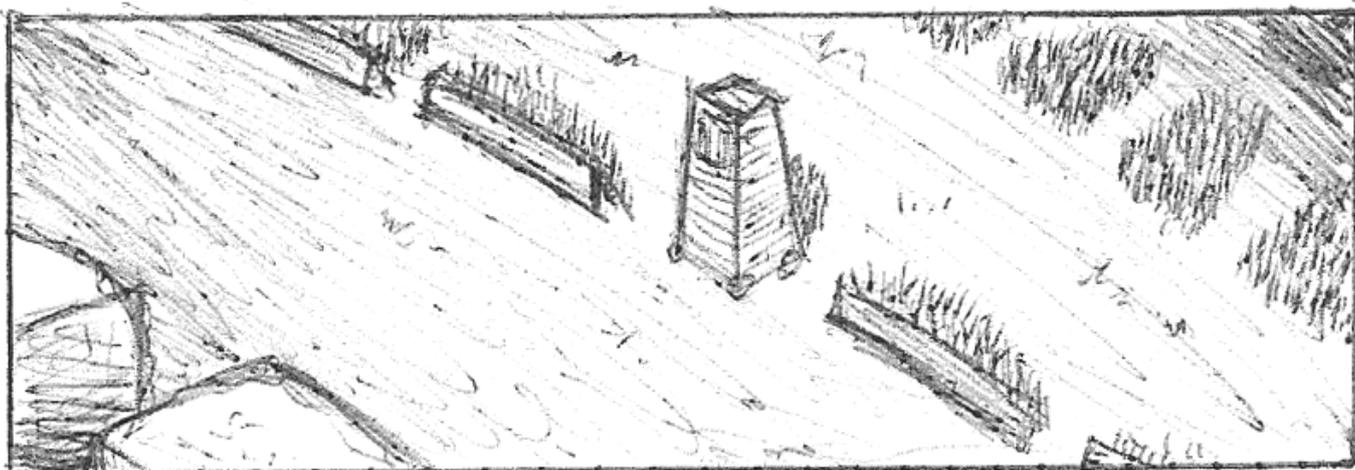
**Tropas situadas en la parte Superior de la Torre:** Las tropas situadas en la parte superior de una torre pueden ser designadas como objetivo de cualquier ataque de proyectiles, pero a consecuencia de estar rodeados por piedra y la enorme altura de las torres, los proyectiles enemigos tienen un -2 adicional al impactar a causa de estar tras "Cobertura pesada". Desde esta posición, y solo desde esta, se puede ver por encima de otras murallas, y lo único que puede quitar la línea de visión a tropas situadas en esta parte de una torre, son otras torres de la fortaleza. También se considera que las tropas situadas en la parte superior de la Torre tienen un ángulo de visión de 360°.

## Murallas

Las murallas son todo lo que no es ni puerta, Torre ni patio de armas. Son largos muros altos con almenas, por los que los defensores andan de una torre a otra y que en definitiva delimitan el patio de armas. Nosotros en este caso hablaremos de "Sección de Muralla" para referirnos a las reglas que se refieren a las murallas en el reglamento, pues una Sección de Muralla según el Reglamento mide 30cm, pero una Muralla "casera" podría tener 100cm de largo, y por lo tanto sería injusto que una catapulta pudiera destruir toda esa muralla de un disparo en vez de la "sección" de 30 cm correspondiente.

Las murallas deberán tener, al menos en su parte superior, una anchura de mínimo 50mm (mejor 80mm, ya que los de GW se han olvidado que existen peanas de 40x40mm). De esta forma, se podrán situar tanto las tropas defensoras como atacantes encima de la muralla sin que las miniaturas puedan sufrir una catastrófica caída.

**Tropas situadas encima de una Sección de Muralla:** las tropas en las murallas pueden ser designadas como objetivo de cualquier ataque de proyectiles, pero a consecuencia de estar cubiertos por las almenas, los proyectiles enemigos tienen un -2 adicional al impactar a causa de estar tras "Cobertura pesada", exactamente igual que sucede en las torres. Las miniaturas se consideran sobre terreno elevado a efectos de disparo, aunque no podrán ver por encima de otras secciones de muralla. A efectos de juego hemos comprobado que lo mas efectivo es fijar un numero de miniaturas máximo que puede haber por sección y ejercito. Es posible que físicamente quepan mas o menos, pero al fijar una cantidad por sección de muralla (y



atendiendo al tamaño de las peanas o a la PU) se evitan muchos problemas a la hora de mover por las murallas o realizar asaltos a ellas. Las tropas situadas en una sección de muralla se sitúan en una sola fila. Esto es una de las reglas más importantes y se detallara mas adelante. Por ahora bastara con decir que en una muralla solo puede desplegarse una única fila de soldados amigos o propios y una de enemigos. El número máximo de esta fila, como decíamos antes se recomienda que sea de 10 a 12 para las miniaturas de peana normal (25x25) y por sección de muralla. Esto debe de ser así para que los combates puedan tener lugar físicamente y para evitar situaciones irreales.

## Patio de Armas

Es el área delimitada por las murallas de la fortaleza y las torres, en el cual se deben de aplicar las reglas habituales de Warhammer (es decir, lo relativo a movimiento, magia, disparo, combate cuerpo a cuerpo, etc.). Las tropas situadas en esta parte del castillo pueden moverse libremente hacia las murallas, torres y al exterior del castillo siempre que no estén ocupadas por el enemigo, etc.

## Movimiento

Tanto las unidades que defienden un castillo como las que lo asedian deben organizarse en unidades tal y como es habitual en una batalla normal de Warhammer. El tamaño de la unidad puede ser tan grande como el jugador quiera (respetando el mínimo de las unidades), y, como se podrá comprobar, las unidades más pequeñas serán más fáciles de manejar en el interior de un castillo en el caso del asediado, y para el asediante evidentemente el numero prima debido a las bajas que sufrirá durante el asedio.

**Formación Abierta:** Cualquier unidad (incluidas las atacantes) que se encuentre en una sección de muralla o torre, podrá adoptar esta formación automáticamente sin ninguna reducción a su capacidad de movimiento. Mientras la unidad esté en esta formación deberá tener todas sus miniaturas a una distancia máxima de 3cm unas de las otras en vez de en contacto peana con peana, con todas las reglas asociadas a los hostigadores (exceptuando la dificultad adicional al ser impactados por disparos) por lo que si en algún momento de la partida no se cumple esta regla, se deberá rectificar en la siguiente fase de movimiento del jugador.

Nota: Esta no es una regla de la casa, sino que hace referencia a las reglas que están incluidas en el Apéndice IV del Reglamento pero de forma actualizada. Como notaréis la distancia máxima entre miniaturas de una unidad hostigadora cambió de 5cm a 3cm y esto también afecta a las reglas de Asedio. La formación abierta combinada con el tamaño de las unidades del asediante (que para nada son útiles una vez en la fortaleza) hemos intentado diseñar un sistema de tipo "reglas de la casa" que detallaremos en el apartado correspondiente. Estas reglas o bases no están perfectamente desarrolladas, y si los jugadores deciden utilizarlas, recordamos que es necesario la cooperación y el espíritu de juego para que funcionen adecuadamente, pues no son infalibles. Por ahora no entraremos en más detalles al respecto.

**Moverse por Secciones de Murallas:** Las tropas en esta parte del castillo sólo pueden moverse en una fila. Esto es importante, ya que no se pueden poner en dos filas para impedir al jugador rival que pueda tomar dicha sección de muralla como bien comentábamos anteriormente.

Sin embargo una unidad puede pasar "por encima" de otra siempre y cuando no termine su movimiento sobre ninguna miniatura de la unidad sobre la que pasa y sólo haya una fila en la sección de muralla (aunque en el Reglamento no lo dice, es importante aclarar que se tratará de una unidad amiga. No puedes pasar tranquilamente por encima de tropas enemigas). Esto implica entre otras cosas que se puede unir a una unidad a un combate en una sección de muralla, pero no pasar "por encima" de un combate.

**Movimientos de Marcha:** La presencia del enemigo a menos de 20cm no afecta a las unidades que se encuentren en las secciones de muralla o en las torres, por lo que siempre podrán efectuar movimientos de marcha. Esto también se aplica de forma viceversa, por lo que las tropas situadas en torres o secciones de muralla no impiden marchar a tropas enemigas en el patio de armas o fuera del castillo.

**Movimiento desde el Patio de Armas a una Sección de Muralla o Torre:** Una unidad de Infantería o de Monstruos puede intentar subir desde el patio de armas a una sección de muralla solamente moviendo en dirección a la sección que el jugador desee. Las miniaturas que entren en contacto con la sección de muralla podrán ponerse directamente sobre ella sin ninguna penalización (recordar que pueden adoptar la formación abierta). Si toda la unidad no puede alcanzar la sección de muralla, bien porque no hay más espacio o porque no tienen capacidad de movimiento suficiente, entonces deberán quedarse en el patio de armas en contacto con la sección de muralla y la unidad no podrá avanzar más hasta que no haya espacio para toda la unidad. Sólo la infantería puede entrar a las torres tal y como se ha descrito anteriormente puesto que para esto han de pasar por puertas (las cuales son

bastante más pequeñas que las de la entrada).

Hemos considerado que lo más lógico es asumir que cada torre tiene un acceso al patio de armas y uno a cada sección de muralla que delimite, a menos que se acuerde previamente alguna otra eventualidad. Para subir a las murallas desde el patio de armas (solo desde el patio de armas) no se necesita ningún acceso especial (se supone que están suficientemente bajas como para subirse de un brinco) pero en casos especiales y puntuales, podrían darse situaciones como accesos de rampas etc., los cuales deben ser catalogados previamente a la partida (quizás la rampa permita subir a la caballería...).

#### **Movimiento desde una Sección de Muralla o Torre al Patio de Armas:**

Una unidad que desee pasar al patio de armas, deberá medir la distancia desde la que están situados hasta la base de la sección. Además, la unidad podrá adoptar cualquier formación que tenga permitida una vez que llegue al patio de armas (no podrá tener la formación abierta ya que no se encuentra en una sección de muralla o torre, pero si una unidad no puede terminar el movimiento completamente dentro del patio de armas, entonces las miniaturas que no puedan deberán esperar en la sección de muralla o torre y la unidad no podrá mover hasta que pueda tener todas las miniaturas en el patio de armas). En caso de trabarse en combate, la unidad no podrá aportar el bonificador por filas.

Nota: Tanto para mover hacia una sección de muralla o torre como para ir al patio de armas, la unidad no podrá estar trabada en combate cuerpo a cuerpo (se sobreentiende, pero mejor aclararlo tal y como se hace en el Reglamento), aunque sí puede cargar desde o hacia una muralla o torre normalmente.

#### **Movimiento en el Exterior del Castillo y en el Interior del Patio de Armas:**

En estos casos se aplican las reglas habituales de Warhammer. Es importante tener en cuenta que las miniaturas situadas en las secciones de muralla o en las torres o en el interior no impiden efectuar movimientos de marcha a las tropas que se encuentren en el exterior.

#### **Movimiento entre Torres y Secciones de Muralla:**

Una unidad puede mover también de las siguientes maneras. Siempre midiendo la altura que suben o bajan, como si la estuviesen "andando":

- De un piso a otro dentro de la misma torre.
- De una torre a una sección de muralla (siempre que el piso de la torre en el que estén de acceso a una sección de muralla, sino deberán bajar o subir primero al piso correspondiente).

### **Asaltar una fortaleza**

Asaltar una muralla, tal vez sea la parte más espectacular de un asedio. Visualmente en las películas hemos visto combates bastante duros, donde los pocos defensores luchan hasta su último aliento contra una marea de tropas que no dejan de llegar hasta las almenas. Todo esto está representado mediante unas reglas especiales que expondremos y comentaremos a continuación:

#### **Cargar**

Una unidad puede declarar una carga de la forma habitual contra el Castillo como si fuera otra unidad enemiga. Se siguen todas las reglas pertinentes a la acción de cargar que se describen en el Reglamento. Con las excepciones que se detallan a continuación:

- Si las tropas que cargan se ponen en contacto con una sección de muralla y disponen del equipo de asedio adecuado (ver más adelante en Equipo para Asaltar las Murallas) podrá utilizarlo para poner sus tropas en la parte superior de la sección de muralla en la fase de combate cuerpo a cuerpo (Asaltar la Muralla). En caso contrario podrá atacar la sección de muralla como se describe más adelante.
- Las unidades defensoras que estén situadas sobre la sección de muralla contra la que se ha declarado una carga (da igual si la unidad atacante va a atacar la propia muralla o asaltar la muralla) podrá reaccionar a la carga de cualquier forma que tenga permitida esa unidad excepto huyendo. Esto implica "aguantar", "aguantar y disparar" y además podrá elegir la reacción especial "¡A las Almenas!" que se describe más adelante y en combinación con las otras dos reacciones.
- Una unidad que cargue contra una puerta o una torre "jamás" tendrá la opción de Asaltar la Muralla, por lo que siempre atacarán a la puerta o torre en sí.

Nota: En el Reglamento no dice nada de la reacción de las tropas situadas en una torre al ser cargada. Por

lógica se supone que pueden reaccionar de forma normal. Tampoco queda muy lógico que una unidad asaltando una puerta no pueda asaltar simultáneamente las murallas si esta equipada correspondientemente, especialmente si se tiene en cuenta que las puertas están contenidas en una sección de muralla! Personalmente creemos que debería poderse asaltar la muralla, pero esto es un punto importante a decidir entre los contendientes antes de la batalla.

### **¡A las Almenas!**

Las miniaturas que defienden una sección de muralla que sea objeto de una carga por parte del enemigo podrá elegir esta reacción a la carga. Esta reacción permite a cualquier miniatura que defienda la sección de muralla y que no esté trabada en combate mover hasta 5cm después de que el atacante haya completado su movimiento de carga. Este movimiento representa el hecho de que los defensores intentan cubrir cualquier hueco en sus defensas e intentar detener el asalto enemigo. Esta reacción permite usar también la reacción de aguantar y disparar a los defensores lanzar rocas y aceite hirviendo sobre el enemigo (excepto si está equipado con una Torre de Asedio).

Nota: Aunque la regla solo contempla a las miniaturas de la sección de muralla cargada, hemos comprobado que por lo general esta regla tiene poca utilidad real, sin embargo es fácilmente extensible a las tropas de las inmediaciones, que por ejemplo salen corriendo de la cobertura interior de una torre para defender una muralla asediada!

Reglas de la casa: ¡A las almenas!: Todas las miniaturas que defienden una sección de muralla o que estén en una torre o sección de muralla adyacente pueden reaccionar moviendo hasta 10 cm en dirección de la sección de muralla asediada y podrán combinarlo con la regla especial de aguantar y disparar en caso de que el movimiento les alcance para llegar a esa sección de muralla. Este movimiento solo lo pueden realizar unidades que no estén ya trabadas en combate.

### **Tomar la Muralla**

Para tomar la muralla, debe haber más miniaturas atacantes que defensoras en una misma sección de muralla durante un turno.

Una vez que el atacante ha tomado la muralla, éste podrá mover

libremente sus miniaturas por ella (dentro de las limitaciones habituales de movimiento en las murallas) y siempre y cuando no siga trabado en combate.

Además, los atacantes no tendrán ninguna penalización a la tirada para impactar y se atacará en orden de Iniciativa como es habitual y atacando en primer lugar si han efectuado una carga.

Ejemplo: Diez lanceros defienden una sección de muralla asediada por unos guerreros del caos. Debido al equipo de asedio, cinco miniaturas enemigas suben a la muralla a luchar. Debido a que los defensores están a cubierto y defienden un obstáculo, atacaran en primer lugar y el enemigo necesitara impactar a 6+.

Al término de la fase de combate solo quedan 3 lanceros y 4 guerreros. En el turno del defensor subirán otros 5 guerreros del caos debido al equipo de asedio, y si el defensor en su turno no mueve mas tropas para defender esta muralla y por lo tanto el agresor tiene mas soldados en la muralla que el oponente (véase 4 guerreros frente a solo 3 lanceros), se considerara que el asediante ha tomado la muralla, por lo que podrá subir tantas miniaturas como desee (y quepan físicamente en una línea) y no necesitará impactar a 6+ ni atacar en ultimo lugar.

Nota: Estas reglas se han ampliado un poco para aclarar mejor este concepto tan importante a fin de evitar confusiones. En el reglamento solo indica que se toma una muralla cuando "el enemigo tiene mas tropas en ella que el defensor" pero no aclara mas.

## **Murallas no Defendidas**

Si en una sección de muralla no hay ninguna miniatura defensora, cualquier unidad que ataque dicha sección, podrá situar sobre ella en la fase de movimiento tantas miniaturas como desee y sea físicamente posible (recordar que todas las miniaturas deben colocarse en fila y que se puede adoptar la formación abierta). Y se considerara que han tomado la muralla automáticamente.

Nota: Por si quedaba alguna duda, las tropas que tengan la capacidad de volar, pueden asaltar una sección de muralla e incluso una torre (lógicamente llegan hasta arriba volando) normalmente y además no sufrirán ninguna penalización (atacan en primer lugar si han cargado y en turnos posteriores por orden de Iniciativa. Además de no tener que impactar a 6

porque haya tropas defendiendo un obstáculo. Ojo que en el interior de la torre seguirán necesitando impactar a 6 ya que no pueden aprovechar su capacidad de vuelo).

## **Desmoralización durante el Asalto a las Murallas**

Las unidades que están combatiendo en una sección de muralla se consideran afectados por la regla especial Tozudos. Esta regla se aplica tanto a atacantes como a defensores.

Como excepción a la regla de Tozudos, las miniaturas pueden utilizar el Liderazgo del General si se encuentran en su radio de efecto y

utilizarlo sin modificar (de esta forma unos Guerreros Orcos que estén cerca de un Kaudillo podrán utilizar el L9 sin modificar para sus chequeos de desmoralización).

Hay que destacar que en los combates en las secciones de muralla no afectan el número de filas ni los estandartes ni los músicos ni tan siquiera la mayor PU. Sólo las heridas causadas en combate. Por lo tanto, el bando que haya sufrido más bajas será quien realice el chequeo de desmoralización. Si ha habido el mismo número de bajas, el combate será un empate y ningún bando tendrá que efectuar chequeo de desmoralización alguno.



Las tropas que sufran efectos secundarios por la resolución de un combate, como los no-muertos seguirán viéndose afectados por el resultado del combate (recordemos que sólo se cuentan heridas).

Nota: En el reglamento no se especifica nada al respecto, pero consideramos que las tropas que normalmente son tozudas deberían pasar a ser inmunes a desmoralización debido a su aun mayor arrojo y tenacidad en el combate. Sin embargo esta regla pisaría y haría bastante inútiles a las tropas de por si inmunes a desmoralización, por lo que también consideramos que las tropas normalmente son Tozudas, pasen a ser también Inmunes a psicología. Como viene siendo habitual, es recomendable decidir previamente esta eventualidad antes de la partida.

Por último una unidad que sea cargada en el patio de armas y todavía tenga miniaturas de su unidad en una sección de muralla o torre, no podrá aplicar el modificador por filas ese turno.

Nota: La regla original no decía nada sobre que podía hacer una unidad en esa posición. Hemos asumido que la unidad se encuentra en una situación demasiado mala y desorganizada como para poder reaccionar correctamente.

## Persecución

Las tropas atacantes que estuvieran asaltando la muralla y que hayan fallado su chequeo de desmoralización se alejarán del castillo los 5D6 u 8D6cm habituales (los 8D6 no venían indicados en el Reglamento, pero creo que así se rellena otro hueco). La unidad defensora jamás perseguirá (por razones más que obvias).

Nota: Desde el punto de vista de lo que es un asedio, resulta bastante inverosímil que los asediados saliesen huyendo por sufrir un par de bajas, por lo que a continuación proponemos una posible solución:

Regla de la casa: Cualquier unidad que se vea obligada a huir tirará 1D6 y sumará el resultado a su iniciativa. El ganador hará lo propio, y si este supera al enemigo, se considera que ha destruido a la unidad enemiga debido a que esta se ha descuidado. En caso de que el perdedor obtenga un resultado mayor, se quedaría en su sitio y no podrá hacer nada en el próximo turno (ni atacar, ni mover, etc.) y será impactado automáticamente. En el caso de los asediados, solo podrán ser destruidos aquellos miembros de la unidad que estuviesen en la muralla.

Ejemplo 1: Cinco lanceros defienden una muralla del asalto de 20 bárbaros del caos de los cuales 5 han accedido a la muralla. En este caso los bárbaros han ganado el combate al haber infligido una herida a cambio de ninguna. La unidad de lanceros debe efectuar un chequeo de desmoralización con su L7 (recordemos que son tozudos):

En caso de superarlo el combate continuara normalmente en la próxima fase de combate, pero si fallan esta tirada, tanto los bárbaros como los lanceros tirarán 1D6 y lo sumarán a sus respectivas iniciativas. El que obtenga el resultado mayor habrá ganado:

- Si los lanceros (que se supone que están huyendo) ganan la tirada, se considera que han sobrevivido, pero debido al pánico y la confusión de la situación en la próxima fase de combate no podrán hacer nada y serán impactados automáticamente.
- Si los lanceros han fallado la tirada serán eliminados.

Ejemplo 2: En el caso anterior supongamos que son los bárbaros los que han perdido y además fallaron el chequeo de desmoralización. Si al tirar 1D6+ Iniciativa obtienen menos que los lanceros, los (en este caso 4) supervivientes bárbaros en la muralla serán eliminados (que no el resto de la unidad al pie de la muralla). En caso de haber ganado la tirada se considerara que han sobrevivido, pero igualmente no podrán hacer nada en la próxima fase de combate y serán impactados automáticamente. Cabe destacar que esta eventualidad no impide que debido al equipo de asedio, en esa próxima fase de combate suban más bárbaros a la muralla, los cuales si podrán atacar.

Nota: Sin duda alguna este apartado es casi nuevo por completo. Igual que expondremos para la sección de Psicología, creemos que en un asedio la opción de la huida no es viable para el ejército asediado. No existe ningún lugar mas seguro que las torres o murallas, aunque el enemigo las este tomando, ya que abandonar el puesto de combate solo acelera la toma de la fortaleza, y como es bien sabido por todos, en la mayoría de estos asedios no suele haber prisioneros. De esta forma, además, evitamos el engorro de tener unidades huyendo por el patio de armas... ¿a donde huye una unidad en un patio de armas cerrado? ¡Pues eso!

## Psicología

Estas reglas se aplican únicamente a las tropas que están

luchando en el interior de un castillo (torres y secciones de muralla):

Todas las unidades superan automáticamente sus chequeos de psicología (menos los basados en la estupidez). Aunque esto no significa que sean inmunes a la psicología.

Nota: Aunque éste apartado está sacado de las correcciones de la White Dwarf nº 71, tampoco aclaran mucho la situación. Por el simple hecho de que unos guerreros esqueleto ganan un combate en las murallas y si tienen una potencia de unidad igual o superior a sus rivales, estos huyen automáticamente, ¡no parece que sea un duro combate de asedio!

Sin embargo hacer inmunes a psicología a todas las unidades luchando en las secciones de muralla y torres tampoco nos acerca a una solución realista y resta aún más utilidad a la ya de por si menguada utilidad actual de los grandes monstruos que causan terror y que en realidad tanto daño hacen durante los asedios (hablamos en este caso de gigantes, dragones y demás bichejos). Así pues ofrecemos una alternativa interesante basándonos de nuevo en que no hay sitio mas seguro que una muralla o torre.

Regla de la casa: Las reglas de psicología como la estupidez continúan funcionando normalmente menos por el hecho de que no se puede "avanzar" la mitad del movimiento. El caso de la furia asesina también sigue igual, pero no se realizan cargas ni persecuciones obligatorias si se defiende una muralla. Suponemos que el pánico como tal no tiene cabida en un asedio para los defensores en las murallas.

La novedad de esta regla esta pensada especialmente para los factores de miedo y terror.

Una unidad que se vea cargada por una unidad que causa miedo debe realizar un chequeo de psicología normalmente, pero en caso de fallarlo atacará en último lugar durante ese turno y no se considerara que defiende un obstáculo (los zombis siguen siendo descerebrados).

En el caso del chequeo de terror, si se falla los soldados se ven reducidos a unos temblorosos alfeñiques, por lo que se considerara que no podrán hacer nada durante el próximo turno y serán impactados automáticamente en combate cuerpo a cuerpo.

# CAMPAÑA: EL DESPERTAR

por Lord Darkmoon

*Hace eones, un Pecio Espacial lleno de Orkos que iban de Whaaagh, se estampó en Angelis, creando un masivo cañón y devastando el ecosistema del planeta. Los Orkos, que pueden sobrevivir a prácticamente cualquier catástrofe, prontamente decidieron que este no era el lugar del Whaaagh y decidieron encontrar una ruta fuera del planeta tan rápido como fuera posible. Se volvieron hacia los Mekánikoz en busca de ayuda. Los Meks pusieron rápidamente a los otros Orkos a trabajar recuperando todos los restos del accidente. Empezaron a ensamblar todos los componentes en una gran máquina, aunque lo que iba a hacer dependía de las ideas de cada Mekániko.*

*Algunos pensaban que estaban construyendo un nuevo Pecio Espacial, otros que era un Abordador (una combinación de rayo tractor y teleportador, que pondría un Pecio Espacial en órbita y permitiría a los Orkos teleportarse a bordo) mientras que otros pensaban que la máquina, una vez terminara, cobraría vida, les recogería a todos en sus manos y les llevaría al ¡Whaaagh!*

*Finalmente, alguno de los otros Orkos se percató de que la máquina se parecía a un gran Orko -era la imagen de Gorko o Morko, los dioses Orkos de la violencia y la astucia. Per a qué dios se parecía la máquina era una cuestión que enfrentaba a los Orkos. Unos pensaban que era Gorko y otros que era Morko. Finalmente, esta situación llevó a una guerra civil, que destruyó la máquina. Tras esto, los Meks decretaron que desde entonces la máquina se llamaría Gorkamorka, lo que significaba que podría ser Gorko, Morko o ambos dioses al mismo tiempo.*

*Al contrario que en otras tribus Orkas, las tribus de Angelis no están comandadas por un Kaudillo, sino por los Mekánikoz.*

*Una de las miles de tribus Orkas que combate y explora (ambas acciones son sinónimas en el idioma Orko) ha descubierto una nueva tumba en la superficie del desierto. Al contrario que otras tumbas encontradas anteriormente, en ésta no hay ni rastro de Cavadores (unas tribus humanas supervivientes del cataclismo que ocasionaron los Orkos al aterrizar), por lo que la tribu, esperando encontrar algo interesante, se decidieron a explorarla.*

## LAS CAMPAÑAS EN ¡CARGA!

Las campañas que iremos publicando se pueden jugar de forma independiente, pero también como parte de una historia más grande. Así, todas las campañas en las que intervengan los Orkos forman parte de la misma leyenda de los Orkos. En todas las campañas, habrá un cuadro como éste que indique el número que forma esta campaña en la historia de los ejércitos que participan en ella.

Orkos: 1      Necrones: 1

Esta campaña en tres partes recrea los acontecimientos que llevaron al Mekániko Ungrush Latazezina a conseguir la fama y la gloria, y el despertar del la Hueste Negrón conocida como Los Acechantes del Crepúsculo. Es una campaña histórica, por lo que, tras cada uno de los enfrentamientos habrá un breve resumen de lo que aconteció a continuación. El ganador de la campaña es aquél que consiga dos victorias (sobre tres).

### Regla Especial para los Orkos:

Durante esta campaña, el jugador Orko puede desplegar un Mekániko como Unidad de Cuartel General. No está obligado a desplegar un Señor de la Guerra.

## 1: La Entrada

Miraz, chicoz. La puerta ezta abierta. Entremoz

### Introducción

Un pequeño grupo de la tribu Orkoide ha encontrado una puerta abierta al interior del complejo de tumbas. Sin saber lo que se encuentra dentro, los Orkos avanzan por los pasillos, hasta llegar a la tumba central. En algún momento, inadvertidamente, activan algún mecanismo que despierta a los guardianes de la tumba.

### Las Fuerzas del Atacante

El atacante cuenta con 500 puntos de Orkos. No pueden tener ningún vehículo y deben seguir las reglas de Patrullas.

### Las Fuerzas del Defensor

El defensor cuenta con 3 escuadras de 10 Necrones cada una.



## El Campo de batalla

El enfrentamiento se realiza en las cámaras superficiales de la tumba Necrona. Se debería jugar en una superficie de 100x120 aproximadamente, con al menos seis elementos que bloqueen la línea de visión y sean terreno impassable de unos 15 cm. de lado. La idea es representar las diferentes cámaras Necronas. Una forma práctica de hacerlo es situar cajas pequeñas (del tamaño de cajas de unidad de WH40K y de Destructor Necrón) sobre la mesa.

### Despliegue

Los Orkos despliegan a 60 cm de uno de los bordes de la mesa, que será su ruta de retirada.

Los Necrones permanecen en Reserva y despliegan mediante la regla de Despliegue Rápido. La tirada de Reservas comienza en el turno 1 (antes del movimiento Orko) con una tirada de 4+ por cada escuadra.

### Reglas Especiales

El interior de la tumba Necrona es muy oscuro y tenebroso, por lo que se utilizarán las reglas de Combate Nocturno.

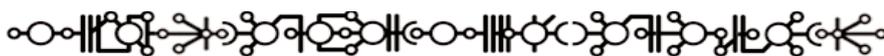
Los Necrones están inactivos, y salen de las tumbas Necronas. Al hacer el despliegue Rápido, no pueden caer en terreno impassable. En su lugar, aparecen pegados a dicho terreno. Siempre se dispersan. Si caen sobre una unidad Orka, se considera que están trabados en cuerpo a cuerpo sin que ningún bando haya cargado.

### Duración de la batalla

Hasta que no quede ninguna unidad de un bando sobre la mesa.

### Resumen Histórico

Los primeros Orkos que entraron en la tumba Necrona fueron prácticamente masacrados. Sin embargo, uno de los supervivientes comentó luego que "Iaz Iataz ezaz aparezían de la nada", lo que llevó a Ungrush Latazezina a pensar que un componente teleportador era justo lo que GorkaMorka necesitaba (aunque no lo pensó en esos términos, claro). Por tanto, reunió a un grupo de valientes Orkos (todos a los que pudo amenazar y coaccionar) y los mandó al interior de la tumba Necrona, en busca del aparato Necrón teleportador.



Campo de Batalla del escenario 1: La Entrada

## 2. El Despertar de los Necrontyr

*Las luces se encendieron. Arcanos artefactos comenzaron a funcionar tras miles de años. Las tumbas necronas comenzaron a abrirse en masa. Sólo los Orkos se interponían entre Los Acechantes del Crepúsculo y su destino...*

### Introducción

Las actividades Orkoides dentro de la tumba Necrona han reactivado mecanismos arcaicos que han devuelto a la vida a los Necrones. Y no les hace mucha gracia ver su tumba llena de pielesverdes. Los Necrones se activan y se prestan a expulsar a los Orkos de la tumba, mientras éstos exploran y cacharrean todo lo que pueden para encontrar algo útil para escapar de Angelis.

### Las Fuerzas del Atacante

El jugador Orko cuenta con 1.000 puntos. Sólo puede incluir una opción de Cuartel General.

### Las Fuerzas del Defensor

El jugador Negrón cuenta con 1.000 puntos. Sólo puede incluir una opción de Cuartel General.

### Escenario del Enfrentamiento

El enfrentamiento se realiza en las cámaras interiores de la tumba Necrona. Se debería jugar en una superficie de 100x120 aproximadamente, con numerosos elementos de escenografía que representen las diferentes cámaras Necronas. Lo ideal sería tener elementos de muros y demás suficientemente altos que formen cámaras y otros elementos de la tumba Necrona.

### Despliegue

Los Orkos despliegan a 15 cm de uno de los bordes de la mesa, que será su ruta de retirada.

Los Necrones despliegan a 15 cm del borde opuesto de la mesa.

Los Orkos despliegan en primer lugar. El orden de despliegue es el siguiente: Apoyo Pesado, Tropas de Línea, Tropas de Elite, Tropas de Ataque Rápido, Cuartel General.

## Reglas Especiales del Escenario

Los Necrones no se encuentran todavía a pleno rendimiento. Los Guerreros Necrones se mueven todo el tiempo como si atravesaran Terreno Difícil (2D6). Sin embargo, cada unidad de Guerreros Necrones que sea destruida se despliega de nuevo al inicio del turno Negrón mediante las reglas de Despliegue Rápido. Al hacer el despliegue Rápido, no pueden caer en terreno impenetrable. En su lugar, aparecen pegados a dicho terreno. Siempre se dispersan. Si caen sobre una unidad Orka, se considera que están trabados en cuerpo a cuerpo sin que ningún bando haya cargado.

### Duración de la batalla

La batalla dura hasta que muera uno de los dos Cuarteles Generales. En el caso de los Orkos, pierden la batalla si muere el líder de la Horda, independientemente de si posee escolta o no. En el caso de los Necrones, si muere el Líder Negrón.

### Resumen Histórico

La horda Orkoide penetró profundamente en la tumba Necrona, activando más y más de los campos de éstasis que mantenían a los Necrones hibernando. Tras un combate encarnizado, los Orkos consiguieron destrozarse a un Líder Negrón y observar claramente cómo se teleportaba. Siguieron el rastro de las teleportaciones hasta el interior de la tumba, donde activaron un teleportador.

## K'y'lt, Señor del Crepúsculo

*Poco se sabe de K'y'lt, salvo que ese es el nombre que le ha asignado el Ordo Xenos. Los Orkos le llamaban "kazko ke'brilla", al parecer debido a una luminosidad poco habitual en lo que sería su cráneo (si fuera humano). Este Líder Negrón dirige a una hueste conocida como los Acechantes del Crepúsculo, debido a su facilidad para atacar en condiciones de baja luminosidad. No se sabe gran cosa sobre él, excepto que despertó en Angelis y que viaja por la galaxia rumbo a un destino desconocido.*

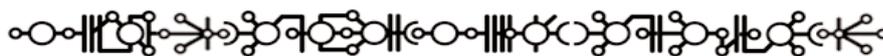
Puedes elegir a K'y'lt como una opción de Cuartel General en cualquier ejército Negrón, ya que se trata de un personaje perfectamente legal. Si lo haces, debes equiparlo tal y como se presenta aquí. K'y'lt tiene un coste de 210 Puntos y tiene el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
4	4	5	5	3	4	3	10	3+

**Equipo:** un Dáculus, un Orbe de Resurrección, un Campo de Descarga y el Cráneo Solar.

**Cráneo Solar:** Este artefacto Negrón hace que la cabeza de un Líder Negrón brille con luz propia, causando terror allá por donde pasa. Se considera que K'y'lt está equipado con un Pulso Solar y una Mirada Llameante.

Consulta el Códex: Necrones para la descripción del equipo.



Campo de Batalla del escenario 2: El Despertar de los Necrontyr

### 3. El Pocio Espacial

- ¡Lo conzeguimoz! ¡Vamo'al Waaagh!
- Zi, pero... ¡tenemoz que zalir de aquí!

#### Introducción

Los Orkos han conseguido penetrar profundamente en la tumba Necrontyr, y han activado un teleportador "modificado" que ha transportado gran parte de la tumba (y ha causado una tremenda explosión en la superficie de Angelis) al interior de un pecio espacial. La teleportación es inestable, puesto que los Necrones intentan recuperar el control del teleportador, mientras los Orkos intentan abandonar la tumba Necrontyr...

#### Las Fuerzas del Atacante

El jugador Necrón cuenta con 2.000 puntos de Necrones. No puede incluir ningún C'Tan y DEBE incluir al líder K'y'lt, Señor del Crepúsculo (su perfil viene más abajo).

#### Las Fuerzas del Defensor

El jugador Orko cuenta con 2.000 puntos de Orkos. DEBE incluir a Ungrush Latavezina (su perfil viene más abajo) y, al menos una unidad de Lataz Azezinas.

#### El Campo de Batalla

El enfrentamiento se realiza entre el amasijo retorcido de hierros y restos Necrones en que se ha transformado esta sección del Pocio Espacial. Debería ser una mesa de 120x180, con mucha escenografía que dificulte las líneas de visión y el

movimiento, con abundante escenografía de área (representando zonas de escombros).

#### Despliegue

Los Necrones seleccionan uno de los bordes cortos del tablero. Esa será la ruta de retirada de los Orkos. Luego deben dividir su fuerza en 2 partes, de al menos 750 puntos cada una. Numera una de las fuerzas como Fuerza 1 y otra como Fuerza 2. El jugador Orko tirará un dado. Con un resultado de 1-3, el jugador Necrón desplegará la Fuerza 1 y con un resultado de 4-6 desplegará la Fuerza 2.

La fuerza elegida desplegará a 15 cm del borde de retirada de los Orkos. Desplegará la fuerza al completo. Luego, alternativamente, el jugador Orko y el jugador Necrón desplegarán el resto de sus fuerzas. El jugador Orko desplegará sus fuerzas a más de 45 cm de su borde de retirada, fuera de la línea de visión de las unidades Necronas ya desplegadas. Podrá situar una unidad dentro de la línea de visión si se encuentra a más de 60 cm. El jugador Necrón podrá situar el resto de sus unidades a menos de 15 cm del borde opuesto a la ruta de retirada Orka. Deberá situar sus unidades a más de 45 cm de las unidades Orkas. El jugador Necrón mueve en primer lugar.

#### Reglas Especiales

Al inicio de cada turno, tira un dado. Con un resultado de 5+, durante ese turno se aplican las reglas de

Combate Nocturno, debido a las fluctuaciones de luz dentro del pecio espacial.

Si una unidad Orka consigue salir por el borde indicado, retírala del tablero. Cada unidad Orka que se encuentre fuera del tablero otorga 2 Puntos de Victoria, 1 Punto si se encuentra por debajo del 50%. El jugador Necrón suma 2 Puntos de Victoria por cada unidad Orka destruida, 1 Punto si la reduce por debajo del 50%. Si Ungrush Latavezina consigue escapar de la tumba Necrona, el jugador Orko suma +2 Puntos de Victoria (adicionales a los Puntos de Victoria que otorgue la unidad en que se encuentre Ungrush). Si el jugador Necrón consigue destruir a Ungrush Latavezina, suma +2 Puntos de Victoria.

#### Duración de la batalla

La batalla tiene una duración de 8 turnos.

#### Recreación Histórica

Los pocos Orkos supervivientes se congregaron alrededor de Ungrush Latavezina, mientras el trozo de pecio espacial donde se habían refugiado saltaba a la Disformidad, abandonando a los Necrones. Ungrush les prometió a sus secuaces que pronto llegarían a un ¡Waaagh! donde guerrear y conseguir piñoz... Mientras, en el resto del pecio espacial, los Necrones se enfrentan a un desafío diferente...

#### Ungrush Latavezina

*Ungrush era un importante Mekánico en Angelis, hasta que consiguió salir con una pequeña fuerza. Ahora se dedica a ofrecer sus servicios y los de sus tropas al mejor postor, y numerosos líderes Orkos desean que forme parte de su séquito. Ungrush es conocido por su capacidad de mando, extraña en un Mekánico, y por su gran cantidad de aparatos extraños que recolecta. Suele aconsejar al líder sobre dónde atacar y cómo, y muchos Noblez Orkoz consideran que está tocado por Gorko (o Morko).*

Puedes elegir a Ungrush como opción de Cuartel General en cualquier ejército Orko, ya que se trata de un personaje perfectamente legal. Debes equiparlo tal y como se presenta aquí. Cuesta 72 Puntos. Perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
4	2	4	4	2	3	3	7	6+

**Equipo:** Kuerpo Cibernético, Piztolón y Garra. Consulta el Códex: Orkos para la descripción del equipo.



Campo de Batalla del escenario 3: El Pocio Espacial

# GORGONA (GUARDIA IMPERIAL)

(c) Forge World / Games Workshop. Traducción de Lord Darkmoon.

*El Gorgona es un enorme vehículo fuertemente blindado de transporte que se utiliza para llevar un gran número de tropas de asalto hacia las líneas enemigas, antes de desembarcarlos directamente en las posiciones enemigas.*

*Un Gorgona puede llevar a un pelotón completo en su compartimiento abierto de carga, aunque en unas condiciones muy apretadas. Las tropas en el interior de un Gorgona suelen estar embarcados sólo durante el corto viaje a través de tierra de nadie antes de desembarcar directamente en las trincheras enemigas. Cuando el Gorgona llega a su objetivo, la rampa frontal desciende y las tropas avanzan a la carga, con las armas disparando, para sobrepasar las posiciones enemigas gracias a la fuerza del número.*

*El Gorgona está armado de forma ligera, con ametralladoras pesadas dando fuego de supresión mientras la infantería desembarca. Algunos Gorgona están equipados con barquillas laterales para apoyar este papel, normalmente armados con Bolters Pesados o Morteros para enviar proyectiles en las trincheras enemigas mientras se acerca. A pesar de su tamaño, el Gorgona no lleva armamento más pesado. Esto es así porque su papel no es destruir al enemigo, sino llevar un pelotón de infantería a salvo durante una corta distancia, incluso bajo el fuego más intenso.*

*Como vehículo especializado, el Gorgona sólo se despliega en misiones específicas, como atacar defensas enemigas fuertemente fortificadas, o llevar tropas a una brecha durante un asedio.*

## Transporte de Asalto Súper Pesado "Gorgona"

	HA	Frontal	Lateral	Posterior
Gorgona	3	14	13	10

**Coste:** 390 puntos (tripulación aparte).

**Tipo:** Tanque Super Pesado, abierto.

**Tamaño:** Máquina de Guerra

**Velocidad:** Lento

**Puntos de Estructura:** 3

**Tripulación:** 3 Guardias Imperiales

**Armamento:** 2 pares de ametralladoras Pesadas acopladas.

**Opciones:** Un Gorgona puede elegir

cualquiera de las siguientes mejoras para vehículos de la Guardia Imperial: red de camuflaje, blindaje adicional, misil cazador asesino, reflector, lanzadores de humo, faldones laterales. El Gorgona puede mejorarse con barquillas laterales con cuatro Bolters Pesados por +60 puntos, o cuatro lanzallamas pesados por +60 puntos, o cuatro ametralladoras pesadas por 30 puntos, o con Morteros Gorgona por +20 puntos.

**Destacamento Súper Pesado:** El Gorgona es un vehículo súper pesado y como tal debe desplegar en su propio destacamento de 1-3 Gorgonas.

## Transporte

El Gorgona puede transportar hasta 50 hombres.

Las siguientes unidades de la Guardia Imperial pueden ser transportadas en un Gorgona: escuadras de mando, escuadras de infantería, escuadras de armas pesadas, escuadras de Soldados de Asalto, escuadras de Veteranos Endurecidos, Ratlings, Ogretes (cada uno cuenta como dos personas) y Escuadras de Armas Pesadas. Los Consejeros añadidos a una escuadra también pueden ser transportados.

Hasta 2 Cíclopes y sus controladores pueden embarcad. Cada Cíclope cuenta como 10 hombres.

## Reglas Especiales

**Prow extra blindado:** El Prow frontal del Gorgona es tan grueso y blindado que si sufre un impacto Superficial en e Blindaje Frontal puede ignorar el daño con un resultado de 4+. Toma nota que no protege de los impactos internos. El blindaje del Gorgona también significa que se considera que siempre está equipado con Barreminas y Quitaobstáculos.

**Mortero Gorgona:** Puede montarse en los laterales del Gorgona para lanzar cargas explosivas en las trincheras enemigas. Alcance: 120cm F4 FP6, Pesada 4, Artillería Ligera, Un Disparo. El Mortero Gorgona es de un solo disparo, una vez que ha disparado no puede volver a dispararse.

**Desembarcar del Gorgona:** Como vehículo descubierto, las miniaturas desembarcando del Gorgona pueden hacerlo a 5 cm de todo su perímetro. Los laterales blindados del Gorgona no permiten a los ocupantes disparar sus propias armas. A pesar de ser un vehículo descubierto, las escuadras en su interior no pueden disparar.

**Anfibio:** El Gorgona es un vehículo anfibio. Considera todo el terreno acuático como terreno abierto.



**Sobre la Capacidad:** La miniatura del Gorgona es capaz de llevar unas 15 miniaturas, nada cerca de las 50 que debería poder (si las miniaturas no tuvieran una base redonda y estuvieran hombro con hombro). Créenos, hemos hecho los cálculos, 50 hombres cabrían dentro del espacio asignado. Durante una partida, coloca dentro del Gorgona tantas miniaturas como puedas, y coloca el resto a un lado de la mesa. Pueden situarse sobre la mesa cuando desembarquen.

# ULTIMOS PENSAMIENTOS DE UN ATEO

Por Aerion the Faithful (alias NRG)

Me he alejado de la Luz del Emperador, y lo he hecho gustosamente. Pero, antes de que empieces a suponer cosas probablemente inspiradas por esa espectacular propaganda con la que te han abrumado en tu activo mundo, déjame aclararte un par de cosas: no he caído en el Caos, ni he descubierto de repente que poseo algún rasgo característico que me pueda convertir en mutante a los ojos de la Sagrada Inquisición. De hecho, sigo siendo un soldado al servicio del glorioso Imperio del Hombre. He sido guardia imperial los últimos diez años y, por lo que a mí respecta, lo seré los próximos minutos, cuando salte de este transporte a otro abarrotado campo de batalla repleto de cuerpos y sangre. El aire está lleno del hedor compuesto por esa apestosa mezcla de aceite, gasolina y cuerpos en descomposición. Los ojos de mis compañeros no reflejan nada; no hay valentía o coraje aquí, no señor. Sólo rezos; rezos por una muerte rápida y el fin del dolor y el sufrimiento. Aún así, sabemos que el Emperador es mucho más sádico que todo eso, y no nos dejará ir hasta que hayamos cumplido nuestro propósito en este Universo, que será morir o matar. Morir o matar. Y yo

digo que no hay diferencia, si has visto lo que yo he visto: niños asesinados, madres levantando sus brazos al cielo pidiendo un milagro que simplemente no ocurrirá. Y nosotros... nosotros caminamos entre las ruinas de ciudades con la muerte en nuestro aliento y el vacío en nuestros ojos. Negros y profundos vacíos de nada que absorben la vida de todo lo que tocamos con nuestras mutiladas manos, a las que les faltan un dedo o dos. Nuestras mentes están claras, pero nuestras almas están locas; entendemos perfectamente lo que significa este horror, lo que esta galaxia de guerra nos hace a nosotros y a nuestros maltratados cuerpos. Y no nos importa. Según los examinadores Imperiales, ya hemos perdido: "inadecuados para vivir entre los hombres de nuevo", han dicho; estamos demasiado locos como para recuperar la más mínima cordura, y aún lo suficientemente cuerdos como para aguantar esta locura.

¿Herejía, dices? Yo digo que no. Es hipócrita pensar que un hombre no tendrá dudas; que un hombre no se cuestionará su propia muerte a manos de alguna pesadilla inenarrable en un mundo olvidado. Todo el mundo tiene

pensamientos como esos. Sé que mis compañeros veteranos también los tienen. ¡Joder! ¡Hasta el Comisario los tiene! Aunque no lo dirán muy alto. Pero cuando descansamos, y nadie habla, amontonados alrededor de un fuego improvisado dentro de alguna cueva en el medio de las ruinas de una ciudad, las dudas flotan en el aire tan visibles como los fantasmas que nos acechan. Como los recuerdos de lo que alguna vez fuimos.

El Quimera frena y algunos ojos se levantan hacia las puertas. La mayoría se quedará mirando fijamente al suelo hasta que los gritos del Sargento les saquen de su ensimismamiento.

¡Entonces despertarán!  
¡Despertarán como un millón de bombas explotando a la vez, y se convertirán en las manos del destino y en la Guardia Imperial, destrozando a sus enemigos!... Qué mentira más gloriosa... Qué horror tan glorioso. Y tú te preguntas: ¿por qué un Dios lucharía con peones tan insignificantes una guerra contra otros Dioses? ¿No pueden luchar en otra dimensión? ¿Una poderosa, llena de sus poderes divinos? Podrían, seguramente, pero son cobardes. Ellos no entienden la guerra, y es por eso porque nosotros existimos. Los hombres existimos porque alguien tiene que portar la carga, y los dioses no portan cargas. Ellos la dejan caer sobre los hombros de otros... Pequeños

hombros apilados juntos en una masa rugiente que repite cantos y oraciones, siendo el combustible necesario para la gran máquina que son sus Reinos, Reinos de leyendas heroicas y marines superhumanos, tan drogados que ya no son hombres, Reinos de Inquisidores que reparten justicia divina para llenar sus bolsillos con algunas monedas, o juegan con nuestras almas para conseguir un poco más de poder.

Ya oigo las botas del campo de batalla fuera. Y las explosiones y el calor. Cuando la puerta de este compartimento se abre, como una boca con dientes afilados, puedo morir. Porque si hay algo más insoportable que esta vida, es el hecho de no creer en nada.



# STAR WARS

## UNA HUIDA ARRIESGADA

Escenario de Guerras Clon mixto para Miniaturas y Starship Battles. (c) Wizards of the Coast. Traducción de KeyanSark

*Mientras rugen los Asedios del Borde Exterior, se han oído rumores acerca del paradero del líder Separatista San Hill y sus seguidores, bajo la protección de un equipo mercenario Bothan en el planeta Bothawui. El Comandante Clon Cody y su grupo de elite, la Escuadra 7, han sido enviados para traer al banquero Munn vivo o muerto. Pero en el momento en que los dos LAAT/i's se acercan al planeta una patrulla especial de los Separatistas les ataca, casi como si les estuvieran esperando.*

La cañonera del Comandante Cody consigue salir de la escaramuza con daños mínimos, pero el General Jedi Danta Res, asignado para acompañar a la fuerza de asalto clon, ha muerto presumiblemente cuando su cañonera fue volada en pedazos en órbita. Cuando el Comandante Cody consigue salir de los restos entiende que San Hill no está en Bothawui... y que nunca ha estado.

El y los ocho ARC Troopers sobrevivientes se dispersan para infiltrarse en la estructura próxima a los restos de su nave. A medida que se internan en la instalación dañada algo parece que no va bien... Primero ha desaparecido Alfa-42... y ahora es Gamma-89.

¡Es una trampa! Un inmenso y poderoso droide se encuentra en esta instalación y los droides de reserva se están comenzando a activar. El Comandante Cody envía una señal de auxilio a todas las naves próximas solicitando evacuación inmediata. La señal consigue llegar hasta una pequeña Flota de la República. Todo lo que la Escuadra 7 puede hacer ahora es aguantar la posición y esperar...

### Mapas y Despliegue

Este escenario requiere 4 jugadores, 2 por batalla ya que éstas tienen lugar simultáneamente. Se usan los mapas de la base separatista destruida (*Clone Strike*) y los mapas de Star Wars Starship Battles.

En el juego de miniaturas, despliega a la Escuadra 7 en la esquina inferior izquierda del mapa. Los droides despliegan en cualquier otra habitación excepto esta y el droide experimental despliega en la esquina superior derecha. No puede haber droides en el exterior. El despliegue de las naves espaciales se lleva a cabo según las reglas estándar.

### Condiciones de Victoria

Para que la República venza en este escenario debe conseguir tres cosas en el siguiente orden:

### Tropas a pie: Escuadra 7

- Clone Commander Cody
- ARC Trooper x4
- Aerial Clone Trooper Captain x2



### Flota de la República

- Republic Assault Ship x2
- Nave Insignia del Capitán Lech, el Eviscerator (Venator con +2 Casco)
- Venator-Class Star Destroyer x2
- Republic Cruiser x2
- Republic Fighter x12 (X-Wing Starfighter)

### Tropas a pie: Fuerza separatista

- Battle Droid x5
- Super Battle Droid x3
- X1-Viper Droid (super arma experimental)

### Flota Separatista

- IG Banking Clan Frigate
- Commerce Guild Destroyer x2
- Invisible Hand
- General Greivous' Starfighter
- Vulture Droid Starfighter x4
- Vulture Droid Advanced x2
- Droid Scarab Fighter x4

1. **¡Resistir hasta que llegue la ayuda!**  
La Escuadra 7 debe sobrevivir hasta que una Nave de la República logre aterrizar en Bothawui.
2. **Aterrizar en Bothawui:** Una de las naves Clase 2 de la República debe aterrizar en Bothawui y recoger a los miembros supervivientes de la Escuadra 7.
3. **Dar el Salto:** En cuanto las naves hayan recogido a los soldados clon supervivientes, deben dar el salto al hiperespacio y huir.

Para que los Separatistas venzan, deben eliminar a todos los miembros de la Escuadra 7 o destruir todos los navíos clase 2 de la Flota Republicana.

### Reglas Especiales

**Sirviendo en el Cuerpo Aerotransportado:** En este escenario el Comandante Cody pierde la habilidad Wall Climber y gana la habilidad Flight (Volar).



## Listado de miniaturas

Para aquellos que no tengamos todas las miniaturas de Star Wars, nada mejor que la web <http://www.rebelcum.com/SWminis.asp> donde podemos descargar TODAS las cartas de la serie (con sus correspondientes estadísticas). Esto va MUY bien por si tenemos (p.e.) los Ultimate Missions y nos falta el "Grievous Jedi Hunter", pues nos descargamos la imagen de la carta y jugamos con Grievous "como si fuera" Jedi Hunter.

Las cartas de Star Wars Starship Battles no están descargables en dicha web; por ello damos aquí las reglas para todas ellas, para que podáis jugar con miniaturas "como si" fueran otras. Para las armas se ha usado la nomenclatura +ataque/daño.

**Republic Assault Ship:** C2. Cost 40, Hull 5/3, Def 15/13/10. PD+2. Armas: Turbolasers +4/3, Laser Cannon +2/2, Proton Torpedoes\* +1/4.  
*Damaged:* C2, Hull 3, Def 12/10/7. Armas: Turbolasers +4/3.

**Eviscerator:** C2. Cost 50. Hull 7/4, Def 16/13/10. PD+3. Armas: Turbolasers +3/2, Proton Torpedoes\* +1/4. Fighter Launch 4, Tractor Beams.  
*Damaged:* C2, Hull 4, Def 13/10/7, Armas: Turbolasers +3/2. Fighter Launch 4.

**Venator Class Star Destroyer:** C2. Como el Eviscerator pero con Hull 5/4.

**Republic Cruiser:** C3. Cost 19. Hull 3/3. Def 14 /10/8. Armas: Turbolasers +0/2. Antifighter Targeting\* +4, Command Counter 3. *Damaged:* igual, pero Hull 3, Def 12/8/6.

**Republic Starfighter (XWing):** C4. Cost 6. Hull 1. Def 16. Armas: Laser Cannon +3/1, Proton Torpedoes\* +3/4.

**IG BankingClan Frigate:** C2. Cost 41. Hull 5/3, Def 15/12/10 PD+3. Armas: Turbolasers +5/3, Frontal Battery\* +6/3, Ion Cannons\* +1/1. Advanced Communications Array\*.  
*Damaged:* Hull 3, Def 12/9/7. Armas: Turbolasers +5/3.

**Commerce Guild Destroyer:** C2. Cost 37, Hull 5/4, Def 15/13/10 PD+3. Armas: Turbolasers +3/3, Frontal Battery\* +2/2.  
*Damaged:* Hull 4, Def 12/10/7. Armas: Turbolasers +3/3.

**Invisible Hand:** C2. Unique. Cost 51. Hull 5/4, Def 15/13/10 PD+2. Armas: Turbolasers +5/3, Laser Cannon +4/2, Proton Barrage\* +6/4. Fighter Launch 3, Command Counter 2.  
*Damaged:* Hull 4, Def 12/10/7. Armas: Turbolasers +5/3. Fighter Launch 3, Command Counter 2.

**General Grievous' Starfighter:** C4. Cost 7, Hull 1, Def 15. Unique. Armas: tiene tres Laser Cannon +4/2.

**Vulture Droid Starfighter:** C4. Cost 10. Hull 1. Def 14. Infinite\*. Armas: Laser Cannon +3/1, Energy Torpedoes\* +3/2.

**Vulture Droid Starfighter Advanced:** C4. Cost 5. Hull 1. Def 15. Armas: Laser Cannon +4/1, Energy Torpedoes +4/2.

**Droid Scarab Fighter:** C4. Cost 5. Hull 1. Def 16. Armas: Blaster Cannon +3/1.

### \* Reglas especiales

**Advanced Communications Array:** permite repetir tirada de Iniciativa.

**Antifighter Targeting +N:** +N contra Fighters.

**Energy Torpedoes:** sólo contra no-Fighters.

**Frontal Battery:** sólo dispara por el frente.

**Infinite:** Cuando la nave sea destruida, vuelve al pool de fighters para ser usado de nuevo en vez de salir del juego.

**Ion Cannons:** +1 daño contra naves que no hayan sufrido daño.

**Proton Barrage:** sólo contra no fighters, ambos laterales.

**Proton Torpedoes:** arma usable sólo contra no-fighters.

**Aterrizar en Bothawui:** Para conseguir aterrizar en el planeta, una nave de la República debe terminar su turno en la parte del mapa especial que contiene el planeta y conseguir una tirada de salvación de 11. Si lo consigue, coloca la nave en el mapa de la base Separatista a lo largo del borde exterior.

**¡Son demasiados!:** Al inicio de cada turno coloca 50 puntos adicionales de droides separatistas no únicos en los turboascensores y lo más cerca de ellos posible. No se pueden usar miniaturas de tipo Huge.

**Dando el Salto:** Para saltar al Hiperespacio una nave debe superar una tirada de salvación de 11. Si lo consigue, es retirada del mapa.

**Abordaje:** para abordar una nave, la nave atacante debe terminar su turno adyacente a su objetivo y superar una salvación de 11. Si lo consigue, usa el mapa del starter de Revenge of the Sith y libra una escaramuza en la que cada bando tiene 100 puntos (si su nave es de clase 2) o 50 puntos (si su nave es de clase 3). El bando vencedor toma control de la nave derrotada. Si esta nave es abordada posteriormente o vuelve a abordar otra nave, usará las mismas figuras que en el combate inicial sin recuperar bajas, aunque las figuras heridas restaurarán todos sus puntos de vida al máximo. Si en el abordaje participa la nave que transporta a la Escuadra 7, la escuadra también participa en el combate. Las naves de clase 4 no pueden abordar ni ser abordadas. Si una nave es abordada deberás dividir las tropas supervivientes y repartirlas entre las dos naves. Si solo ha sobrevivido una figura, entonces deberás abandonar una nave, la cual se considera destruida.

**¡Arg! ¡Están muy lejos para acertarles!:** Las naves de Clase 2 sólo pueden atacar a naves a una distancia de 8 casillas y las naves de Clase 3 a una distancia de 6 casillas. Cuando una nave tiene daños críticos esta distancia se reduce a la mitad.

**¡Es hora de salir de aquí!:** para que un ARC Trooper escape en la nave, simplemente debe terminar su turno en contacto con el extreme del tablero en el que se encuentra.

**Somos la Escuadra 7:** Todas las Unidades de Infantería Clon de la Escuadra 7 tienen +20 HP. Cody tiene +30.

**Blindaje Experimental:** El prototipo droides tiene DR1 y +60 HP.

# Manual básico de estrategia

Por Chris Brantley (Traducción de Merenptah)

*El siguiente artículo narra algunos consejos, aprendidos por el camino más difícil, para mejorar tus conocimientos en DBA sobre estrategia. No son la garantía absoluta de victorias, pero están diseñados para maximizar tus oportunidades de éxito.*

## 1. Concéntrate en el objetivo

Para ganar en DBA, el objetivo es o bien acabar con cuatro elementos enemigos o bien con el elemento del general, siempre y cuando tú tengas más elementos en mesa. La regla básica con respecto a cómo conseguir la victoria dicta la verdad estratégica fundamental de DBA: puedes ganar localizando los cuatro elementos más débiles o expuestos y matarlos, mientras evitas los elementos más poderosos del contrario; o puedes ir directamente a la yugular (el elemento del general) y destruirlo en un combate favorable. Si te mantienes concentrado en este objetivo y en atacar los elementos enemigos que proporcionen los enfrentamientos más favorables, tendrás más oportunidades de ganar.

## 2. Selección del ejército

Aunque el sistema de doce elementos de DBA proporciona un cierto grado de equilibrio, no todos los ejércitos son iguales. Algunos ejércitos necesitan ciertas ventajas del terreno para luchar en condiciones (como, por ejemplo, los ejércitos libios de la era temprana o los iberos). Otros están formados por gran variedad de tipos de tropas y confían en sus tropas más sofisticadas (por ejemplo, los ejércitos cartagineses). Para un nuevo jugador en DBA, puede ser más fácil y productivo (en términos de ganar partidas) luchar con un ejército compuesto por un tipo predominante de tropas. Tener un ejército construido sobre un esquema táctico como el muro de lanzas, el bloque de picas o las impetuosas Bandas de Guerra simplifica enormemente la tarea de dirigirlo en la batalla. Y, por supuesto, si eliges un ejército compuesto en su mayor parte por elementos muy poderosos, como lo son Caballeros o Blades, tus opciones también se incrementarán.

Recuerda, de todas maneras, que ciertos enfrentamientos entre determinados ejércitos pueden transformar a uno peligroso en uno vulnerable. Mira el punto siete para pistas sobre combates "asesinos" y luego investiga en las listas de DBA.

## 3. Localización del terreno

Tradicionalmente, el terreno puede jugar un papel clave en el devenir de la batalla. Puede ser usado para tender emboscadas o para ocultar los movimientos de las tropas. También se puede usar para proteger los flancos. Asimismo, el terreno alto, como colinas, ofrece ventaja en la defensa. Finalmente, las tropas que operen en formación cerrada a pie o montados estarán en desventaja cuando maniobren a través de terreno difícil.

Aunque algunos de estos factores están representados en el juego, DBA usa un sistema de colocación de terreno que ofrece equilibrio a la hora de colocarlo y no permite movimiento oculto o emboscadas. Además, ya que el despliegue de DBA favorece al atacante, una estrategia basada en la una defensa estática apoyada por el terreno no se traducirá en muchas victorias.

De todas formas, como ya hemos dicho, el terreno puede contribuir a tu victoria si lo usas correctamente. Aquí van algunos consejos:

- Concentrando el terreno más importante en el centro del área de juego, puedes crear ventajas estratégicas que serán relevantes sin que importe en que lado del campo de batalla despliegues. Si tu ejército está basado en tropas "de terreno difícil" como Auxilia o Psiloi, coloca todo el terreno difícil donde esperas encontrarte con el enemigo, normalmente el centro del área de juego. De esta manera, también puedes canalizar el avance del ejército de tu oponente y, posiblemente, crear fracturas en su línea.
- Si tu ejército actúa mejor en terreno abierto, pon la mínima cantidad posible de terreno en las zonas de ataque.
- Localiza el terreno cerca de los bordes para proteger tus flancos y ayudar a anclarte en el campo de batalla.
- Por último, despliega el terreno a lo largo del borde del tablero donde estará situado tu campamento para protegerlo.

## 4. Despliegue inicial

Los ejércitos de DBA, como sus contrapartidas históricas, lo tienen verdaderamente difícil para realinearse una vez desplegados. El uso de dados de seis caras para determinar los PIPs por turno y la restricción de los movimientos de grupo hace que los ejércitos tiendan a acercarse hacia el enemigo moviéndose por grupos. Así, el despliegue inicial de las tropas puede jugar un papel determinante, ya que los enfrentamientos se producirán entre elementos enfrentados. Algunos son más favorables que otros, como ya sabemos (ver punto siete más abajo). Permitiendo al último jugador en desplegar ser el primero en mover, DBA también aumenta el valor de un buen despliegue inicial. El defensor puede minimizar la ventaja del segundo jugador que despliegue manteniendo sus elementos en una formación compacta y ambigua que permita la recolocación con pocos PIPs en una formación que mejore los enfrentamientos con el enemigo.

## 5. Movimiento

Las estrategias complejas que requieran movimiento independiente de muchos elementos están sujetas a la cantidad de PIPs que obtengas en un turno. Es mejor preparar tu estrategia tanto como sea posible con movimientos de grupos, para que todas tus tropas lleguen cuando tú quieres y donde tú quieres. Planea los movimientos en relación a una tirada baja de PIPs, y si la sacas alta, adapta la estrategia para maximizar el movimiento.

## 6. Ataque vs Defensa

DBA parece favorecer las estrategias agresivas. Ya que el terreno puede ofrecer ventajas defensivas, si defiendes una colina o un vado o tienes tropas "de terreno difícil", como Psiloi o Auxilia, generalmente lo tendrás difícil para ganar. Recuerda que tu oponente sólo tiene que acabar con cuatro elementos tuyos para ganar. Si decides esperar y recibir el ataque, y dividir tus fuerzas para obtener ventajas en terreno favorable, tu oponente podrá concentrarse en buscar tus tropas más débiles para conseguir combates que le aseguren la victoria.



## 7. Enfrentamientos destructores

DBA puede ser comparado con un piedra-papel-tijera en el que determinados combates entre las diferentes tropas acaben un resultado de destruido en vez de en retroceden o huyen si ganas la tirada de dados. Los buenos jugadores de DBA conocen estos enfrentamientos y los preparan. Ejemplos de combates destructores son:

- Los Psiloi, la Auxilia y la Caballería Ligera destruyen Elefantes.
- Los Elefantes, los Carros Falcados y la Caballería Ligera destruyen Caballeros.
- Los Carros Falcados (con un poco de suerte) y las Bandas de Guerra destruyen Blades.
- Los Caballeros destruyen Auxilia, Lanzas, Picas, Psiloi y Bandas de Guerra.

Algunos elementos son especialmente duros de vencer debido a sus modificadores (especialmente Blades con el +5 contra infantería y Elefantes o Vagones de Guerra con el +5 contra montados). Para acabar con ellos se requiere, igualmente, doblar el modificador de dado del enemigo.

## 8. Vigila tus flancos

El jugador de DBA normalmente duda entre las opciones de usar ciertos tipos de tropas para apoyar a los elementos en la primera línea (para conseguir bonificadores adicionales) o poner estos elementos en la línea principal para obtener un frente alargado y minimizar las posibilidades de ser flanqueado. Por ejemplo, los elementos

de Picas apoyados por una segunda fila de Picas reciben un bonificador de +3 al combate. De una manera similar, los elementos de Spear o Warband obtienen un +1 si están apoyados por un elemento parecido. De todas formas, acortar tu línea en uno o más elementos puede exponer los flancos de tu línea y sufrir el -1 por ser flanqueados. Una vez que el elemento del flanco es destruido o ha retrocedido, toda tu línea puede ser atacada poco a poco con el modificador negativo.

Así que, ¿cuál es la mejor opción? Si tu enemigo se expande para alcanzar tus flancos, respóndele expandiendo también tu línea: así, todo será igual. A no ser que tengas dos o más elementos de picas, considera apoyar a estos elementos en primera línea y úsalos para atacar rápidamente el frente del enemigo y ganar la partida antes de que tus propios flancos sean atacados.

También deberías considerar apoyar el elemento de tu general si éste resulta ser Lanza o Banda de Guerra, únicamente porque la destrucción de ése elemento produce una victoria rápida para el enemigo, así que necesitará todas las ventajas que puedes darle.

## 9. Protege tu General y tu Campamento

La pérdida del elemento del general finaliza la partida si has perdido más elementos que el enemigo. Esto hace del elemento del general un objetivo prioritario. Con su modificador de +1, es difícil no mandarlo al combate. Para proteger a tu general, asegúrate de que está apoyado si esto es posible y

de que no se enfrente a un enemigo que pueda destruirlo fácilmente.

Por otra parte, la pérdida del campamento cuenta como la pérdida de dos elementos, más la de cualquier elemento defensor y/o seguidores del campamento que estaban defendiéndolo. Es un objetivo muy atractivo, ya que, si matas a 4 elementos y tienes más que tú rival, ganas. Asegúrate de colocar tu campamento tras terreno protector y la mayor parte de tu ejército para que los elementos rápidos enemigos como Caballería Ligera o Psiloi no inclinen la balanza a favor de tu contrincante con una carrera rápida hacia tu retaguardia.

Si estos elementos rápidos tienen el camino libre hacia tu campamento, entonces la mejor defensa es un buen ataque. Comprueba si puedes ganar la batalla acabando con cuatro elementos enemigos antes de que tu campamento caiga.

## 10. El dado

Saca seises siempre que puedas. Una dosis importante de seises corregirá la mayoría de errores tácticos en DBA.

Comentarios, adiciones, sugerencias y/o críticas serán bienvenidas. Dirígelas a Chris Brantley en [branti@erols.com](mailto:branti@erols.com). (NOTA: recuerda que el idioma original de Chris es el inglés).

Por : Wayne Roizer (Warmaster Magazine nº 12) / Traducción : Enrique Ballesteros

*En las listas de ejército actuales, todas los tipos de unidades son iguales. Por ejemplo, el ejército de los Altos Elfos incluye a los lanceros y los arqueros, pero no las unidades de élite como los Maestros de la Espada de Hoeth, la Guardia del Fénix o los Leones Blancos. Con estas reglas experimentales se trata de representar las unidades de élite que no están incluidas en las listas de los diferentes ejércitos de Warmaster. Otra cosa que a los jugadores les gustaría representar son las tropas que ya han estado luchando y que por lo tanto están débiles, heridas o enfermas tras largos periodos de combates. También se podrá representar este tipo de cosas con las reglas que presentamos en este artículo.*

### Honores de Batalla

En Warmaster, las tropas veteranas pueden representarse por un sistema de Honores de Batalla. En las reglas actuales, estas tropas están disponibles sólo en ciertos escenarios y campañas. A muchos jugadores, sin embargo, también les gusta un poco de variedad y colorido. Hay figuras que están disponibles para representar estas unidades especiales: Caballeros Pantera, Guardia del Fénix, etc. Usando el sistema de Honores de Guerra de un modo limitado, se posibilita el que los jugadores incluyan unidades especiales en sus listas de ejército sin necesidad de describir los programas para crear ejércitos y sin desequilibrar el juego. Cada Honor de Batalla tiene puntos de coste y si ambos jugadores acuerdan su utilización, podrán usarse según se indica a continuación.

Para asegurar el equilibrio de las listas de ejército, hay algunas restricciones que deben aplicarse al uso de los Honores de Batalla:

- Puede usarse un Honor de Batalla por cada 1000 puntos de ejército, redondeando hacia abajo. Es decir:
  - 0 Honores de Batalla, hasta 999 puntos.
  - 1 Honor de Batalla, hasta 1999 puntos.
  - 2 Honores de Batalla, hasta 2999 puntos.
  - 3 Honores de Batalla, hasta 3999 puntos, etc.
- Sólo pueden tener Honores de Batalla las unidades de Infantería, Caballería y los Carros.
- Las unidades que ya tienen alguna regla especial de "estar obligados a hacer algo" o de "prohibición", durante la carga o al rehuir un combate no pueden tener Honores de Batalla. Por lo tanto, los Flagelantes, Matadores, Ogros, Campesinos, etc. no pueden ser portadores de ningún Honor de Batalla, porque en su perfil ya tienen alguna habilidad o limitación.

- Sólo se puede tener un Honor de Batalla de cada tipo en el ejército, no se pueden repetir. Por ejemplo, sólo una unidad puede ser la Guardia de Honor.
- Sólo se puede aplicar un Honor a cada unidad.
- Se pueden combinar los Honores de Batalla con artefactos mágicos pero no con los Daños de Batalla.

### Descripción y Coste.

El coste especificado de los Honores de Batalla, son para unidades de infantería con un valor en puntos inferior a 110. Para unidades de infantería cuyo coste sea superior a 110 puntos o para unidades de caballería o carros de cualquier valor en puntos, se debe sumar 10 puntos al coste del Honor de Batalla.

- **Guardias, Tropas entrenadas.** Estos muchachos saben cómo obedecer una orden. Cualquier orden dada a la unidad tiene un bonificador de +1. Esto no puede aplicarse si la unidad forma parte de una brigada. 50 puntos.
- **Topas Leales.** Esta unidad mira a su General con orgullo. Si la unidad está a 20 cm del General siempre obedecerá la primera orden. No es necesario efectuar la tirada de dados. Esto no se aplica si la unidad está a más de 20 cm del General o forma parte de una brigada. Las órdenes sucesivas tienen los modificadores habituales y se cuenta con que la unidad ya ha recibido una orden. 60 puntos.
- **Luchadores despiadados.** Cuando esta unidad lucha lo hace para herir. El número de ataques de cada peana de la unidad se incrementa en +1. Esto sólo se aplica en la primera ronda de cada combate pero se puede usar a lo largo de toda la batalla. 30 puntos.
- **Tozudos.** La unidad automáticamente tira un dado menos de lo normal cuando es repelida por disparos. Así,



una unidad que sufra 2 impactos usará sólo 1D6 en lugar de 2. Los modificadores por estar parapetados o fortificados se aplican normalmente y son acumulativos al hecho de ser tozudos. 20 puntos.

- **Fortaleza de espíritu.** Esta unidad nunca será repelida por disparos. 30 puntos.
- **Comandos.** Está unidad es especialmente competente en operaciones detrás de las líneas enemigas y de exploración. No se aplica modificador por distancia entre la unidad y el personaje, al darle alguna orden. 40 puntos.
- **Duros como rocas.** La unidad es especialmente decidida y muy difícil de destruir. Incrementa su perfil de heridas en +1. 60 puntos.
- **Valientes.** La unidad es inmune al Terror. 35 puntos.
- **Matadores de Monstruos.** La unidad es especialmente hábil destruyendo monstruos y gana +1 Ataque contra monstruos en combate cuerpo a cuerpo. 20 puntos.
- **Disciplinada.** La unidad ignora el

modificador de -1 al recibir una orden si el enemigo está a 20 cm o menos. 25 puntos.

- **Tiradores de primera.** (Sólo unidades de disparos). La unidad está compuesta por tiradores de élite e impactan con 3+ al disparar. Si disparan contra objetivos parapetados o fortificados impactan a 4+ y 5+ respectivamente. 30 puntos.
- **Guardaespaldas.** Esta unidad es la Guardia personal del General. Si el General se une a la unidad, la unidad gana +1 Ataque por peana en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad es destruida, el General puede moverse hasta 15 cm hasta una nueva unidad mientras muere hasta el último hombre para proteger a su General. Si no hay ninguna unidad dentro de ese rango, el General muere. 60 puntos.
- **Hostigadores.** Todos esperan que esta unidad retroceda cuando las cosas se ponen difíciles. Esta unidad se mueve más hacia atrás que hacia delante. Nunca chequea para Desorganización cuando obliga a una unidad amigas a dejar paso; la unidad que deja paso tampoco necesita chequear para Desorganización. 40 puntos.

El hecho de que los Honores de Batalla tengan asociado un coste no obliga a los jugadores a usarlos pagando por ellos. Sin embargo permite añadir ese coste al coste de la unidad asociada y sirve para calcular los Puntos de Victoria.

## Ejemplos de unidades para los Altos Elfos

Los Maestros de la Espada de Hoeth podrían representarse con una unidad de Lanceros con el Honor de Batalla de *Luchadores Despiadados* y se les puede añadir el Estandarte de Defensa.

Los Guerreros Sombríos podrían ser arqueros con el Honor de Batalla de *Comandos*.

Los Príncipes Dragón podrían ser Yelmos Plateados con el Honor de Batalla *Duros como Rocas*.

Los Leones Blancos podrían ser lanceros con el Honor de Batalla de *Guardaespaldas*.

Los Guerreros Fénix podrían ser lanceros con *Tozudos* o quizás con *Disciplinados*.

Esperamos que te diviertas con estas reglas y que te sirvan para representar esa unidad especial o de élite que te gusta sin desequilibrar la partida.

## Daños de Batalla

En Warmaster, las tropas veteranas están representadas por los Honores de Batalla, pero qué ocurre con heridos, los desmoralizados, enfermos, etc. Muchos jugadores, buscando variedad y color, especialmente rojo, pero también amarillo, hacen pequeños cambios. Estas reglas permiten a los jugadores introducir unidades débiles en sus listas de ejército sin riesgo de desequilibrar los ejércitos. Cada Daño de Batalla cuenta como un menor coste en puntos y si ambos jugadores están de acuerdo pueden seleccionarlos y favorecerse de este menor coste.

Para asegurar el equilibrio en las listas, debemos tener en cuenta las siguientes restricciones:

- Sólo se puede seleccionar 1 Daño de Batalla por cada 1000 puntos, redondeando hacia arriba, es decir, 1 Daño de Batalla, hasta 1000 puntos; 2 Daños de Batalla, entre 1001 y 2000 puntos, etc.
- Cualquier unidad puede tener Daños de Batalla, incluyendo Monstruos y Artillería.
- Puedes utilizar más de una vez cada Daño de Batalla.
- Sólo se puede aplicar un Daño de Batalla a cada unidad y no se puede combinar con artefactos mágicos o con Honores de Batalla.
- Los Daños de Batalla no pueden ser utilizados por unidades No Muertas.

## Descripción y coste

El coste de los Daños de Batalla se restan del valor en puntos de la unidad. Caballería, carros y unidades de infantería con valor en puntos superior a 100, tienen un descuento adicional de 10 puntos. Monstruos, máquinas de guerra y artillería no se benefician de este descuento adicional.

- **Reacios.** Estos muchachos no quieren estar en la batalla. Cualquier orden tiene un modificador de -1. El modificador no se aplica si forma parte de una brigada. 10 puntos.
- **Desleal.** Es tal el desprecio que esta unidad demuestra por sus líderes, que si la distancia hasta el personaje es superior a 20 cm, la orden falla automáticamente, aunque la unidad

sea parte de una brigada. 20 puntos.

- **Nerviosos.** (No puede aplicarse a unidades que no pueda ser repelida por disparos o que deban cargar por iniciativa). No puedes dejar tropas como éstas muy cercanas al enemigo, deben estar bajo órdenes o saldrán corriendo. Esta unidad debe utilizar siempre su iniciativa para evadir el combate. 10 puntos.
- **Vacilantes.** (No puede aplicarse a la artillería o unidades que no son repelidas). Esta unidad no persigue o avanza después de ganar una ronda de combate. 15 puntos.
- **Guerreros desentrenados.** (No puede aplicarse a la artillería). El perfil de ataques de la unidad se reduce en -1 para la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo se aplica a la primera ronda de cada combate a lo largo de toda la batalla. 15 puntos.
- **Nostálgicos.** La unidad automáticamente tira 1D6 adicional cuando son repelidos por disparos. Así, una unidad que sufre dos impactos tirará 3D6 en lugar de 2D6. 15 puntos.
- **Saqueadores.** (No puede aplicarse a la artillería). Esta unidad es muy eficaz detrás de la líneas enemigas pero no obedeciendo las órdenes cuando están lejos de los oficiales. El modificador en la Fase de Mando, por causa de la distancia se duplica. 15 puntos.
- **Debiluchos.** Esta unidad es muy débil. El perfil de Heridas disminuye en -1. 20 puntos.
- **Entusiastas.** (No puede aplicarse a la artillería). La unidad está tan emocionalmente afectada por la guerra que debe cargar por iniciativa si es posible y no puede evitar el perseguir si gana un combate. 10 puntos.
- **Temerosos.** (Infantería y caballería solamente). La unidad tiene tanto miedo a todo que el Terror la afecta el doble, -2 ataques. 20 puntos.
- **Malos oficiales.** La unidad no puede recibir órdenes cuando tiene enemigos a 20 cm o menos, pero puede usar su iniciativa. 20 puntos.
- **Malos tiradores.** (Unidades de disparos y artillería solamente). Unidad formada por bizcos, cortos de vista y tiradores sin entrenamiento, sólo impactan a 5+ cuando disparan. Si disparan sobre objetivos parapetados o fortificados impactan a 6+ y 7+ respectivamente. 15 puntos.



# introducción

Por KeyanSark

*Poco se puede decir de Doom, el videojuego, a estas alturas del milenio. Doom rompió moldes en la historia del juego (se le considera el videojuego más jugado de la historia, por encima incluso del Pac Man o el Space Invaders). Siguiendo la estela de Warcraft, el juego de tablero, Fantasy Flight Games ha publicado en octubre una versión de tablero de Doom, muy parecida en su aspecto a viejos juegos como Space Hulk o Space Crusade, con unas miniaturas muy, muy conseguidas.*

Las reglas pueden descargarse gratuitamente en:

<http://www.devir.es/producto/tablero/doom/index.htm>

## Contenido de la caja

Esta es la relación de componentes del juego:

- 1 Reglamento
- 1 Guía de Escenarios
- 4 Hojas de Ayuda
- 66 miniaturas de plástico
- 6 Dados Especiales
- 84 cartas
- 1 Marcador de Dirección
- 3 Marcadores de Equipamiento del marine
- 58 Piezas de Tablero
- 14 Puertas
- 14 bases para las puertas
- 45 Contadores de Munición
- 30 Contadores de Herida
- 31 contadores de Objetivo
- 15 Contadores de Armadura
- 10 Contadores de Ordenes para el marine
- 48 Contadores de Power-ups

Las 66 miniaturas son las siguientes:

- 3 Marines
- 3 Cyberdemonios
- 6 Archviles (los resucita-demonios)
- 6 Demonios (los famosos "perros rosa")
- 6 Caballeros del Infierno (los malos de la fase 1 de Doom)
- 6 Mancubos (los gordos con lanzallamas) figures
- 12 Trites (las nuevas arañas de Doom3)
- 12 Imps (los lanzadores de bolas de fuego)
- 12 Zombies

## La Historia

El juego está basado en la nueva versión de Doom: Doom 3. Los escenarios y objetos están sacados directamente del videojuego, y las figuras modeladas en base a los personajes del videojuego. Invasores demoníacos están atacando la base de

Marte desde otra dimensión. Los Marines de la base han sido desplegados para rechazar la invasión. De uno a tres jugadores tomarán el papel de un marine, mientras que otro jugador controlará a los monstruos invasores. Se trata de marines contra invasores - y sólo ganará uno.

## Componentes

Fantasy Flight Games es una compañía que destaca por la increíble calidad de sus productos, y este no lo es menos. La caja está hecha de cartón duro con un acabado de lino y la caja es cuadrada con el mismo tamaño que A Game of Thrones: The Boardgame, pero un 50% más alta, aproximadamente.

Al abrir la caja nos encontramos con las reglas del juego y una guía de

## Ficha Técnica

Doom: El juego de Tablero  
Publicado por: Fantasy Flight Games  
(<http://www.fantasyflightgames.com>)  
Diseñador: Kevin Wilson  
Artistas: Scott Nicely e Id Software  
Escultor: Bob Naismith  
Jugadores: 2-4  
Edades: 12+  
Tiempo de Juego: 60-90 Minutos  
Editado en España por: Devir  
(<http://www.devir.es/index.php>)

escenarios. Las reglas están a todo color e ilustradas con imágenes del videojuego. Son 12 páginas, pero sólo 9 de ellas son reglas. La guía de escenarios nos detalla los cinco escenarios que vienen con el juego. Los fans de Doom reconocerán rápidamente los nombres de los escenarios: - "Knee Deep in the Dead", "Thy Flesh





construir los mapas. Se incluye una pequeña bolsa con bases de plástico para las puertas de tal forma que están permanecen de pie separando las secciones de tablero. También hay atrezzo para construir el tablero - obstáculos que bloquean la visión, obstáculos que dañan (ácido), teleportadores y conductos; y encuentros, que son cosas especiales como un científico tirado en el suelo y que tienen diversos efectos sobre el juego.

Cada jugador dispone de un datapad para cada marine, en el que se registran (con contadores) las heridas, armadura y munición de cada marine.

El resto de los contadores son tokens de heridas y armadura, que se usan para llevar la cuenta de las heridas del marine y los monstruos, y de la armadura del marine. También hay tokens de munición, armas, salud y otro equipamiento que estarán en el tablero listos para ser recogidos. Todos estos tokens están sacados directamente del juego de ordenador.

Bajo las hojas de contadores hay un separador de cartón con una imagen en rojo de la cubierta de la caja. Bajo este separador hay más cosas - dos bolsas de miniaturas, dos mazos de cartas, algunos dados especiales y la bolsa de bases para las puertas.

Las 66 miniaturas de plástico representan a los marines y a varios de los 8 diferentes tipos de monstruos contra los que se enfrentarán los marines. Las miniaturas van desde los 30 mm. de los marines hasta los 80 mm. de los Cyberdemonios. Están muy bien esculpidas y en un plástico rígido que permite su imprimación y pintado.

Las miniaturas vienen en tres colores - rojo, verde y azul. La razón para esto es que cada marine es de un color diferente. De modo que cuando la guía de escenarios muestra monstruos en el tablero estos son rojos, verdes o azules. Si solo está jugando el marine rojo, solo se colocan los monstruos rojos. Si juegan el marine azul y el verde, solo se colocan los monstruos azules y verdes. Así el juego puede aumentar la dificultad en función del número de jugadores (si se usaran todos los monstruos con un sólo marine este no tendría ni una opción de victoria).



Consumed", etc. Fantasy Flight ya ha publicado nuevos escenarios en su website y la comunidad de jugadores ha ido creando muchos más. Podéis descargar algunos traducidos al castellano en <http://talisman.foro.st>

Bajo las reglas y la guía, hay cuatro hojas de referencia en cartón fino, una para cada jugador, que muestran todos los monstruos y armas del juego, junto con sus estadísticas.

Bajo las hojas de referencia hay una bolsa de plástico que contiene 12 grandes hojas de contadores. Estos contadores son de calidad alemana - muy gruesos, con acabado de lino y muy fáciles de separar de las hojas.

La mayoría de los contadores son las 58 piezas de mapa que conforman el juego. Estas piezas, cortadas al estilo puzzle, van desde unas pocas pulgadas de tamaño hasta una gran base de 10"x10". El tablero es diferente para cada escenario y la guía de escenario muestra como construirlos a partir de estas piezas de mapa. En esto, Doom es similar al clásico añorado Space Hulk de Games Workshop, en el que el tablero nunca era el mismo y se construía en base a secciones. La diferencia principal con Doom es que la calidad de estas secciones de tablero es infinitamente superior.

También hay un conjunto de piezas de puertas, que se usan para





Hay dos mazos de cartas en el juego - uno con 18 cartas de Marine y otro con 66 cartas de Invasor. Las Cartas de Marine se reparten aleatoriamente al comienzo del juego, dando dos o tres a cada marine. Cada carta da al marine una habilidad especial, como moverse más rápido, empezar con más armadura, habilidad de curar, etc. Como estas habilidades serán diferentes en cada partida, puede jugarse varias veces cada escenario pues los marines tendrán cada vez diferentes habilidades que tendrán que jugarse de forma distinta.

El otro mazo es el de Cartas de Invasor. Son las que usa el jugador Invasor, para generar más monstruos o llevar a cabo acciones especiales.

Puedes leer un artículo detallado de Kevin Wilson sobre las cartas en Doom, aquí:

<http://miarroba.com/foros/ver.php?foleid=611454&temaid=3602934>

El último componente del juego son los dados, que se usan para resolver los ataques. Son dados de seis caras y hay seis de ellos, pero no son dados estándar. Más sobre ellos, después.

## **Preparación**

Como se ha dicho, en el juego un jugador juega con los invasores y cada uno de los otros toma el papel de un marine. El jugador invasor hace las veces de Game Master y es el único que puede mirar en la guía de escenarios. Se elige un escenario y el jugador Invasor coloca una pequeña área de tablero que se llama el Área Inicial, donde los marines comienzan el juego.

Sólo se despliega esta área al comienzo. El resto del tablero no aparece hasta que los marines no lo crucen. En el primer escenario, por ejemplo, el área de comienzo es una pequeña zona con algunas armas y algo de munición. Hay dos puertas cerradas que llevan a otras áreas. Cuando estas puertas se abren se revela una nueva área y el jugador Invasor la despliega según la Guía de Escenarios, colocando piezas de tablero, equipamiento, atrezzo y, por supuesto, monstruos. Cuando esto está hecho, se lee algo de texto que describe la nueva zona y los marines son libres para explorarla.

Los marines comienzan con un equipo prefijado (munición y armadura) y un cierto número de heridas (o puntos de vida). Los marines también reciben dos o tres cartas aleatorias de marine que les dan algunas habilidades especiales.

El jugador invasor comienza con una mano de cinco cartas de invasor. Estas son de dos tipos diferentes - Cartas de Generación, que permiten al jugador Invasor añadir monstruos al juego, y Cartas de Evento. Estas últimas representan acciones especiales que el jugador Invasor puede realizar durante el juego para hacerle más miserable la vida a los marines. Estas cartas permiten a los monstruos atacar más de una vez, moverse más rápido, restringir el movimiento de los marines cerrando puertas, o su línea de visión apagando las luces, etc.

Cuando todo ha sido colocado, el jugador Invasor lee un resumen de la misión que está en la Guía de Escenarios. Este resumen, unos pocos párrafos en forma de historia, da algo de trasfondo a los marines sobre donde están y qué están haciendo. Luego se leen los objetivos de la misión, explicando a los marines cómo ganar la



partida. En el primer escenario, los marines deben escapar por una puerta de seguridad al otro lado del nivel para vencer. El Invasor debe enfriar (frag) a los marines un cierto número de veces para vencer (si un marine muere, resucita el próximo turno de modo que nadie es eliminado nunca, como en el videojuego)

## **Desarrollo del Juego**

Cuando todo está listo, comienza el juego. Con el juego básico se puede jugar de forma competitiva o cooperativa. Los marines deben planear sus movimientos y la mejor forma de acabar con el Invasor, mientras que este debe tratar de eliminar a los marines. Existe una expansión que incluye 36 nuevas figuras, entre las que hay 3 nuevos marines con sierra mecánica y 6 nuevos tipos de monstruo. Además de una nueva campaña, la expansión incluye reglas para partidas "Deathmatch" de Marine vs. Marine, junto con mapas diseñados para este fin.

En el juego básico, cada marine tiene su turno y luego lo tiene el invasor. En el turno de un marine este tiene un par de opciones que son básicamente combinaciones de moverse y disparar. Los marines pueden también recibir



*Las miniaturas se pueden pintar con facilidad, y la verdad es que quedan muy bien.*



heridas (redondeando hacia abajo). Cuando las heridas de un marine sobrepasan su total, este es enfriado y se regenera (vuelve de entre los muertos) en su próximo turno. Cuando los monstruos reciben demasiadas heridas, mueren y se retiran del tablero.

Por último, se calcula cuánta munición se ha empleado (esto sólo afecta a los marines, los monstruos nunca se quedan sin munición). Si aparece un símbolo de bala en alguno de los dados, el marine pierde un token de munición. Los marines deben llevar una cuidadosa cuenta de su munición, ya que no pueden disparar un arma si no les queda munición para dicha arma.

Todos los monstruos y muchas de las armas tienen habilidades especiales - algunas son más precisas y otras más mortíferas, otras, como las granadas, tienen un radio de explosión y pueden lanzarse desde las esquinas (y de hecho rebotar y herir al lanzador), otras armas pueden tumbar al receptor del ataque debido a su efecto de concusión. Puedes leer un artículo detallado de Kevin Wilson sobre los dados de Doom, aquí:

<http://miarroba.com/foros/ver.php?foroid=611454&temaid=3113459>

## Conclusión

Aunque Doom es básicamente un juego de tiros entre los marines y los demonios, también es un juego que requiere estrategia. Si los marines simplemente se lanzan adelante a por los monstruos, perderán seguro. Una planificación cuidadosa, el uso de las habilidades de cada marine y de los recursos del juego son críticos para la victoria de los marines. Hay cierto componente de rol entre los marines, que mejora el juego ("Vale, tu te quedas y disparas al demonio cuando cruce la esquina y yo voy a lanzar una granada en esta habitación"). El invasor debe jugar con cuidado sus cartas para maximizar su efecto y dar lo mejor para frustrar los planes de los marines.

## LO MALO

- Los escenarios pueden hacerse muy repetitivos (como el propio Doom)
- La mecánica del juego cuesta un poco de aprender al principio
- No aparecen todos los monstruos del juego original
- No se encuentra en todas las tiendas



En la página <http://www.prosperity-station.com/Doom/> tienes un programa para crear tus propias misiones.

órdenes de apuntar (que ayuda al atacar), esquivar (que ayuda cuando se es atacado) y vigilar (que permite al marine atacar en el turno del invasor).

En el turno del invasor, este sacará más cartas de invasor y se le permite poner en juego una carta de generación. Esta carta le permitirá poner en el tablero uno o más monstruos adicionales. Pero hay restricciones, debe colocar los monstruos fuera de la línea de vista de cualquier marine. No se puede generar un monstruo justo delante de un marine.

Luego el invasor mueve y ataca con todos sus monstruos. Esto se hace con un monstruo cada vez hasta que todos han movido. El turno entonces pasa al primer marine. Y así hasta que algún marine o el invasor haya conseguido sus objetivos.

## Atacando

Los ataques de marines y monstruos se llevan a cabo empleando el conjunto de seis dados de seis caras: 1 amarillo, 1 Rojo, 2 Verdes y 2 Azules. En la hoja de referencia se muestran los dados que cada monstruo o cada arma emplea para atacar. Por ejemplo, un Imp usa 1 dado Amarillo y 1 Azul, la ametralladora del Marine usa 1 dado Amarillo, 1 Azul y 1 Verde. El dado mostrará una serie de símbolos, por ejemplo una X para indicar que se ha fallado, un número para determinar el alcance, uno o más agujeros de bala para indicar el daño causado y posiblemente un símbolo de bala que significa que el marine gasta munición.

En la mayoría de los casos, el atacante debe tener línea de vista hasta el defensor. Si la tiene, puede atacar. Luego se calcula el alcance - número de espacios entre atacante y defensor y tras ello se lanzan los dados del arma. Primero se revisa si se ha fallado. Si sale una X, has fallado. ¡Mala suerte! Luego se revisa el alcance: si el número total es mayor o igual que el alcance medido, has dado al blanco, si no, también has fallado. Entonces se pasa a revisar el daño. Se suman los agujeros de bala de todos los dados lanzados para calcular el daño. Para determinar el número de heridas se divide el número de agujeros por el número de tokens de armadura del defensor. El resultado es el número de heridas que recibe el defensor. Por ejemplo, si el atacante acierta el blanco y saca cinco agujeros de bala, y el defensor tiene dos tokens de armadura, el defensor recibiría dos

## LO BUENO

- La calidad de los componentes (tablero, marcadores y miniaturas) es de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo
- El sistema de dados específicos es muy original
- Es una adaptación muy buena al tablero de un videojuego de acción, lo cual no siempre se ha hecho con acierto
- La ampliación permite simular los modos on-line del juego
- El material de las miniaturas permite su pintado sin problemas
- Su precio es muy bueno (menos de 60€).
- Está en español.



# introducción

por Namarie

*En el 2.004, MB (Milton Bradley) volvió a intentar entrar en el mundo de las miniaturas. Esta vez, apostando por lo que parece la tendencia del mercado: las miniaturas prepintadas. HeroScape, un juego orientado básicamente a niños (por su sencillez) parte de la idea de hacer un juego de miniaturas sobre tablero donde se puedan mezclar miniaturas de todo tipo.*

Y, la verdad, eso de que sean miniaturas de todo tipo "choca". Es lo bueno y a la vez lo malo del juego. Para la mayoría de nosotros, acostumbrados a juegos con un buen trasfondo y con organización mediante "ejércitos", ver un dragón al lado de un soldado de la Segunda Guerra Mundial y un mech puede hacernos una reacción que va desde la sorpresa a la indignación. Y, sin embargo, ahí reside la gracia del juego.

## El trasfondo

Podría ser mucho más, pero sin embargo podría ser menos y tiene su "gracia". Igual que en Magic o Dreamblade, una entidad superior ha invocado a sus guerreros para que luchen. En esta ocasión son "valkirias" del Valhalla vikingo, y tienen tanto poder que son capaces de invocar guerreros de todas las épocas y de todos los mundos. Hay algo de unas fuentes y que quien las controle tendrá mucho poder y blablabla. Lo de siempre, vamos: unos cuantos tíos de "encima" que llaman a los de "abajo" para luchar (qué más da que sea un rey y sus tropas a un semidios y sus invocaciones).

## La caja

La caja (de un tamaño bastante grande y de un peso considerable) tiene el "síndrome Playstation", es decir, una vez sacas las cosas de ahí es imposible volver a meterlas. Lo que conlleva a que en realidad tengas el "tablero" en la caja y las miniaturas en una caja aparte.

En la caja está el manual (unas cuantas hojas en español a color grapadas, nada del otro mundo), las 30 miniaturas prepintadas, y las baldosas que forman el tablero de juego (un montón de baldosas). Por el precio al que suele estar el juego (yo lo cogí a 30€ en el Carrefour, aunque lo he visto en ocasiones a 50 euros) no está nada nada mal.

## El tablero

El tablero se divide en hexágonos. Hay distintos tipos de terreno: agua, roca, desierto... (en ampliaciones hay hielo, carreteras, un castillo, lava...). En el fondo no importa,



*Todo lo que viene en la caja: dados, fichas, marcadores, montones de piezas para hacer tableros... y las miniaturas.*

salvo agua y "lo demás" (al menos en lo que hay en la caja). Hay varias "fichitas" de uno, de dos, de cuatro o de muchos hexágonos juntos. Crear el tablero es ir creando con esas fichitas de varios hexágonos una superficie de juego. Al poderse apilar unos encima de otros (rollo Lego pero mucho menos estable... cuidado con los golpes) se crea un tablero tridimensional. La altura es muy importante en el juego y no sólo para líneas de visión sino para caídas, saber si puede subir o no, etc.

## Las miniaturas

Las miniaturas son de plástico más o menos blando (rollo prepintadas más o menos), de una escala algo superior a la de Warhammer. La calidad de escultura es más bien baja, y la de pintura es de las peores que hemos

visto en mucho tiempo. Debe poderse repintar, pero tampoco hay una gran cantidad de detalles que hagan relucir nuestras dotes artísticas.

Hay miniaturas de dos tamaños: la infantería (que ocupa una casilla) y las miniaturas grandes (el dragón y el ¿orco montado en saurio?, que ocupan dos casillas). En ampliaciones aparecen más miniaturas, tanto pequeñas como grandes.

Hay varias miniaturas en el juego: un dragón, un mech, una especie de esclavos biliaris (IKWM), guerreros vikingos, soldados de la 2GM, samurais, un elfo, unos tíos que van de Matrix y Men In Black... En los blisters de ampliación aparecen desde "armaduras Tau" a serpientes, pasando por legionarios romanos y orcos azules (sí, azules).



Una partida avanzada

pocos atributos y muchas reglas especiales, tablero...) pero es diferente.

El juego se divide en 12 turnos (depende del escenario). En cada turno, se hace una tirada para ver quién empieza y entonces, con las fichas de personajes/unidades, se ponen cuatro "marcadores" que contienen 1 2 3 X. que definirán el orden en el cual actúan tus unidades. Así, por ejemplo, puedes poner el marcador de 1 y 3 en un personaje muy bueno, el 2 en otro personaje y la x en otro. Esto quiere decir que primero activas tu 1 (con lo que puedes mover y disparar con él), luego tu oponente el 1, luego tú el 2, luego tu oponente el 2, luego tu 3 y el 3 de tu enemigo (la X es un farol). De esta forma puedes hacer cosas como que tu bicho más burro dispare tres veces y el resto de tu ejército se quede mirando (como en Infinity). La "estrategia" que hay es elegir qué vas a activar, decidiendo según lo que haga tu enemigo...

## Las fichas y los atributos

Las fichas son de una forma irregular. Sinceramente, hacerlo en cartas habría sido mucho más práctico. Pero bueeeno. Está a dos caras, ya que hay dos modos de juego (el básico y el "maestro"). La diferencia entre el juego básico y el avanzado (o más bien el juego para chimpancés descerebrados o el juego para niños...) es el coste y que en el avanzado TODAS las miniaturas tienen alguna regla especial.

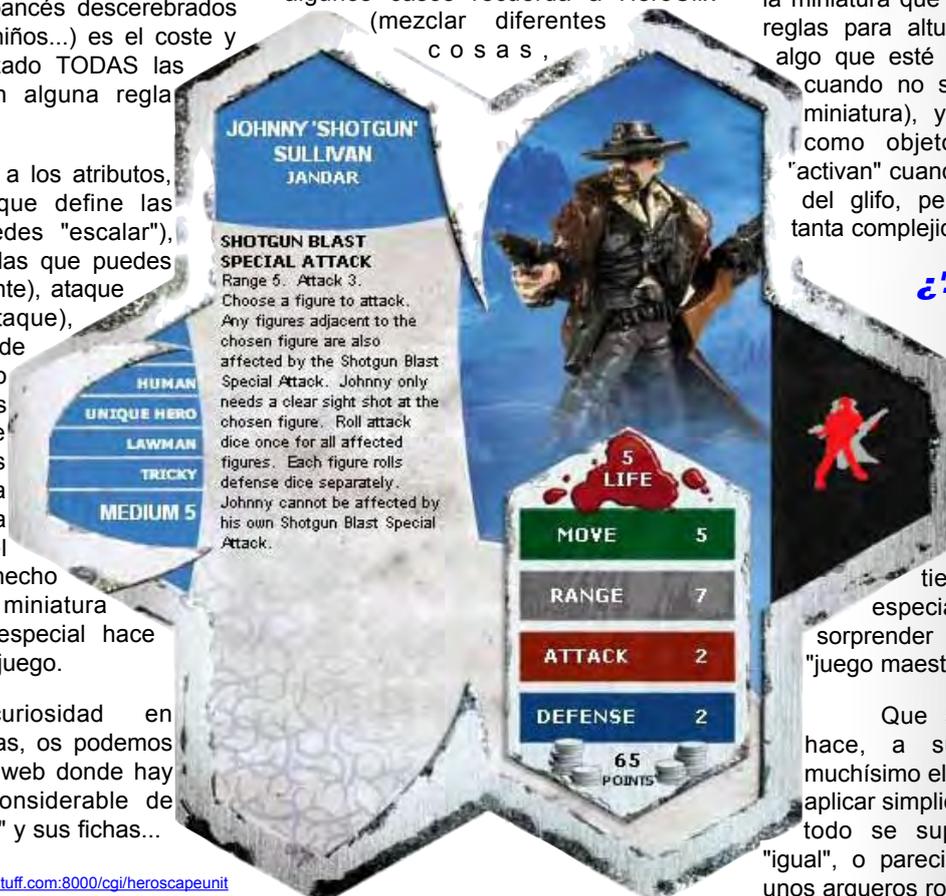
En cuanto a los atributos, está la altura (que define las casillas que puedes "escalar"), movimiento (casillas que puedes mover verticalmente), ataque (dados de ataque), defensa (Dados de defensa) y rango (hasta cuántas casillas de distancia puedes atacar). Esto da una idea de la simplicidad del juego, aunque el hecho de que cada miniatura tenga su regla especial hace algo incómodo el juego.

Como curiosidad en cuanto a las fichas, os podemos recomendar esta web donde hay una colección considerable de "nuevas unidades" y sus fichas...

<http://server.boardgamestuff.com:8000/cgi/heroscapeunit>

## El juego

El juego, seamos sinceros, es para gente que no juega a wargames. Tiene detalles de muchos juegos de estrategia, como disponer de atributos, definir un orden de activación o cumplir objetivos, pero no es un wargame. En algunos casos recuerda a HeroClix (mezclar diferentes cosas,



Los ataques son como en el Heroquest. Lanzas tantos dados de ataque, eso te da unos impactos, la unidad que recibe el ataque lanza tantos dados de defensa, y los que no se "paran" son heridas de menos.

Y eso es el juego, básicamente. Hay algunas reglas como poder atacar a la miniatura que abandona el combate, reglas para alturas (puedes atacar a algo que esté más arriba siempre y cuando no supere la altura de la miniatura), y los "glifos" que son como objetos mágicos que se "activan" cuando alguien está encima del glifo, pero tampoco le añade tanta complejidad al juego.

## ¿Tan fácil?

Es t a simplicidad es buena, puesto que no hace falta consultar manuales (sólo las "fichas de juego", ya que tooodas ellas tienen alguna regla especial), pero no deja de sorprender que a eso le llamen "juego maestro".

Que sea todo tan simple hace, a su vez, que pierda muchísimo el realismo. Una cosa es aplicar simplicidad a un juego donde todo se supone (por trasfondo) "igual", o parecido. Pero intentar que unos arqueros romanos pueden llegar a

## LAS EXPANSIONES

En España han aparecido cuatro blisters de la primera ampliación. Son blisters (unos 10 euros) con 5-7 miniaturas (y sus fichas), cuatro baldosas de terreno y un nuevo glifo. Romanos, orcos, taus vs serpientes y héroes variados. Fuera de nuestras fronteras (sobre todo en USA) el número de ampliaciones se dispara: hay una ampliación para crear un castillo, otra para terreno helado, otra con arbolitos y carreteras, otra con terreno de lava, otras con todo de miniaturas "grandes" (dos casillas)... El número y la variedad de miniaturas crece: ogros, dragones zombi, Indiana Jones (palabra), perros robots...



Estos cuatro sets son los únicos disponibles en España, de momento



Algunos sets tienen escenografía como el de bosques y carreteras o el Castillo



dañar (de forma relativamente fácil) a un dragón o a un robot enorme, o que unos soldados de segunda guerra mundial no maten fácilmente a un vikingo con escudo de madera...

Esto nos lleva al gran defecto del juego, y es que el hecho de que haya miniaturas tan diferentes (en cuanto a idea) entre sí no pega ni con superglue. Quizá los más pequeños de casa disfruten creando sus fichas de Spiderman, Horus, Gandalf y Terminator y poniéndolos todos juntos, pero a los que nos gustan las cosas "con sentido" todo ésto nos da un dolor tremendo.

En su contrapartida, un sistema tan fácil, hace que el juego sea completamente adaptable a todas las miniaturas que tengamos. Si queremos jugar con XMen no es tan difícil hacer unas estadísticas (y reglas especiales) para cada miembro de la Patrulla y la Hermandad y jugar en el megatablero. Si queremos, cogemos cinco o seis personajes marines y cinco o seis personajes Tau y se puede "adaptar" de forma fácil el juego y realizar "escaramuzas heroicas". Lo que los más pequeños de la casa quieren, sin duda. Además, se incluyen reglas para jugar hasta cuatro jugadores, y varios escenarios.

### Lo bueno

- El tablero está muy bien para jugar a Axis&Allies o HeroClix.
- Si tienes un hermano pequeño o un sobrino y quieres traerlo al lado oscuro, es tu oportunidad :)
- El precio está bien.
- Es un juego simple y para jugar una partida con amigos no-frikis es ideal.
- Es tan adaptable que para jugar a Herohammer o Superheroescape puede ser divertido.
- Fácil jugar a 4 jugadores.



Algunas de las miniaturas de la caja inicial

### En definitiva

MB (Hasbro) ha apostado por un "juego de mesa" con miniaturas, del estilo de Battle Masters y HeroQuest. Quizá los que hoy jueguen a ésto mañana sean jugadores de FOW, Warhammer, AT43 o Infinity... Sin lugar a dudas, creo que cualquiera de nosotros a los que nos hubieran regalado este juego antes de ser frikis (o en nuestros inicios) habrían dado en el clavo.

Si el juego hubiera sido sólo fantástico o sólo futurista o sólo 2gm, y luego hubieran ido lanzando "ampliaciones" con varios "mundos" (p.e. Ampliación Tolkien, Ampliación WWII, Ampliación Narnia...) se habría llegado al mismo punto pero respetando los que nos gustan los juegos más "puros".

Al ser un juego tan destinado a un público "no habituado a wargames", no es nada recomendable para los que ya sabemos jugar a otras cosas (a no ser que queramos aprovechar el tablero para otros juegos), pero para neófitos el juego puede ser muy entretenido.

### Lo malo

- Juego incoherente y muy poco realista.
- Miniaturas de mala calidad (escultura y pintado).
- Preparado sólo para escaramuzas (4-8 unidades por jugador, y varias héroes).
- No está muy equilibrado que digamos.
- No se permite mucha variedad táctica, lo que lleva a una monotonía para los acostumbrados a los wargames.
- Tienes la sensación todo el rato de estar ante un juego "para niños".

## Campamentos

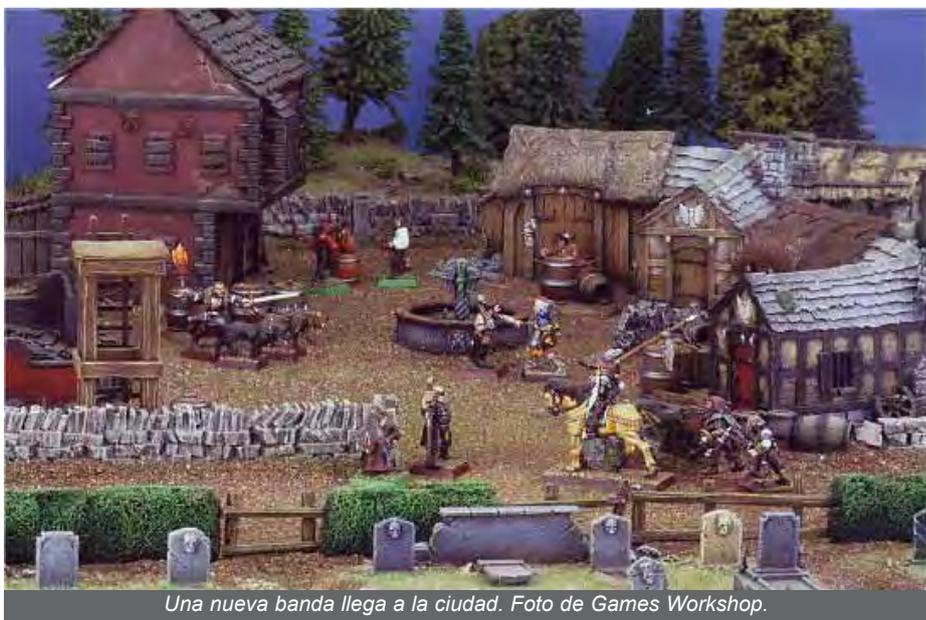
Por : Steve Gibbs, Stephanus Harburgh y Nicodemus Kyme / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

*Estas reglas están diseñadas para añadir un poco más de pimienta y trasfondo a tus campañas de Mordheim, permitiendo a las bandas adquirir su propio campamento base. En este artículo explicaremos cómo las bandas pueden adquirir una residencia en uno de los asentamientos que rodean la ciudad y los beneficios y peligros a los que se enfrentarán haciéndolo. Estas reglas son puramente experimentales, aunque recomendamos encarecidamente a los jugadores que las utilicen. Por último, se incluye un escenario para representar asaltos a campamentos de bandas rivales y una nueva espada de alquiler.*

### Campamentos

Desde el cataclismo que asoló la ciudad de Mordheim, han ido creciendo primitivos barrios de chavolas más allá de las murallas de la ciudad. Al principio, estos lastimosos asentamientos alojaron a los escasos restos de la población de Mordheim. Sin embargo, tan pronto llegó al resto de ciudades del Imperio el rumor de que la mágica Piedra Bruja podía encontrarse en las ruinas ennegrecidas de Mordheim, empezaron a venir los cazadores de tesoros. Los asentamientos existentes se vieron prácticamente desbordados por bandas de mercenarios y bandidos que establecerían su campamento en cualquier ruina disponible o montar sus tiendas detrás de primitivas barricadas. Pronto acudió un río de codiciosas almas, muchas de las cuáles no eran humanas, ya que el hedor de la Piedra Bruja tentó a muchos de tierras lejanas.

Hay tres asentamientos principales dentro y alrededor de Mordheim. Sigmarhaven está habitado principalmente por los leales seguidores de Sigmar y es un lugar de ley y relativo orden. Atrae además a un gran número de Cazadores de Brujas y sus seguidores, y comprensiblemente los mutantes y los Poseídos no son tolerados aquí. Vigilantes bien pagados y equipados son mantenidos en la ciudad para la seguridad de aquellos que acampan aquí.



Una nueva banda llega a la ciudad. Foto de Games Workshop.

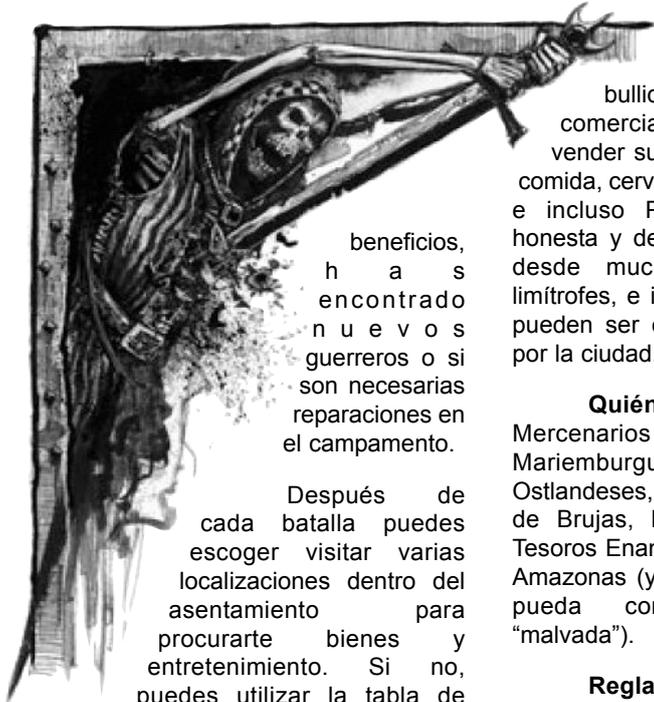
Hay, sin embargo, asentamientos más alejados de la ley alrededor de Mordheim donde la escoria como los Orcos e incluso los Poseídos pueden caminar libremente. Ningún sitio es más infame que la tres veces maldita Cutthroat's Den. Aquí la vida es barata y la única ley es la de la espada. Aunque es un lugar vil y peligroso, hay muchas cosas que pueden ser compradas y vendidas aquí por los tipos oscuros a los que este lugar atrae. El último lugar es incluso más duro, donde la escoria más brutal se lo pensaría dos veces antes de montar aquí su campamento, dentro de las mismas ruinas de Mordheim. Se dice que la muerte camina por sus calles, y los viles seguidores del Señor Oscuro están por todas partes, esperando reclamar las almas de los incautos. Sin embargo, existen aquellos que desafían a la Ciudad Maldita, infestada de mutantes, incluso después de la caída de la noche, acampando en sus ruinas. Viles Hombres Rata corretean por las alcantarillas, malvados Nigromantes crean aquí sus hogares, confiados en que los rectos no querrán molestarlos en sus prácticas

profanas y, por supuesto, los hijos del Señor Oscuro, los Poseídos, que reclaman las ruinas de Mordheim como sus dominios.

### Reglas Experimentales

Cuando se empieza una nueva campaña, todos los jugadores deben decidir si usar o no las reglas de Campamentos. Solo después de la primera batalla, cada jugador podrá elegir un asentamiento y crear allí su campamento base. Primero deben decidir en qué asentamiento quieren acampar (obviamente, dependerá también de qué asentamientos les permitirán entrar) o si prefieren arriesgarse a quedarse en la Ciudad Maldita. Cuando decidas dónde quieres que permanezca tu banda, tira en la tabla de Alojamiento del asentamiento escogido para ver qué tipo de residencia han podido permitirse, han robado o han ganado mediante el juego. Una banda solo puede tener un campamento a la vez y solo puede tirar por un nuevo campamento si pierden su campamento original. Cualquier efecto que otorgue un campamento tendrá lugar después de la siguiente batalla de la banda. Tras cada batalla puedes ver si has obtenido





beneficios, h a s encontrado n u e v o s guerreros o si son necesarias reparaciones en el campamento.

Después de cada batalla puedes escoger visitar varias localizaciones dentro del asentamiento para procurarte bienes y entretenimiento. Si no, puedes utilizar la tabla de Comercio normalmente. Tira 1D3 para ver cuantas localizaciones puedes visitar. Las diferentes localizaciones pueden ayudarte a encontrar objetos, recibir atención médica, conseguir dinero u otras cosas. Entre las visitas a las localizaciones, debes tirar en la tabla de Eventos para ver que le ocurre a la banda mientras deambula por la ciudad.



## Sigmarhaven

Sigmarhaven, bastión de la esperanza y la buena voluntad, está localizada al noreste de Mordheim, donde el río Stir aún fluye puro. No es el asentamiento más grande alrededor de Mordheim pero es de lejos el más seguro. El asentamiento está rodeado por una empalizada de madera y tiene una milicia bien armada, la cual es mantenida por los diezmos que todas las bandas que residen aquí tienen que pagar.

Sigmarhaven fue originalmente fundada por la gente temerosa de Sigmar que consiguieron escapar de la Ciudad Maldita y que se ha convertido desde entonces en el refugio de Cazadores de Brujas y Reiklandeses por igual. Un improvisado templo de madera permanece en el centro de este conjunto de chavolas de madera y tiendas de campaña, y los Sacerdotes de Sigmar presiden sobre el asentamiento y dirigen el día a día del

lugar. El centro del asentamiento es un bullicioso mercado donde los comerciantes pueden comprar y vender sus mercancías (todo desde comida, cerveza y armas hasta caballos e incluso Piedra Bruja). La gente honesta y decente es bienvenida aquí desde muchas de las provincias limítrofes, e incluso los Elfos y Enanos pueden ser encontrados deambulando por la ciudad.

**Quién puede acampar aquí:** Mercenarios (Reiklandeses, Mariemburgueses, Middenheimers, Ostlandeses, Averlandeses), Cazadores de Brujas, Kislevitas, Cazadores de Tesoros Enanos, Guerreros Sombríos y Amazonas (y cualquier otra banda que pueda considerarse como no "malvada").

**Reglas Especiales:** Cualquier banda que resida dentro de Sigmarhaven es responsable del mantenimiento y la defensa de la plaza, por lo que debe pagar un diezmo de 2 fragmentos de Piedra Bruja después de cada batalla.

**Localizaciones disponibles:** Estas son las localizaciones disponibles en Sigmarhaven (puedes ver la

descripción de cada una de ellas más adelante):

- Apotecario.
- Cartógrafo.
- Flechero.
- Herrería.
- Establos.
- Mercader.
- El Cerdo Danzarín.

Tira en la tabla de Alojamiento para ver que tipo de campamento ha adquirido tu banda.



## Cutthroat's Den

Cutthroat's Den es un refugio de villanía y maldad. Está localizado en el lado sur de Mordheim, donde el río Stir fluye negro con la mugre de la Ciudad Maldita. Se permite la entrada a cualquiera que tenga oro, por lo que

## Tabla de Alojamiento de Sigmarhaven

### 2D6 Campamento Efectos

2-3	<b>Taberna</b>	De alguna manera has podido adquirir una taberna abandonada o un bebedero provisional. Este antro es siempre un buen lugar para atraer nuevos guerreros. Después de cada batalla tira 1D6: <b>1D6 Resultado</b> 1 Bronca en el Bar - Debes pagar 1D6x20 co para reparar los daños. 2 Pérdidas - Pierdes 1D6x10 co. 3 No ocurre nada adverso. 4 Una Espada de Alquiler (selecciona uno aleatoriamente) se ha sobrepasado con la cerveza y no puede pagar su factura. Ofrece gratis sus servicios para la próxima batalla. 5 Un Héroe se ha sobrepasado con la cerveza y no puede pagar su factura. Se ofrece unirse a tu banda gratis (aunque no puede superar el número máximo de héroes o guerreros de tu banda). 6 Los negocios van bien. Ganas 1D6x20 co.
4-5	<b>Vieja Casa</b>	Al deambular por la ciudad encuentras una vieja casa abandonada. Tu banda ha tomado posesión de ella y la ha arreglado a tu gusto. Los mercaderes ven la casa como un signo de riqueza y son más receptivos a la hora de venderte sus mercancías. Puedes añadir un +2 a la tirada de búsqueda de objetos raros en la tabla de Comercio.
6-8	<b>Tiendas de Campaña</b>	Has montado tus tiendas de campaña en Sigmarhaven. Esto te proporciona un lugar donde guardar y mantener tu alijo relativamente a salvo. No hay efectos beneficiosos o adversos.
9-10	<b>Granja en Ruinas</b>	Al deambular por la ciudad has encontrado una granja abandonada, la cual es espaciosa y seca. Puedes añadir un +1 al límite máximo de tu banda.
11	<b>Vieja Capilla</b>	Has montado tu campamento junto a una vieja capilla abandonada. Puedes coger un vial de Agua Bendita gratis antes de cada batalla.
12	<b>Sótanos</b>	Has montado tu campamento junto a unos sótanos. Incluso tiene algunos buenos túneles que se adentran hasta quién sabe donde. Las alcantarillas le permiten al jugador a desplegar en cada batalla a dos de sus guerreros utilizando las reglas de infiltración.

abundan aquellos que tienden a tener sus manos en los bolsillos de los demás

Las peleas están a la orden del día y solo los más audaces o estúpidos de los comerciantes venderían sus mercancías aquí.

Hay algunas almas valientes (o idiotas tal y como dirían otros) que permanecen en Cutthroat's Den para hacer dinero. La famosa Cabra Retorcida está localizada aquí. A pesar de estar en una mala ciudad el propietario la mantiene limpia y segura

por lo que las broncas aquí son mínimas. El infame Pozo de Lucha está en el centro de la ciudad. Muchos han perdido sus vidas aquí y muchos otros han conseguido sus fortunas. El esclavista Ashen Pettyflesh tiene aquí un próspero negocio. Vende cualquier humanoide por un precio a cualquiera que tenga la suficiente cantidad de dinero.

**Quién puede acampar aquí:**  
Cualquier banda puede montar su campamento en Cutthroat's Den.

**Reglas Especiales:** Se dice que cualquier cosa puede ser comprada por un precio en Cutthroat's Den. Todos los objetos tienen



## Tabla de Alojamiento de Cutthroat's Den

### 2D6 Campamento Efectos

2	<b>Taberna</b>	<p>Has conseguido para tu banda las escrituras de una taberna. Puedes conseguir dinero extra alquilando habitaciones y sirviendo comidas, puedes también contratar un espada de alquiler gratis para una batalla o conseguir reclutar un héroe (sólo si no sobrepasa tus restricciones normales). Después de cada batalla obtienes los siguientes beneficios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tira 1D6 tras cada partida: <ul style="list-style-type: none"> <li>1-4 : Puedes añadir un Héroe a tu banda.</li> <li>5-6 : Un Espada de Alquiler se queda sin dinero y ofrece sus servicios para la próxima batalla como pago.</li> </ul> </li> <li>- Obtienes 1D6 co tras cada partida.</li> <li>- Tras cada partida tira 1D6, con un 5+ hay una bronca en el taberna causando 1D6x5 co de daños. Debes pagar los daños de la taberna antes de poder realizar otras compras.</li> </ul>
3	<b>Casa</b>	<p>Al deambular por la ciudad encuentras una vieja casa abandonada. Tu banda ha tomado posesión de ella y la ha arreglado a tu gusto. Los mercaderes ven la casa como un signo de riqueza y son más receptivos a la hora de venderte sus mercancías.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Añade un +2 a la tirada de búsqueda de objetos raros en la tabla de Comercio.</li> <li>- Tras cada partida tira 1D6, con un 5 o un 6 debes gastar 1D6x2 co para reparar la casa.</li> </ul>
4-7	<b>Tiendas de Campaña</b>	<p>Has montado tus tiendas de campaña cerca de Cutthroat's Den. Esto te proporciona un lugar donde guardar y mantener tu alijo. También atrae a montones de mendigos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tira 1D6 tras cada partida: <ul style="list-style-type: none"> <li>1-2 : Puedes añadir un mendigo a un grupo de secuaces (hasta +2 miembros por encima del límite máximo de la banda). Debes crear un grupo nuevo, aunque sea el único miembro del grupo.</li> <li>3-6 : Sientes lástima por los mendigos y les das 1D6 co.</li> </ul> </li> </ul>
8-10	<b>Ruinas</b>	<p>Al deambular por la ciudad has encontrado unas ruinas donde montas tu campamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada dos partidas tira 1D6: <ul style="list-style-type: none"> <li>1-4 : Encuentras 1D3 co bajo unas tablas.</li> <li>5-6 : Parte de las ruinas se colapsan hiriendo a uno de tus hombres. Deberá perderse la próxima batalla para recuperarse de sus heridas. Tira 1D6, con 1-4 ha sido un secuaz, con 5-6 un héroe.</li> </ul> </li> </ul>
11	<b>Cementerio</b>	<p>Has encontrado un cementerio a tu gusto, con un bonito mausoleo y lleno de cuerpos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estando en el cementerio corres el riesgo de ser atacado por algunos de los muerto que no han encontrado reposo. Tira 2D6, con un resultado doble ese número de zombies ataca tu campamento. Utiliza las características para zombies del Reglamento de Mordheim.</li> </ul> <p><b>No Muertos</b></p> <p>Los cuerpos del cementerio suelen estar mejor conservados y son mejores para reanimarlos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de cada partida 2 miniaturas que no estén en Mordheim pueden desenterrar cuerpos. Tira 2D6 y réstale 9. Si el número es positivo ese será el número de zombies que puedes añadir a tu banda de forma gratuita. Si obtienes un doble las tumbas se derrumban bajo los escavadores. Tira para ambas miniaturas en la tabla de heridas graves (como si hubiesen quedado fuera de combate). Si es un doble 6, los escavadores encuentran un cuerpo susceptible de convertirse en zombie y 2D6 co (los escavadores no caerán en un derrumbe).</li> </ul>
12	<b>Sótanos / Alcantarillas (sólo Skavens)</b>	<p><b>Sótanos</b></p> <p>Has encontrado unos sótanos donde montas tu campamento. Incluso tiene unos buenos túneles que llegan hasta quien sabe dónde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los sótanos permiten al jugador utilizar las reglas de infiltración para dos miembros de su banda.</li> <li>- Tira 1D6, con un 6 eres atacado por un enjambre de ratas gigantes y 1D6 secuaces de tu banda caen enfermos por las mordeduras que reciben. Se perderán la próxima batalla mientras se recuperan.</li> </ul> <p><b>Alcantarillas</b></p> <p>Has encontrado una estupenda sección de las alcantarillas donde acampar. Incluso tiene unos buenos túneles que llevan muy lejos y donde la enfermedad campa a sus anchas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los sótanos permiten al jugador utilizar las reglas de infiltración para dos miembros de su banda.</li> <li>- Tira 2D6, con un resultado de 12 los Skaven no podrán luchar en la próxima partida.</li> </ul>

un +2 a la tirada de búsqueda pero costarán el doble de lo normal.

### Localizaciones disponibles:

Estas son las localizaciones disponibles en Cutthroat's Den (puedes ver la descripción de cada una de ellas más adelante):

- Cirujano.
- Herrería.
- Establos.
- Mercader.
- Ashen Pettyflesh, el Esclavista.
- El Pozo de Lucha
- La Cabra Retorcida.

Tira en la tabla de Alojamiento para ver que tipo de campamento ha adquirido tu banda. Una vez obtenido el resultado, la banda debe permanecer en ese lugar al menos una batalla. Después de combatir en una batalla puede permanecer en el mismo sitio o realizar una nueva tirada en la tabla de Alojamiento si lo prefieren.



## Localizaciones

A continuación pasaré a detallar las distintas localizaciones que puedes encontrar en Sigmarhaven y en Cutthroat's Den.

### Apotecario

Cada guerrero solo puede intentar una vez el tratamiento de una herida cada vez, y solo se permite un intento de tratamiento por Héroe durante cada secuencia posterior a la batalla. El coste del tratamiento es de 20 coronas de oro por intento (un intento = una tirada en la tabla) y este dinero debe pagarse antes de tirar en la tabla (los médicos de Mordheim exigen el pago por adelantado, cuando los pacientes son aún capaces de hacerlo!).

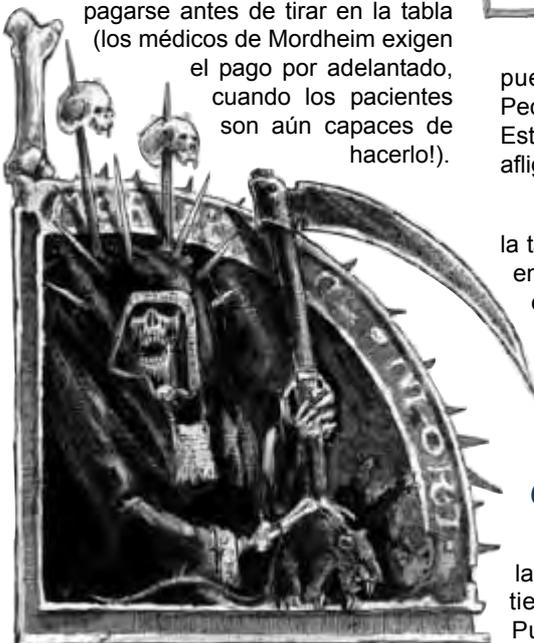


Tabla de Cirugía de Miembros	
2D6	Resultado
2-3	<b>¡Que alguien traiga un sacerdote!</b> El desafortunado paciente ha expirado debido a la excesiva pérdida de sangre. El Héroe ha muerto y debe borrarse de la hoja de control de la banda, pero su equipo se lo quedará la banda.
4	<b>¡Esto tiene que quitarse!</b> El cirujano ha sentido la necesidad de amputar para 'evitar la gangrena'. Si el miembro afectado ha sido una pierna, la capacidad de movimiento de la miniatura se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba). Si el miembro afectado ha sido una mano, el guerrero solo podrá usar un arma de una mano a partir de ahora.
5-6	<b>¡Lo siento chaval! ¡Hice lo que pude!</b> El cirujano no ha tenido éxito y el guerrero deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera.
7-8	<b>¡Sin suerte!</b> El cirujano no ha tenido éxito.
9-10	<b>¡Cuidate durante un tiempo!</b> El cirujano ha tenido éxito. El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil. Debe, sin embargo, perderse la próxima batalla mientras se recupera.
11-12	<b>¡Shallya sea bendito!</b> El cirujano ha tenido un éxito completo. El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.

Tabla de Cirugía Cerebral	
2D6	Resultado
2-3	<b>¡Que alguien traiga un sacerdote!</b> El médico ha sido demasiado celoso en su trabajo. El Héroe ha muerto y debe borrarse de la hoja de control de la banda, pero su equipo se lo quedará la banda.
4-5	<b>¡Err... esto no va bien!</b> El tratamiento no solo no ha ayudado al guerrero sino que ha empeorado su condición. El guerrero está sujeto a <i>Estupidez</i> . Si el guerrero ya tenía la regla de <i>Estupidez</i> , no hay cambios en su condición (excepto quizás que babea un poco más).
6	<b>¡Un poco desequilibrado, éste!</b> El tratamiento ha fallado y el guerrero sale del tratamiento algo lunático. El guerrero sufre una penalización de -1 a la Iniciativa (hasta un mínimo de 1). Es ahora tan inquietante de contemplar que causa <i>Miedo</i> .
7-8	<b>¡Lo siento chaval! ¡Hice lo que pude!</b> El tratamiento no ha tenido éxito y el guerrero deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera.
9-10	<b>¡Un poco de reposo y estarás bien!</b> El tratamiento ha tenido éxito. El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil. Debe, sin embargo, perderse la próxima batalla mientras se recupera.
11-12	<b>¡Shallya sea bendito!</b> El tratamiento ha sido un completo éxito. El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.

Las siguientes heridas no pueden ser tratadas: Herida en el Pecho, Tuerto y Vieja Herida de Guerra. Estos son daños permanentes que el afligido guerrero se llevará a su tumba.

Las siguientes heridas utilizarán la tabla de Cirugía de Miembros: Herida en la Pierna, Pierna Aplastada y Herida en el Brazo.

Las siguientes heridas utilizarán la tabla de Cirugía del Cerebro: Locura y Nervios Dañados.

### Cartógrafo

Un cartógrafo puede ayudar a la banda con su exploración. También tiene muchos mapas diferentes. Puedes comprar un mapa de

Mordheim sin tener que realizar la tirada de búsqueda, pero las reglas para los mapas de Mordheim se siguen aplicando. El cartógrafo es también una rica fuente de rumores que estaría dispuesto a vender. Muchos de ellos son inservibles pero algunos no. Si le pagas 5 co le contará a tu banda algo de la información que posee. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Puedes repetir la tirada de uno de los dados en la tirada de Búsqueda al final de la siguiente batalla.
- 2-5 La información es interesante pero inservible.
- 6 Puedes incrementar o decrementar en uno el valor de uno de los dados de la tirada de Búsqueda de la siguiente batalla.

## Flechero

El flechero es un maestro en la construcción de arcos y flechas, además de otras armas de proyectiles. Sin embargo no tiene la habilidad o el conocimiento de cómo crear armas de pólvora. Cuando visites a un flechero puedes añadir un +2 a la tirada de búsqueda para encontrar armas de proyectiles (no cuenta para armas de pólvora).

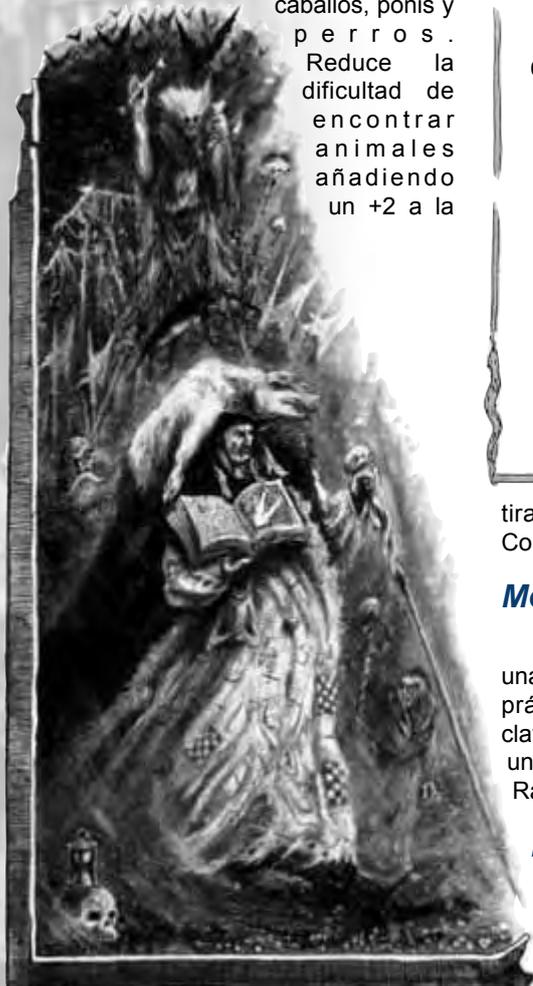


## Herrería

Cordiales herreros trabajan en la herrería donde transforman todo tipo de metales en una amplia variedad de útiles objetos. La mayoría de ellos crean armas y armaduras. Cuando visites una herrería puedes añadir un +2 a la tirada de búsqueda para encontrar armaduras o armas de cuerpo a cuerpo.

## Establos

Un señor de las bestias cuida de los animales. Alimenta, aloja y entrena caballos, ponis y perros. Reduce la dificultad de encontrar animales añadiendo un +2 a la



## Tabla de El Cerdo Danzarín

### 1D6 Efectos

#### 1 Drogado

Uno de tus Héroes (elígelo aleatoriamente) acepta una curiosa bebida que le ha ofrecido un extraño. Después de un trago siente los efectos del líquido, ¡ha sido drogado! Tira 1D6 en la siguiente tabla.

1-3 Tu Héroe ha sido envenenado y su Resistencia se verá reducido en -1 durante la siguiente batalla.

4-6 El líquido en cuestión es realmente una cerveza muy fuerte, y tu héroe le coge el gusto rápidamente. Se levanta a la mañana siguiente con una fuerte resaca.

#### 2-3 Borrachera

Disfrutando de los placeres de la comida caliente y de muchas botellas de Bugman, tu líder y sus hombres se gastan 1D6x10 co.

#### 4-5 Contratando

Mientras deambulas por el bar te encuentras con diferentes personajes y guerreros. Se sienta a tomar unas cervezas con algunos de ellos. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 Estas bebiendo con un Halfling que, impresionado con tu propensión a la cerveza, ofrece sus servicios a mitad de precio para la próxima batalla.

2 Un Ogro te reta a una competición de bebida. Tira 1D6:

1-4 El Ogro bebe más que tú. Te levantas al día siguiente con una horrible resaca.

5-6 Bebes más que el Ogro, el cual, impresionado, se ofrece a tu servicio de forma gratuita para la próxima batalla.

3 Te sientas con un misterioso Explorador Elfo y comienzas a contarle relatos acerca de tus exploraciones en Mordheim. Uno de tus relatos le impresiona sobremedida y se ofrece a tu servicio a mitad de precio para la siguiente batalla.

4 Te sientas a compartir unas cervezas con un Aventurero. Mientras cae la noche te enteras de que sirvió junto a tu padre en la misma compañía. Ofrece sus servicios de forma gratuita para la próxima batalla.

5 Te encuentras bebiendo con un joven que está ansioso por probar su acero en la Ciudad Maldita. Puedes añadir un secuaz extra a tu banda (si no sobrepasas el límite máximo de miembros de la banda).

6 Te sientas con un tipo que parece un veterano de guerra. Mientras habláis descubres que su banda ha caído buscando en las ruinas. Puedes pedirle que se una a tu banda como un Héroe. Puedes añadir un Héroe a tu banda de forma gratuita mientras que no superes el número máximo de héroes permitido.

#### 6 Bronca en el bar

Tu líder empieza a discutir con otro patrón en la taberna. La discusión crece rápidamente. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 Tu líder recibe una paliza y debe tirar inmediatamente en la tabla de Heridas Graves.

2 Tu líder recibe unos buenos golpes y se va 1D6 co más pobre.

3 Tu líder noquea a su rival y coge 1D6x3 co de su cuerpo por su imprudencia.

4 El patrón es apoyado por su banda y la discusión se convierte en una bronca en toda regla. Tira 1D6: 1-4 auyentas a la banda rival y ganas 1D6x5 co por las molestias. 5-6 tienes que salir corriendo y pierdes 1D6x5 co. En vez de tirar el dado puedes jugar un escenario Escaramuza contra una banda de Middenheim (500 co) para determinar el resultado de la bronca.

5 La bronca atrae la atención de la Guardia, que llega y mete al patrón a los calabozos.

6 La bronca atrae la atención de la Guardia, que llega y arroja a todo el mundo a los calabozos. Tienes que pagar 1D6x10 co para sacar a toda tu banda de los calabozos.

tirada de búsqueda en la tabla de Comercio.

## Mercader

El mercader es un proveedor de una gran variedad de objetos. El vende prácticamente todo lo que no esté clavado al suelo. El mercader te otorga un +1 en la tirada para buscar objetos Raros.

## El Cerdo Danzarín

Esta es una taberna donde puedes jugar a un juego de azar, buscar nuevos reclutas o simplemente emborracharte.

Puedes jugar en cualquier momento en el Cerdo Danzarín. Para ver qué es lo que puedes hacer, tira 1D6 y consulta en la tabla de esta página.

## Cirujano

Puedes visitar a un cirujano para sanar heridas de batalla. Los cirujanos de Cutthroat's Den son meros carniceros en los mejores casos y solo los más audaces o estúpidos permitirían ser atendidos por ellos. Si obtienes una herida grave en la tabla de Heridas Graves puedes visitar al cirujano para tratar de quedar como nuevo, si tienes suerte. El cirujano cuesta 5 co por cada

## Tabla de Cirugía

### 1D6 Resultado

#### 1-4 ¡Uh Oh!

El doctor ha hecho un desastre de operación y ha dejado a tu guerrero peor de lo que ya estaba. Tira 1D6 en la tabla de Uh Oh de más abajo para ver que le ha ocurrido al desafortunado paciente.

#### 5 ¿Cuál era?

El doctor realiza la operación equivocada. Si tu guerrero tiene alguna otra herida grave el doctor tratará de tratar una de ellas. Determina qué herida grave operará el doctor de forma aleatoria (no puede ser la que hayas elegido en primer lugar) y tira en esta tabla otra vez. Trata otro resultado de '¿Cuál era?' como 'Cirugía exitosa'. Si tu guerrero no tenía ninguna otra herida grave entonces el doctor se ha vuelto un poco loco y ha realizado algún tipo de cirugía experimental en la desprevenida víctima. Tira 1D6 y mira en la tabla Uh Oh para ver que le ha ocurrido al desafortunado paciente.

#### 5-6 ¡Cirugía exitosa!

La operación ha sido un éxito. Elimina la herida grave del perfil del guerrero.

## Tabla Uh Oh

### 1D6 Resultado

#### 1 ¡Muerto!

El doctor perfora accidentalmente un órgano vital durante la operación. Hace todo lo posible por salvar al paciente pero éste se desangra hasta morir en la mesa de operaciones. El paciente muere y debe borrarse de la hoja de control de la banda. Por el lado bueno el doctor te ofrece 1D6x5 co por el cuerpo, que utilizará para sus prácticas.

#### 2 ¡Complicaciones!

Han surgido algunas complicaciones con la operación que llevan a tu guerrero a sufrir otra herida. Tira inmediatamente en la tabla de Heridas Graves (trata los resultados de 'Recuperación Completa', 'Feroz Enemistad' y 'Capturado' como 'No demasiado mal' en esta tabla).

#### 3-4 ¡Duuuuhh!

Alguna combinación de anestesia y drogas ha convertido a tu guerrero en un idiota babeante. El está sujeto ahora a las reglas de *Estupidez*.

#### 5-6 ¡No demasiado mal!

A pesar de que el cirujano ha hecho un desastre de operación no le ha sucedido nada grave al paciente. Tu guerrero sale indemne de la operación, pero deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera del trauma de la operación. Ten en cuenta de que la herida grave que has intentado curar seguirá sufriendo sus efectos ya que no ha sido curada.

héroe que trate de curarse. Tira en la tabla de Cirujano para ver si la operación ha tenido éxito. Además, el cirujano tiene contactos para obtener drogas y pociones más fácilmente. Añade un +1 a la tirada de búsqueda de drogas cuando estés con un cirujano.



Los Nigromantes visitan a veces a los cirujanos buscando cuerpos o partes de un cuerpo para sus creaciones y zombies. Un nigromante puede visitar un cirujano para encontrar cuerpos para zombies y reanimarlos. Tira 1D6, si obtienes un 6 puedes añadir un zombie a tu banda a mitad de precio.

## Ashen Pettyflesh, el Esclavista

Puedes visitar al esclavista para obtener nuevos miembros en tu banda. Ashen vende todo lo que puede obtener a cualquiera que esté dispuesto a comprar. Si estas buscando un nuevo recluta para añadirla a tu banda puedes visitarle y ver si tiene lo que buscas. Tira 2D6 en la siguiente tabla. Si te gusta lo que te ofrece puedes comprarlo al doble de su precio pero por encima de tu máximo racial. Solo puedes comprar un esclavo de esta forma a la vez.

#### 2 Héroe.

3-5 Secuaz (no incluye animales ni criaturas grandes).

#### 6 Criatura grande (p.e. Rata Ogro).

7-9 Secuaz (no incluye animales ni criaturas grandes).

#### 10 Héroe.

#### 11 Animal

12 Criatura grande (p.e. Rata Ogro).

## El Pozo de Lucha

**Combatir en el pozo:** (Igual que 'Vendido como Gladiador' en la página 119 del reglamento de Mordheim). Puedes mandar a un héroe a que combata en el Pozo contra un luchador del pozo u otro jugador que esté visitando el Pozo.

Tira un dado para determinar cuál de ellos carga y libra el combate de la forma habitual. Si el guerrero pierde, efectúa una tirada para determinar si muere o resulta herido (un resultado de 11-35 en 1D66). Si no muere, es expulsado de los pozos de lucha sin su armadura y su armamento y puede reunirse con su banda.

Si el guerrero vence, gana 50 co, +2 puntos de experiencia y es libre de reunirse con su banda, con todas sus armas y equipo.



**Apostar en los combates:** Vienes en una noche cuando el bar está abierto para ver los combates de gladiadores. Puedes apostar en los combates. Tira 1D6 para apostar:

1-2 El luchador por el que has apostado ha luchado bien, pero no lo suficiente. Pierdes 1D6x5 co.

3-4 El luchador por el que has apostado ha luchado bien y gana, pero las apuestas solo te reportan 1D6 co de ganancias.

5-6 El luchador por el que te has jugado tu dinero tenía pocas probabilidades de ganar, por lo que al final ganas 1D6x5 co.

## Tabla de La Cabra Retorcida

### 1D6 Efectos

#### 1 Drogado

Uno de tus Héroes (elígelo aleatoriamente) acepta una curiosa bebida que le ha ofrecido un extraño. Después de un trago siente los efectos del líquido, ¡ha sido drogado! Tira 1D6 en la siguiente tabla.

- 1-3 Tu Héroe ha sido envenenado y su Resistencia se verá reducido en -1 durante la siguiente batalla.
- 4-6 El líquido en cuestión es realmente una cerveza muy fuerte, y tu héroe le coge el gusto rápidamente. Se levanta a la mañana siguiente con una fuerte resaca.

#### 2 Carterista

Mientras tu banda entra a empujones en el abarrotado bar, tu líder se da cuenta de repente de que algo va mal. Busca el dinero y se encuentra con que la bolsa ha volado, robada por un ladrón de hábiles manos. Pierdes la mitad de tus coronas de oro.

#### 3 Lucha en el Pozo

Vienes en una noche que el bar está abierto para ver los combates de gladiadores. Puedes participar con uno de tus Héroes (como viene descrito en la tabla de Heridas Graves) o apostar en los combates. Tira 1D6 para apostar:

- 1-2 El luchador por el que has apostado ha luchado bien, pero no lo suficiente. Pierdes 1D6x5 co.
- 3-4 El luchador por el que has apostado ha luchado bien y gana, pero las apuestas solo te reportan 1D6 co de ganancias.
- 5-6 El luchador por el que te has jugado tu dinero tenía pocas probabilidades de ganar, por lo que al final ganas 1D6x5 co.

#### 4-5 Contratando

Mientras deambulas por el bar te encuentras con diferentes personajes y guerreros. Te sientas a tomar unas cervezas con algunos de ellos. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Estas bebiendo con un Hechicero que ofrece sus servicios a mitad de precio para la próxima batalla.
- 2 Un Ogro te reta a una competición de bebida. Tira 1D6:
  - 1-4 El Ogro bebe más que tú. Te levantas al día siguiente con una horrible resaca.
  - 5-6 Bebes más que el Ogro, el cual, impresionado, se ofrece a tu servicio de forma gratuita para la próxima batalla.
- 3 Te sientas con un Explorador Halfling y comienzáis a intercambiar recetas de cocina. Una de tus recetas le resulta totalmente desconocida, se ofrece a tu servicio a mitad de precio para la siguiente batalla.
- 4 Te sientas a compartir unas cervezas con un Aventurero. Mientras cae la noche te enteras de que sirvió junto a tu padre en la misma compañía. Ofrece sus servicios de forma gratuita para la próxima batalla.
- 5 Te encuentras bebiendo con un joven que está ansioso por probar su acero en la Ciudad Maldita. Puedes añadir un secuaz extra a tu banda (puedes superar el límite máximo de miembros de la banda).
- 6 Te sientas con un tipo que parece un veterano de guerra. Mientras habláis descubres que su banda ha caído buscando en las ruinas. Puedes pedirle que se una a tu banda como un Héroe. Puedes añadir un Héroe a tu banda de forma gratuita. Si no tienes hueco para un Héroe normal (p.e. ya tienes 2 campeones y 2 novatos) puedes usar el perfil de un secuaz (como cuando 'El chaval tiene talento').

#### 6 Bronca en el bar

Tu líder empieza a discutir con otro patrón en la taberna. La discusión crece rápidamente. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tu líder recibe una paliza y debe tirar inmediatamente en la tabla de Heridas Graves.
- 2 Tu líder recibe unos buenos golpes y se va 1D6 co más pobre.
- 3 Tu líder noquea a su rival y coge 1D6x3 co de su cuerpo por su imprudencia.
- 4 El patrón es apoyado por su banda y la discusión se convierte en una bronca en toda regla. Tira 1D6: 1-4 auyentas a la banda rival y ganas 1D6x5 co por las molestias. 5-6 tienes que salir corriendo y pierdes 1D6x5 co. En vez de tirar el dado puedes jugar un escenario Escaramuza contra una banda de Middenheim (500 co) para determinar el resultado de la bronca.
- 5 La bronca atrae la atención del vigilante, que llega y arroja al patrón a los calabozos.
- 6 La bronca atrae la atención del vigilante, que llega y arroja a todo el mundo a los calabozos. Tienes que pagar 1D6x10 co para sacar a toda tu banda de los calabozos.

puedes hacer tira 1D6 y consulta la tabla de esta página.

## Juego

Tu líder puede participar en un dudoso juego de dados en cualquier momento cuando visita El Cerdo Danzarín o La Cabra Retorcida. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

- 1 Tu líder pierde 3D6 co y vuelve al campamento más prudente.
- 2-5 Tu líder ni pierde ni gana.
- 6 Tu líder se juega una fortuna antes de que la diosa fortuna le sonría y recupera lo perdido con intereses. Obtienes 3D6 co en ganancias.

## Tabla de Eventos en el Asentamiento

Si has decidido visitar las localizaciones del asentamiento tienes que realizar una tirada en la siguiente tabla con 1D66 entre las distintas visitas que hagas.

### Tabla de Eventos (Tira 1D66)

#### 11 Echados de la ciudad

El comportamiento salvaje de tu banda en muchas tabernas y mercados del asentamiento atrae la atención de la Guardia y arroja a tu banda fuera de la ciudad. Tu banda debe dirigirse a su campamento y prepararse para la siguiente batalla. Si tu campamento estaba situado en Sigmarhaven debes moverte a un asentamiento diferente.

#### 12 Sin eventos

#### 13 Carterista

Mientras tu banda se mueve a empujones por las abarrotadas calles, tu líder se da cuenta de repente de que algo va mal. Busca el dinero y se encuentra con que la bolsa ha volado, robada por un ladrón de hábiles manos. Pierdes la mitad de tus coronas de oro.

#### 14 Explorador Halfling

Mientras paseas por las desiertas calles del asentamiento, te encuentras con un Explorador Halfling que está siendo acosado por una banda de indeseables. Tira 1D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1-3 Hay demasiados enemigos, y además no te caen muy bien los Halflings. Lo dejas a su suerte mientras continúas tu camino.
- 4-5 Decides ayudar al Halfling y consigues salvarlo de su destino. Como agradecimiento te ofrece un Mapa de Mordheim.

- 6 Tu banda se arroja contra los indeseables y los auyentan, salvando al Halfling que se queda murmurando algo sobre una deuda de honor. Ganas un Explorador Halfling de forma gratuita para tu próxima batalla, tras la cual demandará su coste de mantenimiento normal para quedarse.

## La Cabra Retorcida

Esta es una taberna donde puedes jugar un juego de azar, buscar

nuevos reclutas o simplemente coger una borrachera. Puedes jugar en cualquier momento en la Cabra Retorcida. Para ver qué otra cosa

## 15 Sin eventos

### 16 Baños de vapor

Tu banda tropieza con un establecimiento improvisado de baños de vapor regentado por algún comerciante de Arabia y pasan el resto del día recuperándose. No podrás visitar más localizaciones. Sin embargo, cualquier guerrero que tuviera que perderse la siguiente batalla por alguna herida no deberá hacerlo debido a los efectos sanadores de los baños.



### 21 Pelea

Tu líder empieza a discutir con un mercader que ha intentado cobrarte demasiado por unos artículos que eran más baratos. La discusión crece rápidamente en una pelea. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tu líder recibe una paliza y pierde 1D6x3 co..
- 2 Tu líder recibe unos buenos golpes y se va 1D6 co más pobre.
- 3 Tu líder noquea a su rival y coge 1D6x3 co de su cuerpo por su imprudencia.
- 4 El mercader es apoyado por sus guardaespaldas y la discusión se convierte en una bronca en toda regla. Tira 1D6: 1-4 auyentas a la banda rival y ganas 1D6x5 co por las molestias. 5-6 tienes que salir corriendo y pierdes 1D6x5 co. En vez de tirar el dado puedes jugar un escenario Escaramuza contra una banda de Middenheim (500 co) para determinar el resultado de la bronca.
- 5 La bronca atrae la atención de la Guardia, que llega y arroja al mercader a los calabozos.
- 6 La bronca atrae la atención de la Guardia, que llega y arroja a todo el mundo a los calabozos. Tienes que pagar 1D6x10 co para sacar a toda tu banda de los calabozos.

### 22 Sin eventos

### 23 Un trabajo bien pagado

Un par de tipos sospechosos se aproximan a tu banda pidiendo ayuda con sus operaciones de contrabando. Si decides ayudarlos tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

- 1-3 No eres capaz de entregar el contrabando ilegal y no consigues nada de dinero.
- 4-6 Ganas 1D6x10 co vendiendo la mercancía.

### 24 Estafado

Un comerciante deshonesto ha timado a tu líder. Un objeto (elegido de forma aleatoria) que compres en este asentamiento es falso y es inservible. Descarta el objeto en cuestión.

### 25 Sin eventos

### 26 Servicio Militar

Uno de los secuaces de tu banda ha sido reclutado para el ejército del Conde local y debe embarcarse en los próximos días. Decide aleatoriamente quién es reclutado y tira 1D6. Con un 1, falla en sus intentos de escapar y no vuelve a ser visto nunca más. Con un 2+, consigue escapar de los cuarteles y regresa a tu campamento. Tu banda, sin embargo, debe abandonar el asentamiento de inmediato o de otra forma el secuaz corre el riesgo de ser recapturado. Si tu campamento está en Sigmarhaven debes moverte a una nueva localización.

### 31 Un honrado día de trabajo

Tu banda es empleada por un mercader para llevar sus mercancías a través del asentamiento. Cada secuaz de tu banda obtiene 1D6 co.

### 32 Sin eventos

### 33 Vida desenfundada

Disfrutando de los placeres de la comida caliente y de muchas botellas de Bugman, tu líder y sus hombres dispendian gran parte de su dinero. Pierdes la mitad de coronas de oro de tu alijo.

### 34 Drogado

Al visitar una taberna en la parte sórdida de la ciudad, uno de tus Héroes (elígelo aleatoriamente) acepta una curiosa bebida que le ha ofrecido un extraño. Después de un trago siente los efectos del líquido, ¡ha sido drogado! Tira 1D6 en la siguiente tabla.

- 1-3 Tu Héroe ha sido envenenado y su Resistencia se verá reducido en -1 durante la siguiente batalla.
- 4-6 El líquido en cuestión es realmente una cerveza muy fuerte, y tu héroe le coge el gusto rápidamente. Se levanta a la mañana siguiente con una fuerte resaca.

### 35 Sin eventos

### 36 Identidad errónea

La Guardia os ha confundido con una banda de malhechores (si tú eres la Guardia ignora este resultado). tira 1D6 y consulta en la siguiente tabla:

- 1-2 Le explicas apresuradamente al capitán que no eres quién ellos creen. Te cree y os deja marchar
- 3-5 Intentas explicarle al capitán quien eres pero no parece que te crea. Mientras le hablas te das cuenta de que un poco de dinero puede ayudarte en esta situación. Le pagas al capitán 1D6x3 co (si otro jugador es la Guardia págale a él).
- 6 Tratas de pedirle al Capitán cómo salir de esta difícil situación pero no está por la labor. Arresta a tu banda y la arroja a la cárcel. No puedes visitar más localizaciones después de esto. Te sueltan después de pagar 1D6x10 co. Puedes escoger luchar contra la Guardia usando la Guardia de Sigmarhaven que aparece en el escenario descrito al final de este artículo o contra la banda que es la Guardia. Utiliza el escenario de Pelea Callejera.

### 41 Juego

Tu líder visita un bar del lugar y se ve envuelto en un dudoso juego de dados. Tira 1D6 en la tabla siguiente:

- 1 Tu líder pierde 3D6 co y vuelve al campamento más prudente.
- 2-5 Tu líder ni pierde ni gana.
- 6 Tu líder se juega una fortuna antes de que la diosa fortuna le sonría y recupera lo perdido con intereses. Obtienes 3D6 co en ganancias.

### 42 Sin eventos

### 43 Únete a la Guardia

El capitán de la Guardia señala a tu banda como una fuente útil de reclutas para la Guardia. Tu banda es reclutada como miembros de la Guardia y os dan la oportunidad convertiros en guardianes. Si aceptas, ganas 25 co adicionales. Si alguna otra banda tiene que luchar contra la Guardia antes de la próxima batalla entonces lucharán contra ti.

### 44 Enfermedad

Una terrible enfermedad ataca a uno de los Héroes de tu banda (decide cuál de forma aleatoria). Ese Héroe debe perderse la siguiente batalla mientras se recupera de su enfermedad. Después se recupera completamente.

### 45 Sin eventos

### 46 Encuentro afortunado

Mientras vagabais por las calles de la ciudad, uno de tus guerreros se encuentra con un pequeño saco que yace en el suelo. Una vez abierto os encontráis con que está lleno de gemas. El saquito tiene gemas valoradas en 2D6x5 co en total.



### 51 Mendigos

Unos mendigos abordan a tu líder y, abrumado por su tristeza, le da a cada uno de los 2D6+2 lastimosos desdichados 2 co. Si tu líder no puede dar esa cantidad él es un mendigo a su vez y debes tirar 1 D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tu líder es arrojado fuera de la ciudad por mendigar (ver la tirada de Evento 11). El resto de la banda debe abandonar la ciudad inmediatamente para no arriesgarse a sufrir la ira de los guardianes (o la de su líder si no lo hacen).
- 2-6 Tu líder gana 2D6 co al mendigar en las calles.

## 52 Sin eventos

### 53 Recompensa

Mientras pasea por el asentamiento tu líder ve un cartel de alerta en el que se indica que un conocido asesino aparentemente está en el área. Cuando lee el cartel se da cuenta de que la descripción dada encaja con un tipo con el que te has cruzado un momento antes. Vuelve atrás al sitio donde vio al asesino y trata de apresarlos justo cuando ve que se lleva arrastrando a un mercader a una calle oscura. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1 El asesino se ríe, corta la garganta del mercader, arroja el cuchillo a los pies de tu líder y sale corriendo gritando "¡Socorro, asesino!" Tu líder se ve rápidamente rodeado por la Guardia y llevado a la cárcel. Mientras tu líder trata de probar su inocencia, pasan las horas y decide que no es seguro permanecer fuera del escondite de la banda por un largo período de tiempo. Tu banda no puede visitar ninguna localización especial.

2-5 Tu líder le salva la vida al mercader, que te da 1D6x5 co como agradecimiento, pero el asesino logra escapar.

6 Tu líder le salva la vida al mercader y capturas al asesino, llevándolo a las autoridades, por lo que te dan 1D6x5 co de recompensa. El mercader está tan agradecido por la ayuda de tu líder que se ofrece como intermediario para la venta de chatarra útil o de objetos que tenga tu banda. Puedes añadir un +1 cuando busques objetos raros y vender objetos a tres cuartos de su precio original.

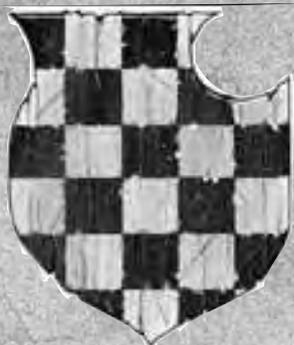
### 54 Perro mascota

Mientras paseas por las calles de la ciudad te das cuenta de que un perro ha empezado a seguirte. Te ayuda cuando te enfrentas con los elementos indeseables de la ciudad. Tienes ahora un nuevo compañero de batalla. Añade un perro de caza a tu hoja de control (incluso si tu normalmente no puedes tener uno).

### 55 Sin eventos

### 56 Escasez

Una inesperada escasez en este asentamiento causa que los comerciantes locales incrementen sus precios. Mientras dure tu estancia en esta ciudad todas las armas y equipamiento costará el doble de lo normal.



## 61 Adivina

Uno de tus Héroes (determinalo de forma aleatoria) visita a una adivina. La adivina trata de averiguar el futuro. Tira 1D6:

1-4 La adivina resulta ser una charlatana y no se sabe muy bien qué es lo que dice. Pierde 1D6x3 co por el pago de sus servicios.

5-6 La adivina ha visto el futuro y te da una visión de tu próxima batalla. Puedes repetir la tirada de un impacto fallado en la próxima batalla.

## 62 Sin eventos

### 63 Contrabando ilegal

La Guardia arresta a un guerrero de tu banda determinado aleatoriamente por posesión de contrabando ilegal. El guerrero es arrojado a la cárcel para esperar su juicio (que suelen ser cortos e injustos). Tira 1D6: 1-4 es condenado por su crimen y es ejecutado en la horca, elimina al guerrero de la hoja de control de tu banda. 5-6 consigue escapar de su celda y llega a tiempo al escondite de la banda para participar en la siguiente batalla.

### 64 Falsificación

Cuando tu líder intenta comprar algún objeto, el comerciante rechaza aceptar sus coronas de oro alegando que son falsas. Mirando en su alijo, tu líder se encuentra con que algunas de sus coronas de oro son falsas. Debes descartar la mitad de coronas de oro de tu alijo como consecuencia de ello.

## 55 Sin eventos

### 56 Crimen

Tu líder es acusado de asesinato y arrojado a la cárcel. El caso es archivado eventualmente y debe pagarse una fianza. Paga 1D6x5 co. Si no puedes pagar la fianza tu líder permanecerá en la cárcel hasta después de la siguiente batalla.

comentarios y sugerencias a [articulos@cargad.com](mailto:articulos@cargad.com).

## Escenario: Asalto al Campamento

A menudo las bandas están celosas de los éxitos de sus rivales, y cuanto más opulento es el campamento de una banda, más éxitos habrán tenido buscando en las ruinas de Mordheim. También, es el lugar donde guardan su botín.

Otras bandas pueden desafiar a la tuya y atacar tu campamento en un intento de tomarla para ellos. Juega el escenario 'Defender el Botín' con las siguientes excepciones:

- Despliega el campamento en el centro del tablero
- El defensor no podrá retirarse excepto voluntariamente y solo si al menos el 50% de la banda está fuera de combate.
- Ningún miembro de la banda del defensor tendrá que hacer chequeos de *Completamente solo*.
- Mientras una miniatura se encuentre dentro de los límites del campamento, podrá usar el valor de Liderazgo del Líder de la banda para realizar los chequeos, sin tener en cuenta la distancia a la que se encuentre.
- Un grupo de secuaces puede desplegarse *Oculto* al principio de la partida.

Si el atacante consigue capturar el campamento puede destruirlo u ocuparlo (siempre que la banda sea permitida en el asentamiento donde se encuentra el campamento).

## Consideraciones finales

Estas reglas aparecieron en los dos últimos números de la Town Cryer, la revista oficial de Specialist Games dedicada a Mordheim, y que fue sustituida, junto con las revistas oficiales del resto de juegos de Especialista, por la Fanatic Magazine. Mi impresión es que de haber seguido publicándose la Town Cryer, habrían publicado las reglas para algún asentamiento más, ya que en la descripción de las reglas se nombra algún que otro asentamiento más cerca de Mordheim. Por ello os animo a que nos mandéis reglas para otros asentamientos cerca de Mordheim. Incluso podríais sugerir reglas de asentamientos para los otros lugares alternativos donde se juega con las reglas de Mordheim, como Lustria, Khemri o El Imperio en Llamas. Mandadnos vuestros



Adicionalmente, el atacante puede reclamar el alijo del defensor. El defensor deberá tirar para establecer un nuevo campamento.

## Nuevo equipamiento

**Bandera:** Una bandera requiere una mano para usarla y puede llevarla cualquier Héroe de la banda. Los guerreros amigos que se encuentren a menos de 30 cm de la bandera puede repetir cualquier chequeo de *Completamente solo* (recuerda que no puedes repetir una repetición de tirada).  
- 10 co Raro 5

**Escaleras:** Estas son útiles para asaltar el campamento de otras bandas y niegan el efecto de las barricadas y las empalizadas - 5 co Común.

## Defensas

El defensor puede comprar cualquiera de los objetos siguientes para fortificar su campamento. Cada uno de ellos debe ser representado de la forma adecuada cuando se usan durante este escenario.

**Barricadas:** Cuesta 10 co una sección de 15 cm de largo y 3 cm de alto. Un guerrero que defienda una barricada solo puede ser impactado por su oponente con un 6 en 1D6 sin modifica - Común.

**Empalizadas:** Cuesta 15 co una sección de 15 cm de largo y 5 cm de alto. Un guerrero defendiendo una empalizada solo puede ser impactado por su oponente con un 6 en 1D6 sin modifica - Común.

**Torre de vigilancia:** Le da al defensor una plataforma alta desde

donde disparar (puede ser hasta 20 cm de altura) - 20 co Común.

*Los siguientes objetos pueden ser combinados con los objetos listados arriba o colocados independientemente.*

**Cabezas clavadas:** Causan *Miedo* y pueden colocarse en barricadas o empalizadas (el enemigo debe pasar un chequeo de Liderazgo si quiere asaltar a través de ellos) - 5 co Común.

**Zanja:** Cuesta 5 co una zanja de 15 cm de longitud y 3 cm de profundidad. cuenta como terreno difícil, reduciendo el movimiento a la mitad - Común.

**Estacas:** Cuesta 10 co una sección de 15 cm de longitud. Cuenta como terreno difícil, reduciendo el movimiento a la mitad. Adicionalmente, los que traten de sobrepasarlas deben tirar 1D6, con un 5+ el guerrero recibe in impacto de Fuerza 3 sin tirada de salvación - Común.

**Túneles:** Permiten a un grupo de Secuaces permanecer en reserva al comienzo de la partida y pueden colocarse en cualquier lugar del campo de batalla al comienzo del turno del defensor pero no a menos de 20 cm de una miniatura enemiga - 15 co Común.

**Trampas:** El defensor puede colocar hasta tres marcadores de trampas (por trampa si tienes más de una) en cualquier lugar dentro del campamento. Cada marcador estará marcado con 'Trampa' o 'Señuelo' por la parte de abajo. Cuando una miniatura toque un marcador, dale la vuelta. Si es un señuelo, no ocurre nada. Si es una trampa entonces la miniatura recibe un impacto de Fuerza 4 sin tirada de salvación - 30 co Raro 6.

## Guardia de Sigmarhaven

Si el campamento de un residente en Sigmarhaven se ve atacado, la Guardia puede llegar y ayudar al defensor contra sus agresores. Tira 1D6 cada turno y con un 5+ la Guardia ha llegado y atacará inmediatamente a los atacantes.

La Guardia consiste en un Capitán, cuatro Espadachines y dos Tiradores (utiliza los mercenarios de Reikland). Todos están armados con espadas y llevan armadura ligera y escudo. Los Tiradores además están armados con arcos.

## Espada de Alquiler: Sacerdote Guerrero de Sigmar

En el centro de Sigmarhaven hay un Templo a Sigmar de madera y atrae a muchos jóvenes sacerdotes guerreros. Para comprobar su fortaleza frente los horrores de la Ciudad Maldita, el clero alquila a sus acólitos y hacen una vigilancia estrecha de su fe, resistencia y fervor.

**Reclutamiento:** 40 co, 20 co de mantenimiento.

**Patrones:** Cualquier banda puede contratar a un sacerdote Guerrero de Sigmar excepto los Cazadores de Brujas (ellos ya pueden escoger uno dentro de su lista), mercenarios de Middenheim, Poseídos, Orcos y Goblins, Skavens y cualquier otra banda que sea declarada como 'malvada'.

**Valor:** Un Sacerdote Guerrero de Sigmar incrementa el valor de la banda en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia que tenga.

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

**Equipo:** Martillo de Sigmar, armadura ligera y escudo.

### Reglas especiales

**Plegarias:** Un Sacerdote Guerrero es un sirviente de Sigmar y puede usar las Plegarias de Sigmar tal y como se detalla en la sección de Magia del Reglamento de Mordheim.

**Habilidades:** Los Sacerdotes Guerreros de Sigmar pueden escoger habilidades Académicas, o puede escoger aleatoriamente una nueva plegaria de la lista de Plegarias de Sigmar.



Una sacerdote Guerrero de Sigmar se enfrenta a sus enemigos. Foto de Games Workshop.

# Entrevista ... Entrevista ... E

## La Confederación del Dragón Rojo



Por: Crolador

Una peculiaridad que me encanta, a nivel personal, de Confrontation, es el enorme poder que tiene el jugador para influenciar en el juego. Todo esto se hace a través de la Confederación del Dragón Rojo, una "figura" que muchas compañías deberían imitar. Tras acorralar a Chris :))), presidente de la susodicha organización, le hice una entrevistilla tras la tercera y última partida del sábado 9 de diciembre para que nos introdujera a todos qué es esto de la fede...



Con todos vosotros, el hombre que se esconde tras el avatar: Chris:)))

**P:** Hola Chris. Gracias por acceder  
**R:** A tu disposición.

**P:** Dinos, ¿qué es exactamente la Confederación del Dragón Rojo?

**R:** Basicamente la Confederación del Dragón Rojo es una asociación de jugadores aficionados al juego que nos hemos asociado para tener organizado el hobbie en españa, que no existía ni tenía visos de existir

**P:** ¿Qué competencias tenéis la confe? ¿Podéis actuar para modificar una regla, intervenir en una traducción?

**R:** La Confederación del Dragón Rojo es una asociación nacional constituida legalmente. Desde ese punto de vista, representa a una masa social que es la que realmente decide qué se hace y qué no se hace a nivel de reglas, torneos... todo ese tipo de cosas. Entre las diferentes confederaciones luego tratamos de ponernos de acuerdo para que haya una serie de reglas comunes, pero en cualquier momento la masa social puede vetar cualquier tipo de regla y en ese caso la junta directiva que presido tiene que acatar lo que dicen los socios...

**P:** Ah, entonces, ¿existe en más países?

**R:** Sí: actualmente existe en gran parte de Europa y tambien en Estados Unidos y Canadá. En Europa está en Bélgica, España, Francia, Italia, Grecia, Confederación Norte (Suecia, Finlandia, Noruega y Dinamarca), Reino Unido, EEUU-Canadá y Austria. Ahora va a

entrar Rusia, Australia y Nueva Zelanda): se va ampliando y va entrando más gente continuamente.

**P:** Y siendo varios países, varias organizaciones, ¿cómo trabajáis entre vosotros?

**R:** Las relaciones que tenemos actualmente son a través de un foro común, un nexo internacional donde también participa Rackham, donde ponemos de acuerdo los puntos comunes del juego. Luego hay relaciones más estrechas a nivel concreto. Por ejemplo, siempre hemos tenido muy buenas relaciones con la federación inglesa: conectamos bien de entrada y trabajamos juntos a veces.

**P:** Entonces, si yo me federo, podría influenciar en las reglas de Confrontation. Dime, ¿qué hay que hacer para federarse?

**R:** En este momento la opción más fácil es ponerse en contacto con alguna de las tiendas en las que vendan Confrontation, que están informadas de cómo hacerlo, o contactar con uno de los "centinelas" (Nota de Crolador: un "centinela" es algo así como un árbitro oficial) que van a esas tiendas a hacer demostraciones. Otra opción es ir a la página del foro (<http://www.confederacion.org/>) y allí seguir los pasos para darse de alta. Dentro de poco existirá la posibilidad de darse de alta online a través de un formulario.

**P:** ¿Y con qué medios contáis?. Quiero decir, ¿recibís algún tipo de ingreso, financiación...?

**R:** Ahora mismo la única financiación es la cuota de los socios. El año que viene queremos mover el tema de subvenciones. Tenemos acuerdos con la distribuidora en España (Millenium), que no nos proporciona ingresos, pero ayuda en la medida que puede, como pagando el hotel donde se está desarrollando el Open, lo que es una enorme ayuda. Hombre, la gran ventaja de federarte es

poder influenciar sobre las reglas: si eres socio puedes votar, o plantear tus ideas en asamblea para cambiar aspectos que no funcionan o no gustan. Pero tienes otras ventajas, como beneficiarte de un descuento del 10% en la tienda online de Rackham tanto de Francia como de España, y en distintas tiendas que se han comprometido a hacer esos descuentos (Nota de Crolador: más información en la web del foro), recibir material gratuito (cartas, dados, metros (esto último lo vamos a hacer en breve)...) y poder acceder a la compra de una serie de miniaturas de edición limitada sólo para socios. De momento hay tres, y cada año sale una nueva. Si te federas un año, podrías conseguir las de años precedentes mientras haya stock. De momento, hay stock.

**P:** Entonces, tu subscripción te permite "algo más" que dar ideas.

**R:** Exactamente.

**P:** Ahora mismo, ¿quiénes son miembros de la junta? ¿son cargos fijos, rotatorios...?

**R:** Como estamos inscritos como una organización nacional en el ministerio del interior es obligatorio que cada cierto tiempo haya elecciones. En nuestros estatutos hemos establecido que se hagan una vez al año. Puede presentarse cualquier socio a los cuatro cargos principales. Adicionalmente, los vocales, que son los representantes de cada región y que también son miembros de la junta final, los eligen los propios socios de cada zona. Las regiones son cinco: norte, centro, sur, y levante peninsular, y las islas canarias, por la lejanía.

**P:** Tú eres el presidente, "la cabeza visible". ¿Cómo has llegado a presidente de la Confederación del Dragón Rojo?. ¿Cómo te metiste en la Confederación?

**R:** Me metí porque la hice yo. Jajaja. Respecto a ser presidente, alguien tiene



que comerse el marrón. Me ha tocado a mí.

**P:** ¿Llevas desde el principio?

**R:** Pues sí. Cuando haya relevo... Porque no pienso jubilarme en esto... mi objetivo principal era primero formarlo, hacer un circuito permanente a nivel nacional (y llevamos ya cuatro años), y luego hacer eventos como este Open, en un hotel, con un escultor, con un ilustrador, preparar un programa gestor de torneos... mi objetivo es dejar la Confederación funcionando a buen nivel y con medios, y luego cederé mi cargo si los socios así lo deciden.

**P:** Así que la fundaste tú... ¿por qué?

**R:** Porque sencillamente hacía falta. Estábamos en un nivel donde no estaban las miniaturas en España, ni visos de que se tradujera ni nada parecido y había que fomentar de alguna manera que las tiendas trajeran el material. Hacer torneos no es lo único, pero sí algo que atrae a muchos jugadores al acudir cada fin de semana, quince días... si un juego no tiene un circuito estable el juego muere, y desaparece.

**P:** Si no te he entendido mal, la fede es quien organiza los torneos, no la compañía Rackham, propietaria del juego Confrontation. ¿Quieres decir que todo lo que se hace en España es hecho por jugadores y para jugadores?

**R:** A nivel federativo y oficial sí.

**P:** Eso es bueno

**R:** Pues sí. Es muy bueno, y yo diría que fundamental

**P:** ¿Y cómo organizais un torneo como este Open de Madrid?

**R:** Hombre, un Open no es un torneo "fin de semana", y no se puede hacer de un día para otro. Lleva realmente tres/cuatro meses gestionarlo; es una cosa complicada. Tuve que hacer viajes a Sevilla (Nota de Crolador: Chris :)) es canario, y vive en La Laguna), tener reuniones con la distribuidora (Nota de Crolador: la distribuidora en España es Millennium, con sede en Sevilla), porque hay que concretar muchas cosas: el sitio, la visita de los invitados, promocionar el evento, premios... Este es el primer Open a nivel nacional.

Hemos tenido cuatro torneos nacionales, que son el final de la liga anual, donde se elige al campeón entre los mejores clasificados, pero es el primer Open. Esto significa que puede venir cualquier persona a jugar contra gente de toda España sin tener que clasificarte.

**P:** Hablas del circuito nacional... exactamente, ¿qué es?

**R:** La liga de confront es el llamado circuito oficial: cada tienda y/o club coordinado con un centinela organiza sus propios torneos a lo largo del año, a los cuales puede acceder cualquiera. Los resultados de cada uno van a una base de datos, y en función de su media como jugador se va rankeando, y actualizando su clasificación periódicamente. Este ranking dará acceso al campeonato de España.

**P:** ¡¡¡Anda!!!. Significa eso que lleváis cuatro años compitiendo en una especie de liga con champion final y todo. Suena bien. Un jugador nuevo que quiera jugar torneos, ¿qué tiene que hacer?

**R:** Si no es torneo oficial, no hace falta hacer nada. Para acceder a un torneo oficial debe darse de alta como jugador o como socio. Como jugador es gratuito, sólo tiene que dar unos datos personales para verificar que es él quien se mueve por toda España. Para saber qué torneos oficiales hay tienes varios sitios: puedes informarte en las tiendas, que lo saben por los centinelas, o acceder a la web de la federación, donde se publican periódicamente todos los torneos con antelación de 15 días a 1 mes.

**P:** Hablemos de ti. Dime, ya que has sido tú quien empezó todo esto, ¿cómo conociste Confron?

**R:** Mi primer acercamiento fue una revista francesa que se llama Ravage allá por el año 99 o así. La ví en Madrid, me gustaron las miniaturas, y ya empecé a indagar.

**P:** En el momento en el que hablas, 1999, no estaba como juego en España (la edición en castellano salió en noviembre de 2005). ¿Cómo conseguías disfrutar del hobby?

**R:** Lo más duro fue conseguir las primeras miniaturas. Eso lo hice en una tienda de Madrid que no se dedica al

mundo de los juegos, pero tenía figuras y las traía para pintar y ese tipo de historias. Luego accedía a ellas directamente a través de Francia.

**P:** ¿Con qué juegas?

**R:** Buenooo. Este año no he jugado torneo oficial, pero siempre llevo mínimo 5 razas por temporada. No tengo ejército definido, no tengo raza preferida... me gusta cambiar de reglas y de tácticas.

**P:** ...si no te entiendo mal, me estás diciendo que has participado en el circuito nacional con diferentes clanes a lo largo del mismo año... ¿significa eso que puedes cambiar de raza a lo largo del circuito nacional?

**R:** A los hechos me remito. Jajaja. Siempre he jugado un mínimo de cinco razas, rara vez repito listas, y siempre he conseguido puntuar y estar más o menos a unos niveles altos.

**P:** Ahora estáis en plena votación de los cargos...

**R:** La votación ya ha sido...

**P:** ¿Cuándo pensáis sacar los resultados?... ¿seguirás como presi la próxima vez que nos veamos (jajaja)?

**R:** Salen la semana que viene (11 al 17 de diciembre de 2006). Hubo que votar por los vocales, y eso lleva un tiempo entre presentación de candidaturas y votación de los socios.

**P:** Por cierto, ahora que me acuerdo: miembros de la fede se encargan de traducir las cosas a castellano... ¿hasta ese punto tenéis poder?

**R:** Los traductores contratados por la distribuidora son miembros de la fede; será una casualidad o no, pero la gente en la que se ha confiado son de la Confederación.

**P:** Mójate: dinos tu opinión sobre la gestión de Rackham: ¿que mejorarías y que cambiarías?

**R:** Rackham esta ahora evolucionando quizá a "gran empresa" cuando antes era más casera. Esto tiene sus ventajas y sus desventajas. El único "pero" que puede tener en este momento es "falta de cintura" a la hora de tratar con las federaciones que obligan a crear en los

# Entrevista ... Entrevista ... E



países para llevar el juego organizado. Eso a la larga puede ser un problema, porque esas federaciones las gestionan socios, que pueden no querer lo que ellos quieren. Les falta cintura para solventar los problemas en conjunto...

**P:** ...claro... los jugadores (federados) pueden solicitar cualquier cambio y eso llega a oídos de Rackham...

**R:** ...de hecho se discute todo con la empresa. Menos los lanzamientos, que los deciden ellos, para el juego organizado hay una comunicación más o menos fluida. Otra cosa es que Rackham haga caso, y si se enfrentan radicalmente a las decisiones de los socios pueden tener problemas.

**P:** ¿Cuál es la discusión más acalorada que habéis mantenido?

**R:** ¿A nivel interno en España te refieres?

**P:** No, me refería con la compañía Rackham (nota de Crolador: ahora me arrepiento de no preguntar por los cotilleos internos. Jajaja)

**R:** El problema más gordo son las nuevas reglas 3.5 (nota de Crolador: las reglas 3.5 son algunos cambios sobre el reglamento de noviembre 2005 con fecha octubre 2006; no hay muchos cambios (el listado es menos de un folio), pero sí algunos muy significativos): no han gustado a ninguna federación, y las han impuesto, más o menos, en la medida que pueden hacerlo. Las federaciones ahora mismo probamos el sistema (este Open sin ir más lejos en un gran test para las mismas), no vamos a decirles que no sin darles un recorrido, pero han ido en contra de la opinión general. Si gustan, se usarán, sino...

**P:** ...sino se volverá a recurrir para que las cambien...

**R:** ...exactamente... tendremos que llegar a otro acuerdo

**P:** Cambiemos de tema. Ahora, cotilleos.

**P:** Una revista que parece tener una buena acogida es Cry Havoc, de la casa Rackham. Ahora mismo sólo podemos encontrarla en francés y en inglés (esta última siempre con un retraso de dos meses). ¿Hay posibilidades de verla

traducida a castellano?

**R:** La posibilidad de que se tradujera hace escasamente 6 meses la veía imposible. Ahora mismo es complicado en un plazo corto, pero ya no imposible; te explico por qué. Antes era una revista mucho más densa que la actual...

**P:** ...hablamos de cuando la edición era cada tres meses, no el formato de dos meses de ahora...

**R:** Exactamente. Era un libro más que una revista. Ahora es más corta, y por otro lado han incorporado otro traductor al equipo, con lo cual se alivia bastante el trabajo. Hay otro proyecto del que no puedo hablar ahora mismo (nota de Crolador: pues vaya. La próxima, le emborracho o algo...) que consistiría en hacer una edición de temas que salen en la Cry Havoc, y otros anexos al juego hechos en España. No sería exactamente el contenido de la revista francesa, pero sí lo más útil de la misma.

**P:** Recordemos que uno de los puntos importantes de la Cry Havoc es que no se proporcionan en ningún caso historias de trasfondo salvo en la revista. Por cierto, ¿sabes si se sacarán libros de trasfondo?

**R:** Otro proyecto pendiente es sacar una recopilación de background en tomos, o en un solo libro de estos textos. A día de hoy no está confirmado, y como el juego avanza a un ritmo enorme tampoco puedes saturar al público en castellano sacando todos los meses una cantidad de material que no pueda asumir comprando. Estamos hablando de muchos años de background, y de juegos que no han salido, como Hybrid y Rag'narok, que sería deseable que salieran. Si se uniera todo, el jugador no podría comprarlo.

**P:** Hablas de Rag'narok e Hybrid cuando mencionas al cliente español... ¿es que hay posibilidades de que salgan en castellano?

**R:** Hybrid, ahora mismo no se contempla inmediatamente. Rag'narok siempre se ha contemplado. De hecho, debería haber salido estas navidades (2006). Se ha sustituido por Cadwallon, pero la verdad es que se ha retrasado la traducción hasta la salida de la segunda edición. Por lo menos, esa es la idea... (Nota de Crolador: la segunda edición de Rag'narok está preparándose actualmente en Francia, por lo que se

rumorea...).

**P:** Volviendo al tema del trasfondo, que tanto me gusta: la gente que se incorpore ahora mismo, y la que lleva más tiempo, puede ver referencias a dos clanes que aún no tienen miniaturas (elfos Akkyshan y la utopía de la Esfinge). ¿Puedes contarnos algo que no sepamos?

**R:** No te puedo contar prácticamente nada, salvo lo publicado a nivel de background. Son proyectos secretos de Rackham que sueltan con cuentagotas: un boceto, una ilustración... todos manejamos la misma información. Yo por ser de la fede no tengo información privilegiada...

**P:** ...ni siquiera de las akkyshan que se rumorea empezaran a salir a finales del 2007... recordemos que una de las figuras que podían escoger como regalo los asistentes al Open ha sido una asesina araña de estas...

**R:** ...sí, novedad para introducir el clan... pero eso lo sabíamos todos porque estaba publicado en todas partes... no sé nada más.

**P:** Pues no quiero molestarte más. Muchas gracias por tu tiempo, por introducirnos a todos la Confederación del Dragón rojo, y por el trabajo (no remunerado) que realizáis.

**R:** ...gracias a ti.

Nota de Crolador:

Pasaos por el foro de la fede para más información sobre estos temas y más... y para saber lo que todos os estáis preguntado: ¿sigue Chris:))) como presidente?

<http://www.conf-federacion.org/foro/>

TRASFONDO DE CONFRONTATION - 10ª PARTE

# Revelaciones y mentiras

Por: Crolador

... la era de esplendor ha pasado para los Wolfen...



Grifos de Akkylannie. Ilustraciones de Paolo Parente, realizadas en el Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Torquemada y Gringor.



Alquimista de Dirz y Zombi. Ilustraciones de Paolo Parente; el "detalle" en verde es un relieve de un no muerto, realizada por Juan Navarro (la foto no la hace justicia). Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Betenu y Tay

A la largo de la edad del Acero, Aarklash estaba cambiando irremisiblemente: la consolidación del reino de Alahan y del imperio del Grifo; el levantamiento de los muertos; la alianza de la luz; el próspero comercio goblin; la herejía de Dirz... todos estos acontecimientos estaban propiciando un avance considerable en la mayoría de las razas, avance que redundaba en una mayor debilidad de aquellos clanes que no habían sabido evolucionar a igual ritmo: daiknees, sessairs, drúnes, wolfen y enanos estaban en una situación más o menos comprometida.

Los elfos del bosque bastante tenían con la maldición de Scaelin: las mujeres daiknee morían irremisiblemente después de cada nuevo alumbramiento, lo que condenaba la raza. Sin una cura, no había futuro, así que era absurdo progresar hacia una mejor forma de vida. La búsqueda de una solución pasó a centrar sus vidas, al tiempo que, huidizos, sólo la autopreservación estaba en su mente...

Los sessairs quizá eran los menos afectados por su retraso: La presión demográfica que los había expandido por el sur de Aarklash había decrecido, así que ya no había necesidad de ocupar nuevas tierras... no obstante, los instintos bárbaros prevalecían muchas veces, haciendo que lanzaran frecuentes incursiones contra las poblaciones cercanas a Avangdu (reino del león, y estados independientes como Cadwallon); las promesas de saqueo y el orgullo guerrero kelta simplemente era demasiado fuerte. Sin embargo, en contra de lo que pudiera pensarse, los afectados no podían evitar sentir empatía hacia sus salvajes atacantes: al fin y al cabo, eran el origen de todos los clanes humanos.

Desde el punto de vista del león, los sessairs eran una molestia necesaria, ya que gracias a ellos ninguna fuerza enemiga podía atacar por sorpresa desde el norte. Ciertamente es que cada estación favorable los keltas atacaban, pero sólo mataban a aquellos que se les oponían, mostrando un cierto honor del agrado del reino. Además, sólo tomaban lo imprescindible, con lo que las pérdidas eran mínimas. Pronto partieron embajadores con un mensaje de paz y cooperación: si podían acercar posturas, serían unos aliados muy valiosos.

Las negociaciones no fueron fáciles: cada población bárbara era en realidad un clan diferente (la denominación "sessair" corresponde únicamente al nombre de una familia), así que hubo que tratar independientemente con cada una. Además, fue necesario asumir un respeto absoluto hacia las tradiciones ancestrales, ya que los keltas rechazaban cualquier cambio en su forma de vida. Al final, las propias costumbres de los salvajes proporcionaron una solución satisfactoria: si bien los diferentes clanes estaban en una guerra casi continua entre ellas, cada vez que aparecía una amenaza común no dudaban en unirse en defensa mutua; y esto fue lo que los embajadores del león consiguieron firmar: un pacto de ayuda bilateral. Así, si bien los sessairs siguieron tan primitivos como siempre, sus nuevos aliados los leones estarían siempre ahí para apoyarles, así como los leones podían contar con ellos. Eso sí, las incursiones bárbaras seguirían produciéndose cada estación...

En la naturaleza drúne, por el contrario, no había lugar para la amistad: todos los demás pueblos adoraban a algún dios, mientras que los keltas drúnes los repudiaban. Los interlocutores que intentaron pactar acabaron devorados por estos caníbales. Muy grande había de ser el beneficio para que el resultado no fuera la tortura, y luego la muerte. Escondidos dentro de su bosque, los drúnes parecían condenados tarde o temprano a ser exterminados, pero su papel era fundamental para Scâthach: sin que ellos lo supieran, estaban beneficiándose de la protección de los pueblos devotos de la oscuridad: Alquimistas, No muertos y Akkyshan...

Así pues, de los pueblos menos avanzados sólo los enanos y los wolfen habían seguido su propio camino pensando en eras futuras (algo que los daikinee no sabían si llegarían a conocer). El caso de los enanos era



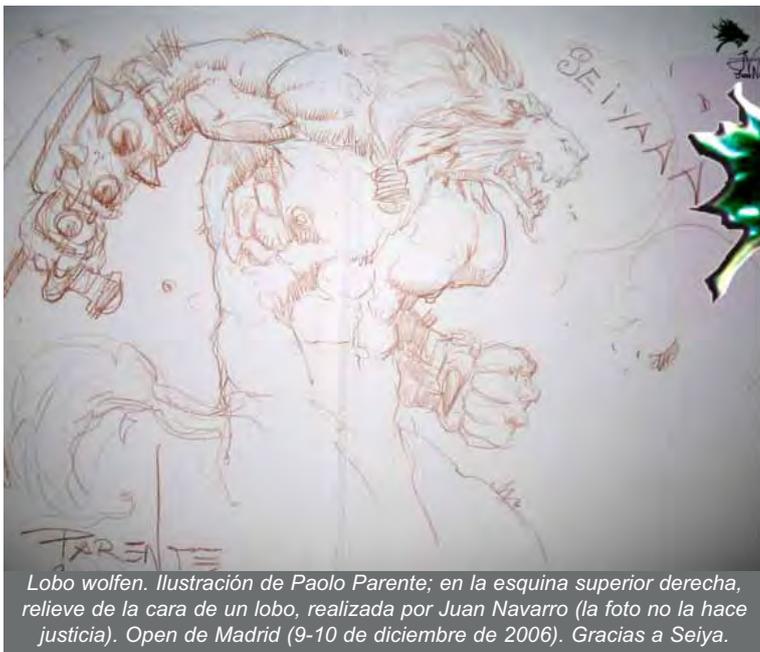
Las mortíferas lanifh drúnes. Ilustraciones de Paolo Parente, realizadas en el Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Rut, Erttu y Robert.

especialmente curioso, ya que habían sido en su momento el pueblo más avanzado, gracias al nafta primigenio, pero tras encerrarse en sus dominios habían cortado sus relaciones con los demás pueblos, y por supuesto no pensaban comerciar con los goblins, sus antiguos esclavos, que tan perjudicado dejaron el Aegis en su huida.

Los wolfen, por su parte, estaban atravesando su peor momento. En otro tiempo habían ocupado todos los bosques del continente, así como algunas praderas y llanuras. Habían sido los depredadores por excelencia, temidos por todas las razas, indefensas ante sus garras y colmillos. Pero eso había cambiado: las fortificaciones, las armaduras, las armas... ya no había presas fáciles. Y la colonización del continente no había hecho sino reducir

los dominios de las bestias. Yllia prohibía la evolución, así que sólo el saqueo podía aportar materiales nuevos a los lobos.

Acuciados por la situación, los wolfen observaron a los sessairs, sus presas predilectas, para organizarse: cada manada se apropió de un terreno de caza, que defendía de invasores y de otras manadas, si bien ante una amenaza común respondían en conjunto. El respeto absoluto hacia los ancianos, y la experiencia que estos aportan al grupo, los habría de convertir en los miembros más valiosos de cada manada. Aquí se acababan las similitudes con la estructura bárbara; en efecto, mientras que los sessairs protegen a todos los integrantes de una familia, los miembros de una manada sólo prestaban ayuda a aquellos



Lobo wolfen. Ilustración de Paolo Parente; en la esquina superior derecha, relieve de la cara de un lobo, realizada por Juan Navarro (la foto no la hace justicia). Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Seiya.

individuales valiosos de la misma, esto es, a aquel cuya supervivencia beneficiara al conjunto. En consecuencia, los fuertes son defendidos, pero los débiles son abandonados a su suerte. Respecto a la "cooperación" entre manadas diferentes, solicitar ayuda era signo de debilidad, con lo cual no era improbable que una manada más poderosa optara por atacar y tomar posesión del terreno de caza de la primera, con el beneplácito de las demás.

Las tradiciones wolfen empezaron a seguir una máxima: todo lo que debilitaba la manada debía ser eliminado. Esto significaba que si no eras fuerte, o no podías hacerte más fuerte, perjudicabas a la manada: los débiles morían, los fuertes sobrevivían y

prosperaban. A modo de ejemplo, los cachorros de las camadas wolfen nacen indefensos. Las madres protegen con una rabia despedida a su prole frente a los adultos, que ven en ellos comida fácil. A partir del octavo mes, las crías empiezan a mostrar signos de la furia propia de su raza, pero aún son incapaces de usar garras y colmillos apropiadamente como para defenderse, pero, eso sí, son capaces de acabar con sus demás hermanos... en definitiva, un único error condena a un joven wolfen, que a pesar de todo debe su vida a su progenitora, a quien no obstante no duda en atacar debido a la "rabia" regalada por Yllia. Uno de cada tres cachorros no sobreviven al primer año, así como una de cada cinco lobas. Cuando un joven wolfen alcanza la edad

de tres años empieza a interesar a la manada. Durante el siguiente trienio habrá de demostrar que es capaz de controlar el ansia devoradora de Yllia... si no lo consigue, o no es lo suficientemente fuerte, será abandonado. Si supera la prueba, es aceptado en el grupo, e irá aprendiendo y fortaleciéndose. La mayoría de los lobos tienen una muerte violenta, por eso se respeta tanto a los ancianos: si han sobrevivido tanto tiempo, deben tener mucho que contar...

Para mantener este frágil equilibrio, el líder de cada grupo había de ser el wolfen más fuerte. Este cargo debía defenderse continuamente en duelos a muerte, ya que si no eres el más fuerte y has atacado al nuevo líder, no mereces vivir. Y como el más fuerte era quien más posibilidades de supervivencia aporta a la manada, sus decisiones no habían de ser discutidas, y su ejemplo había de ser imitado...

Tan cruel organización demostró ser efectiva, pero tenía dos efectos secundarios: desterrados y diferencias entre manadas. Crías abandonadas que llegaban a la edad adulta en soledad, miembros del grupo que no se atrevían a retar a sus líderes, pero eran lo suficiente carismáticos como para formar una manada propia, retadores que sobrevivían en los duelos a muerte... todos ellos empezaron a buscar alternativas para ser aceptados dentro de una manada, siendo escasísimos los que lo conseguían, y siempre como miembro de segunda fila; el resto empezaron sufrir los efectos de



El centro de toda "población" wolfen, si es que pueden denominarse así a los centros de reunión de estos seres, es el círculo de piedras. Este lugar se convierte inmediatamente en sagrado para los Wolfen, al ser el lugar de comunión entre ellos y su madre Yllia. Los lugares elegidos para disponer estos círculos de piedras invariablemente son claros luminosos desde los que contemplar a la luna, normalmente cercanos a fuentes de agua donde poder ver reflejado al astro. Cada manada posee un único círculo de piedras, el cual protege con su propia vida, y al que regresa puntualmente; dicho de otra manera, mientras que los clanes bárbaros sessairs son nómadas, normalmente acordes a las migraciones de sus presas de caza, los wolfen son criaturas sedentarias, que rara vez abandonan su territorio, y que casi nunca migran dentro del susodicho, ya que la integridad y protección del círculo de piedras simplemente les obliga a estar cerca...

la desesperación. Por otra parte, cada manada compartía las opiniones y defectos de su líder, no siendo extraño que surgieran diferencias fundamentales e irreconciliables entre grupos. En una palabra, una sensación desconocida hasta entonces surgió entre algunos lobos: el descontento.

Acaeció entonces un hecho fundamental en la historia wolfen. Escasos eran los dioses que permanecían en Aarklash, casi todos ocultos a la vista de los seres inferiores, y entre ellos también había desavenencias. Un conflicto se produjo entre algunos dioses enfrentados a un único contendiente: Vile-Tis. Por supuesto, Vile-Tis fue derrotado, y huyó gravemente herido. En su huida, recaló en el lago de las Lamentaciones, dentro del bosque de los vientos, dominio de la manada de la Luna Aullante. Famosa por su ferocidad, esta manada atacaba frecuentemente los dominios enanos en busca de metales, dejándose llevar por la rabia más allá de lo aceptable... era una manada temida por todos los demás wolfen...

El caso es que Vile-Tis, que había armado el estruendo típico de un meteorito en su llegada, fue rodeado, pero no atacado (los meteoritos siempre han provocado temor a los wolfen), y amenazado en nombre de Yllia, protectora ancestral de la raza wolfen... entonces el dios caído rió... ¿protegidos?... Vile-Tis contó a la manada la verdad sobre el nacimiento de su raza:

>>>Yllia la luna había tenido hijos antes de ellos, a quienes adoraba.



Wolfen hembra y wolfen macho. Ilustraciones de Paolo Parente, realizadas en el Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Norman y Jose

Veía en ellos su propia belleza, y sintió deseos de admirarse a sí misma... Una noche, la luna bajó al reino de los mortales para contemplar su reflejo en el agua... pero no era la única que la estaba observando... un lobo se enamoró de ella, pidiéndola ser su compañera. Yllia le rechazó, para su desconsuelo. Un segundo dios le ofreció un trato: si el lobo lo aceptaba, le transformaría en un hombre que habría de cautivar a Yllia... y lo consiguió. Engendró nuevos vástagos fruto de esa unión. No obstante, cuando Yllia observó a su prole, reconoció la verdad de la mentira, maldiciendo a sus nuevos y odiados hijos: no habrían de conocer el amor ni entre los lobos ni entre los hombres...<<<

Así pues, el origen de la rabia de los wolfen no era un don, sino un mecanismo para que los hijos de Yllia acabaran despedazando a todo aquel

que se acercara a ellos. No eran los favoritos de la diosa, sino despreciados por ella... respecto a las capacidades innatas de los lobos para controlar la maldición de forma temporal, o bien no fue contemplada por la diosa, o bien era para que tuvieran la ocasión de perpetuarse y así condenarlos eternamente...

Los miembros de la manada simplemente no podían dar crédito a sus oídos. No podían creerlo... lo que sucedió a continuación, las pruebas que Vile-Tis les mostró que verificaba su historia, son objeto de controversia, pero lo que sí es cierto es que cuando los emisarios de otras manadas, que habían percibido la caída del meteorito, llegaron, encontraron el círculo sagrado desierto y destruido, y el lago teñido de sangre, junto con unos cuantos cadáveres del antiguo próspero grupo de la Luna Aullante... eran aquellos que



RACKHAM  
© 1996-2005

RACKHAM  
© 1996-2005

Dos casos de lobos rechazados por sus manadas: el primero ha cometido la imprudencia de usar un arma evolucionada, en decremento de la utilización de sus garras y colmillos. El segundo es un arrepentido, un wolfen que fue derrotado al retar al líder de su manada, pero no falleció en el intento. Para purgar su culpa y poder regresar a su grupo debe realizar acciones de gran valentía; si lo consigue (como es el caso), deberá vivir el resto de su vida ocultando su cara tras una máscara, y teniendo que eliminar todo pelaje de su cuerpo.

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

## La manada de la Luna Aullante.

De todos los lobos, Vile-Tis no podía haber escogido mejor a sus primeros aliados. La historia de la manada de la Luna Aullante empieza en el bosque de Caer Laen. Despreciado por las demás razas, el bosque debe su sobrenombre de "aullante" a los sonidos que provoca el viento al pasar entre los árboles. En el interior de este lugar, algunos miembros descendientes directos de los primeros lobos nacidos, los Worg (que, normalmente, cuentan con el don de la inmortalidad), encontraron un lugar adecuado para edificar un círculo de piedras. Amenazados constantemente por los Drúnes del cercano bosque de Caer Maed y por los grifos del templo del este, los miembros de la Luna aullante se habían permitido descargar su ferocidad con un grado que las demás manadas consideraban inapropiado, pero, no obstante, respetaban sus tradiciones. Este hecho, unido al símbolo del líder, una magnífica espada, había convencido a los afiliados a la Luna Aullante de que, tal vez, no era tan malo romper con las tradiciones de Yllia, normas que no estaban, y seguir su camino mirando al futuro.

no aceptaron las verdades de Vile-Tis, decidiendo seguir fieles a Yllia...

Vile-Tis había encontrado en sus nuevos seguidores el medio de vengarse de los demás dioses. Y sus nuevos fieles habían encontrado una escapatoria a las restricciones de Yllia: se acabó el pillaje como único medio de obtener materiales, se terminó respetar las tradiciones, jamás se volvería a controlar la rabia... bajo el nombre de Devoradores, un nuevo clan había nacido; eran lobos, sí, pero estos no rechazaban la evolución... recuperarían el dominio perdido en la pasada era... se llamaron a sí mismos los seguidores de La Bestia, y empezaron a conocer a Vile-Tis como "El dios de la carnicería"

Vile-Tis siguió buscando adeptos entre las demás manadas, pero no consiguió un efecto similar en ninguna: aquellos que le creían eran pocos. Sin embargo, cuando dirigió sus pasos hacia los lobos que no tenían el respaldo de un grupo, su éxito fue mucho mayor: los abandonados tenían la posibilidad de integrarse. Pero los lobos no fueron los únicos que se acogieron a Vile-Tis: todos aquellos desposeídos, desheredados o despreciados pronto empezaron a ver en él un bálsamo para sus males; a destacar el caso de los semielfos, fruto de la unión entre humanos y elfos, que no tenían cabida en ninguna de estas dos sociedades.

La verdad sobre Yllia fue la más grande, pero no la única revelación o enseñanza que hizo Vile-Tis. Aceptando como cierta la primera, los devoradores empezaron a organizarse en manadas, pero no promovidas por la fuerza, sino

por aquella revelación que más les afectó:

- Los dioses no se interesan por el destino de los seres inferiores; en consecuencia, no influyen sobre él, y cada uno es dueño de su propia vida.
- Luz y oscuridad son parte de la misma mentira: sus seguidores son marionetas
- No hay lealtad ni honor: sólo supervivencia
- Tradición y civilización van en contra de la necesidad de destrucción (esta en concreto es muy seguida por los semielfos)
- ...

Pronto los devoradores empezaron a atacar indiscriminadamente. Primeramente, para sorpresa de todas las demás razas, comerciaron con goblins y humanos. Tras armarse apropiadamente con nuevas y modernas armas, empezaron a saciar su furia con frecuentes y terribles incursiones, mucho más letales que aquéllas que los wolfen de Yllia seguían realizando... pero las Bestias no habían olvidado a sus antiguos hermanos de fe, a quienes despreciaban, y aniquilaban sin piedad... sólo su menor número impidió el exterminio, pero estaba claro que los seguidores de Yllia necesitaban nuevas armas para defenderse... y en una de las incursiones en busca de más metal recabaron en una población enana: Kâ-In-Ar, una aldea de las planicies...

El ataque de los wolfen pilló por sorpresa a los enanos, que pronto se vieron superados. La batalla parecía

perdida. Uno de los defensores, Van-Ahn-Kaer, era un excelente combatiente que estaba destinado a convertirse en el héroe del día. Mientras luchaba con un wolfen, cayó en una sima muy profunda, dándole sus compañeros por muerto. Sin embargo, Van-Ahn-Kaer seguía vivo; había salvado su vida al amortiguar el descenso un túmulo de huesos. Deseoso de volver para ayudar a sus vecinos, emprendió el ascenso, trepando a través de los huesos; y fue ahí donde encontró la espada... cuando volvió a aparecer en la superficie, estuvo pletórico. Acabó con muchos asaltantes, siendo el artífice de la retirada de los lobos... pero cuando sus compañeros acudieron a felicitarles, les atacó... incapaces de reaccionar o de hacerle entrar en razón, cansados, estaban indefensos ante las energías inagotables del ahora asesino...

...una antigua leyenda enana cuenta que tras la rebelión goblin que casi destruye el Aegis una expedición partió hacia el subsuelo para buscar al dios Rata, responsable de la liberación pielverde. Los mejores guerreros fueron escogidos, y aquellos ancestros emprendieron la búsqueda... sin embargo, no sólo no encontraron al dios Rata, sino que hubieron de enfrentarse a una monstruosa hidra-dios. Los enanos emprendieron la fuga, huyendo de aquella monstruosidad... todos, menos uno: Mid-Nor. El valeroso guerrero estuvo luchando contra la hidra horas y horas... existen varias teorías sobre el término de este enfrentamiento: algunos dicen que Mid-Nor acabó con la abominación, pero quedó herido de muerte; otros dicen que fue derrotado, pero antes de fenecer pidió una indulgencia a su verduga... sea como fuere el resultado, Mid-Nor maldijo a sus cobardes compañeros antes de morir, quedando su rabia concentrada en su espada, bañada con la sangre de la hidra...

...y así Van-Ahn-Kaer, poseedor de la espada de Mid-Nor, dio vida a la maldición que tanto tiempo estuvo aletargada en el subsuelo. Cada vez que acuchillaba a uno de sus congéneres, éste también atacaba al resto de defensores, estando todos los habitantes de la aldea muertos o

Los lobos creían ser los primeros y predilectos hijos de Yllia. De acuerdo a sus creencias, esta diosa era defensora de la naturaleza, y, tras la creación, admiró a las criaturas que poblaban el mundo. Sin embargo, al cruzar su mirada con una raza en concreto, a la que denominó "artesanos", intuyó que aquella estaba destinada a destruir todo lo bello que había en el mundo, entre los que se encontraban seres tan magníficos como los lobos. Decidió entonces dotar de inteligencia y ferocidad a estos últimos para que fueran capaces de defenderse ellos mismos, y de defender la naturaleza, surgiendo así la raza Wolfen. Este don, esta rabia, sólo debía usarse cuando fuera necesaria, estando prohibida su utilización para fines propios; respecto a la prohibición ir en contra de los tradiciones, era obvio que Yllia temía que los cambios pudieran originar el caos y la destrucción: por eso prohibía la evolución a sus vástagos...

...Desde luego, la perspectiva de Vile-Tis dejaba a Yllia en bastante peor lugar...

## Managarm la traidora:

Algunos seguidores de Vile-Tis lo son no tanto porque crean las revelaciones de la Bestia, sino porque algún hecho fortuito les ha hecho perder la fe en Yllia; tal es el caso de Managarm. Por la sangre de esta loba corría la rabia más fuertemente que por otros miembros de su manada, pero siendo una hembra su fuerza física no era equiparable a los machos. Para compensar esta debilidad, creó una serie de técnicas de combate admirables que la convirtieron en uno de los mejores luchadores de su clan; en concreto, le fueron asignadas las tareas de espionaje. En aquella época, frecuentes incursiones de los alquimistas amenazaban al grupo. En una patrulla de reconocimiento, Managarm descubrió a un miembro de su manada pactando con un alquimista, hecho que la afectó profundamente...

...desconcertada, furiosa por lo que había visto, Managarm era una presa fácil para Vile-Tis, que la ofreció una forma de vida desde la que dar rienda suelta a sus instintos e, incluso, a su venganza. Managarm abandonó a su manada, siendo perseguida por algunos de los guerreros, a los que derrotó uno a uno.

Con el tiempo, Managarm se ha convertido en la fundadora de una peligrosa sociedad de asesinas, las eclipsantes, devotas de La Bestia, y conocedoras de sus técnicas de combate... por lo menos, de la mayoría...



poseídos en muy poco tiempo. A continuación, una misteriosa voz empezó a incitarles a coger los cadáveres y a dirigirse al subsuelo... allí todos perdieron lo poco que le quedaba de alma. Luego, dirigidos por la voz, empezaron a despedazar los cadáveres y extraer sus órganos internos, que depositaron en el interior de unos extraños receptáculos con forma de juguete. Tras un extraño ritual, el espíritu que estaba dominando a los otrora habitantes de Kâ-In-Ar poseyó también a los muñecos canope, que cobraron vida al tiempo que los cadáveres de cuyos cuerpos se habían extraído los órganos volvían a alzarse... este extraño espíritu capaz de controlar simultáneamente varios desdichados se conocería posteriormente como el Déspota.

El Déspota tenía como ambición crear un ejército de marionetas perfectamente coordinado (no en vano era capaz de dominar miles de seres al mismo tiempo), pero sus nuevos siervos eran escasos en número, y sus cuerpos putrefactos muy sensibles a la luz, el sol y el agua... no obstante, tenía una paciencia infinita. Fue lanzando incursiones a la superficie con sus escasos soldados, cuya misión era recolectar nuevos especímenes... tras cada batalla, se habían de "reparar" los miembros deteriorados de los soldados, reemplazando los deteriorados o inútiles por pedazos de las víctimas... a su vez, los órganos internos de las mismas volvían a ser usadas en el extraño ritual para añadir un nuevo guerrero a su horda... poco a poco, la paupérrima fuerza se había convertido en una

auténtica masa de seres de carne putrefacta cosida.

Los enanos conocían tanto la leyenda de Mid-Nor como la traición de Van-Ahn-Kaer, y pronto empezaron a ver que los miedos nocturnos de los niños enanos estaban en realidad justificados, ya que tal era el momento elegido por el Déspota para lanzar los ataques (así, por lo menos la luz y el sol no aceleraban la descomposición de los cadáveres). Sin embargo, incapaces de admitir la vergüenza de la huida frente a la hidra primero, y la inconcebible reacción homicida de uno de los suyos después, prefirieron no profundizar en la raíz del problema...

Así un nuevo clan que raramente debería haber sobrevivido se fortaleció y se consolidó. Los pasadizos



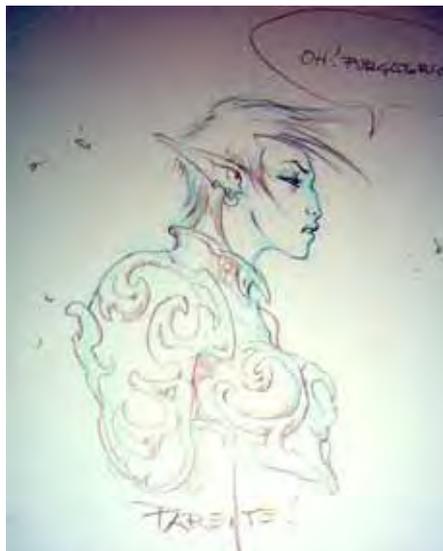
Algunas de las monstruosas creaciones del déspota que el mundo conocerá en breve...  
Extraídas de <http://www.sden.org>

subterráneos pasaron a ser sus dominios, y, a través de ellos, pronto empezaron a atacar a los lugares más diversos, siempre protegidos por la ignorancia y la noche. Razas diferentes a los enanos empezaron a sufrir sus asaltos, y pronto nuevos pedazos de estas razas empezaron a integrar la fisionomía de los siervos del déspota (patas, garras, alas, cuernos...)... no tardaron en aparecer diablos del submundo entre las fuerzas del déspota, sin duda atraídos por la perspectiva de causar dolor y muerte.

Sin embargo, lo más terrible del nacimiento de este clan no está en el orgullo estúpido de los enanos de Tir-Nâ-Bor, que les permitió prosperar, ni en su nutrido y variopinto ejército, ni siquiera en la capacidad de atacar prácticamente cualquier lugar desde el subsuelo, sino en lo que representó para los clanes de la oscuridad: aliado con la Oscuridad, el Déspota empezó a contactar con todos los clanes seguidores de Scâthach, coordinar sus acciones, y descubrirles secretos...

Agobiados por los asaltos cada vez más frecuentes y peligrosos, retrasados respecto al exterior, y ahora temerosos del submundo, los enanos de Tir-Nâ-Bor, la última de las razas no avanzadas, abrieron sus fronteras y comunicaron al mundo la nueva amenaza (pero no su origen), ya que era demasiado tarde para cortar los tentáculos del Déspota. La alianza de la Luz fue la única que prestó sus oídos a la noticia, ante la que no cundió el desaliento. Esperando compartir esfuerzos con los enanos, emprendieron acciones inmediatas pero, ante su asombro, éstos últimos rechazaron tomar parte por la Luz, decidiendo seguir su propio camino en solitario en el devenir de las eras...

Los elfos Cÿnwall observaron la nueva situación y decidieron desvelar algunos de los secretos obtenidos en sus estudios de los documentos de la Esfinge: ya habían aportado el secreto de la pólvora a los grifos de Akkylannie, conocimiento que utilizaron rápidamente



Elfo Cÿnwall. Ilustración de Paolo Parente, realizada en el Open de Madrid (9-10 de diciembre de 2006). Gracias a Purgatorio.

para atacar a los herejes de Dirz más que para dar una ventaja táctica a la alianza, y pensaron que tal vez dándoles una ciencia similar a los enanos tal vez obtendrían su amistad... el secreto del vapor combinado con el nafta pronto consiguió poner al día a los enanos, pero mintieron a los elfos y no se unieron en la causa común, utilizando el nuevo equipo para vengarse de sus antes invasores, y para emprender, otra vez, la persecución de los goblins por toda Aarklash...

Así, aprovechando la debilidad de los clanes más retrasados nuevos actores aparecieron en el escenario que representó la Edad del Acero: los wolfen nunca más volverían a dominar el continente, pero sus manadas les propiciaban una oportunidad basada en la ley del más fuerte; los devoradores, por su parte, representaron el alejamiento de la prohibición de evolución de Yllia, permitiendo que la raza "wolfen" tuviera otra alternativa de futuro, si bien provocó el nacimiento de un clan despiadado y vengativo, aunque sin afiliación (luz u oscuridad); los enanos, por su parte, sólo iniciaron una apertura cuando se vieron acuciados por las circunstancias, momento en el

cual les fue regalado un conocimiento que atesoraron en beneficio propio, engañando en su intencionalidad a los Cÿnwall...

...pero sin duda el nacimiento del clan de Mid-Nor, los seguidores del Déspota, fue la peor consecuencia. Por ellos, secretos habrán de ser revelados... secretos que volverán a poner en movimiento las tropas de Acheron hacia Kaïber y el marcarán el resurgimiento de una raza que se creía extinta... pronto se iniciarán los ataques de la oscuridad...

...pero eso es otra historia...

**Continuará**

Keep warhammening!  
Crolador



Por Juan Mieza (Keyan Sark)

A lo largo del último año hemos podido asistir a un aparente resurgir entre los wargamers alternativos de toda una nueva estética basada en la aventura en estado puro, aventura según los clichés que marcaron las revistas y héroes Pulp en los años 30-40, y que con ciertas modificaciones se han mantenido hasta nuestros días. El mundo era muy diferente entonces. La era colonial no había terminado del todo y vastas porciones del globo estaban aún sin explorar. Aventureros, exploradores e historiadores occidentales partieron hacia los cuatro rincones del globo en busca de suerte, y también lo hicieron agentes y espías de otras tantas naciones en busca de nuevos territorios o fuentes de riqueza para sus países.

Este artículo pretende introducir al lector en este género de entretenimiento, y centrarse en las diversas alternativas que ofrece el mercado para jugar wargames de figuras inspirados en las historias de las novelas, cómics y películas pulp.

## ¿Qué es el género Pulp?

Por Pulp se designa al subgénero de novelas y cómics de entretenimiento barato que se puso de moda a principios del siglo XX y recibe su nombre del papel de pulpa ("pulp") reciclado que se empleaba para su impresión. En esta época surgieron héroes como **Doc Savage**, la **Sombra**, **Biggles**, el Malvado **Dr. Fu Manchú** y **Spider**, y otros muchos menos conocidos que llenaron las páginas de los suplementos dominicales de los periódicos. En estas historias, los héroes eran valientes y arrojados; siempre había una chica guapa a la que salvar del villano de turno, o que acompañaba al héroe (normalmente sólo para figurar) y un villano maligno y, al parecer, con presupuesto ilimitado para idear trampas y artefactos en su búsqueda de la dominación mundial.

Los héroes solían ir acompañados por compañeros menos heroicos pero muy eficaces... normalmente expertos en algún arte determinado: luchadores, científicos, magos, o simplemente divertidos. Los malos, a su vez, solían disponer de un número casi ilimitado de secuaces contra los que el héroe podía pelear a placer, normalmente con sus puños, pero otras veces a tiro limpio como La Sombra.

El género Pulp dio lugar rápidamente al de Superhéroes, y este género se asentó en la cultura popular norteamericana hasta la actualidad. La Segunda Guerra Mundial vio como surgían multitud de héroes y superhéroes que llenaban las páginas de cómics y novelas trayendo diversión a tropas y civiles en su lucha contra los malvados nazis (quienes a su vez disponían de variopintos villanos como el archifamoso **Cráneo Rojo**, Némesis del **Capitán América**)



En la posguerra, el género sufrió un receso hasta que los seriales de la televisión hicieron resurgir a grandes héroes como **Flash Gordon**, **Buck Rogers** o **Commando Cody**, además de nuevos personajes como el famoso **Green Hornet** o los **Thunderbirds**.



En esta época aparecieron los seriales. Películas de acción baratas destinadas a los niños y empaquetadas en segmentos de unos 20 minutos que acababan siempre dejando al héroe en una situación muy comprometida, llamada *Cliffhanger* en la jerga, pues era habitual en los seriales del oeste que el héroe acabara colgado (*hang*) de un desfiladero (*cliff*). Estos segmentos se proyectaban una vez a la semana en los cines de barrio con la esperanza de que los chicos regresaran la semana siguiente para ver cómo continuaba la historia. A menudo el héroe del serial era un atleta que mostraba con frecuencia sus dotes de nado o cualquier otro talento que le sirvió para conseguir el trabajo y que normalmente no eran sus dotes interpretativas. Buenos ejemplos de estas series si puedes conseguirlas son: *Commando Cody and the Radar Men from the Moon*, *Robinson Crusoe of Clipper Island*, y *Gene Autry and the Phantom Empire*.

Y ya desde los años 80, el género Pulp ha quedado relegado a ser un género menor, aunque no por ello menos importantes, pues películas como la saga de **Star Wars** (pura ópera espacial inspirada en las aventuras de **Flash Gordon**); o la saga de **Indiana Jones** (aventurero al estilo de los seriales de las matinées de los sábados); son obras que claramente pueden clasificarse de Pulp. Es de especial mención la obra **Rocketeer**, cómic de Dave Stevens que narra las aventuras de un piloto que descubría una mochila que le permitía volar y ambientada en el Los Angeles de 1938. Esta obra se llevó al cine en 1991 y ha dado pie a un subgénero en el wargaming. Además, en los últimos años se han producido algunas obras interesantes de esta temática como la saga de **Crimson Skies**, en la que la gran depresión ha dado lugar a que los desiertos del medio oeste estén dominados por bandidos, haciendo que la comunicación entre ciudades sea posible sólo entre zeppelines, con lo que de inmediato surgen las bandas de

## Pulp en el cine

Aunque las primeras películas que podrían encajarse en el género Pulp podrían ser los primitivos cortometrajes del oeste realizados a primero siglo, no cabe duda que el género de la aventura fantástica podría inaugurarse con **King Kong** en 1933. A partir de ahí, el Cine Negro y las películas de aventuras como la clásica serie de **Tarzán** de Johnny Weismuller hicieron furor en una América y Europa necesitadas de héroes.

En los años 50 y 60 podemos asistir a grandes seriales de TV notoriamente Pulp como **Green Hornet** (justicieros enmascarados) o **Star Trek** (space opera con ciertas dosis de tecnología) sin olvidarnos de la serie de **James Bond**.

El cine de aventura, en general, sufrió una decadencia, en los 70 debido al corriente de realismo cinematográfico que afortunadamente desapareció cuando en 1977 se estrena **Star Wars** y, pocos años después, **Indiana Jones**.

Más recientemente hemos podido asistir al revival del cine de superhéroes tras los primeros intentos con Superman y Batman (y otras obras claramente olvidables) y a otras películas inspiradas en cómics Pulp como **Dick Tracy**, **Rocketeer** o **La Sombra**.

**La Momia**, siguiendo la estela (quince años después) de Indiana Jones, hace su aparición como un prelude al resurgir del cine de héroes (más bien cine de cómics) que lleva unos años invadiendo nuestras pantallas. Así, **Hellboy** es (en sus primeros minutos de metraje) todo un ejemplo de Weird World War (2GM "alternativa"). Sin embargo, la película que podríamos catalogar como paradigma del género Pulp es, sin duda, **Sky Captain y el Mundo del Mañana**; ambientada en la primera mitad del siglo XX, con un héroe bueno, máquinas imposibles, y una de las postproducciones más espectaculares de la historia (basta con decir que toda la película se filmó generando TODOS los escenarios por ordenador). Un desastre en taquilla, aunque será un clásico que generaciones futuras redescubrirán con deleite.



*Dick Tracy (los malos)*



*Indiana Jones. El Héroe por excelencia.*



*Rocketeer. Pasó desapercibida...*



*Sky Captain y el Mundo del Mañana. Pulp en estado puro, estéticamente perfecta, hace no mucho en los cines.*

piratas aéreos, y los correspondientes aventureros que se ganan la vida peleando contra ellos; o la película de **Sky Captain y el Mundo de Mañana** (*Sky Captain and the World of Tomorrow*) inspirada en otros tantos pilotos pulp que dominaban los cielos en las novelas de aventuras de los años 30.

## Arquetipos del Género

El género Pulp se puede resumir en una sola palabra: aventura. Si has visto alguna película de Indiana Jones entenderás perfectamente a qué tipo de aventura me refiero. Normalmente ambientadas en los años 20-30, en los que aún había regiones del mundo sin explorar, y suficiente tecnología como viajar de un lado al otro del mundo de forma razonable; los héroes pulp descubren tesoros y civilizaciones perdidas entre las junglas de Asia o Sudamérica, pelean en las calles de El Cairo o las cumbres del Tíbet, y pilotan aeronaves de hélice o zeppelines.

Los villanos Pulp son terroríficos. Suelen querer dominar el mundo, el país, o, a menor escala, su ciudad. Siempre tienen secuaces que hacen su trabajo sucio y siempre disponen de una trampa secreta o medio de escape para evitar que el héroe les capture. Además, tienen casi siempre un feo defecto: cuando capturan al héroe no le matan sino que le atan en su "máquina-infernal-de-tortura" y pierden valiosas horas explicándole sus planes de dominación mundial, dándole tiempo de sobra para escapar o librarse de la trampa.

# PULP

Pues los héroes Pulp nunca mueren. Un héroe Pulp es capaz de esquivar una andanada de ametralladora o sobrevivir a una caída desde un zeppelin anclado en el Empire State. Algún invento curioso, o la mera casualidad, pondrán a su disposición los medios para burlar la muerte. Pero el que no mueran nunca, no significa que lo tengan fácil... El villano siempre tendrá más medios que el héroe, y así hará la aventura interesante.

El género Pulp es, en esencia, un género de personajes: héroes y villanos enfrentados entre sí por la posesión de objetos valiosos o dinero, por la dominación mundial, o por mera rivalidad científica. Buenos y malos suelen disponer de numerosos medios y gadgets a su disposición, pero al final, las pistolas y los puños suelen ser los que salvan el día.

Así que, si este género te gusta o te acaba de picar la curiosidad... Tranquilo... Hay muchas formas de ambientar una partida pulp con un puñado de miniaturas y un poco de imaginación.

## Wargames de inspiración Pulp

Antes de comenzar a hablar del tema concreto del artículo es importante resaltar una cosa: la mayoría de los wargamers están mediatizados por sistemas consolidados de compañías como Games Workshop, Rackham o Battlefront Miniatures (Flames of War). Los sistemas de juego Pulp pueden considerarse minoritarios en el sentido de que no hay grandes compañías detrás de ellos. Pero en este aparente problema reside uno de los mayores atractivos para el jugador, ya que las compañías que fabrican miniaturas y reglas para pulp son compañías pequeñas que piensan en el jugador y en que los juegos sean divertidos antes que en el beneficio a corto plazo.

En los sistemas pulp no hay listas de ejército. Una partida en la Era Pulp no es un combate histórico. En estos sistemas no interesan las listas de armas superfieles a la realidad: basta con saber si el personaje lleva un rifle, una pistola o una ametralladora, sin pararnos a preguntar si es una Thomson o una MP-40, ni cuál tiene más alcance, potencia o balas en el cargador. De mismo modo, una partida pulp no es un enfrentamiento estratégico entre dos ejércitos enormes (para eso hay otros sistemas de juego excelentes): una partida pulp es ante todo una aventura



narrativa, donde es más interesante interpretar una historia divertida y emocionante que machacar a toda costa a tu adversario.

En cierto modo una partida pulp es como un juego de rol, pero sin largas y complejas tablas de atributos y acciones. Un wargame pulp reúne lo mejor de ambos mundos: el wargaming con figuras y el rol narrativo. Además, por su naturaleza, una partida Pulp puede realizarse con tres o cuatro figuras por jugador y en un tablero de reducidas dimensiones, lo cual hace el sistema muy atractivo para aquellos que disponemos de poco espacio en casa, poco dinero para adquirir toneladas de tropas o poco tiempo para pintarlas... ¡o incluso las tres cosas!

Algunos pueden pensar que este carácter minoritario del juego le resta

atractivo al ser difícil encontrar alguien con quien jugar. Eso no debe deteneros: jugar una partida de este estilo no es difícil y no os costará nada enseñar la mecánica de juego en vuestro club o asociación de juego. Dado que los requerimientos de material en cuanto a mesas y figuras son mínimos, seguro que en poco tiempo el sistema se convierte en uno más de los que practicáis.

## .45 Adventure

Existen diversos conjuntos de reglas disponibles en el mercado para desarrollar y partidas de inspiración Pulp. Muchas de ellas pueden descargarse de Internet de forma gratuita pues en la mayoría de los casos son un complemento a la línea de figuras del fabricante.

Más adelante haré un repaso de dichos sistemas y de diversos fabricantes de miniaturas. Sin embargo, para ilustrar el artículo voy a centrarme en el sistema de .45 Adventures ya que es un sistema sólido y probado, fácil de aprender, con bastantes suplementos publicados y en preparación y, además, existe una versión en castellano.

El nombre completo de este sistema de juego es **.45 Adventure: Crimefighting Action in the Pulp Era**, cuya traducción vendría a ser *Aventuras de Calibre 45: Lucha contra el Crimen en la Era Pulp*.

Se trata de un juego de miniaturas orientado al combate entre números muy reducidos de figuras y ambientado en la época de los años 20-



## .45 Adventure en la red

La web oficial del juego es Pulp Heroes:

<http://ratrap-productions.com/PulpHeroes/index.html>

o más fácil

<http://www.pulp-heroes.com>

Desde la web se pueden adquirir las reglas y los suplementos, aunque en la sección de descargas hay bastantes aventuras gratuitas y, además, se puede descargar una versión reducida (aunque muy completa) de las reglas:

[http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Downloads/45Adventure\\_demo.pdf](http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Downloads/45Adventure_demo.pdf)

Y si el inglés te preocupa, no pasa nada: las reglas de demo están disponibles también en castellano aquí:

<http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/Spanish.html>

Hay más material en castellano para descarga en la web. En primer lugar tenéis "Hordas de Malos"

<http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/HordasDeMalos.pdf>

El sistema de .45 Adventure se basa en héroes y pocas figuras por bando. Sin embargo, si deseas que tus héroes se enfrenten a los secuaces del villano de turno y lanzar contra él docenas de malos de pacotilla, el sistema original se hace lento. Este pequeño suplemento ofrece una manera cómoda y fácil de solventar esto.

Y luego tenéis dos aventuras completas para descarga:

**El Guardián del Idolo Dorado:** Una aventura en solitario al estilo de la escena de Indiana Jones en el templo Inca, ideal para familiarizarse con la mecánica del juego.

[http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/Guardian\\_Espanol.pdf](http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/Guardian_Espanol.pdf)

**En Busca de la Calavera Negra de la Luna:** De dos a cuatro equipos de exploradores compiten por encontrar un ancestral artefacto cargado de poder en las densas junglas de América del Sur.

[http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/Quest\\_Espanol.pdf](http://www.ratrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/Quest_Espanol.pdf)

Estas aventuras se pueden jugar perfectamente con las reglas de demo de .45 Adventure.

30, entre gangsters, periodistas, polis y justicieros diversos (aunque posteriores suplementos amplían estos ambientes). Los jugadores pueden tomar el papel de héroes arrojados o de villanos sin escrúpulos, y manejar a sus compañeros y matones. Las partidas pueden centrarse en el combate sin más o, lo que es más divertido aún, crear una aventura y ver cómo se desarrolla.

## El reglamento

.45 Adventures es un juego basado en héroes. Es posible jugar una partida excelente con sólo tres figuras por jugador aunque el sistema admite el empleo de muchas más. Los juegos que hay actualmente en el mercado basados en el género Pulp son en esencia wargames con ambientación Pulp, diseñados para que los jugadores construyan unidades que se pelean entre sí con un par de Héroes añadidos para darle un toque Pulp. Si echamos un vistazo a las novelas y series pulp, así como al cine negro de la época, cada escena nos suele presentar al héroe y a su puñado de aliados opcionales, peleando contra un número similar de villanos y secuaces. El sistema pretende capturar ese ambiente y .45 Adventure permite recrear esas escenas en las que Dick Tracy o Doc Savage están atrapados en el almacén de licor con 3 ó 4 de los matones del villano de turno.

Los atributos de personaje son los habituales: velocidad, fuerza, habilidad de disparo... aunque adaptados con nombre de estilo más pulp: "neuronas", "agallas", "artillería"... Una característica muy interesante del sistema es que en la hoja de personaje los atributos de cada figura se van reduciendo a medida que el personaje sufre daños en combate. Esto se contabiliza tachando casillas sobre las hojas de personaje y aplica sobre todo a los héroes. Por ejemplo, si el personaje es herido en los brazos su perfil de combate a distancia y cuerpo descenderá, y si sufre heridas en las piernas se reducirá su capacidad de movimiento. Algunos personajes más duros reducen sus perfiles a un ritmo menor que otros; y otros tienen incluso habilidades que les permiten ignorar el dolor por unos instantes. Para los secuaces de poca monta existe una mecánica mucho más rápida a través del fichero descargable **Hordes of Mooks** (*Hordas de Malos*).

En toda historia Pulp, los héroes y los villanos suelen hacer cosas que serían imposibles en la vida real (como esquivar una ráfaga de ametralladora).



# PULP

Esto se simula mediante la inclusión de los "Puntos de Héroe". Héroes y villanos disponen de un número variable de puntos (en función de la puntuación en "Grados" de los miembros de su equipo) que pueden emplear para cambiar sus tiradas de dados, incrementar el daño de sus armas, o hacer sus cuerpos más difíciles de dañar.

El reglamento, y los distintos suplementos, presentan un conjunto de arquetipos (o perfiles) en torno a los cuales construir tus personajes. Se trata de estereotipos básicos (el banquero, el veterano de guerra, el periodista, el agente enemigo, el policía...) con una relación de habilidades y armas con las que se les puede dotar, dentro de unos límites marcados. Así, los matones básicos no admiten mucha personalización, pero los grandes héroes sí. No hay valores en puntos, por lo que es posible crear héroes invencibles o diseñar escenarios desequilibrados para alguno de los bandos. Sin embargo, el objetivo del juego es divertirse así que está en manos de los jugadores decidir sin limitación alguna qué es lo que quieren hacer.

Otra gran característica que separa a .45 Adventure de otros sistemas parecidos es que no necesita de un gamemaster para jugar (puede usarse uno, pero no es necesario). El juego emplea marcadores de encuentro para dotar de suspense a las partidas y hacer que ocurran cosas inesperadas en lugares y momentos diferentes en cada partida. Para una partida en un tablero de 60x60 cm. habrá seis marcadores como norma general, de los que dos serán señuelos, dos serán pistas u objetivos dependiendo del escenario, y dos serán trampas mortales o situaciones especiales. Los jugadores pueden determinar el contenido de cada marcador si tienen las habilidades especiales, o simplemente jugársela e ir a por todas dando la vuelta al marcador una vez sobre él. Este sistema permite la elaboración de campañas en las que la pista obtenida puede ser la "salida" hacia el próximo escenario o una clave para poder triunfar en escenarios posteriores. Así se otorga un incentivo a los jugadores para explorar la mesa y no limitarse a sentarse y dispararse entre ellos.

En este número de Cargad! os ofrecemos algunos marcadores exclusivos que podéis usar directamente si queréis jugar alguna partida de este tipo (o incluso en otros juegos)

Una partida normal de .45 Adventure puede jugarse tranquilamente sobre un tablero de 60x60 cm. Es un tamaño perfecto para montar el escenario en la mesa de la cocina o la habitación y jugar en un par de minutos. No obstante, pueden jugarse partidas en escenarios del tamaño que quieran los jugadores.

Todo el sistema de .45 Adventure está basado en dados de 10 (D10). El combate se basa en tiradas enfrentadas de dados. Esto mantiene a los jugadores activos e involucrados en la partida en vez de sentados viendo como en el turno del rival este se dedica a retirar a sus figuras del tablero. El daño, sin embargo, no se trata igual: si una figura es herida, se determina dónde y sus habilidades se reducen según indica su perfil.

Cada arma tiene un valor de fuerza y cada ubicación del cuerpo un valor de blindaje. Si la fuerza del arma es igual al blindaje se marca una cruz sobre el perfil de atributos reduciendo las características en un nivel. Si la fuerza es el doble se marcan dos casillas y si es el triple o más, tres. Así, los jugadores pueden incluir armas más poderosas en base al tipo de escenario que quieren jugar.

Por el contrario, si el blindaje o protección es mayor que la fuerza, entonces se añade la diferencia de resultados a 1D10. Si se saca 10 o más, se salva la herida. Así, si tu Héroe tiene blindaje 6 en el torso y es alcanzado por una pistola de fuerza 3, recibiría tirada de salvación. Lanzaría 1D10 y añadiría la diferencia de resultados (3) a la tirada. Si consigue 7 o más ( $7+3=10$ ) entonces se salva y no recibe daño. Si falla, se marca una cruz en su torso (lo que trae como consecuencia reducir su perfil de fuerza y moral)

El sistema de combate cuerpo a cuerpo es parecido, y existen una serie de acciones que cada figura puede realizar en su turno, permitiéndoles apuntar antes de disparar, preparar, ponerse cuerpo a tierra, curar a otras, etc.

## Suplementos

En la actualidad existen dos suplementos publicados que expanden las reglas y ambientaciones de .45 Adventure.

**Dragon Bones: Adventures in the Gobi Desert**, se ambienta en la convulsa zona del Asia central y oriental, en la época de la Concesión Internacional de Shanghai, e incluye bandidos chinos, señores de la guerra y



profesores universitarios, así como nuevas reglas (montar a caballo) y habilidades. Con este suplemento es posible crear aventuras de arqueólogos, científicos y aventureros en busca de templos y civilizaciones perdidas.

**Amazing War Stories** se ambienta en la segunda guerra mundial, permitiendo librar batallas convencionales y acciones de comandos en misión de sabotaje, y también aventuras en una segunda guerra mundial alternativa. El suplemento presenta perfiles de soldados de todas las facciones (aliados, alemanes y rusos) junto con científicos locos, zombies y raketentruppen, incluye ocho escenarios y un buen montón de personajes predefinidos.

En el momento de escribir este artículo está a punto de salir un tercer suplemento: **The Gargoyle: Death Soldiers of the Jade Hood**, en el que se nos presenta una detallada ciudad ficticia y una secta diabólica que lucha por su control junto con reglas para que los personajes ganen experiencia en el transcurso de campañas. (Más detalles sobre esto, en este mismo número de Cargad!)

El libro de reglas, de 64 páginas, cuesta 14.95\$ en su versión impresa, aunque puede adquirirse una versión más barata en formato PDF. Dragon Bones consta de 44 páginas y cuesta 10.95\$. Amazing War Stories es un suplemento de 112 páginas por 20 \$. Todas las ediciones impresas tienen portadas en color de muy buena calidad (tapa blanda) y el resto del libro en blanco y negro (no olvidemos que nos encontramos ante un editor independiente, sin la fuerza de mercado de monstruos como GW).

## Otros sistemas

.45 Adventure no es el único sistema. Hay otros conjuntos conocidos de reglas para librar partidas de ambientación Pulp.

**Astounding Tales:** Seguramente el sistema más conocido después de .45 Adventure.

**Back of Beyond:** El sistema que inspiró las excelentes miniaturas de Copplestone Castings  
<http://www.rlbs.com>

**Chaos in Cairo:** Ocultismo en el Cairo.  
<http://www.oldgloryminiatures.com>

**Rugged Adventures:** El sistema de juego de Pulp Miniatures.  
<http://www.pulpfigures.com>

**The Bootleggers:**  
<http://www.rlbs.com>

**To Be Continued...:**  
<http://www.thelondonwarroom.com>

Una expansión para **G.A.S.L.I.G.H.T.**, juego de estética steampunk (ciencia ficción en la época victoriana: H.G.Wells, Julio Verne...):  
<http://www.gaslightrules.com/>

## Diseñando Aventuras Pulp

Como ya he comentado anteriormente, una partida de este estilo debe ser ante todo una partida narrativa. Nada te impide, por supuesto, usar las reglas del sistema para enfrentar a unos polis contra unos gangsters o a una patrulla de americanos contra unos alemanes, pero la diversión aumenta enormemente si ambos bandos tienen objetivos claros y viejas rencillas entre los héroes salen a la luz.

En palabras de Bob Murch, autor de la gama de figuras de Pulp Figures, el tablero de juego debe verse como si fuera un plató de cine. Construir la

escenografía es una simple cuestión de cuánto presupuesto tiene nuestra película. La historia, como ocurría a menudo con los seriales, viene dictada por los decorados que tenemos disponibles. Si tienes un montón de edificios romanos de 25 mm de tus campañas de Warhammer Ancient Battles, entonces ¡presto!, haz una partida de civilizaciones perdidas. La mayoría de aficionados a Darkest Africa tienen escenografía de jungla suficiente. Lo mismo aplica a las figuras. Tus hoplitas griegas no disfrutarán siendo ametrallados por el arma del valiente explorador Rex Reegan, pero como cualquier otro extra, cobrarán su paga al final del día. En resumen, usa lo que tengas para empezar y no te cortes.

Una vez que tenemos nuestro set, hay que guisar el escenario. Aquí es donde tienes que jugar liberalmente con los hechos históricos. El año puede ser cualquier momento entre guerras pero no necesita ser más específico. El período habitual es la época de entreguerras en los años 20-30 pero también podrías ubicar tus historias en la Era Victoriana, con exploradores coloniales combatiendo en África, o en los mundos lejanos de Marte y Venus soñados por Edgar Rice Burroughs, o en la Era Hyboria de Conan, o incluso inventar una ucronía y jugar en un mundo en el que la 1ª o la 2ª Guerra Mundial acabaron de forma distinta a como conocemos. La regla principal puede resumirse en que "nunca dejes que los hechos se interpongan en medio de una buena historia". Los sistemas de juego que he mencionado te permitirán crear historias ambientadas en cualquiera de estos mundos.

Tu historia, además, puede ser absolutamente realista y tratar de un encuentro histórico (regulares ingleses aplastando una insurrección sikh en la India) o desmadrarte por completo y presentar monstruos con tentáculos, rayos mortales, robots asesinos y nenas nazis peleando contra el Sgto. Preston de la Policía Montada del Canadá y su novia, la bella Zolanda del Imperio Submarino.

Lo que sigue es una sinopsis traducida de un escenario de juego diseñado por Bob Murch para una campaña de Rugged Adventures. Espero que os dé ideas para diseñar escenarios en los que jugar.

### ¡¡El Cuerpo de Coheteros' al rescate!

En algún lugar al sur de China Station, un puerto franco bajo autoridad internacional, el malvado Dr. Katana está fabricando un mortífero gas venenoso en un laboratorio secreto en la jungla oculto bajo un volcán en extinción. Se ha organizado un envío a un cliente del estado vecino por medio de una banda de contrabandistas zarrapastrosos dirigidos por el desagradable Mr. M quienes disponen de un camión para transportar los contenedores de gas a través de la selva y un hidroavión en el que deben cargarlos. Un general Japonés renegado ha proporcionado a Katana un

*Nota: He traducido Rocket Corps por Cuerpo de Coheteros. La inspiración de estas tropas es obviamente el Rocketeer del cómic de Dave Stevens, del cual se hizo una adaptación al cine muy digna en 1991.*



# PULP

cuerpo de guardia de marines de élite para proteger la operación. Katana ha infestado también los ríos locales con un cruce especial de pirañas voladoras que harán la vida interesante a aquellos que intenten entrar en sus dominios sin invitación.

Entretanto, una escuadra del secretísimo Cuerpo de Coheteros de los Estados Unidos, una unidad especial de soldados voladores equipados con retrocohetes, ha sido enviada para interceptar y destruir el envío de Katana, basándose en información obtenida por agentes del gobierno que operan en el este.

Añadidos a esta mezcla encontramos a Doc Thompson y su banda de excéntricos aventureros a los que la hija de un científico desaparecido ha pedido que rescaten a su padre. Doc y los chicos han rastreado al científico hasta el mismo lugar de la selva, aunque no saben que el Dr. Katana está



detrás del secuestro y mantiene preso al padre de la chica en su guarida de fabricación de gas venenoso. Doc debe enfrentarse a un señor de la guerra local antes de poder abrirse paso hasta Katana y salvar al científico. El señor de la guerra está empleado por los japoneses para mantener a los extraños alejados.

¿Entendido? Seis jugadores: Katana, Mr. M, el General Japonés, el Cuerpo de Coheteros, Doc T y el Señor de la Guerra. Todos tienen objetivos diferentes y cada uno tiene un grupo de seguidores (extras) para pelear y patear

el tablero. El Gas Venenoso está ahí para sumarse a la diversión y queda en manos de los jugadores añadir el color y la acción. El escenario está servido, ahora está en tus manos desarrollar la acción. Y recuerda, Mantén tus partidas simples. Inventa esquemas tontos y vendettas irracionales para motivar a los malos a hacer las tonterías que suelen hacer, y asigna tareas absurdas y divertidas a los héroes. Rescatar a la damisela en peligro es siempre divertido, pero saltar un acantilado sobre un río infestado de cocodrilos es aún mejor.

Los jugadores siempre deberían intentar ser fieles a sus personajes. El poderoso héroe Doc Thompson nunca quitaría una vida deliberadamente. Esto a menudo significa que debe sacrificar el camino directo a la victoria con tal de salvar a sus amigos. Si eso significa dejar escapar al villano, entonces eso es lo que haría Doc. Recordad, el objetivo no es ganar; conseguir una historia divertida, sí.

## Relación de fabricantes de miniaturas

De poco servirían todos estos sistemas de juego si no existiesen miniaturas con las que jugarlos. Existen un montón de fabricantes de miniaturas válidas para partidas pulp, y aquí cito sólo unas cuantas. Por "pulp" me refiero a minis de gangsters, héroes, mentes criminales, soldados alternativos, robots, héroes de ciencia ficción, etc... Si somos estrictos, casi cualquier miniatura encaja en un juego Pulp: tropas históricas pueden representar guerreros de una civilización perdida, y marines espaciales pueden ser las tropas del villano de turno, o un arma secreta del gobierno.

En este artículo me voy a centrar solamente en fabricantes de miniaturas de lo que podríamos llamar género Pulp básico: gangsters, policías, aventureros, criminales, bandidos, tropas... Dejaré para un artículo posterior la relación de

fabricantes de minis para historias Pulp de ciencia ficción, opera espacial, steampunk y/o universos alternativos.

### Pulp Figures

Bob Murch, el escultor y dueño de esta compañía, fue el autor de la aclamada colección de "La Llamada de Cthulhu", que comercializó RAFM hace ya unos años. Ahora, Bob ha producido una variadísima gama de figuras de 28 mm diseñadas para jugar...



En esta colección encontrarás aventureros, científicos, exploradores, nazis tecnológicos, bandidos chinos y mentes criminales, gangsters y matones, arqueólogos, cultistas, boxeadores, pilotos, tropas coloniales... Esta compañía es de visita obligada si te interesa el género Pulp.



# PULP

## Copplestone Castings

<http://www.copplestonecastings.co.uk/>

Mark Copplestone, uno de los clásicos del género, dispone de tres gamas de miniaturas de 28 mm:

- Back of Beyond: con aventureros, arqueólogos y mercenarios occidentales junto a tropas chinas, tibetanas, bolcheviques, sikh y rusos.
- High Adventure: con exploradores polares y amazónicos, cavernícolas, dinosaurios...
- Gangsters: gangsters y demás.

## Artizan

<http://www.artizandesigns.com/>

Esta compañía clásica acaba de sumarse a la moda pulp con su nueva gama Thrilling Tales, en la que podemos encontrar aventureros, soldados y villanos de cómic, y cultistas.

## Four Color Figs

<http://fourcolorfigs.com/cairo/index.html>

Fabricantes del Sistema Chaos in Cairo, en el que bandas de arqueólogos y anticuarios se enfrentan por la posesión de artefactos místicos. Además de la gama propia de CiC, disponen de algunas figuras muy útiles en su gama de Superhéroes de 28 mm.

## Brigade Games

<http://www.brigadegames.com>

Diversos aventureros de 28 mm (en especial chicas), aunque Brigade destaca más por otras líneas de Pulp alternativo de las que hablaré en el próximo artículo.

## West Wind Productions

<http://www.westwindproductions.co.uk/>

Diversas categorías destacando la de "La Momia" (con momias, arqueólogos y cultistas) o la de la Familia Romanov y su séquito. A 28 mm.

## Cannon Fodder

<http://www.canfodmins.com/>

Diversas gamas de miniaturas de 28 mm del período de entreguerras.

## Eureka Miniatures

<http://www.eurekamin.com.au>

Interesante gama de cultistas (caos, cthulhu, etc), y otras como estas chicas de los años 20. 28 mm



Aventureros de Copplestone. ¿Alguien ha dicho "Indiana"?



Algunas miniaturas de la gama de Artizan



Four Color Figs tienen miniaturas del Cairo y de superhéroes



Miniaturas rusas de parte de West Wind Productions



Si hay algún fan del charleston, éstas son tus minis (Eureka)

# PULP

Steve Barber

<http://www.rlbs.com>

Dos gamas de miniaturas de 25 mm: Gangsters y Hombres Prehistóricos (para partidas en mundos perdidos)

## Conquest Miniatures

<http://www.conquestminiatures.com/>

Este fabricante dispone de miniaturas de 28mm ambientadas en el viejo oeste americano y la era de las guerras coloniales entre ingleses, franceses e indios... aunque tienen una sección de "ejércitos improbables" muy curiosa.

## Foundry

<http://www.wargamesfoundry.com/>

Otro de los grandes clásicos, con su línea de Darkest Africa: exploradores, cazadores y nativos africanos.

## Dixon Minis

<http://www.dixon-minis.com/>

Famosa por sus gangsters de 28 mm.

### Una nota final

Me gustaría terminar este artículo parafraseando de nuevo a Bob Murch en su introducción a Rugged Adventures:

"la parte bonita de este género es que la ficción, las películas y la radio aún están ahí para ser descubiertas y disfrutadas. En los últimos años he tenido el inmenso placer de conocer bien a numerosos héroes del pasado que han sido la inspiración de las miniaturas que he esculpido y esculpiré en los años venideros. Aún juego a wargames históricos, pero para el puro placer infantil de divertirse con miniaturas, el Pulp es el entorno de verdad. No quedaréis decepcionados... ¡pásame la nitro, Kurtz!"

Espero que este artículo os ayude a comenzar a coleccionar, pintar y jugar en otros universos más cercanos, pero no por ello menos fantásticos y divertidos.

Y, en el próximo número...

- **2ª Guerra Mundial Alternativa:** partidas en la Guerra que nunca fue.
- **Caos en el Río Kyll y En las montañas de la locura,** dos escenarios para .45 Adventures.



Gángsters de Steve Barber. Reportero curioso que muere siempre, incluido.



Aunque Conquest se centra en el Oeste, su serie "Improbable Armies" es muy curiosa



Foundry y su serie "Dark África"



Gángsters de Dixon Minis.

# Bandas

# PULP

Por KeyanSark (Juan Mieza)

Los wargames de tipo Pulp son muy populares en USA, donde la tradición de novelas, comics y series de este tipo es muy antigua. Por ello, en los foros USA, influenciados por la manía de los últimos años de hacer "listas de ejército", se han publicado diversas "bandas" que se pueden montar de forma sencilla para hacer una partida Pulp sin las complicaciones inherentes a tener que montar una historia. La idea es sencilla, se escoge la banda, se seleccionan los perfiles, y a dispararse...

Yo creo que una partida Pulp es entretenida desde el momento que cuenta una historia, pero si lo que apetece es un "sencillo" tiroteo en el parque, pues...

Traduzco aquí (de la forma más aproximada posible, pues hay mucha jerga en este tema) la composición de algunas de estas bandas de "ficción pulp" completamente desbocada... ¡Vale todo!

- **La Pasma:** un Sargento y cuatro polis. Si los policías van a ser personajes no jugadores (PNJs) una forma simple de usarlos es agruparlos por parejas (con el sargento en una) y hacerles moverse hacia la figura no-policía más cercana que vean, o en la dirección del tiroteo más próximo. Nunca atacarán los primeros y entorpecerán a la figura a la que alcancen con preguntas. Si algún jugador ataca a la poli, los polis atacará a este jugador con violencia extrema.
- **Los Criminales:** un Jefe del Crimen, un pistolero/ametrallador, un matón y una nena con pistola
- **La Banda de la calle:** un líder, dos pandilleros, un punkie

- **Los Zombies:** Seis zombies. Siempre PNJs. Moverán hasta la figura más cercana para atacarla. Si un zombie vence un combate, el siguiente turno lo pasará comiéndose el cerebro de la víctima. Los otros zombies deberán moverse hacia otra figura.
- **Los Comunakas:** un oficial, dos *femme fatale*, dos anarquistas.
- **Los Fascistas:** un oficial, una *femme fatal*, tres matones nazis.
- **La Secta del Arenque Rojo:** un sacerdote cultista, cuatro cultistas
- **Los Aliens:** dos grandes Aliens, dos Aliens menores.
- **Los Hombres-G:** un piesplanos, dos agentes del FBI.
- **Los Detectives:** un Detective, una dama en apuros, un confidente, un matón a sueldo
- **El Club de los Exploradores:** un Coronel Británico o Explorador Británico, un Cazador del Gran Juego (1), una Dama Aventurera, un científico

- **El Bund (2):** un Explorador Bávaro o un Científico Loco, un traje de vapor (o servotraje), un matón Nazi.
- **Los Primitivos:** un jefe primitivo, un berzerker, dos arqueros
- **Los Místicos:** un caballero místico, un aprendiz
- **Los Ninjas:** dos Ninjas.
- **Los monstruos:** tres Monstruos del Pantano, o dos Cocodrilos y un Dragón. Siempre son PNJ. Para mayor diversión no deben estar en el tablero, sino asignados a un marcador de encuentro. Cuando un jugador lo descubra leerá... "Es una fosa, y... ¡adivina lo que hay dentro...!"

**Notas:**(1) *El Gran Juego* es el nombre que se daba en los años 20 a los trapicheos que Rusos y Británicos hacían en India y China con vistas a dominar la zona a través de las tribus y señores de la guerra locales. Rudyard Kipling hizo popular el término en su libro "Kim". (2) *Bund* es el nombre de la cámara baja del parlamento alemán. He preferido no traducirlo.



Por Juan Mieza (KeyanSark)

## Gloire

De la mano de Rich Johnson, autor de .45 adventures, ha llegado Gloire!. Gloire es un juego de aventuras con miniaturas completamente nuevo basado en la probada mecánica de juego de las reglas pulp de .45 Adventure. Gloire es aventura de espadachines, como las historias de los Tres Mosqueteros, Dr. Syn y el Espantapajaros y Scaramouche. Los jugadores pueden asumir el papel de maestros espadachines, nobles de la corte, patrulleros de carretera, héroes del ejército, espías... Más de dos docenas de perfiles de personajes están incluidos junto con las reglas.

El juego se preocupa por capturar la elegancia artística del combate a espada a la vez que mantiene un estilo de juego rápido que mantiene a los jugadores interesados. Pero el juego es más que combate. El énfasis en los escenarios y los encuentros que define a .45 adventures se retiene en Gloire, haciendo que las partidas sean historias en si mismas más que meros combates. Hay reglas especiales para duelos que permitirán a los jugadores tener una oportunidad de satisfacer su honor con enemigos dignos durante el transcurso de una partida.

El escenario de Glorie, El Mensajero Retrasado ganó un Battle Streamer en el Historicon 2006, y se incluye en el libro de reglas junto con otros dos escenarios diseñados para ayudar a los jugadores a empezar de inmediato con el juego.

Gloire ha sido escrito por Pete Murray, basándose en las reglas creadas por Richard A. Jonson. Sus reglas de demo ya estan disponibles para descarga en:

<http://www.rattrap-productions.com/Gloire>

Y en no mucho tiempo las podréis disfrutar en castellano gracias a este humilde servidor.

Además, Rattrap acaba de lanzar un suplemento para Gloire llamado **Ye Mean and Mighty**. Contiene 50 personajes pre-generados para usar en partidas de capa y espada: nobles,

villanos, cocheros, espadachines, siervos, soldados... Cuesta 5\$ y está disponible en su tienda on-line:

<http://www.rattrap-productions.com/Store/>

## Mooks, Mobs, and Men of Honor

Este título (*Matones, Bandas y Hombres de Honor*) es otro archivo PDF de 43 páginas con héroes y villanos Pulp pre-generados para su uso en partidas y escenarios de .45 Adventure de forma que los jugadores no pierdan tiempo en crear sus personajes. El trasfondo se basa en la ciudad ficticia de New Commerce City (escenario del inminente lanzamiento Death Soldiers of the Jade Hood), pero los personajes pueden usarse sin problemas en cualquier ciudad o escenario del mundo de los años 20-30. El fichero cuesta también 5\$ y puede adquirirse en la web de Rattrap.

## Lanzamientos previstos para 2007

Por último, os informamos de los lanzamientos que esta compañía tiene previstos para este año

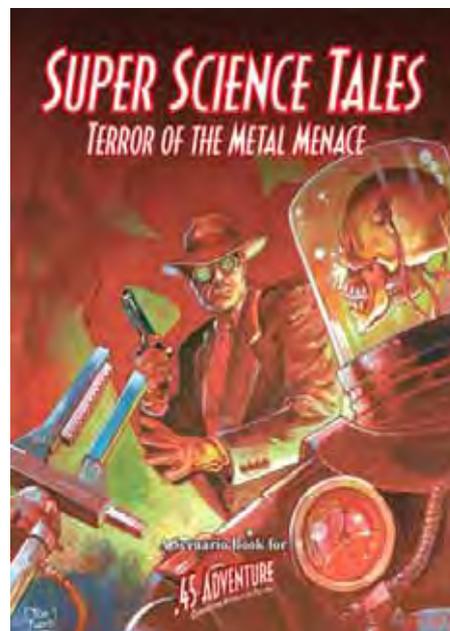
### Febrero 2007

**The Gargoyle: Death Soldiers of the Jade Hood.** Expansión para .45 Adventure que incluirá nuevos personajes pero sobre todo la creación de campañas y evolución de personajes. Este suplemento desarrollará toda una ciudad ficticia de New Commerce City (donde pulula la banda del Capuchón de Jade y el justiciero enmascarado La Gárgola) para la que Rattrap está produciendo además unas miniaturas de civiles de los años 30 que son una auténtica delicia.

### Junio 2007

**Gloire! Under the Black Flag.** ¡Piratas! Un suplemento para jugar partidas con piratas. Arquetipos navales y reglas para abordaje de naves.

**Super Science Tales: Terror of the Metal Menace.** Super Ciencia, científicos locos y robots asesinos para



dar un buen toque de serie B a tus partidas Pulp. Rich anuncia al menos un pack de minis para este lanzamiento.

### Noviembre 2007

**Fantastic Worlds: Pulp Action in the Far Reaches of Space.** Primero fue .45 Adventure, luego Gloire! y ahora esté será el tercer sistema de juego de la casa, con una clara ambientación ci-fi. Ahora se podrán jugar partidas basadas en el sistema de .45A con Flash Gordon, Buck Rogers, John Carter o incluso Luke Skywalker. Habrá reglas para Aliens, Pistolas de Rayos y arquetipos ci-fi de todo tipo.



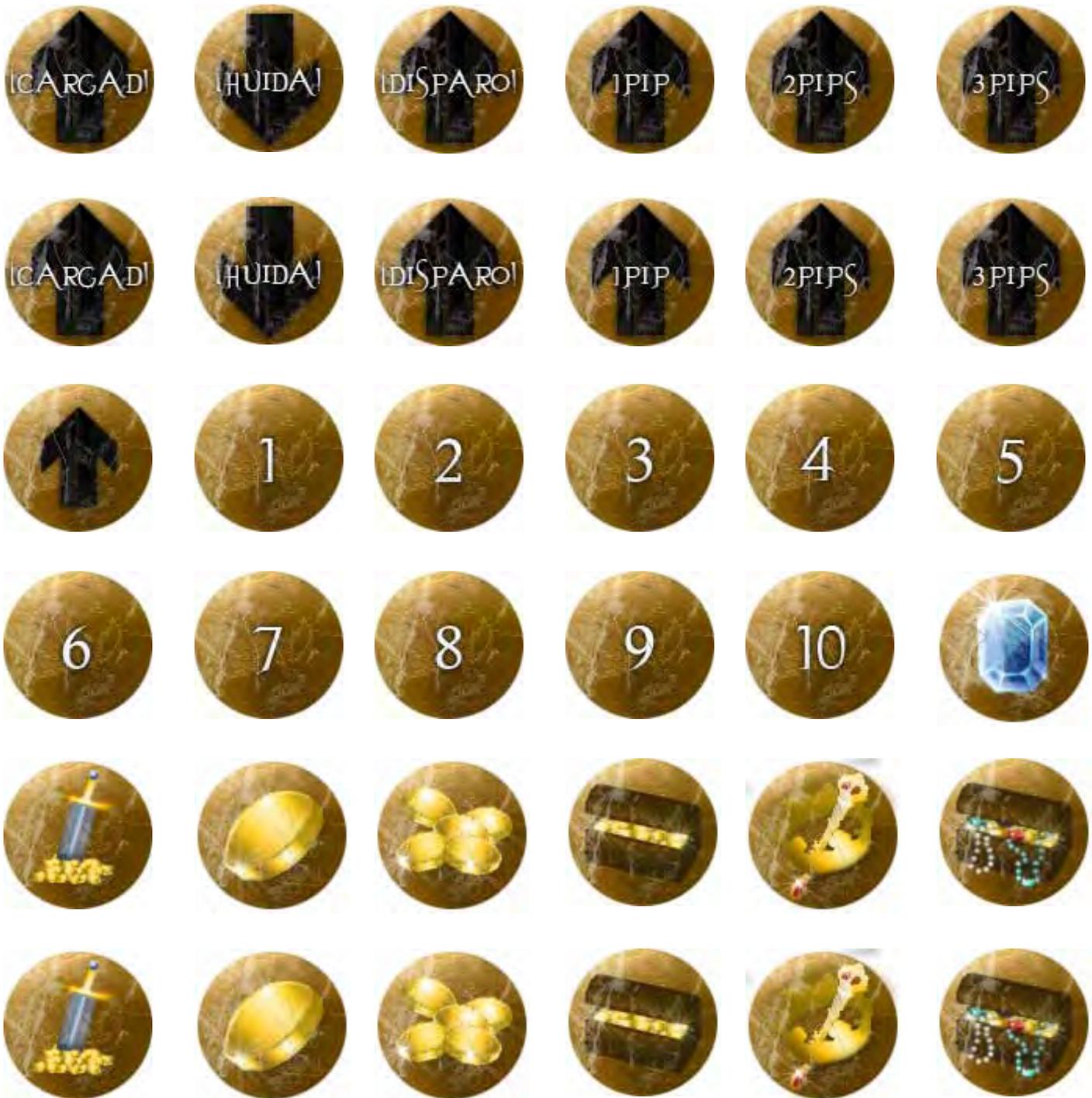
# cial ... Especial ... Especial ...

## AYUDAS PARA JUEGOS



Por Athros

Te adjuntamos algo que te irá muy bien para algunas partidas (ya sea de juegos históricos, fantásticos, juegos Pulp o simplemente para añadir más vidilla a Warhammer). Imprimete esta hoja, recorta los marcadores y ponlos en peanas para tus juegos. Si tienes más sugerencias de Marcadores o Ayudas de juego, no dudes en escribirnos un mail a [cargad@gmail.com](mailto:cargad@gmail.com)



## SABIAS QUE...

... los británicos contrataron los servicios de un prestidigitador para ocultar a los alemanes el canal de Suez.

... durante la invasión de Sicilia los Aliados crearon una unidad de mulas paracaidistas.

... Churchill auspició un proyecto para usar un iceberg como portaaviones.

... Otto Skorzeny, el célebre oficial nazi que liberó a Mussolini en el Gran Sasso, cazó en las calles de Burdeos un tigre que se había escapado de un circo.

... la Casa Blanca estuvo a punto de ser pintada de negro para protegerla de ataques aéreos nocturnos.

... los aliados planearon soltar sobre Tokio murciélagos incendiarios, para incendiar la ciudad

... un ametrallador de cola de un bombardero Lancaster cayó sin paracaídas desde seis mil metros de altura y sólo se rompió un tobillo.

... Hitler le prohibió tajantemente a Rommel que se fotografiara en camello, algo que le parecía propio de espíritus raros y extravagantes, como Lawrence de Arabia, e indigno de un mariscal del Reich.

... cuando los Rusos llegaron a Viena y vieron los inodoros se quedaron asombrados. Muchos de ellos provenían de aldeas y en un principio creyeron que se trataba de frigoríficos para conservar alimentos en el frescor del agua.

... la conocida foto de Joe Rosenthal en la que seis 'marines' izan la bandera con las barras y las estrellas en lo alto del monte Suribachi, en la isla de Iwo Jima, resulta que vino precedida por una mucho más prosaica, atada a una tubería. El momento fue inmortalizado por un fotógrafo del ejército. Después, otro grupo de soldados encontró en una lancha varada en la playa otra bandera más grande, y esta vez sí, Joe Rosenthal estaba allí para inmortalizar la escena, todavía hoy icono propagandístico estadounidense.

## Nikita Khrushchev

Por: William Sariego / Traducido por: Alvaro López

*Nacido en 1894 en Ucrania, Khrushchev, hijo de un minero, siguió los pasos de su padre y trabajó como obrero especializado antes de unirse al Ejército Rojo en 1919, durante la guerra civil. Murió en 1971, reconocida su humanidad incluso por los historiadores más antisoviéticos*



Progresó en el aparato del gobierno antes de ingresar como miembro del Órgano directivo soviético en 1939. Tomó parte activa en la brutalidad estalinista durante los años 30, pero intentó mitigarla, sabiendo que era imposible evitarla, lo hizo lo "más humanamente posible" que pudo.

Cuando Hitler invadió Polonia, el era jefe del Partido en su Ucrania natal. Su área de responsabilidad se amplió y tuvo que hacerse cargo de los territorios soviéticos en Polonia (o la Polonia Soviética, como la llamaban). Cuando la Operación Barbarroja comenzó, Khrushchev pasó a ser comisario político (Komissar), sirviendo bajo el mando del mariscal Budenny en la campaña Ucrainiana, que finalizó con la caída de Kiev.

Desde 1941 hasta 1943 Sirvió bajo las ordenes de Timoshenko, Eremenko y Vatutin, y participó en las batallas de Kharkov, Stalingrado, Kursk y la liberación de Kiev. Después del final de la guerra dejó el ejército con el rango de Teniente General, y retomó su labor de preguerra, como parte del cuerpo político. Su labor como Comisario político fue importante a la vez que llamativa y los conflictos con los oficiales fueron frecuentes.

Al contrario que muchos oficiales políticos, más de una vez defendió ante Stalin la labor de los Oficiales militares, aunque a veces no estaba de acuerdo con su actuación, sabía que estaba a las

órdenes de oficiales competentes. Como Zhukov, que fue uno de los pocos que se atrevió a responderle "No" a Stalin, y vivió para contarlo, o como Krushchev y Eremenko que planearon la estrategia a seguir en la operación Urano, creando la bolsa de Stalingrado.

Su probada amistad con varios generales y mariscales, salvando sus diferencias, le salvó de Malenkov, un general de los que nunca llevaban la contraria a Stalin.

### Usando a Nikita Khrushchev en Flames of War

Khrushchev es un **Infantry Warrior** y se sustituirá al comisario de batallón (**Batalon Komissar**), siendo su armamento el mismo. En los escenarios que transcurran en **early** o **mid war**, se le puede incluir por +25 puntos. Usa las siguientes reglas:

**Khrushchev Saves!**: Krushchev sobrevivió a las purgas de Stalin y a los francotiradores alemanes, por lo tanto en vez de la salvación normal de 4+ para destruir un **Infantry Warrior** (pág. 78 del reglamento de Flames of war) Khrushchev sólo será destruido con un 5+ cuando se tire para la regla de **Infantry Warrior**.

**Man of the People**: Cuando se use a Khrushchev como **Komissar** para repetir los chequeos de motivación, no retires inmediatamente una peana. Si el chequeo de motivación se supera todo está correcto, y Krushchev no matará a nadie. El camarada Krushchev ha convencido a sus compatriotas de que hay que seguir luchando. Sólo si el chequeo falla deberás retirar una peana. Si sacas un uno (de manera que deberías retirar al comisario) usa la regla **Krushchev Saves!**.

**Socialist Work Ethic**: Cuando Krushchev es asignado a una **Strelkovy Company**, esa compañía puede repetir los **Skill Tests**, porque Nikita los convence de que hay que trabajar duro por el colectivo socialista

## Fuego de Saturación

¿Qué significa "fuego de saturación artillero"? Durante la Segunda Guerra Mundial se realizaron varios análisis para contestar a esta pregunta y la respuesta fue "al menos una tonelada y media de proyectiles por acre de terreno (área de 76,8 x 91,4 metros – 7.019 metros cuadrados – aproximadamente un campo de fútbol), durante tres horas contra enemigos en posiciones preparadas.



Tribute to ordnance—a small portion of the shell cases that were turned in for salvage at Anzio.

Una tonelada y media de proyectiles se traduce en aproximadamente noventa proyectiles de 105 mm (uno cada tres minutos) o treinta y cinco proyectiles de 155 mm (uno cada cinco minutos). "Enemigo preparado" es aquel que está atrincherado de forma que es relativamente inmune al fuego de proyectiles. Los alemanes fueron particularmente eficientes en la preparación de posiciones atrincheradas. Estas fortificaciones estaban generalmente dispersas, ocupando un batallón en posición defensiva un área de más de 35.000 metros cuadrados. Esto requeriría más de 700 toneladas de munición para obtener resultados eficaces.

Lo ideal sería conocer las ubicaciones exactas de cada posición defensiva enemiga, pero un batallón en posición defensiva tendría más de un centenar de posiciones de combate, todas ellas con trincheras y camufladas y muchas de ellas invisibles aún estando enfrente de las tropas de asalto. Muchas de las posiciones de la línea del frente serían identificadas y los cañones se concentrarían en ellas, así como sobre objetivos identificados más allá de la línea del frente (carreteras, zonas de suministros, concentraciones de tropas...). Teniendo miles de toneladas de proyectiles de artillería disponibles, se podría demoler la primera línea de defensas enemigas, pero esto requiere

cientos de cañones de gran calibre (155 mm y superiores) y 10 o más toneladas de proyectiles por acre que tienen que ser disparados en un corto espacio de tiempo, porque de otro modo el enemigo puede enviar refuerzos para bloquear a la fuerza de asalto. La técnica de la Primera Guerra Mundial de bombardeos continuos durante varios días fue puesto en duda cuando terminó la guerra.

Los rusos probaron la técnica del bombardeo de saturación en muchas ocasiones, pero el resultado no fue el deseado. Los alemanes aprendieron a interpretar las preparaciones que efectuaban los rusos antes de los bombardeos y evacuaban las



posiciones de primera línea antes de que comenzara. Esto originaba un gasto inútil de munición y la consecuencia era un importante porcentaje de bajas ya que las tropas tenían que avanzar por un terreno difícil generado por su propia artillería para asaltar posiciones alemanas que no habían sufrido daños. Esta fue la razón por la que los rusos utilizaron mucha artillería autopropulsada (y tanques) para efectuar fuego directo. Esto era mucho más efectivo que el bombardeo a distancia, pero dejaba expuestos a los cañones autopropulsados al fuego directo de los antitanques y de la artillería enemiga, ya que era difícil localizar las posiciones camufladas.

La estimación de "una tonelada y media por acre durante tres horas" sería efectiva solamente si las tropas atacantes llegan a las posiciones enemigas a los pocos minutos de finalizar el bombardeo. Las tropas defensoras, se recuperarían una vez finalizado el bombardeo. De hecho, la moral enemiga se recuperaría bastante una vez se percataran que habían sobrevivido a tres horas de bombardeo.

La cantidad de proyectiles que se pueden disparar no es tan importante como que sea disparado en un período de tiempo no superior a las tres horas. Esta técnica no es el "no va más" de las técnicas artilleras. En situaciones en las que el enemigo no está bien preparado, bombardeos más cortos eran más útiles. Los cohetes fueron muy efectivos, porque podían enviar una gran cantidad de proyectiles en un espacio de tiempo muy corto. Los morteros y el fuego directo eran útiles para operaciones con pequeñas unidades de infantería donde es necesario sacar al enemigo de sus trincheras. El ataque aéreo era un útil sustituto de la artillería, y en Normandía fueron utilizadas grandes formaciones de bombarderos pesados para operaciones de ruptura del frente, pero el reunir suficientes bombarderos para que la operación fuera útil dio como resultado un terreno por el que era difícil avanzar debido a los cientos de cráteres generados y fue más costoso de lo que se previó.

## Misiones de Reconocimiento y Exploración

Fuente: [www.flamesofwar.com](http://www.flamesofwar.com) / Traducido por: Alvaro López

En las partidas de *Flames of War* no siempre se busca la destrucción de la fuerza enemiga, la identificación y localización de objetivos es el paso previo para la preparación de una Operación y esta función deben realizarla en multitud de ocasiones las unidades de Reconocimiento.

### Identificar el Objetivo (Identify the Objective)

Si la misión tiene la regla especial **Taking Objective** (pág. 195), esta regla será modificada de la siguiente forma:

1. En las misiones de reconocimiento en lugar de Tomar el Objetivo debes Identificar el Objetivo. El objetivo queda identificado si al inicio de tu turno tienes un **Recon Team** a 10 cm o menos del objetivo.
2. Los objetivos no pueden ser identificados por **Independent Teams**, **Tanks Teams** que estén **Bailed Out** o **Bogged Down**, **Transport Teams** y equipos que hayan movido doble en el último turno. Por otro lado, los teams que estén **Pinned Down**, pueden identificar objetivos, al igual que lo podrán hacer los **Recon Teams** que estén en proceso de reorganización.
3. Los objetivos son identificados aunque haya enemigos cerca.

### Misión de Reconocimiento

Esta misión es apropiada cuando uno de los jugadores lo haga con una compañía de reconocimiento y el otro jugador lo haga con cualquier tipo de compañía

Esta misión usa las siguientes reglas: **Prepared Positions**, **Scattered Reserves**, **Delayed Reserves**, **Mobile Reserves**, **Ambush** y **Identify the Objective** special rules.

Antes de la comenzar:

1. El atacante es el jugador que lleve la compañía de reconocimiento.
2. El defensor elige el borde largo del tablero en el que va a desplegar sus tropas.
3. El defensor coloca dos objetivos en su mitad de la mesa, al menos a 20 cm de cualquier borde del tablero y a 20 cm de la línea central del tablero.
4. El defensor deja la mitad de sus pelotones en **Delayed Reserves**. También designa un pelotón para desplegarlo en **Ambush**. Finalmente despliega el resto en su lado de la mesa, en prepared positions.
5. El atacante debe elegir al menos la mitad de sus pelotones para mantenerlos en **Scattered Reserves**, el resto de los pelotones son desplegados al menos a 30 cm de la línea central de la mesa.

### Ordenes del Atacante

El enemigo está en algún sitio enfrente de tus posiciones, tu fuerza



principal llegará pronto, tus ordenes son explorar el terreno e identificar los objetivos. Debes hacer esto rápidamente, antes de que los refuerzos enemigos lleguen

### Ordenes del Defensor

La fuerza de reconocimiento enemiga ha aparecido enfrente de tus posiciones, debes mantener al enemigo ocupado y evitar que localicen vuestras posiciones, mantener los elementos de reconocimiento lejos de los objetivos, hasta que las fuerzas de refuerzo lleguen

### Comenzando la batalla

1. El defensor comienza en **prepared positions** de forma que las tropas están en **foxholes** y **gone to ground**.
2. Comenzando por el defensor ambos jugadores hacen los movimientos de reconocimiento.
3. El atacante tiene el primer turno

### Finalizando:

La batalla finaliza cuando:

- Al inicio de cualquier turno del atacante en el que identifique alguno de los objetivos.
- Al inicio del octavo turno del defensor (recuerda chequear moral antes del cálculo de puntos de victoria)



## ¿Quién gana?:

- El atacante gana si la partida finaliza porque en alguno de los turnos ha identificado el objetivo.
- En cualquier otra situación gana el defensor.



## Misión de Exploración

Esta misión es para jugarla cuando ambos jugadores jueguen con una Compañía de Reconocimiento o cuando un jugador tiene una Compañía de Reconocimiento y el otro tiene más de un Pelotón de Reconocimiento en su Compañía.

Esta misión usa las siguientes reglas: **Scattered Reserves**, **Fair Fight**, **Mobile Battle**, **Ambush** y **Identify the Objective**.

### Antes de empezar:

- 1.Ambos jugadores tiran un dado y el jugador con el resultado más alto elige el borde largo de la mesa en donde va a desplegar, el otro jugador es el defensor y despliega en el otro borde de la mesa.
- 2.Empezando con el atacante ambos jugadores colocan un objetivo en su propia zona de despliegue.
- 3.Cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue enemiga, de nuevo empezando por el atacante.
- 4.Tanto el defensor como el atacante deben seleccionar al menos la mitad

de sus pelotones para mantenerlos en reservas, y hasta un pelotón para desplegarlo en **Ambush**.

- 5.Ambos jugadores, empezando por el atacante, se alternan para desplegar los pelotones restantes. Los pelotones

deben ser desplegados a al menos 30 cm de la línea central del tablero.

- 6.Comenzando por el atacante, ambos jugadores despliegan los **Independent Teams** en sus zonas de despliegue

## Ordenes del Atacante

El enemigo está en algún sitio enfrente de tus posiciones, tu fuerza principal llegará pronto, tus ordenes son explorar el terreno e identificar los objetivos. Debes hacer esto rápidamente, antes de que los refuerzos enemigos lleguen



## Ordenes del Defensor

La fuerza de reconocimiento enemiga ha aparecido enfrente de tus posiciones, debes mantener al enemigo ocupado y evitar que localicen vuestras posiciones, mantener los elementos de reconocimiento lejos de los objetivos, mantenlos lejos hasta que las fuerzas de refuerzo lleguen

## Comenzando la batalla

- 1.Comenzando por el atacante, ambos jugadores hacen sus movimientos de reconocimiento.
- 2.Ambos jugadores lanzan un dado, el jugador que haya finalizado antes el despliegue añade un +1 al resultado. El jugador con el resultado más alto tiene el primer turno. En caso de empate lanzar de nuevo.
- 3.Recuera que esta partida tiene la regla especial de **Mobile Battle**, por lo tanto durante el primer turno de juego, todos los teams se considera que han movido para empezar la batalla

## Finalizando la batalla

La batalla finaliza cuando:

- Cuando cualquiera de los jugadores al comienzo de un turno identifica un objetivo.
- Cuando te quedes sin tiempo, o te tengas a ir a dormir, a cenar o hayas quedado con la novia; en cualquier otra situación debes seguir jugando.

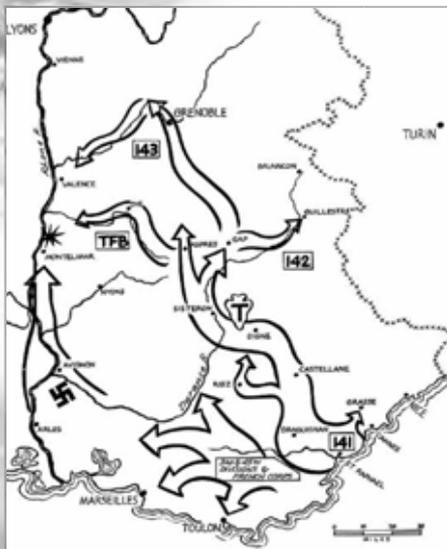
## ¿Quien Gana?

- Si la partida finaliza porque se haya identificado un objetivo, gana el jugador que lo haya hecho.
- Si ninguno de los dos consigue identificar el objetivo usa las reglas de **Fair Fight** para calcular los puntos

## Montelimar

Por: Enrique Ballesteros

Siete días después del desembarco en el sur de Francia, la 36ª División de Infantería estadounidense había penetrado 400 Km hasta Grenoble. Al sur, las fuerzas francesas se habían apoderado de los dos grandes puertos de Marsella y Toulon, forzando al Mariscal de Campo alemán Johannes Von Blaskowitz a mover al XIX Ejército rápidamente hacia el norte para no quedar aislados por el rápido movimiento del VII Ejército aliado.



El Mariscal de Campo eligió como vía de escape el valle del Ródano, al ser ésta la ruta más directa. El 21 de Agosto, con los elementos de la 36ª División desperdigados por cuatro sectores (Grenoble, Gap, Guillestre y Digne) e incluso algunos todavía en la cabeza de playa, el General Lucian Truscott, al mando del VI Cuerpo de Ejército, ordenó que la 36ª bloqueara la

las unidades de reconocimiento del destacamento Butler observaron el continuo y denso flujo de tráfico enemigo ascendiendo por el valle. La batalla comenzó del 23 de Agosto cuando un batallón del 141º Regimiento que avanzaba hacia Montelimar desde el norte, fue detenido a un kilómetro de la ciudad, dando lugar a contraataques de pequeña escala a lo largo de ese flanco. A media noche, la infiltración llevada a cabo por los alemanes amenzaban las líneas de suministro y el batallón tuvo que retroceder.

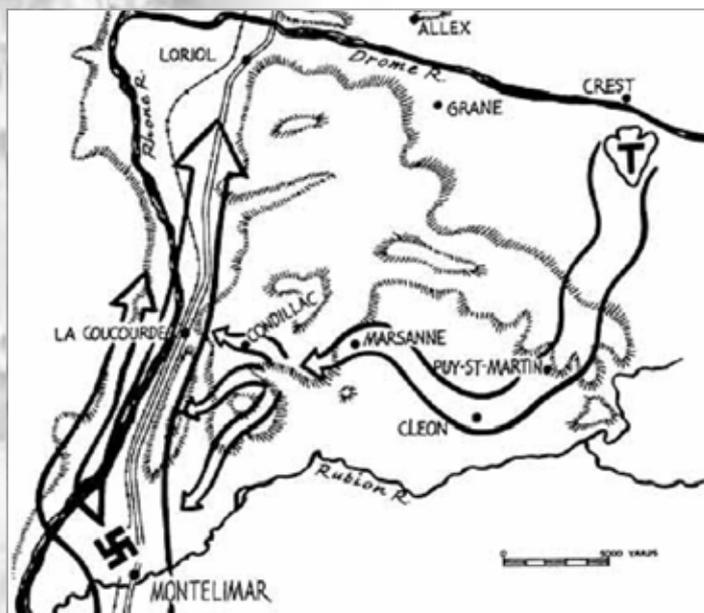
El pulso de la batalla se fue incrementando según más fuerzas se fueron agregando a la misma en un área cada vez más pequeña, el XIX Ejército se enfrentaba a la delgada línea formada por la 36ª División, el único obstáculo en su ruta de escape hacia el norte. Había actividad enemiga en todo el perímetro del sector de la División.

En las primeras fases ambos bandos pugnaron alternativamente para conseguir la victoria. Nuevas tropas se iban incorporando precipitadamente y

que se trasladaba al Regimiento 143º desde Grenoble. De esta forma, el día 24 de Agosto la división al completo estaba en la zona.

Al principio los alemanes mantuvieron la iniciativa ya que la 36ª, que tenía que cubrir un frente de 40 kilómetros, no estaba concentrada. Los ataques enemigos desde el sur podían llegar desde cualquier dirección. Con una adecuada línea de avance hacia el este, los alemanes podían haber interrumpido la totalidad de las operaciones del VI Cuerpo, cortando la única línea de suministros que había desde las playas.

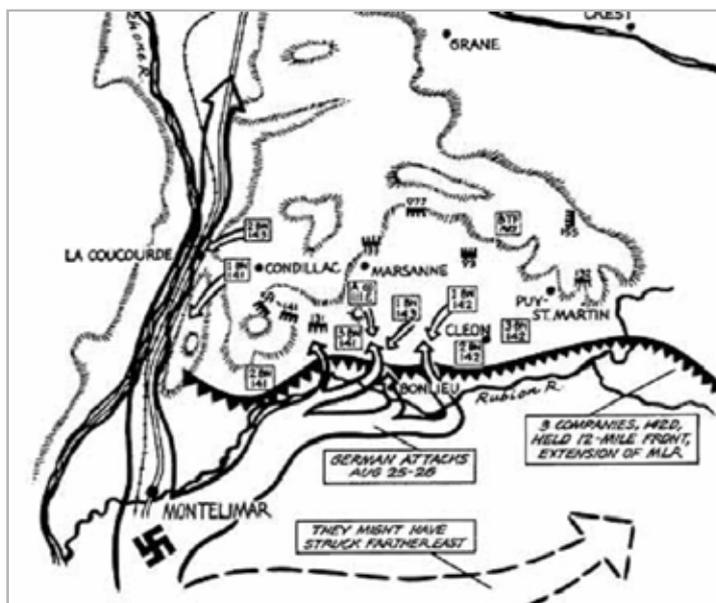
El General Dahlquist decidió defenderse a lo largo del pequeño lecho del Roubion en un llano en forma cóncava con las colinas a sus espaldas. La artillería de la división se posicionó en las colinas desde las que empezaron a batir al enemigo situado al sur, oeste y norte. Al mismo tiempo, unidades de la división recibieron la orden de bloquear la principal carretera del valle.



retirada alemana por el valle del Ródano y que impidiera cualquier llegada de refuerzos desde el norte.

Desde las colinas que bordean el valle del Ródano al norte de Montelimar,

eran desplegadas en un amplio frente para cortar la vía de escape alemana. El Regimiento 142º fue desplazado rápidamente desde sus posiciones defensivas cerca de Nyons, mientras

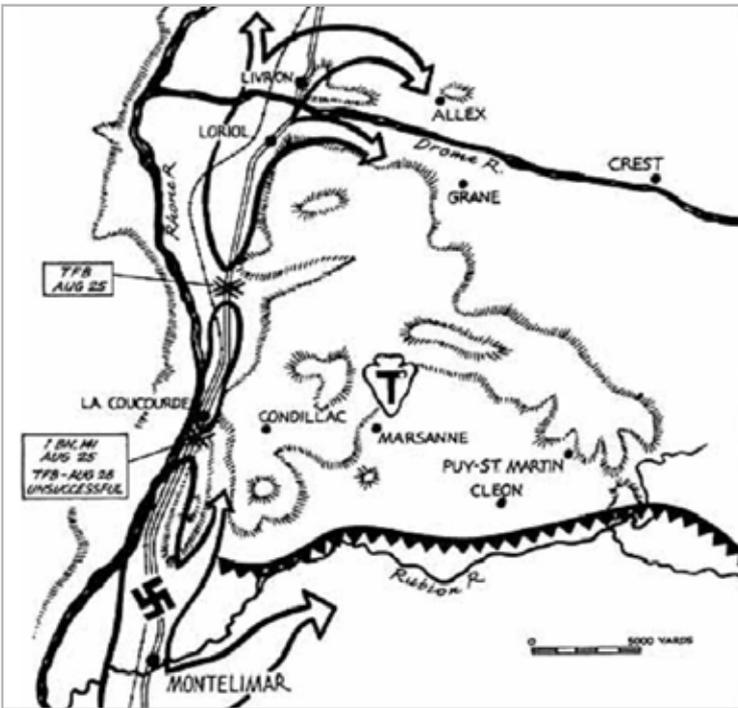


Los P-47 se encargaron de destruir los puentes a lo largo del Ródano, forzando a los alemanes a mentenerse en la riera este del río.

Las fuerzas totales alemanas sumaban aproximadamente tres divisiones (las 198ª y 338ª divisiones de infantería y la 11ª división panzer), y

## La victoria aliada

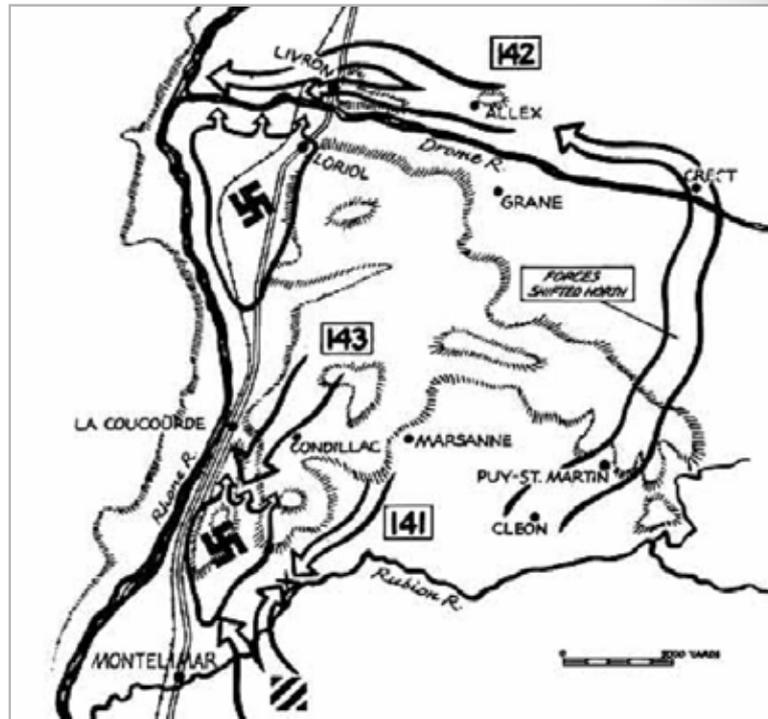
Fue la artillería la que inclinó la balanza de la batalla. Durante ocho días, los batallones de artillería de campo 131°, 132°, 133° y 155°, dispararon más de 37.000 proyectiles contra el ejército alemán. Además, con el fuego de apoyo de los batallones mecanizados 59°, 141°, 977° y 93°, el número total de proyectiles ascendería a más de 75.000. Las pérdidas alemanas fueron cuantiosas. Las posiciones de la infantería estadounidense permitieron que las posiciones artilleras pudieran batir la ruta de escape alemana a lo largo de 25 kilómetros. Las columnas de vehículos fueron destruidas y toda la zona estaba literalmente cubierta por una alfombra de vehículos quemados, material diverso, y animales y hombres muertos. Los ataques contra las posiciones estadounidenses que efectuaron simultáneamente los



estaban resueltos a mantener abierta su vía de escape. Durante dos días sucesivos, regimientos de la 198ª División alemana atacaron el centro de la línea estadounidense en Bonlieu y fueron rechazados por batallones de los regimientos 142° y 143°.

El regimiento 141° posicionado en la zona más cercana al Ródano, sufrió incesantes ataques alemanes con el objetivo de expulsarlos de la Ruta 7. Por su parte, en la tarde del 25 de Agosto, el 141° atacó y cortó el valle en un estrechamiento del Ródano al sur de La Coucourde. Pero rápidamente los alemanes destinaron más unidades para romper el bloqueo y poco después de la media noche el camino quedó nuevamente abierto. Los alemanes sufrieron importantes pérdidas de hombres y equipo. La artillería estadounidense prácticamente condenó esta vía de huida con los restos de los vehículos que huían. Un segundo bloqueo se llevó a cabo más al norte, por una unidad de reconocimiento cerca de Allex, pero tampoco pudo soportar el peso del empuje alemán. La 36ª estaba rodeada por tres flancos por fuerzas alemanas. Los artilleros tuvieron que girar sus piezas 180 grados para hacer frente a la amenaza de los movimientos alemanes hacia Grane y Crest en el norte.

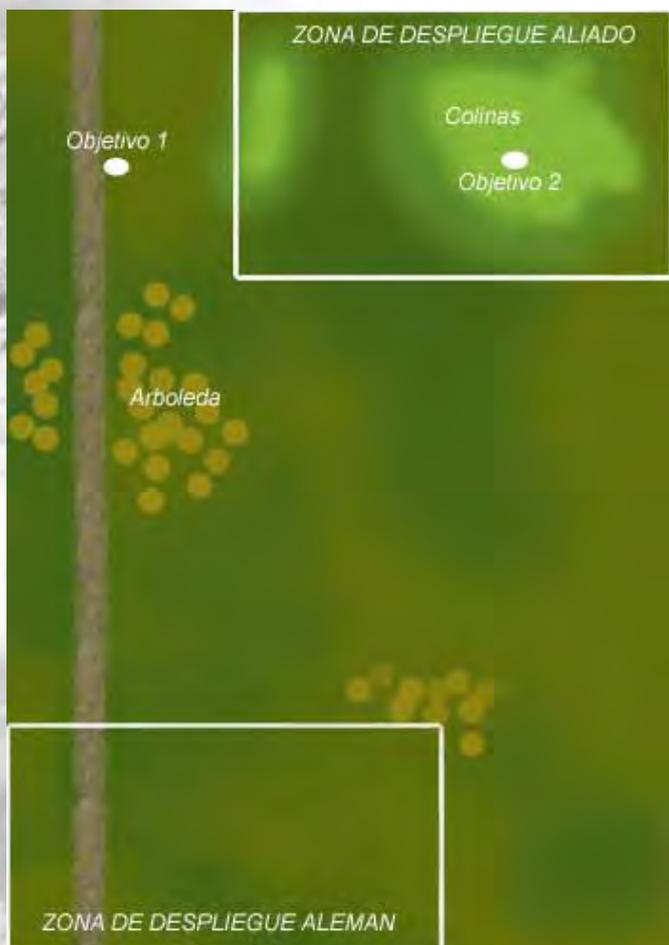
Una dura batalla se desarrolló hasta el día 30 de Agosto. Se realizaron nuevos intentos para capturar La Coucourde y para bloquear la ruta 7 que no tuvieron mucho éxito, pero que infligieron graves daños a los alemanes. El 3er Batallón del 143°, mantuvo la vital posición en Magranon cerca de La



Coucourde, teniendo a tiro la Ruta 7, durante 3 días de lucha. Desperdigado y aislado en pequeños gurpos, el batallón continuó la lucha para derrotar a las fuerzas alemanas. Esta acción fue premiada con una Citación Presidencial.

Hacia el final de la batalla, la división fue desplazada hacia el norte para atacar a lo largo del valle del Drome. Al mismo tiempo, elementos de la 3ª División estadounidense, presionando a los alemanes desde el sur, enlazaron con el 141° cerca de Clary el 29 de Agosto.

alemanes, fueron rechazados por barreras artilleras. Los bloqueos físicos y los camiones de munición que explotaban era algo que ocurría tan a menudo que las líneas de vehículos alemanes tenían que parar, permitiendo que la artillería y los aviones enemigos tuvieran blancos fáciles.



Fuerza Alemana 338ª División de Infantería - 11ª División Panzer	
<b>Company HQ</b>	Company Command SMG team, Motorcycle and sidecar, 2iC Command SMG team, Kfz15 Field car, 2 8cm GW34 mortar
<b>1st Grenadier Platoon</b>	Command Panzerknacker SMG team, 6 Rifle/MG teams
<b>2nd Grenadier Platoon</b>	Command Panzerknacker SMG team, 6 Rifle/MG teams
<b>3rd Grenadier Platoon</b>	Command Panzerknacker SMG team, 4 Rifle/MG teams
<b>Panzer Platoon</b>	3 Panther
<b>Machine-gun Platoon</b>	Command SMG team, 4 MG42 HMG
<b>Mortar Platoon</b>	Command SMG team, 2 Observer Rifle team, 4 12cm sGW43
<b>Light Anti Aircraft Gun Platoon</b>	Command SMG team, 3 2cm FlaK38 gun
<b>Infantry Gun Platoon</b>	Command SMG team, Observer Rifle team, 2 7,5cm IeIG18 gun

## Jugando la Batalla de Motèlimar

Aunque los 8 días de batalla ofrencen diversas posibilidades, en el siguiente escenario se ha intentado recrear el ataque alemán contra las posiciones del Regimiento 141º, efectuado por diversos elementos de la 338ª apoyados por Panthers de la 11ª. Dado que se está recreando una batalla histórica, existen en ambas listas detalles organizativos que no se corresponden con el suplemento **Festung Europa**, pero que se ajustan a la composición histórica:

La batalla se jugará siguiendo las reglas de la Misión **Roadblock**, con ligeras modificaciones:

En esa fase de la batalla la emboscada no era ya factible por lo tanto no se aplicará la regla **Ambuscade**, excepto para determinar el número de pelotones iniciales que el bando alemán desplegará en su primer turno (em este caso 3 pelotones).

Los refuerzos alemanes solamente pueden llegar por la zona de despliegue marcada, esto afecta a la regla **Racing to the Rescue**, que solo podrá aplicarse de forma parcial.

En el Objetivo 2, el jugador estadounidense debe desplegar al menos una de las baterías de artillería.

Fuerza Estadounidense Regimiento 141º / 36ª División de Infantería	
<b>Company Headquarters</b>	Company Command Carabine team, 2iC Command Carabine team, Bazooka team
<b>1st Rifle Platoon</b>	Command Rifle team, Bazooka team, 9 Rifle teams
<b>2nd Rifle Platoon</b>	Command Rifle team, Bazooka team, 9 Rifle teams
<b>3rd Rifle Platoon</b>	Command Rifle team, Bazooka team, 9 Rifle teams
<b>Field Artillery Battery</b>	Command Carabine team, Staff team, Observer Carabine team, Jeep, 4 M2A1 105 mm gun
<b>Armored Field Artillery Battery</b>	Command Carabine team, Staff team, Observer M4 Sherman OP tank, M2 Half-track with .50 cal AA MG, 6 M7 Priest HMC
<b>Towed Tank Destroyer Platoon</b>	Command Carabine team, Jeep with .50 cal AA MG, Carabine team, Jeep with AA MG, 2 M5 3in gun, 2 M3 half-track with .50 cal AA MG
<b>Machine Gun Platoon</b>	Command Carabine team, 4 M1917 HMG, 2 Bazooka teams
<b>Mortar Platoon</b>	Command Carabine team, 4 M1 81mm mortar
<b>P-47 Thunderbolt</b>	Limited

## They are coming ... (II)

Por: Javier Martinez-Casares

Continuación del escenario publicado el mes pasado.

### El ataque del 3/25 SS PzGr.

A las 15:00 el frente cubierto por el 25 SS PzGr presentaba la siguiente disposición: a su derecha, en la zona de Cambes, se estaban agrupando fuerzas británicas y a la izquierda, en la zona de Authié, los canadienses se habían retirado hasta Buron.

La confusión en torno a Buron era considerable, el Teniente Coronel Petch, de los Nord Nova Scotia Highlanders (NNS) se retiraba hacia Les Buissons bajo el fuego de cobertura de los tanques de los Sherbrooke Fusiliers (27 CAR). Unos 67 tanques canadienses estaban agrupados en torno a Buron incluidos 12 Fireflies y el apoyo de M10 posicionados en Les Buisson; por el lado alemán, estaba el II/12 SS Pz Reg con unos 40 blindados con apoyo de 88 mm y de artillería.

Mientras proseguía el intercambio de disparos entre los tanques de ambos bandos, el 3/25 SS PzGr realizó un nuevo asalto y una salvaje lucha casa por casa comenzó entre los NNS y 3/25 SS PzGr. Buron estaba defendida por la compañía "D", restos de la compañía "A" y gran parte de la "B" daban apoyo desde los campos de avena que había entre Buron y Les Buissons, mientras que la mayoría de los tanques canadienses se situaban hacia el este. Tres compañías



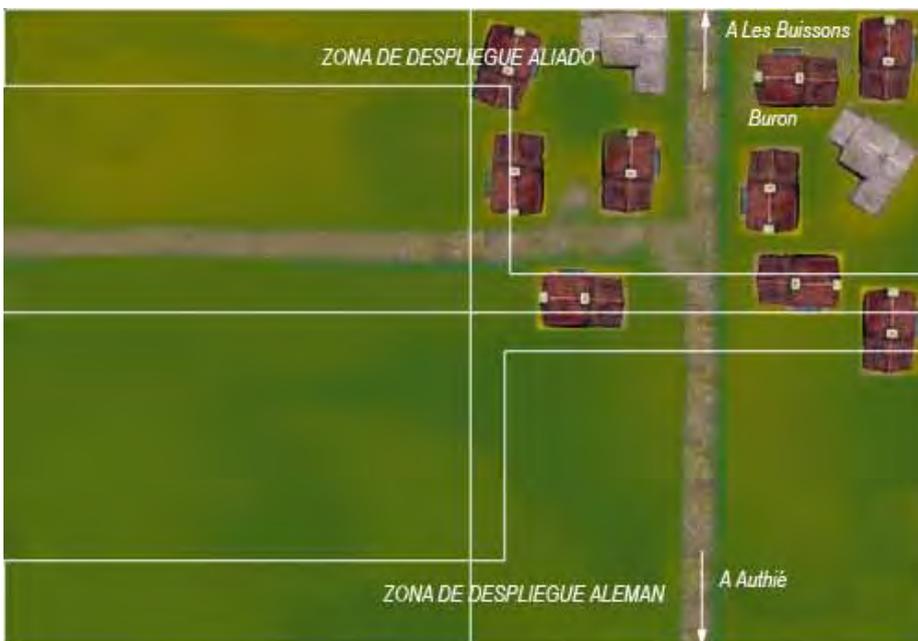
de Pz IV (5, 6 y 7) y los Panzer Grenadiers del 3/25 SS realizaron el asalto a lo largo de tres intentos al mando del Osturbanführer Millius que

fueron rechazados a costa de graves pérdidas por ambos bandos.

### Fase II de la batalla de Buron-Authié en FoW.

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 en "The quest for operational maneuver in the Normandy campaign" R. J. Jarymowycz, 1997.

Como indico en el escenario They are coming (I), los NNS son "leg infantry", por lo que he seleccionado como base **British Rifle Company** aunque los tanques se han convertido en opción "0-2". Para los alemanes, se usa la organización correspondiente a los **Panzer Grenadier** con las restricciones correspondientes a las Waffen-SS del reglamento **Festung Europa**.



## Misión:

NOT ONE STEP BACK

## Reglas del Escenario:

1. Los alemanes serán los atacantes. El escenario consta de dos partes: una parte de 90 x 120 cm que recoge el pueblo de Buron y otra parte de 90 x 120 cm que recoge el terreno abierto al Este del pueblo. Los tanques canadienses y alemanes deberán desplegarse en esta mitad.
2. El pueblo de Buron no tiene edificios significativos, no aplican las reglas de **Large buildings**, pero proporcionan **bulletproof cover**.
3. Es una batalla dinámica y no ha habido tiempo de preparar posiciones, en el perímetro de Buron no se podrán excavar trincheras (regla de **Streets and rubble**).
4. El jugador alemán, situará dos objetivos dentro de la población de Burón, los objetivos deben estar a 10 cm de los bordes del tablero y a 20 cm de la línea central. De forma análoga, el defensor pondrá dos objetivos en la zona del atacante.
5. Ambos jugadores alternarán la colocación de los pelotones en su mitad de tablero, debiendo situarlos al menos a 20 cm de la línea de visión del contrario cada uno de los nuevos pelotones.
6. Los **Independent teams** se colocan una vez completados los despliegues.
7. El jugador que comience un turno en posesión del objetivo gana la partida

Fuerza Canadiense 3 Canadian ID - North Nova Scotia Battlegroup
<b>Company Headquarters</b> Company Command Rifle team, 2iC Command Rifle team
<b>Rifle Platoon</b> Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
<b>Rifle Platoon</b> Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
<b>Rifle Platoon</b> Command Rifle/MG team, Light Mortar team, PIAT team, 6 Rifle/MG teams
<b>Machine-Gun Platoon</b> Command Rifle team, 4 Vickers HMG
<b>Mortar Platoon</b> Command Rifle team, 2 PIAT teams, 2 Observer teams, 4 3" Mortars
<b>Anti-tank Platoon</b> 1 Command Rifle team, 4 6pdr guns, 1 Universal Carriers, 4 Lloyd Carrier
<b>Pioneer Platoon</b> 1 Command Pioneer Rifle team, 3 Pioneer Rifle team, 1 15 cwt truck, 2 Jeep with trailer
<b>Armoured Platoon</b> 3 Sherman III, 1 Firefly VC
<b>Armoured Platoon</b> 3 Sherman III

## Reglas especiales.

Todos: **Fair Fight**

Canadienses: **Assault troops, Woodsmen.**

Alemanes: **Across the Volga** (los alemanes podrán disponer de dos observadores para las baterías situadas en Ardenne Abaye, en nuestro caso un pelotón de 4 piezas de 105 mm, que tienen **staff team**), **Misión Tactics, Stormtroopers, Schurtzen.**

Fuerza Alemana 12 SS PzD Hitlerjugend - 25 SS PzGr Kampfgruppe
<b>Company HQ</b> Company Command Panzerfaust SMG team, Motorcycle and sidecar, 2iC Command Panzerfaust SMG team, Kfz 15 field car
<b>Panzergranadier Platoon</b> Command Panzerfaust MG team, 6 MG teams, Kfz 15 field car, 3 Kfz 70 truck
<b>Panzergranadier Platoon</b> Command Panzerfaust MG team, 4 MG teams, Kfz 15 field car, 2 Kfz 70 truck
<b>Panzergranadier Platoon</b> Command Panzerfaust MG team, 4 MG teams, Kfz 15 field car, 2 Kfz 70 truck
<b>Heavy Platoon</b> Command SMG team, KFZ 15 field car, 1 MG42 HMG, Oberver Rifle team, 1 Kübelwagen, 2 GW34 mortar, 3 Kfz 70 truck
<b>Panzer Platoon</b> 4 Panzer IV H
<b>Heavy Anti-Aircraft Gun Platoon</b> Command SMG team, 1 Kfz 15 field car, 1 8,8cm FlaK36 gun, 1 SdKfz 7 (8t) half-track