

¡Cargad!

Número 20 - Marzo 2007

¡Cargad!

Historia de los Wargames

WARHAMMER WARHAMMER

Informe de batalla Asedio

REVOLUTION

Introducción al juego

CONFRONTATION

Jugando a Confrontation

WARHAMMER 40,000

Tácticas Genestealer

FLAMES OF WAR

Spain in Flames

PULP

Weird World War

DE BELLIS
ANTIQUITATIS
Informe de batalla

MÖRDHEIM
Rituales Oscuros



¡Cargad!

Número 20 - Marzo 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: Historia de los Wargames..... | 14 |
|  | ¿Qué hay de nuevo?..... | 24 |
| | El Señor Nehek..... | 26 |
| | FAQ's Séptima Edición (4)..... | 28 |
|  | El mito tras Bretonia..... | 30 |
| | Cultos caóticos en el Imperio..... | 32 |
| | Informe de Batalla: Asedio..... | 34 |
| | Escenario: El Saqueo de Übberschaltz..... | 40 |
|  | Contingentes Aliados..... | 41 |
|  | Táctica: Genestealers..... | 42 |
|  | Rituales oscuros de los Dioses del Caos..... | 44 |
| | Cómo continuar en Mordheim..... | 47 |
| | Escenario: La Plaza Prohibida..... | 48 |
|  | Modificaciones Eldar..... | 50 |
| | Informe de Batalla: Las Llanuras de Ponto... .. | 52 |
|  | Escenario: Robar la lanzadera Tydirium..... | 54 |
| | FAQ's (SW:SB)..... | 56 |
| | La flota imperial (SWSB)..... | 58 |
|  | Introducción..... | 60 |
|  | Escenario: Caos en el Río Kyll..... | 65 |
| | Informe de Batalla: Caos en el Río Kyll..... | 67 |
| | Weird World War II..... | 70 |
| | Spain in Flames (Guerra civil española)..... | 76 |
|  | Informe de batalla de Spain in Flames..... | 77 |
| | Desequilibrios..... | 82 |
| | Tanque ligero M3A1 Stuart..... | 84 |
| | CGMC T28E1 y M15..... | 85 |
|  | Introducción..... | 86 |
|  | Trasfondo (11): Secretos..... | 90 |
| | Introducción (1): Jugando a Confrontation.... | 98 |



Editorial (o no)

Año III. Número 20

Marzo 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), Daniel Miralles (Namarie).

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

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

Portada

Paco Rico Torres

mail: guybrushthreehood@hotmail.com

Y han colaborado también...

Iván Notaio / José Luis (Spain in Flames)

María Sogo (Sombras chinas)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

Rommel (informe batalla Warhammer)

Threkk Gotreksson (Mordheim Cont.)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Seguir con las tradiciones es bueno

...y como el año pasado no salimos en Febrero....

Nah. No cuela :) Aunque podría decir que ha sido culpa de una gripe (cosa que he sufrido hace poco) ha habido otros motivos. El principal es falta de tiempo, el hecho de ofrecer 100 páginas cada mes hace que tengamos que maquetar mucho más y no nos da tiempo. En mi caso particular he tenido dos cosas que me han quitado el tiempo (aparte de la gripe): una se llama Lego Star Wars II (qué vicio) y la otra "Heroes", serie que me recomendó Zeo (que tiene menos tiempo aún, tener tres niñas pequeñas es lo que tiene) y que me tiene enganchadísimo.

Llamadme friki. Pues sí, lo soy :) Mira, iba el otro día en el tren cuando saco una Ravage, bien mona ella, con todo un Cthulhu en portada (Hors Serie 5 por si alguien lo pregunta). Dos señoras, de esas con el pelo envolviendo la cabeza de un color rubio de pote y agarradas al bolso con ambas manos (+2 a la fuerza, atacan últimas) me miraron, enarcando una ceja, y soltaron un "ay cómo está la juventú". Pues señoras, muy sana está. Alimentando bocas de chinos (las minis de star wars son made in china) y dando lugares de trabajo, oiga. Leyendo en vez de estar con cara de gilip... mirando el techo (no tengo nada en contra de los Observadores Profesionales de Techos, conste) o escuchando conversaciones de los demás como hacéis vosotras. No te digo. Es como el otro día, con Keyan Sark (que estuvo de visita en Barcelona), fuimos a cenar a un vasco que me encanta y allí venga a hablar de frikadas y mirando un libro de literatura fantástica y... Y noté cómo alguna mirada llegó a nosotros (que estábamos vigilando las bolsas con las compras).

Pues qué queréis que os diga. Será porque somos diferentes y nos gusta sumergirnos en mundos alternativos con elfos, naves o superhéroes, o porque nos gusta el manga o ir a ver el Motorista Fantasma (qué mal que lo hace Cage, pardiez). Si eso es ser raro, pues sí, soy raro. Y a mucha honra. Y prefiero mil veces ver Heroes que Cuéntame o el show del sábado por la noche en la 1 (seguro que aún lo dan...). Y prefiero seguir mirando libros con Cthulus, seguir parándome en una tienda friki para preguntar si tienen... yo que sé, una Shaak Ti de Star Wars Miniatures (si alguien me regala una le estaré muy agradecido). Prefiero seguir jugando a Lego Star Wars, ir a ver 300 cuando la estrenen y seguir hablando de orcos y masilla en el bus.

Prefiero ser friki antes que ser "uno de vosotros".

Un saludo
.-: Namarie :-:

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2007, 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) 2001-2007 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) 1996.2007 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) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. Masilla: algo verde que tiene tus huellas dactilares cuando intentas esculpir algo y que se desmonta todo el rato.

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

Cartas de los Lectores

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

De: Ricardo Juntas

Asunto: [Epic] Reglamento

Soy Ricardo Juntas, el web master de al pagina web Guerra Eterna Epic. www.querra-eterna.com

En el número 18 de ¡Cargad! vi que hicisteis una introducción al juego Epic Armageddon. Una muy buena noticia, pues es un gran juego que apenas tiene nombre por aquí y que se le da muy poca publicidad.

En dicho artículo indicabais de forma correcta que sólo existe el reglamento en inglés. Bueno, pues comentáros que desde mi página web se puede descargar el reglamento en castellano, traducido por mi, pero manteniendo la estructura del reglamento en inglés. De momento sólo están las reglas básicas, pero a lo largo de los siguientes meses se irá incluyendo el resto del manual, Listas de ejércitos, artículos, etc

Utilizad esta información como creáis conveniente, (incluso la podeis ignorar :P) pero si lo indicarais en la revista es posible que mucha más gente se animara a jugar a este juego una vez viesan que el reglamento esta en castellano.

Por mi oarte seguiré muy atento a todo lo que publiqueis de este gran juego.

Gracias por la atención.

Buenas,

Gracias por escribirnos. Además lo haces justo a tiempo. En el próximo número teníamos previsto publicar el reglamento traducido por otro aficionado a Epic. Viendo que tu lo estás haciendo y que además te está saliendo muy bien, publicaremos el enlace a tu página.

Y seguiremos apoyando a Epic, por supuesto...

De: Sebastián Illán

Asunto: [Warhammer] Enanos del Caos

Quisiera mostrar mi disconformidad con una duda que solucionáis en el FAQ de warhammer en Cargad nº17. Comentáis que los centauros enanos del caos son considerados caballería, y como tales, no se les aplica el modificador de +1 salvación en combate CaC por llevar arma de mano y escudo, y en el caso de armas a dos manos, solamente se les bonifica un +1 a la fuerza. Lamentándolo he de mostrar mi desacuerdo

Pues según el manual de Warhammer, así es: si no se dice lo contrario (como ocurre con los Centigors) las miniaturas en peana de 25x50mm son caballería, y por tanto están sujetas a todas sus reglas... Esperemos que ésto cambie de alguna forma cuando salga el nuevo libro de Enanos del Caos.

De: Kenny Pilatos

Asunto: [Space Hulk] Solidaridad

Hola yo soy Kenny, ante todo quiero felicitarlos por su excelente publicación. Yo soy jugador de Mordheim y su revista virtual me ha sido de gran ayuda.

En segundo lugar quería pedirles, si esta dentro de sus posibilidades, que publiquen el reglamento de 1ra edición de Space Hulk en algun momento o en su defecto si me lo pueden pasar escaneado vía mail, hace casi dos años que busco el reglamento en castellano en Internet y no hay caso. Por otra parte, aca no hay forma de conseguirlo, puesto que no se publico en nuestro país y el costo de mandarlo a traducir es muy exagerado.

Se que es mucho pedir, pero lamentablemente no cuento con nadie mas respecto a este asunto.

Saludos, Kenny!

Pues este mes aprovechamos para mostrar a la gente un pequeño vistazo a Space Hulk. En dicho artículo encontrarás varios enlaces no sólo al reglamento sino a algunas expansiones. Hemos pensado en no publicarlo en ¡Cargad! (si ya está hecho...), pero estate atento a nuestras páginas porque puede que dentro de un tiempo encuentres material nuevo para Space Hulk...

Subscripción

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

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

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

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

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

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

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

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

Pater Zeo, morituri te nehekhan.

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

De: Alberto Lamora

Asunto: Opinión

Ante todo felicitaros por la revista, la leo desde que la descubrí hace unos meses y puedo deciros que me ha encantado. Gracias a ella he descubierto otro tipo de juegos que no conocía y me he informado de un montón de cosas.

Fenomenal vuestra revista y el método de que la enviéis al correo esta genial también.

Me gustaría antes de entrar en el propósito de mi mail daros varias ideas o sugerencias;

Creo que de todas las tiendas que he visto de miniaturas la que mas cantidad tiene es E-minis.net a veces se hace difícil encontrar algo de lo que ponéis en la revista pero generalmente en e-minis lo tienen, tal vez como referencia o poner una referencia de varias tiendas estaría genial.

En la Web de cargad podríais poner noticias o avances o un foro para poder poner opiniones no estaría nada mal.

Podríais poner también comunidades de juego de esos juegos que comentáis para saber donde poder jugarlos o anuncios de los campeonatos en los sitios. Para que si empiezas a jugar a algo sepas a donde poder ir a comprar o a jugar.

Lo que me ha impulsado a escribir este correo es fundamentalmente una reflexión que ley en un Cargad, creo que en el 17 sobre el Warhammer Fantasy.

El Warhammer Fantasy desde hace tiempo esta en decaimiento y no solo Games Workshop.

El juego del Señor de los Anillos que tanto dinero les hizo perder no estaba nada bien realizado, estaba hecho a correr y sacaban miniaturas una y otra vez, para que te hagas a la idea creo que tengo a Gandalf en 4 posturas y no se podían comprar sueltas, tenías que comprarte dependiendo que misión, no todas las miniaturas tenían la calidad adecuada y no se, creo que hubiera funcionado mejor pudiendo crearte listas de ejercito y hacer un Fantasy con ellos.

El Warhammer 40K nunca fue un predilecto aquí, siempre funciono mejor el Fantasy pero con las reglas que fue adoptando perdió un montón. Cuando yo comencé a jugarlo hará ahora 15 años acababa de salir en España una caja con orcos & goblins y elfos y un libro que me tuve que romper la cabeza para entender ya que era vasto y complicado.

Entre varios amigos acabamos entendiendo como jugar y el juego nos pareció increíble. Era táctico podías cre-

arte tus listas, tenía magia y unas miniaturas cada vez mejores pero era un poco caro sobretodo para mi edad, axial que me costo un montón hacerme el ejercito.

Pero el juego era rico tácticamente y muchas veces amigos y yo pasamos buscando tácticas, buscando aliados (que antes existían) recortando nuevos objetos de las white dwarf, estudiando hechizos o cogiendo el magia de batalla para ver todo lo que nos ofrecía buscando la combinación mortal.

De aquella se tendía a hacer superpersonajes de un montón de puntos pero ellos no ganaban partidas. Era divertido buscar ese equilibrio o llevar Caos con algunos No Muertos. Esos objetos que había que podías escoger y una Magia que era bastante destructora e interesante.

Todo eso cambio, se eliminaron los aliados que le daban riqueza al juego, el tema de los personajes tal vez este mejor ahora pero los objetos era mucho mejor antes, le daba un trasfondo genial al juego, un mundo de guerra donde había mil artilugios y objetos mágicos que lógicamente acabarían llevando los mejores guerreros y la magia ...

La magia antes era algo a tener en cuenta ahora no. Yo juego con el Caos ahora y con llevar mi chaman del rebaño con dos percatas ya casi no me tengo que preocupar de la Magia y si algún hechizo pasa pues tampoco pasa tanto, no se, no es nada reveladora. Se supone que la Magia del Caos debería de ser de las más poderosas y es más bien pobre, lo cual resulta curioso.

Para mi todo eso ha ido perdiendo en el juego de Warhammer, se ha estandarizado demasiado, después de años jugando con las reglas de la sexta edición y ahora de la séptima que son casi iguales con cuatro cambios pues acaba siendo muy monótono. Parece que a pesar muchas cosas las partidas se repiten y solo nos dedicamos a tirar dados a ver de quien es la suerte esta vez. Yo escojo las mismas tropas, las que me gustan y mis rivales las mismas que opinan contra mi son las mejores y a tirar dados.

Ya no hay sorpresas, no hay objetos, ni combinaciones ni miedo a la magia ni un aliado sorpresa que cambia esa alineación de manera gradual, no se... y para mas con cada partida que ahora resulta monótona se tarda un montón en prepararla y en recogerla para no tener la cara de satisfacción de antes.

Podría cambiar de ejercito pero ... ya me ha costado lo suyo completar el mió de Hombres Bestias y Caos sobreto-

do con las continuas subidas de precio de Games-Workshop así que mejor no.

Quizás ya son muchos años jugando a este juego no se, pero me sentía en sintonía con aquello que escribisteis del warhammer.

Ahora comienzo a probar otras cosas, Confrontation que tiene muy buenas minis aunque yo prefiero las de Citadel pero que leo el Reglamento y me parece mejor pensado que Warhammer., más rápido y muchísimo más barato.

También Infinity por que hace tiempo que no juego a algo futurista, deje el Warhammer 40K más que nada por que con el ultimo reglamento habían simplificado tanto las reglas que para mi perdió todo el interés. Infinity esta de moda, las minis son chulísimas y el universo es un futuro no tan demacrado y moderno sino más cyberpunk. Por otro lado necesito pocas miniaturas lo cual esta genial, ya basta de necesitar comprar 100 miniaturas para poder jugar.

Saludos

Vaya, esto SI es un correo largo y lo demás son tonterías :D

Anotamos tus sugerencias. Tenemos en mente dentro de un tiempo (bastante) hacer una "central de jugadores", una especie de base de datos para que todo el mundo pueda contactar con jugadores que tenga cerca. Crear una comunidad y un "buscador" de jugadores.

Sobre tus opiniones de Quinta Edición, decirte que es cuestión de gustos. En mi caso, como jugador de Fantasy desde hace algunos años :P creo que el cambio fue a bien. Cambió el juego por lo que tenía que ser. Los personajes cargados y la magia está bien para escaramuzas como Mordheim, Confrontation, Warmachine o Infinity, pero no para un juego de unidades de 36 goblins. El juego se ha vuelto más "de unidades" y menos de personajes. Las sorpresas aún están; puedes hacer un ejército de mil formas diferentes (¡yo lo hago!) y sorprender al despliegue, o durante la batalla. Los objetos sirvieron para (precisamente) evitar que un superpersonaje del Caos montado en dragón emperador se merendase un regimiento (el que fuera) siempre. Vale, ahora son una unidad de Elegidos los que se meriendan lo que sea :P Pero, la verdad, para ver que un personaje se va merendando todo el ejército unidad tras unidad, eso NO es divertido para mucha gente (y me incluyo). Lo que ocurre es que muchas veces nos cuesta adaptarnos a una nueva manera de jugar. Ponle ganas que lo conseguireis :)

Novedades ... Noticias ... Ne



WARHAMMER

Ya se empiezan a ver las novedades para Fantasy para los próximos meses.

En cuanto a escenografía, hay mucha cosa nueva: los edificios del Imperio, nuevo tablero, nuevos bosques de plástico y nuevas vallas (todo para Junio y la Némesis).

En cuanto a miniaturas, las dos megacajas de Enanos y verdes aparecen en Abril, mientras que los Orcos Negros de plástico no salen hasta Mayo (con Gorbad, el garrapato gigante y el troll).

Este verano podrían aparecer además las cajas de héroes de Enanos y Caos (ya que Caos saldrá este mismo año según algunas fuentes), lo que queda del Imperio (lanzacohetes, flagelantes de plástico, nuevos Grandes Maestros y Magos, nuevos Caballeros...).

Y atención, Asur de todo el mundo: para el 2.008 revisión de los Altos Elfos que incluye lanceros con armadura pesada, arqueros disparando en dos filas si no mueven, carros y águilas que dejan de ser 2x1, Fénix que pasan a ser inmunes a desmoralización (y con dos ataques por barba), héroes montando en dragones, varias unidades que pasan a tener armadura de lthilmar para salvar a 4+ (fénix, dragoneros, leones y Hoeths), Guardia del Mar especial pero muy mejorada (¿emboscada?)... Mucha cosa, muy interesante.



Las dos primeras megacajas de ejército sólo-plástico (150€) en Abril.

Enanos: 40 guerreros, 40 atronadores, 2 cañones, 20 mineros de plástico (nuevos). Y un poni.
Verdes: héroes, 40 orcos, 20 orcos negros de plástico (nuevos), 20 gobos nocturnos (3 fanáticos), un karro de jabalíes y 10 arañas.



Posiblemente, la nueva versión de Azhag el Carnicero



Lo anunciamos en ¡Cargad! 16: nuevos trolls. Parece que seguirán siendo de metal (una pena) porque cada uno valdrá 15€. El goblin en garrapato gigante es... decepcionante (comparemos con Gobbla, por favor).



WARHAMMER

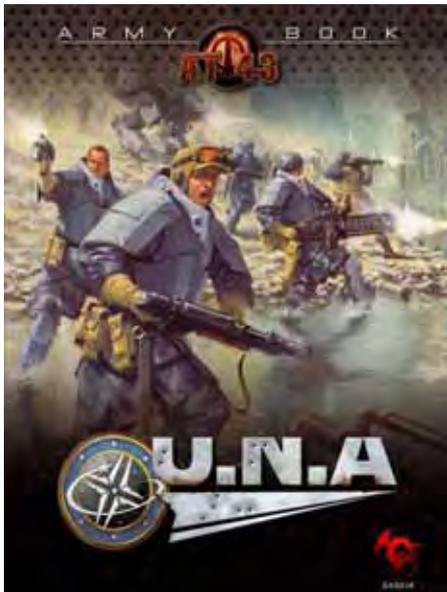
AT-43

CONFRONTATION



Lo más destacable es la aparición del primer libro de ejército de AT-43: la U.N.A. El libro (12 euros, 64 páginas a color... no comparemos, ¿vale?) explica la historia y trasfondo así como las reglas de las unidades (e incluso consejos de uso en el juego para cada una de ellas). El resto de novedades son dos Wraith Golgoths para los Therians (como el 03 que vemos en la imagen) o los Steel Troopers de la U.N.A.

Y dejando de lado el oscuro (y secreto) futuro de AT-43, Confrontation sigue viendo nacer nuevos elfos (Lends Mendkenn para los Cynwälls, Zéphyrus para los Daïkinees), nuevos enanos (más termo-guerreros, para llevar café), un troll (cíclope para variar) y más miniaturas para Cadwallon (que quizá nadie juega, pero como sirven igual para C3... además que son guapas). ¡Y un impresionante nuevo Wolfen llamado Worg!



Libro de ejército 12€. Ahora falta el libro de la O.T.R.A. (chiste fácil, lo sé...)



Worg (caja) 30€. La resistencia es futil, seréis alunizados (jo, qué chistoso estoy hoy...)



El nuevo tablero y la nueva escenografía



Bichito rojo con contáiner. 40€ (alaaaa...)



Seis nenes peor pintados que aquí, 30€



Lends Menkenn (miniatura algo frágil) 12€

Novedades ... Noticias ... Ne



INFINITY

Si algunas de las novedades del mes anterior no estaban a la altura a la que nos tienen acostumbrados Corvus Belli (aunque había una con un buen par de trenzas), este mes nos dejan con la boca abierta. El Avatar (40€) es mejor de

lo que habíamos pensado (influye el estar fenomenalmente pintado); Sun Tze (7€) es algo estático pero aceptable; y con Van Zant (8€) Corvus van demostrando que (por fin) han aprendido a esculpir caras humanas :P

(no os enfadéis... es opinión personal). A destacar el médico panoco (7€): genialmente esculpido y con una postura y expresión tremendamente realista (de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo).



Cuatro posturas diferentes: el chulo (Van Zant), la que pide un taxi (Trauma-Doc), el que mira su espada (Sun Tze) y el rapero verde (Avatar)

SPACE HULK

Es curioso, pero una empresa parece haber tomado el relevo para Space Hulk. Ya que Games Workshop parece haber abandonado este fenomenal juego (un gran error por su parte, creemos muchos...), la desconocida (por muchos) empresa dedicada a escenografía Litko Aerosystems (<http://www.litkoero.com/>) ha lanzado un "corredor espacial" para jugar precisamente a Space Hulk (cosa que no dirán, evidentemente, que una cosa es que GW no gane dinero y otra es que lo ganen otros con ideas suyas que no saben aprovechar).

Si sois de los que pensáis "pues me molaría probarlo" (y es MUY recomendable) esta es vuestra oportunidad de tener un tablero genial.



¡Cargad!

No, no tenemos marca de minis (aún) ni juego propio (está en mente...). Pero sí que tenemos a Rubén Ruiz que está esculpiendo, para empezar, las dos mascotas de ¡Cargad!: Metrín y Demon. Pronto, tutoriales de "Así se hicieron" para que podáis tener vuestras propias mascotas...



AVENGERS WALS

Después del matador enano y el chamán orco, Félix ha esculpido un héroe alto elfo. Feísimo, para variar :P

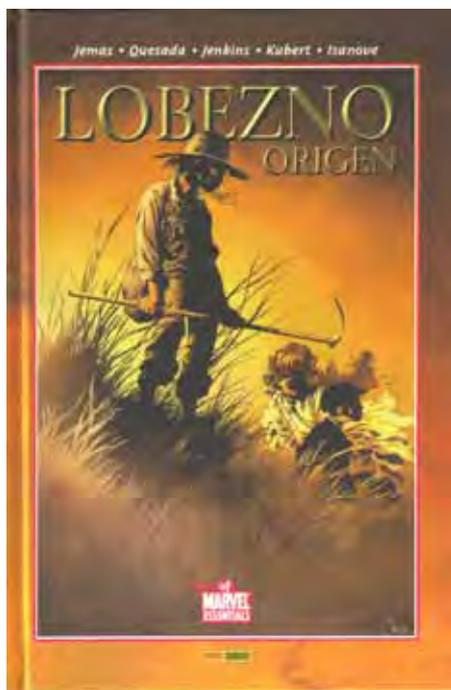


No solo minis ... No solo minis ...

La Biblioteca de Baalberith

por el Ayudante de Baalberith

Este mes Baalberith está de vacaciones, así que yo, su aprendiz, voy a rescatar algunos cómics que me han impactado últimamente.

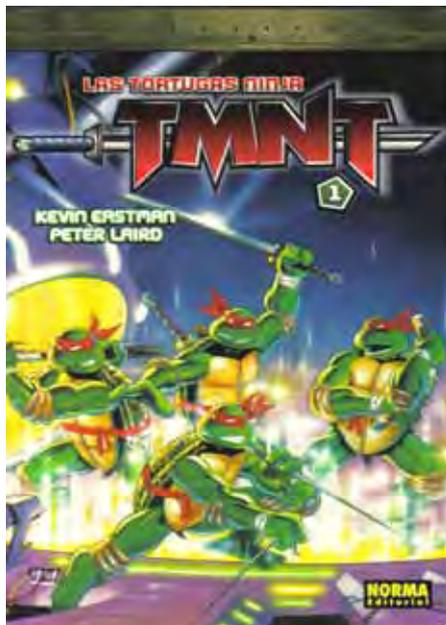


Lobezno: Origen (Jemas, Quesada, Jenkins, Kubert, Isanove)
Panini Cómics 16'95€

En el siglo XIX, nació alguien que posteriormente se llamaría Logan y, después, Lobezno (no os extrañéis, al fin y al cabo si todos sus tejidos se regeneran no tiene por qué envejecer). Antes de que existiera el Adamantium, antes, mucho antes de X-Men...

Estamos delante de un cómic que sorprende. No por su calidad gráfica (aunque muchas de sus viñetas merecerían estar en una galería de arte), ni por su argumento, sino por el hecho de mostrarnos la faceta más humana y menos "superheroica" de uno de los héroes más de moda. Y, precisamente, esa es la gracia, que al más puro estilo de "Heroes" (la serie) se trata de un tío que descubre que tiene poderes (regeneración y garras), que se enamora de quien no debe, que sin querer es la causa de la muerte de su padre y que se enfrenta a una lucha de clases. La obra nos presenta a un Lobezno muy, muy humano.

Si eres fan de Lobezno o de los X-Men no te la puedes perder. Si no, y quieres leer un cómic totalmente alejado de los tebeos de héroes para leer una historia interesante, tampoco.

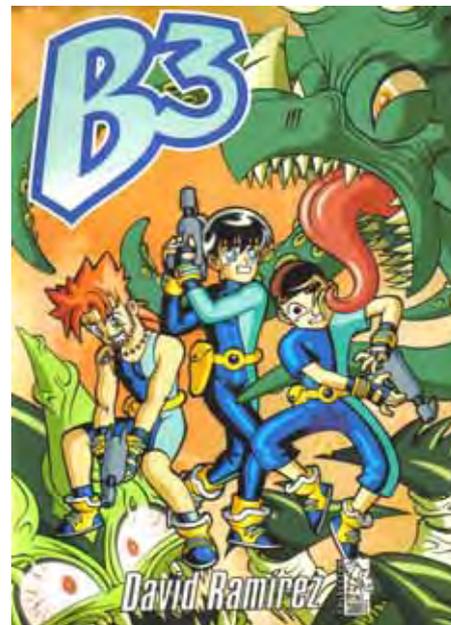


TMNT Teenage Mutant Ninja Turtles
(Kevin Eastman, Peter Laird)
Norma. Varios números, c.u. 15'00€

Y hablando de cosas de hace mucho tiempo: ante el inminente estreno de la película en cine de TMNT (la que será la cuarta entrega dedicada a los quelonios ninja), Norma ha decidido reeditar los cómics originales. Antes de la primera película, antes de los juguetes, antes de la infantiloides serie, existía el cómic, con más dosis de sangre de lo permitido y algunas críticas camufladas al sistema que el material más "conocido".

Los cómics (van por el número 2) tienen más de 250 páginas en blanco y negro, con un dibujo muy mejorable pero que daba a entender que no era un tebeo para niños, y con un guión a "capítulos" donde se van introduciendo todos los elementos que luego (pasados por una trituradora y una mezcladora) dieron forma a la serie de TV. Con decir que Splinter muere en menos de 50 páginas está todo dicho. Lo peor es que a medida que avanza el cómic (segundo número), se vuelve cada vez menos oscuro y más "para niños", tanto el dibujo como el argumento y los personajes.

Sin embargo, si te gustan las tortugas prepárate para leer su "lado real".



B3 (tomo completo y único)
(David Ramirez)
Cómics Dolmen. 21€

He dejado lo mejor para el final :)

Hace unos diez años nació en España un movimiento conocido como "mangañol", consistente en dibujar manga pero a nuestro estilo (con mucha coña, mucha ironía, sexo implícito...). "Dragon Fall" (de Alvaro y Nacho) sea probablemente el más conocido, pero aunque te partas cuando lo lees, no es nada comparado con B3 de David Ramirez.

El guión (más elaborado de lo que parece y con un final inesperado) y el dibujo son muy buenos, pero lo que realmente vale la pena de este cómic es que no puedes pasar ni una página sin reírte. El humor, ácido, o absurdo, está en cada una de las viñetas, con chistes sobre religión, zoofilia, corrupción o pederastia, pero sin ser desagradable en ningún momento (equilibrio muy difícil de conseguir). Por si no fuera suficiente, esta edición tiene (además del último volumen que nunca llegó a salir editado) dibujos inéditos, apuntes del autor, la publicidad, las portadas antiguas...

Una de las mejores compras que podéis hacer. Sin duda. No os arrepentiréis.

β

No solo minis ... No solo minis ... solo minis ... No solo minis ... **Sombras chinas (y de ficción)**

por Maria Sogo

Ya estamos un mes más llenando un folio hablando de cine. Y en esta edición no podía faltar un mini comentario de los Óscars. Nada, sólo indicar mi indignación porque *El Laberinto del Fauno* no se ha llevado el Óscar a la mejor película extranjera, aunque sí ha ganado tres premios (que no está nada mal) ... Y que el vestido de Pe era mu bonito, pero el color... mejor rojo.

Estreno de Cartelera

300

Director: Zack Snyder. **Reparto:** Gerard Butler (*Timeline*, *Lara Croft*), Lena Headey, David Wenham (*Van Helsing*, *El Señor de los anillos*)
Estreno en cines: 23/03/07

Este mes de marzo promete acabar muy bien (al menos en lo que a cine se refiere, que la *pitonisa Lola* no soy). Y es que nos espera el retorno a la gran pantalla de los cómics de Miller. Esta vez será 600 entre 2 (o sea 300, -festival del humor-) la elegida, y si *Sin City* ya os sorprendió esperaros a esta.

300 es un cómic llevado al cine literalmente. De hecho ya he clichado unas cuantas viñetas del cómic pasadas a fotograma tal cual (con los mismos tonos, la misma saturación, la posición exacta de los personajes,...), lo que nos hace esperar no sólo un film lleno de sangre y batallas (si nos fijamos en el cómic) si no una dirección artística y de fotografía merecedora de Óscar (como el que le han dado a Guillermo Navarro por la fotografía de *El laberinto del Fauno*... que pasa, tenía que hacer alguna referencia a los premios más importantes del cine, joooo).

Sólo espero que el guión se lo hayan currado un poco más que en el cómic, que es más bien nulo (si no contamos los tacos, claro).



Estreno en DVD

Alatriste

Director: Agustín Díaz-Yanes. **Reparto:** Viggo Mortensen (*El Señor de los Anillos*), Ariadna Gil (*El laberinto del fauno*), E.Noriega, Elena Anaya (*Van Helsing*). **Estreno en DVD:** 01/02/06

Ya en DVD una de las grandes superproducciones españolas: *Alatriste*. Y no se lo han currado demasiado con los extras, la verdad. Escasos, y encima fatal de sonido, a saber: *Documental del "National Geographic"*, *Documental "cuenta lo que fuimos"*, "*¿Cómo se hizo?*" y las fotos, spots, material promocional y las escenas eliminadas.

En el "*¿Cómo se hizo?*" hacen una descripción más de los personajes que de los efectos, y es una pena porque con tres años que duró la preproducción yo creo que había tema para explicar. Pero es que en España somos vagos hasta para eso, no como los americanos que te explican ahí hasta el último detalle: que si la cinta de la estatua de la libertad era roja, que si los calzoncillos del Pitt estaban rotos,... y claro, nos pensamos que ellos se lo curran más, pero na', lo que pasa es que fardan mucho.

No como nosotros, que somos orgullosos y cabezotas (eso queda bien claro en la peli). Y lo más importante, sabemos negociar. Pero no en un despacho, nosotros lo arreglamos todo con unas cañas y un paquete de tabaco. Como el Sr. Yanes y Mr. Reverte, ahí hablando de la adaptación de la obra con un par de cañas encima de la mesa. El director, además, fuma como un carretero, yo no sé cómo rodaba, debía tener a un ayudante del meritorio de dirección (o al *assistant negative cutter*) por ahí aguantándole el piti.

Los que hayáis leído los libros sentiréis que es una peli "hecha a cachos" pero la verdad es que se sigue la historia bastante bien, y bueno, aunque sólo sea para ver las batallas de espadas dirigidas por el gran Bob Anderson (*El Señor de los Anillos* y *Star Wars* -vaya dos pelicolones-) ya vale la pena ver la peli.

Clásico de la Cineteca

Tron

Director: Steven Lisberger. **Reparto:** Jeff Bridges, Bruce Boxleitner (*Babylon*, *Contagion*) David Warner (*Spiderman* -serie TV-, *Batman* -serie TV-), Cindy Morgan.

Sin duda nos encontramos ante una de las joyas más preciadas de la cineteca de cualquier friki: *Tron*. *Tron* es un clásico no sólo porque es la primera película que introduce los efectos digitales en el cine, si no porque la envuelve una historia genial.



Tron ha marcado un antes y un después en la historia del cine y, especialmente, dentro del género de la ciencia ficción. Tanto es así que el logotipo de Manga Films está inspirado en la peli. Así mismo, muchos videoclips o programas utilizan recursos de *Tron* en sus obras. Es el caso de "*From Paris to Berlin*" cuyo videoclip es una carrera entre dos coches, en uno va la vocalista y en el otro el músico y van por un circuito igual al de las motos de luz.

Tron es una película de visionado obligatorio, así que los que no la hayan disfrutado todavía ya pueden ir incluyéndola en su cineteca friki.

Los Pergaminos de Caliope

por MJ

Sin que sirva de precedente, este mes haremos un especial por una de las sagas con más volúmenes de la literatura fantástica y con más páginas a sus espaldas (obviamente algunas de una calidad mucho menor que otras).

Dragonlance

Autor: Margaret Weiss, Tracy Hickman y otros/as. **Ed.** Timun Mas (y Altaya)

Andaba yo leyendo por la calle - si, leyendo y andando a la vez, y escuchando música - cuando casi me como los artículos de un kiosco dispersos por el suelo... después de soltar algunas maldiciones me encuentro con un libro de la Dragonlance, primero de una colección. Y es que Altaya ha sacado una serie coleccionable de esta celebre serie. Dos ideas cruzan por mi mente: 1ª normal ¡con la cantidad de libros que hay!, 2ª la fantasía está de moda, ¿eso será bueno o malo? Nada es blanco o negro.

El caso es que es un buen momento para hablaros de la Dragonlance. Empezaré diciéndoos que esta macrosaga (o más bien, suma de sagas) es una de las madres de la fantasía tal y como la entendemos ahora. La definición de personajes, el ritmo de las historias e incluso los argumentos. La mayoría de novelas posteriores han sido influenciadas por

los clásicos, y los primeros libros de Tracy Hickman y Margaret Weis se encuentran entre ellos con todo derecho.

Cuando se va a la librería y no se sabe nada sobre la serie, resulta caótico adivinar por donde empezar. Mi recomendación es leer los libros que constituyen la línea argumental principal, escritos principalmente por Margaret Weis y Tracy Hickman. Las demás sagas son idas de olla de otros autores que, ya sea por frikismo, por querer chupar del bote o por ambas razones, ha escrito ampliaciones sobre personajes de la historia, secundarios o inventados que amplían información sobre épocas o razas.

Krynn es, junto a los Reinos Olvidados, el principal mundo en el que se juega a Dungeons & Dragons (el juego de rol), los rumores dicen que todo este fenómeno literario nació precisamente del rol. Cosa que también ayuda a que proliferen libros ambientados en el mundo.

Para más información hay miles de webs al respecto, algunas más serias que otras y alguna es demasiado... juvenil. Solo quiero comentaros que vale la pena leer lo que es la serie principal, y si os apetece, después ampliar según las preferencias de cada uno, hay mucho donde elegir, demasiado. Hay libros mejores que otros (algunos significativamente mejores), yo no los he leído todos ni de lejos y tampoco tengo intención de ello.

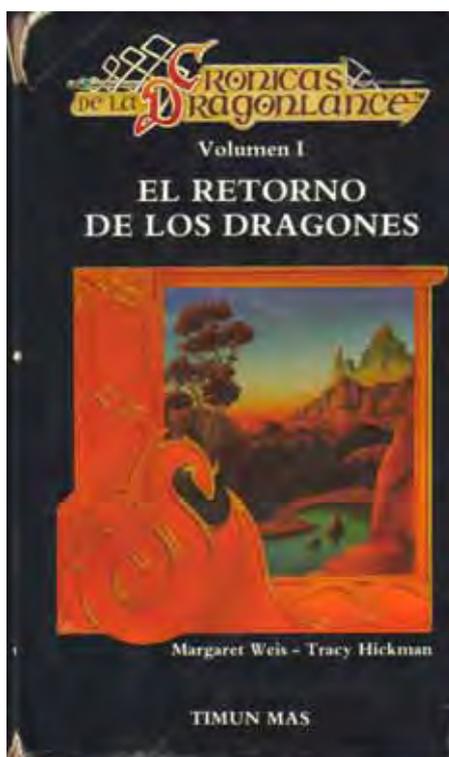
Otro punto interesante es que las motivaciones de los personajes son bastante realistas, tanto para los buenos, como para los malos, muchas veces mejores para los malos. Las tramas, dentro de su sencillez no son simplonas, sino que las historias avanzan con fluidez y aunque no sea en todo momento sorprendente, si es muy atractiva, la manera de trabajar los personajes salva cualquier escollo del argumento y viceversa.

Os dejo la guía de los imprescindibles.

- **Las Crónicas de la Dragonlance:** El Retorno de los Dragones, La tumba de Huma y La Reina de la Oscuridad.
- **Las Leyendas de la Dragonlance:** El Templo de Istar, La Guerra de los Enanos y El Umbral de Poder.
- **El Ocaso de los Dragones:** Los Caballeros de Takhisis y La Guerra de los Dioses. Con estos dos libros termina lo que es originalmente la historia principal.
- **Quinta Era:** El Amanecer de una Nueva Era, El Dragón Azul y Conjuro de Dragones. Estos tres libros son de Jean Rabe, no son tan buenos como los anteriores pero necesarios para entender la siguiente saga. No es por falta de argumento que son más pobres, sino por la calidad de la literatura, personajes menos atractivos y/o trabajados, etc.
- **La Guerra de los Espíritus:** Los Caballeros de Neraka, El río de los muertos y El nombre del Único. Lo malo de esta ultima trilogía es que tiene que dar muchas soluciones de compromiso para "arreglar" lo que se explica en la trilogía anterior, que no acaba de cuadrar con la esencia de la saga en general.

Resumen: leed los que os digo, no es que sean buenísimos pero merecen la pena; son fáciles de leer y tienen personajes para todos los gustos. Los demás, después y según preferencias. ¿Merece la pena la cole de Altaya?, depende de si te los quieres leer todos, si te gusta la edición... Yo no me la haré, tengo algunos y el resto no los tengo porque no me interesan por ahora.

Por ultimo comentaros que hay también libros sobre el mundo de Krynn y la Dragonlance, con mapas, dibujos y algunas cosillas sobre la historia, (vamos, el equivalente al DVD de extras de cantidad de pelis) Resultan interesantes los dibujos de Larry Elmore y otros artistas.



Pequeña Historia de los Wargames

Por Namarie

El ser humano, como todos los animales, ha intentado dominar a sus semejantes, y esto ha conducido a guerras entre tribus, entre reinos, entre estados... Estas guerras dejaron de ser simplemente cuestión de fuerza, y el ingenio y la inteligencia empezaron a ser factores determinantes en la victoria. Con el paso del tiempo se llegó a estudiar el resultado de una batalla "abstracta" mediante una representación con unas reglas. Dichas representaciones son llamadas juegos de estrategia.

Ya aviso que ésto no es una historia profunda de todos los juegos, sino una aproximación para que veamos cómo se pasó de los primeros juegos con algo de estrategia a los juegos de los que disfrutamos hoy en día.

Go

Aunque hay muchos juegos antiguos que obligaban a usar el ingenio más que la fuerza o las aptitudes físicas, el considerado primer juego de estrategia (y el juego de estrategia más viejo de la historia según muchas fuentes) es el **Wei-Hai** (del chino "acorralar"), un juego que actualmente es llamado **Go**. Con un origen impreciso (se calcula que hacia el siglo XXIII antes de Cristo) y con las primeras referencias escritas en los libros de Confucio (500 a.C.), este juego ha visto cómo sus reglas no han variado en miles de años y sin embargo sigue siendo tan adictivo como siempre.

Es curioso ver cómo con unas reglas tan simples como "si consigues acorralar por los cuatro lados a una ficha enemiga, la eliminas", las posibilidades del juego son infinitas. Un niño puede jugar a Go, pero ningún programa de ordenador es capaz de ganar a los maestros (hay incluso una rama de la Inteligencia Artificial dedicada al Go). Algunos puede que hayáis oído hablar del "Otello"; no es más que una versión del Go.

El juego consiste en un conjunto de fichas blancas y negras que se van poniendo en un tablero (hay tres tamaños diferentes de tableros, para tres niveles de dificultad diferente; el más pequeño es 9x9 casillas (el tablero grande es de 19x19 casillas). Con el juego se aprenden los conceptos básicos de estrategia, y de hecho en muchos países orientales se enseña Go como requisito para aprender cosas como las teorías de mercado.

Si queréis jugar partidas de go en línea para ver de qué va el juego (es recomendable, aunque tampoco es un juego caro que digamos), aquí va un link: <http://playgo.to/interactive/>

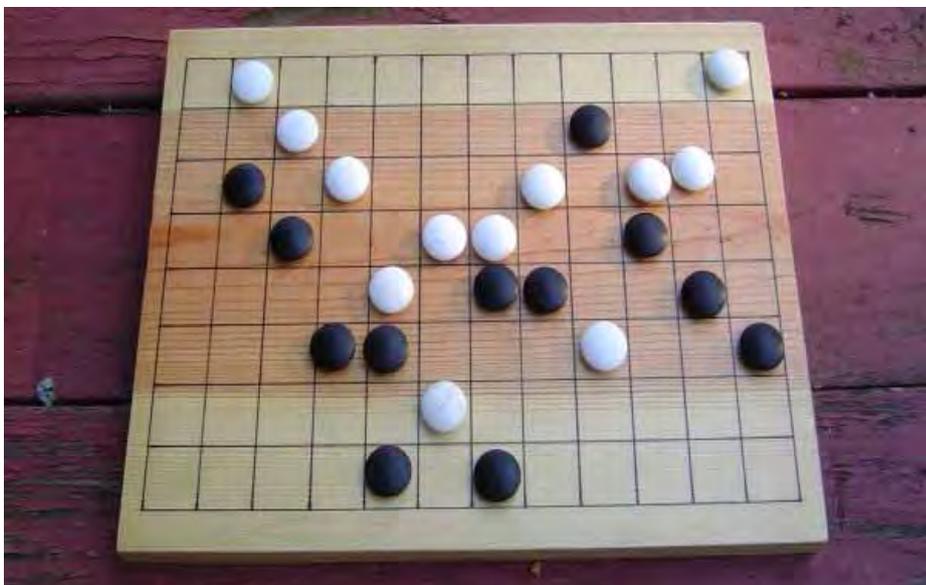


Una partida de Go

Petteia

Con el tiempo, el Go se fue expandiendo por todo el mundo civilizado. Llegó a Grecia (siglo V a.C.), donde se cambiaron algunas reglas (aunque se dice también que simplemente adoptó un juego japonés que derivaba del Go), y adoptó el

nombre de **Petteia** (pessoi, psêphoi, o pénte grammái; guijarros en griego), o también Polis (ciudad). Dicho juego se jugaba en tableros de distintos tamaños (como el Go), concretamente 8x12 y 8x8 (de aquí probablemente viene el tablero de ajedrez, del que hablaremos más tarde).



Un tablero de Petteia.



Imágen de una vasija griega donde se ve a dos guerreros jugando a Petteia

ellos se jugaban sobre tableros de mármol o incluso de plata y con piedras preciosas como fichas.

Ajedrez

El **Latrunculi** llegó al Este, probablemente a Persia hacia el año 300; se adaptó el tablero de 8x8 y se crearon algunas figuras más aparte del "rey", para adaptarse a su cultura militar. Sin embargo, el juego daría un paso muy importante al moverse a India; el escritor persa Firdawsi (300dc) habla del rey de India aceptando una copia del juego que le hacía el rey de Persia. Y así el **Latrunculi** llegó a la India, donde evolucionó...

Hacia el siglo VI d.C. aparece en India el **Chaturanga**, precursor del conocido Ajedrez (y como evolución del **Latrunculi** persa). Aunque el origen es discutido, parece que el juego nació en la India, por temas fonéticos y (sobre todo) por ser India el único ejército con tres tipos de caballería (caballo, camello y elefante, representados por caballo, torre y álfil). Fonéticamente el nombre cambió hacia **Chatrang**, llamado luego *Shatranj* (en persa), y se modificó a los juegos *Xiangqi* (China), y *Shogi* (Japón). Hay otra teoría que apunta que el Go directamente se adaptó hacia el *Xiangqi* chino, y fue éste el que llegó a Persia en el siglo II d.C., pero la más aceptada es la teoría del origen indio/persa.

El juego se basaba en el mismo principio del Go: acorralar a las piezas enemigas. Sin embargo, difería del Go en que las piezas empezaban con cierta "disposición inicial" (ocupando toda la línea más cercana al jugador).

En la época el juego fue bastante famoso. Platón llegó a decir en *La República* que las víctimas de Sócrates eran como "malos jugadores de Petteia, que finalmente eran arrinconados y allí era imposible moverlos incluso por gente más clara". Aristóteles, tutor de Alejandro Magno, escribió que "un ciudadano sin estado es como una pieza aislada en Petteia". Este juego, como se demuestra en algunos grabados encontrados en vasijas griegas, era jugado por guerreros... y se expandió hasta llegar a lugares como Egipto.

primer juego que usa dos tipos de figura con dos movimientos diferentes. La idea era representar una batalla, con las tropas y el Rey. Este juego (donde las fichas podían ir hacia atrás) permitía algunas tácticas de la época como amagos de huida (o retiradas para aprovechar luego una ventaja numérica). Algunos documentos de la época hablan de la importancia de los movimientos iniciales, pues éstos permitían a la larga la victoria; se trataba de las "aperturas" (del ajedrez) o *Fuseki* del Go. En el *Hnefatafl* la diferencia estaba que el Rey no podía ser capturado (pero sí acorralado para que no pudiera mover).

Se han conservado algunos **Latrunculi** de madera, pero algunos de

Latrunculi

El Imperio Romano, con su absorción de prácticamente toda la cultura griega, adaptó el **Petteia** bajo el nombre de **Latrunculi**. La primera referencia al juego es del siglo I a.C.. Algunas teorías dicen que el **Latrunculi** estaba en realidad muy influenciado por un juego vikino llamado **Hnefatafl**, muy parecido al **Latrunculi**, pero parece más probable que el **Hnefatafl** fuera resultado de la expansión romana.

En un tablero de (generalmente) 12x8 casillas, cada jugador disponía de 12 fichas iniciales normales más una especial, el rey o **Dux**. El juego se basaba, como el **Petteia**, en acorralar al contrario, si bien el hecho de disponer de una ficha con algo más de movimiento que las demás (el Rey, que podía "saltar"; aunque también se le llamaba **Aquila**), estableciéndose como



Latrunculi: el juego romano de más éxito.



En el Shatranj, los movimientos estaban más limitados que en el ajedrez actual: así, por ejemplo, el elefante o Alfil podía mover dos casillas en diagonal (saltando amigas), y la reina podía mover un espacio en diagonal.

Los musulmanes conquistaron Persia y "exportaron" el Shatranj, y en el año 1.000 ya era conocido en toda Europa. Como anécdota, en el conocido "Libro de los Juegos" (manuscrito español del s. XIII) se menciona al Shatranj y el Backgammon como dos de los juegos más conocidos.

El ajedrez es tremendamente popular en todo el planeta. En un tablero de 8x8 casillas, dos jugadores (con piezas blancas y piezas negras) representan un ejército. Los turnos son alternados, y las reglas básicas son simples: en tu turno mueves una sola ficha (hay 6 fichas diferentes: peón, alfil, caballo, torre, rey y reina, cada una con reglas de movimiento diferente) y si caes en la casilla de una figura enemiga la matas.

La popularidad del ajedrez es tal que hay gente que vive de ello. Es sumamente fácil hacerse con un tablero de ajedrez, y existen innumerables webs, libros y clubs de juego para aquellos que nunca hayan jugado (quizá aún existe alguien que nunca haya jugado al Ajedrez...).

El Juego del Rey

No se conocen juegos durante la Edad Media más allá de los conocidos antes, y el Ajedrez fue el más popular. Del ajedrez nació (1.664) un juego llamado "El Juego del Rey" (**Koeningspiel**, del alemán Christopher Weikmann), posiblemente de los primeros que reflejaban un combate armado. Había 30 piezas diferentes por bando, con 14 "unidades" diferentes (cada una de ellas con un movimiento fijo), y aunque se seguía jugando por placer, daba un especial énfasis a la estrategia. Sin embargo, no era más que un ajedrez algo más complejo y grande.

El juego de Helwig

El primer juego que rompió con el ajedrez y que dio un paso importante, era el que inventó Helwig para el duque de Brunswick (1.780), juego con 1.666 casillas, y cada una con diferente "coste de movimiento" para representar los distintos tipos de terreno. Se introdujo el concepto de unidades (es decir, cada pieza representaba un grupo de guerreros en vez de uno solo); además, cada una de ellas tenía un atributo diferente de movimiento (la infantería movía 8 casillas y la caballería pesada 12). Había 200 unidades diferentes en el juego, y tenía incluso reglas especiales para algunos tipos de tropas. Georg Vinturinus, un militar de Schleswig, hizo una nueva versión del juego de Helwig (1.798) donde el mapa era exactamente el terreno donde iba a haber una guerra (actual frontera entre Francia y Bélgica). Y, aún así, el juego seguiría siendo simplemente un juego, hasta la creación del Kriegspiel.



El Ajedrez, uno de los juegos más populares del mundo



Kriegspiel

En 1.811 es cuando nace el primer wargame moderno. El Baron Von Reisswitz (en Prusia, lo que seria parte de Alemania actualmente), consejero militar de la corte de Prusia en Breslau, introdujo un sistema inventado por él mismo, un juego a escala 1:2373, sin casillas sino en un tablero de arena. Dos príncipes de Prusia mostraron el sistema al Rey, y dicho juego enganchó a las cortes de Prusia y Rúsia. Las fuerzas militares profesionales mostraron poco interés. Sin embargo, el hijo del barón (Teniente George Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, de la Guardia de Artillería de Prusia) modificó el juego de su padre y lo mostró a sus superiores. El juego, llamado **Anleitung zur Darstellung militärische manuver mit dem apparat des Kriegsspiels** (Instrucciones para la representación de maniobras tácticas bajo el aspecto de juego de guerra), también conocido como **Kriegspiel** para abreviar (Juego de Guerra o Wargame), introducía en el juego de su padre modificaciones como mapas topográficos de la zona y reglas para reflejar de la mejor forma posible los



La preparación para el Kriegspiel

efectos del combate; mediante el uso de dados, se representaba la aleatoriedad del campo de batalla y el hecho que las batallas no se dan en circunstancias ideales (moral, metereología, niebla de guerra, etc.), en contra del ajedrez que, como hemos visto, no daba paso a elementos aleatorios. Posteriormente, cuando el Príncipe Wilhem de Prússia vio el juego quedó tan impresionado que llamó al General de las fuerzas prusianas, Von Muffling, que en audiencia, y tras jugar una partida, dijo las palabras que se consideran el

nacimiento de los wargames: "Esto no es un juego! Es entrenamiento para la guerra! Lo recomendaré a todo el ejército".

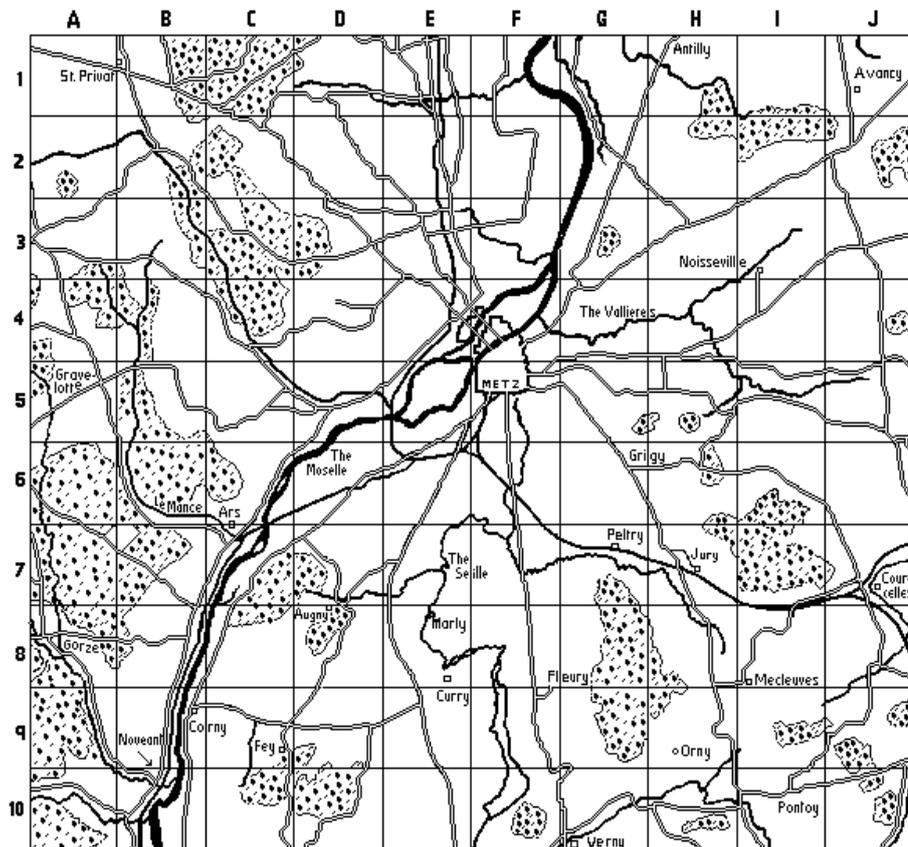
Von Muffling cumplió su promesa y todos los regimientos del ejército pronto tuvieron su copia del "juego" (en una caja de 25x15cm). En 1828, el teniente Helmuth von Moltke fundó el primer club de wargames (Kriegspieler Verein) con su primera publicación (hay que ver lo poco que tardaron en aparecer los fanzines!). Con el tiempo, los oficiales prusianos empezaron a añadir algunas modificaciones al juego (como el Coronel von Verdy du Vernois, que modificó las reglas del Kriegspiel), añadiendo bonus según las unidades y sus posibilidades (datos que proporcionaban gracias a la experiencia en combate).

El juego tuvo sus frutos militares en 1870-71, durante la segunda guerra franco-prusiana; la victoria de Prusia se debió en parte a que todos los oficiales del ejército prusiano se habían entrenado durante años con el Kriegspiel (para hacernos una idea, la milicia y reservas de Prusia ganaron al ejército profesional francés, considerado de los mejores del mundo).

Después del Kriegspiel

Obviamente, el resto de países pronto se interesaron en los wargames tras la victoria del ejército prusiano; en USA el Mayor William R. Livermore introdujo **The American Kriegsspiel** (1882) y el Teniente Charles A.L. Totten introdujo un juego llamado **Strategos** (nada que ver con el Strategos que todos conocemos) con unas reglas más simples. En 1876 William McCarty Little

INDEX MAP FOR METZ



Así era el mapa de Metz para el Kriegspiel...

Especial ... Especial ... Espe

(militar retirado y profesor del Colegio de Guerra Naval) creó un nuevo juego, de estrategia naval, bastante complejo pero que combinaba la libertad del Kriegsspiel con reglas y tablas más duras, creando así los juegos semi-rígidos (que fueron el estándar de las simulaciones militares durante la Primera Guerra Mundial). Aquellos generales que ignoraban "los juegos" perdían; por ejemplo, un wargame ruso de 1914 predijo la derrota si el segundo ejército del General Samsomov no avanzaba tres días el primer ejército del General Rennenkampf, "una acción no contemplada en los planes. Este cambio, tan claramente indicado en los wargames, nunca se tuvo en cuenta". El resultado fue la debacle de Rusia en Tannenberg ese mismo año...

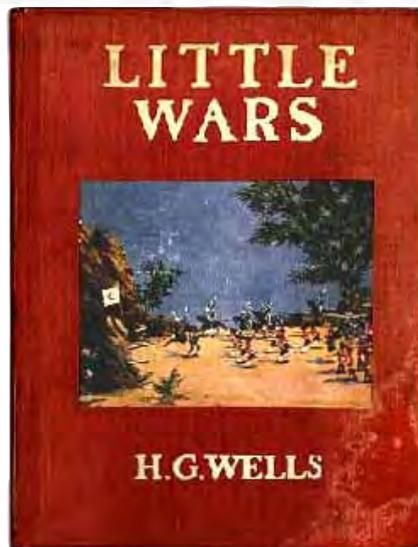
En el período de entreguerras, para "olvidar" los desastres que causaba una guerra, se dejaron de lado los wargames (también influyó que algunas decisiones tomadas gracias a los wargames acabaron en desastre). Alemania aún confiaba en los wargames como principal herramienta de estudio del arte de la guerra (pese a errores como el Plan Schlieffen de 1914, tomando decisiones basadas en wargame y que acabó en derrota alemana).

Entre los pocos avances de la época hay que destacar la introducción de las fórmulas matemáticas de F.W. Lanchester que predecían resultados entre dos ejércitos. Esas fórmulas (modificadas) aún son la base de muchos de los wargames actuales.

Durante la Segunda Guerra Mundial, en la escuela naval americana se llevaron a cabo tantos simulacros con wargames basados en el sistema de McCarty, que según ellos mismos "se simuló tantas veces el combate naval en las salas de juegos que nada de lo que ocurrió fue por sorpresa... salvo los kamikazes hacia el final de la guerra que estuvieron a punto de dar la victoria a Japón".

Little Wars: el primer wargame "de hobby"

Muchos conoceréis a H.G.Wells, autor de (entre otros) el libro de La Guerra de los Mundos. Se considera a Wells el padre de los wargames "tomados como juego", con su publicación (en 1913) de **Little Wars: A**



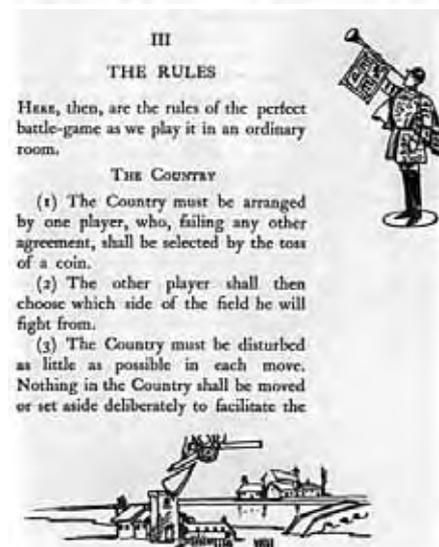
Portada y una página interior de "Little Wars". La escenografía se situaba "a la japonesa"; es decir, un jugador disponía los elementos de escenografía, y el otro elegía bando para desplegar sus tropas. Había muchas imágenes en el libro de Wells.

Game for Boys from Twelve Years to One Hundred and Fifty and for that More Intelligent Sort of Girl Who Likes Games and Books (Pequeñas Guerras: Un libro para chicos de 12 a 150 años, y para chicas inteligentes a quien les guste los juegos y los libros). No es casual que un pacifista como Wells fuera el "creador" de los wargames "lúdicos": él mismo decía que para qué hacer una guerra con soldados, muertes, violencia, destrucción, dolor y pérdidas económicas, si podía hacerse exactamente igual sin perder ni una sola vida humana.

El juego usaba soldaditos en miniaturas y cañones de plástico que disparaba garbanzos; la idea es, si da, mata. Wells simplemente creía que el combate "debería ser por armas y no por cálculos; las cosas pasan, no se deciden".

Little Wars siguió siendo un juguete más que una simulación. Era difícil imaginar a oficiales británicos estirados en el suelo y disparando con cañoncitos...

Sin embargo, el juego de Wells tuvo mucho impacto. Además de sus reglas simples, el hecho de contar con soldaditos de juguete producidos en masa y a un bajo coste, hizo que los wargames fueran accesibles para todo el mundo y no sólo para los soldados profesionales o los ricos. Por ello se consider a Wells el padre del "hobby" de



los wargames que disfrutamos hoy en día (como Warhammer).

Pasión por las miniaturas

Gracias a que el juego de Wells fue accesible a todo el mundo, creció la demanda por miniaturas para jugar a wargames, superando en muchos casos el interés por las miniaturas que por el propio juego (esta tendencia dura hasta ahora... ¿cuánto nos gastamos en manuales y cuánto en miniaturas?). A medida que había más miniaturas, iban naciendo más juegos "accesibles", mucho más realistas que el de Wells.

Por ejemplo, Fred T. Jane editó el famoso **Jane's All the Worlds Fighting Ships** (Todos los barcos de guerra del mundo, de Jane); gracias a una extensa búsqueda en bibliografía, Jane produjo un sistema que se ganó mucho respeto (un oficial naval llegó a decir que las reglas, aparte del juego, contenían muchísima información que no podía encontrarse compilada en ningún otro sitio y que el juego mostraba muchas de las decisiones que tenían que tomar los comandantes de flotas durante una guerra). A destacar que daba las medidas (en pulgadas) para hacerse todos los barcos a escala.

Fletcher Pratt creó otro sistema para batallas navales (en 1940), llamado **Fletcher Pratt's Naval War Game** (este señor, original, lo que se dice original... no era, al menos



buscando nombres). Se basaba en unas complejas fórmulas matemáticas, y pese a tener detractores demostró que podía satisfacer a jugones y a militares a la vez (reproduciendo la destrucción del navío alemán Graf Spee con resultados increíblemente exactos).

En Alemania salieron otros tantos juegos, como **Shlactenspie** (años 20), basado en las damas chinas pero usando terrenos y edificios para representar las batallas contra Napoleón.

Avalon Hill

En 1953, un joven de Baltimore (Charles Roberts) desarrolló un juego llamado Tactics, con tablero y fichas de papel (contadores) con símbolos militares para representar las unidades, con movimiento y combate para cada una de las fichas, basado en Rusia y Estados Unidos. Este juego tan barato (mucho más barato usar papel que miniaturas) tuvo un inmenso éxito, en parte porque se necesitaba mucho menos tiempo para desplegar y espacio para jugar, sin perder todo el componente táctico del juego. El éxito fue tal que Roberts creó una compañía dedicada a crear juegos de guerra: Avalon Hill. El éxito de la compañía fue sorprendente: más de 200.000 juegos vendidos sólo en 1962. Cosas como tablero hexagonal que representa el terreno son gracias a Avalon Hill, y títulos como **Gettysburg** (considerado el primer wargame basado exclusivamente en una batalla histórica), **D-Day** o **Stalingrad** son considerados como clásicos. Por culpa (entre otros motivos) de la sensación de no querer nada acerca de la guerra por la guerra de Vietnam, Avalon Hill cayó en ventas y fue absorbida por Monarch Printing, y posteriormente comprada por la megaempresa de juguetes Hasbro. Desde entonces, aunque los juegos de Avalon Hill son de los mejores wargames de tablero que hay, el éxito nunca ha sido como entonces.

Avalon Hill no fue la única que sufrió la guerra de Vietnam; por ejemplo, la revista Strategy & Tactics Magazine tuvo muchísimo éxito (entre otras cosas porque incluía un juego en cada número) hasta dicha guerra, y desde entonces no ha levantado cabeza (aún existe dicha revista bajo el nombre de "Command Magazine").

Sin embargo, el éxito de Avalon Hill o S&T fue suficiente para la creación de una feria sobre wargames (Origins) que aún perdura hoy en día.



Gettysburg (1958)



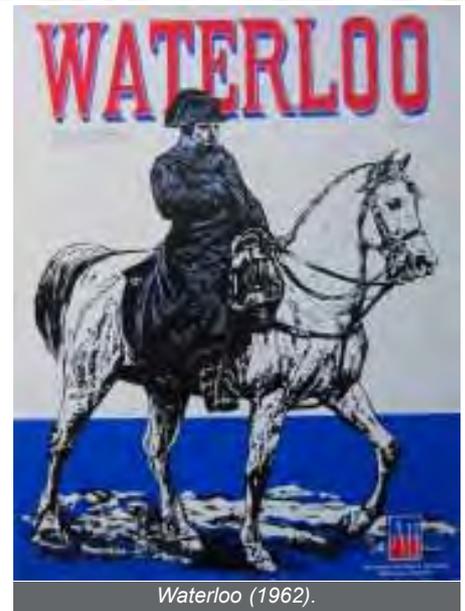
The Battle of the Bulge (1965).



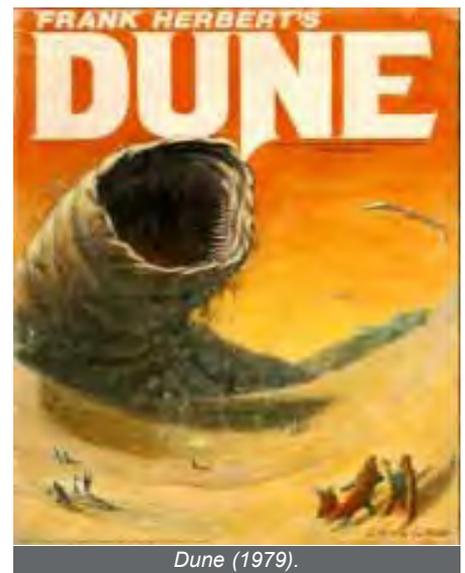
Stalingrad, publicado por AH en 1963



Luftwaffe (1971).



Waterloo (1962).



Dune (1979).

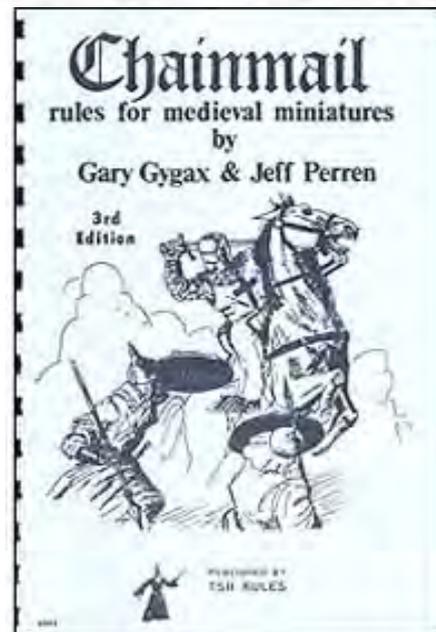


Civilization (1982). Aquí se inspiró Sid Meier para su famosísimo juego de PC.



Stratego

Risk



Chainmail

Uno de los juegos de estrategia que más ha impactado en el siglo XX es el conocido como **Stratego**. Basado en un juego chino llamado **Dou Shou Qi** (el juego de la lucha de los animales) donde, en un tablero, se ponían los dos "ejércitos" donde cada animal tenía una fuerza y el de más fuerza eliminaba a los de menos. Dicho juego evolucionó a **Te Zhi Lu Zhan Qi** (el Ajedrez de las Batallas) donde el despliegue de las unidades, a diferencia de Dou Shou Qi, era oculto.

Antes de la Primera Guerra Mundial (1908), la señorita Hermance Edan (sí, una mujer, para que luego digan que no les gustan los wargames) patentó en París un juego sobre tablero con piezas móviles llamado **L'Attaque**, adaptando dicho juego chino. L'Attaque sería, sin apenas modificaciones, el Stratego que conocemos todos (la compañía holandesa Jumbo y la americana Milton Bradley son los que le dieron el nombre).

El juego, en un tablero de 10x10, enfrenta dos ejércitos de 40 fichas (como si fuera un Ajedrez), salvo por el detalle que el oponente no se sabe qué ficha es cada cosa (las fichas tienen dos caras). El despliegue es lo que influirá sobremanera en cómo se desarrolla el juego; básicamente, cada jugador mueve una ficha por turno, y si esa ficha entra en la casilla de una ficha enemiga, se muestra qué ficha es y "la de mayor valor gana" (hay una escala de 1 a 10). Gana el jugador que captura la bandera enemiga.

El juego tiene bastantes fans y sigue siendo uno de los juegos de estrategia más jugados alrededor del mundo.

Probablemente el segundo juego más conocido de estrategia, tras el ajedrez. Inventado en los años 50 por el director de cine francés Albert Lamorisse, llamado originalmente *La Conquête du Monde* (La Conquista del Mundo), se empezó a comercializar en 1957 por la fábrica de juegos Miro, y a nivel mundial por Parker.

Risk es un juego de estrategia a nivel de planeta (aunque hay versiones para Europa, la Tierra Media, Star Wars e incluso el año 2.210 con terrenos como Andorra y el Desierto del Amazonas). Se puede jugar entre 2 y 6 jugadores (lo mejor del juego es precisamente jugar 6), basado en turnos, donde se van consiguiendo tropas y utilizando para atacar territorios vecinos. Gana quien conquista todo el mundo (aunque hay versiones con "objetivos ocultos" como conquistar 3 continentes enteros). Pese a no ser muy realista, el juego es muy entretenido y sin duda es uno de esos juegos recomendables cuando hay cinco o seis personas una tarde de Sábado.

Un punto de inflexión a destacar es el que se produjo en 1971. Jeff Perren y Gary Gygax crearon un wargame medieval: **Chainmail**. Dicho juego era resultado de la gran aceptación que tuvo en la revista *Strategy & Tactics Magazine* un juego/escenario llamado el Asedio de Bodenburg (se jugaba con miniaturas de 40mm). Chainmail (cota de malla en inglés) ofrecía seis tipos de tropa: infantería ligera, infantería pesada, infantería blindada (*armored foot*), y tres tipos de caballería (ligera, media y pesada). Chainmail usaba un sistema basado en D6, y el resultado de los golpes se medía en una tabla (las tropas mejores lanzaban más dados; y cuanto mejores eran más probable era matar... una caballería impactaba a 3+ contra una infantería ligera... ¿os suena?). Chainmail ofrecía, además, reglas para





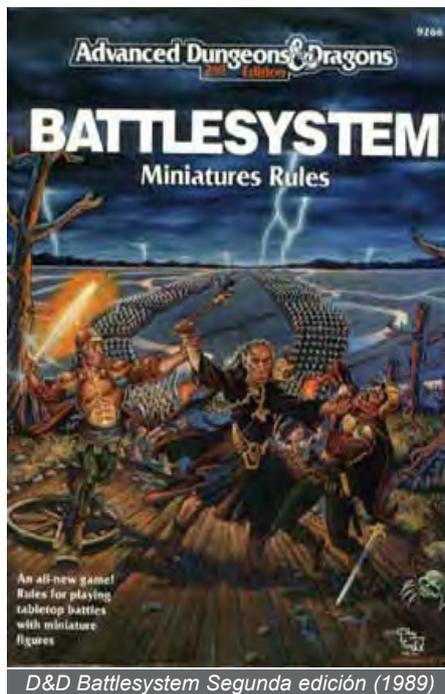
artillería, movimiento, terreno, fatiga, moral, captura de prisioneros... Hasta aquí todo normal, ¿no?

Lo más destacable es que había un suplemento para Chainmail, que describía cómo introducir elementos fantásticos. Durante los años 70, debido a las obras de (sobre todo) Tolkien, Moorcock y Lewis, la pasión por los mundos de fantasía se extendió como la espuma. Y Gygax y Perren decidieron introducir en dicho wargame elementos como la magia, las criaturas de fantasía (dragones y demás), reglas para justas y melées de combate masivo. Explotando esta pasión por los mundos de fantasía (Señor de los Anillos, Conan, Elric), se introdujeron por primera vez en un wargame cosas como héroes que tienen cuatro veces el poder de un soldado normal, dragones que exhalaban fuego, magos que lanzaban bolas de fuego... A la gente le encantó. Hubo tres ediciones de Chainmail: la última (1975) fue editada por TSR hasta 1979, momento en que "otra" compañía cogió el relevo en esto de hacer wargames fantásticos. Como "anécdota", decir que Gygax y Perren lanzaron un juego (1974) basado en Chainmail pero ya directamente enfocado hacia la fantasía, llamado **Dungeons & Dragons** (así es, los juegos de rol nacieron de los wargames... ¿Sorprendente?). Curioso que el primer D&D se anunciara como un wargame para jugar con miniaturas.

Pero bueno, esta *no* es una revista de juegos de rol sino de



Dungeons and Dragons (1975)



wargames, así que no indagaremos por este camino :) Basta con decir que en la primera edición de D&D se recomendaba tener una copia de Chainmail.

Gracias a Warhammer, TSR intentó reentrar en el mundillo con **Battlesystem** (1985, definiéndose ahora como un wargame para D&D!) pero no acabó de cuajar y tras una segunda edición (1989) desapareció.

Rol, fantasía y espacio

Y llegó la fiebre por el rol. Game Designers Workshop (GDW) o Tactical Studies Rules (TSR) fueron dos de las principales empresas que nacieron en los '70 y que dejaron de lado los wargames para dedicarse sobre todo a juegos de rol, para recrear situaciones (que no batallas) en lugares lejanos y desconocidos. A su vez, para facilitar la representación de los jugadores en ese mundo, aparecieron multitud de miniaturas para esos juegos de Rol (ya no había que coger vikingos y usar masilla para transformarlos).

La pasión por el espacio y los extraterrestres que se adueñó de todos los medios de cultura (televisión, cine, "literatura") en la segunda mitad de los años 70, hizo que además de los mundos de fantasía la gente se interesase por juegos de rol situados en el espacio.

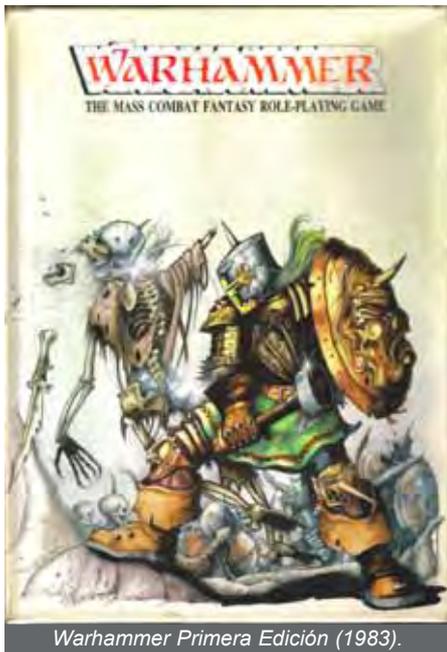
Dicho interés fue tan grande que hasta Avalon Hill dejó de lado casi por completo los juegos históricos, para lanzar un montón de juegos (de estrategia) ambientados en mundos fantásticos o futuristas en vez de en guerras realistas. Como ejemplo tenemos juegos de la talla de **Alpha Omega** (1977), **Dune** (basado en el libro de Herbert) o **Down with the King** (1981). Otras empresas hacían sus juegos de mesa "de estrategia" basados también en mundos fantásticos o espaciales (o de un futuro post-nuclear, ya que se vivía la tensión de una posible tercera guerra mundial entre Rúsia y Estados Unidos); ejemplos de estos juegos son TSR, con juegos como **Dungeon** (basado en D&D, 1975) o **4th Dimension** (1979); o Mayfair Games con el clásico **The Forever War** (1983).

Games Workshop

Una de las revoluciones más importantes en el mundo de los wargames se produjo en Londres. Ian Livingstone y Steve Jackson (conocido por sus libros de Fighting Fantasy) fundaron Games Workshop, empresa dedicada a importar juegos de rol y estrategia para tiendas de wargames (y juegos de rol) de Londres, como el juego Dungeons and Dragons (de TSR). En junio de 1977 decidieron abrir la primera tienda Games Workshop y (en parte para publicitarla) crear la primera White Dwarf. Tanto la tienda como la revista tuvieron bastante éxito, en parte debido a que imprimían las "versiones inglesas" de juegos de rol americanos como La Llamada de Cthulhu, Runequest, Traveller o El Señor de los Anillos. Además de juegos de rol y juegos de estrategia de tablero, Games Workshop vendía miniaturas para dichos juegos (como Mithril o Ral Partha). En 1979, participó económicamente en la fundación de Citadel Miniatures (en Newark), una compañía que se dedicaría a producir miniaturas básicamente para los juegos de rol.

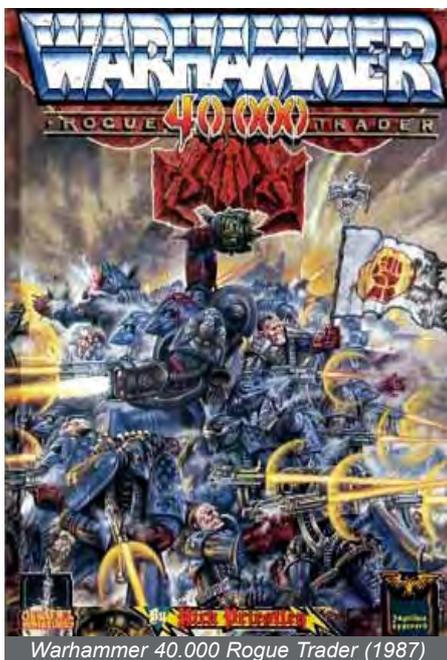
En 1980 es cuando sale al mercado (tras publicar varios juegos de tablero) la primera edición de **Warhammer**, tomando el relevo de Chainmail (ya que TSR había dejado de imprimir dicho juego), y con varios elementos de ese sistema. Esta primera edición de Warhammer se describía como "un sistema para jugar combates masivos en tus partidas de Rol".

Especial ... Especial ... Espe



Warhammer Primera Edición (1983).

Usando miniaturas de diversas marcas (sobre todo de Citadel) y un apoyo en la revista White Dwarf que ganaba adeptos cada número, Warhammer se estableció como el wargame "de facto". Con un fuerte énfasis en el aspecto fantástico (uno de los tres libros estaba dedicado exclusivamente a la magia) y rolero (se daban reglas para combates en catacumbas, las partidas muchas veces necesitaban un árbitro o Master), el juego ganó a los juegos de rol y de estrategia. Una "ampliación" para Warhammer, llamada **Warhammer 40.000**, salió en 1987, recreando lo mismo que Warhammer pero en el



Warhammer 40.000 Rogue Trader (1987)

espacio (orcós en el espacio, enanos en el espacio, elfos en el espacio...). Y, como se suele decir en estos casos, "el resto ya es historia"...

Con ambos juegos (y pese a tener otros excelentes juegos como Blood Bowl, Talisman, Space Hulk y HeroQuest en el currículum) Games Workshop y Citadel llegarían a desbancar a sus "competidores" inmediatos. En números futuros ampliaremos la historia de Games Workshop y de Warhammer en detalle.

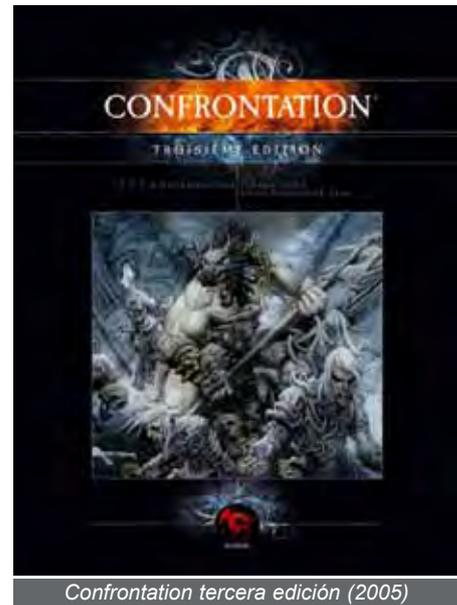
El nuevo tablero

Quizá aprovechando los juegos de rol, quizá aprovechando el gran tirón de Dungeons & Dragons, o quizá gracias a Stratego y Risk; la realidad es que durante los años 80 proliferaron muchos juegos de tablero con toques de estrategia. En España cabe destacar, sobre todo, la empresa NAC (Nike And Cooper Española), que editó entre 1981 y 1987 muchos wargames, como **La Guerra Civil Española, Gibraltar, El Zorro del Desierto, ¿Resiste Stalingrado?** o la recientemente reeditada **Fuga de Colditz**. Algunos juegos eran más de tablero, pero otros eran puros wargames, que (quizá para conseguir más ventas) se vendían como "juego de mesa".



La Guerra Civil Española, de NAC (1981)

Y, aunque no sean wargames, hay que mencionar **Heroquest** y **Cruzada Estelar** como dos de los juegos ¿tácticos? de miniaturas más importantes en nuestro país (pues fueron la "prueba" para GW de que en España había mercado). De estos juegos, no obstante, hablaremos en un número futuro cuando repasemos la historia de Games Workshop ;)



Confrontation tercera edición (2005)

XXI: El gran mercado

Durante los años 90, tras ver el éxito de Games Workshop, algunas compañías empezaron a pensar en "saltar" del mundo de las miniaturas al mundo de los wargames. Aunque hubo varias empresas que empezaron a comercializar juegos, la primera empresa que intentó hacer "sombra" e introducir un wargame con miniaturas "al estilo Games Workshop" fue la empresa francesa Rackham, que en 1.997 empezó a comercializar un juego de estilo fantástico (como Warhammer) llamado **Confrontation**. La línea de las miniaturas era más detallada, y se pretendía ofrecer una alternativa a un Warhammer que cada vez era más de plástico.

Algunos ex-empleados de Games Workshop decidieron crear sus propios juegos y miniaturas; así, Mike McVey, en 2.003, utilizó los mundos steampunk para crear un nuevo juego, **Warmachine**, alejándose de los dos arquetipos de juego (fantástico-medieval y futurista). Como otro ejemplo, Chris Fritzpatrik creó **Wargods of Aegyptus** (), fantasía en la época de las grandes dinastías de Egipto. Otras empresas intentaron crear muchos otros juegos, como **Celtos, Void, Urban War** o **Chronophia**, a lo largo de los '90 e inicios del siglo XXI, pero las más jugadas son las de GW, Confrontation y Warmachine.

En los últimos años hemos visto un pequeño auge de los wargames más



clásicos, juegos que no se basan en un mundo fantástico y se alejan de aquella influencia de la década de los '70 y '80 para intentar reflejar batallas más o menos realistas. Así, ambientado en el mundo antiguo, tenemos **De Bellis Antiquitas** (DBA), y ambientado en la Segunda Guerra Mundial el conocido **Flames of War** (FOW). Ambos juegos usan miniaturas más pequeñas que los wargames "roleros", hacen más hincapié en las tropas y la táctica, y van destinados a un público en principio más adulto.

Uno de los juegos que revolucionó los años '90 fue **Magic: The Gathering**, un juego de cartas que, como las colecciones de cromos de antaño, era una colección (las cartas eran aleatorias en cada sobre) en base a la cual cada jugador se montaba su "baraja". El éxito de la empresa fue tan grande que Wizards of the Coast acabó comprando a Avalon Hill y TSR, dos de los grandes emblemas de los wargames y juegos de rol. Actualmente forma parte de Hasbro y es una de las empresas más importantes del sector de los juguetes.

Con una filosofía parecida, Wizkids empezó a realizar juegos de miniaturas coleccionables; juegos de estrategia en los que cada jugador se creaba su ejército no en base a las miniaturas que elegía (como ocurría con los wargames hasta entonces) sino los que le salían aleatoriamente en los blísters. Juegos como **Mage Knight** (2001), **HeroClix** (2002) o **Mechwarrior** (2002) son de Wizkids. Todos ellos están basados en el principio de "las características de la miniatura están en la propia miniatura", concretamente en su base, y mediante "clicks" en la base (girar la base) se ven nuevas características (y algunas reglas especiales, pero no muchas). Wizards of the Coast no se quedó atrás y también publicó (tras ver el potencial de los juegos de miniaturas coleccionables) juegos como **Dungeons and Dragons** (al tener TSR), **Axis & Allies** (al tener a Avalon Hill) o **Star Wars**. Aunque Games Workshop también intentó introducirse en ese mercado, la realidad es que de momento estas dos compañías dominan el mercado de las miniaturas coleccionables. Y, de hecho, creo que son la misma, pero no he podido comprobarlo en ningún sitio...

Videojuegos I: Estrategia por turnos

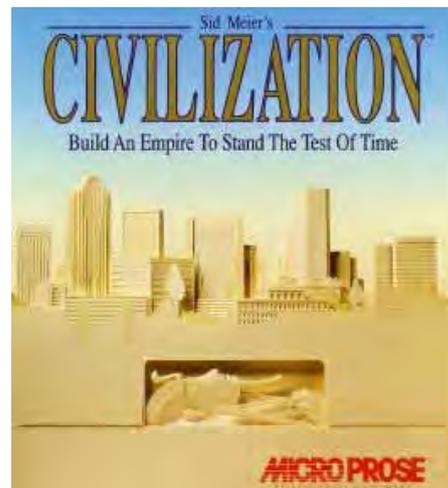
Hablar de videojuegos de estrategia merecería páginas y páginas (posiblemente incluso libros) pero intentaremos esbozar un poco por encima su historia.

Aunque hay varias razones para las caídas en ventas de los wargames (incluida la popularidad de los juegos de rol y un recién creado Warhammer), fue la introducción del PC (en 1980) lo que llevó a la casi desaparición de los juegos de papel y tablero. En la era de los juegos de ordenador y videojuegos, no se tardó mucho en hacer las primeras versiones del Tres en Raya, Backgammon o el Ajedrez. Sin embargo, no se solía "salir" de esos juegos clásicos, o no eran muy aceptados entre el gran público. Aparecieron también wargames de la segunda guerra mundial al estilo de los juegos de tablero (como varias adaptaciones de juegos de Avalon Hill). Para los curiosos, no se puede menos que recomendar la película **Wargames** (Juegos de Guerra) en la que en una era que Internet era una fantasía, un chaval desde su habitación buscando juegos encontraba un montón de wargames en un ordenador remoto...

A finales de los '80, después de algunos intentos de lanzar juegos, se consiguió colocar en las listas de ventas un juego de estrategia y acción (con grandes dosis de humor) llamado **North & South** (1989), basado en la guerra de independencia americana. Un wargame donde, en vez de fichas, había soldaditos que disparaban (algo impensable años antes debido a la técnica), y que rompía un poco con los arcades tan de moda entonces (alias "juegos machaca teclas") donde las recreativas indicaban por dónde iban los tiros (y nunca mejor dicho).



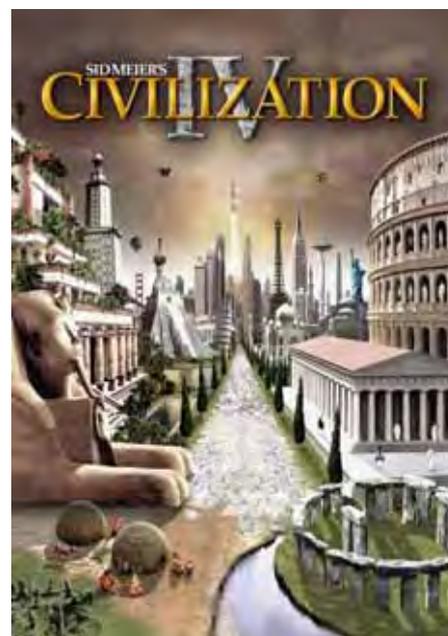
North & South (1989)



Civilization de Sid Meier (1991)

Sin embargo, es en los años 90 cuando aparece la estrategia por ordenador más pura, en sus dos vertientes por turnos y en tiempo real.

Hablar de estrategia por turnos es hablar de Civilization. Sid Meier (creador de la saga Pirates y considerado uno de los personajes más importantes del mundillo) dirigió un equipo para adaptar al ordenador un buen juego de Avalon Hill: **Civilization** (1991) El maestro Sid dio en el clavo creando un juego que marcaría el antes y el después. Un juego por turnos en los que el jugador debía controlar sus ciudades, los recursos que ésta generaba, las tropas que podía comprar (y debía mantener), junto a conceptos tan interesantes como la felicidad del pueblo, la diplomacia (en una fase muy



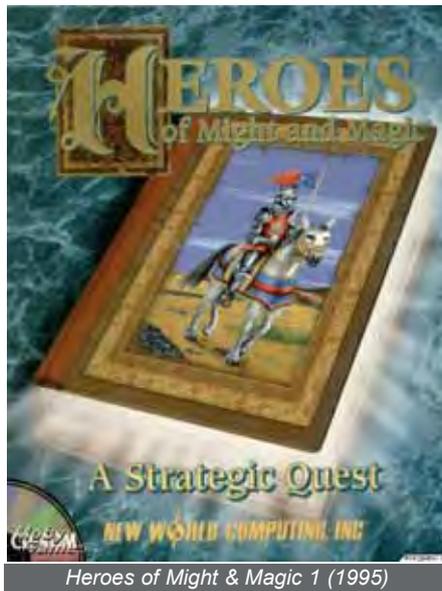
La última entrega, por ahora... Civ4 (2005)

primitiva, con una IA que prácticamente se reducía a "o eres mi enemigo o eres mi amigo", la religión o los "conocimientos" que permitían mejorar las ciudades y tener acceso a mejores tropas. El "tablero" era un planeta (que podría ser la Tierra o cualquier otro) en el cual había distintos tipos de terreno, con diferentes costes de movimiento para las tropas y diferente producción de recursos (imitando el mundo real, donde las fértiles llanuras producen más comida que un desierto). Las unidades eran simples "fichas" que se producían (al cabo de unos turnos) en las ciudades; se movían por el tablero, y luchaban contra sus enemigas. Obviamente cada "unidad" tenía diferente ataque, defensa y movimiento. La gracia del juego era, aparte de la gestión de recursos, la evolución de las tropas, que se conseguía investigando (aunque para ello tenías que decrecer la producción o la comida).

Hay que destacar que la saga Civilization va actualmente por su cuarta entrega y tiene miles de fans en todo el mundo (entre los que nos encontramos algunos miembros de esta revista).

Vale, lo reconozco, para mí Civilization ES el juego al que más horas he jugado :)

Junto a Civilization hay que remarcar otro juego: **Master of Orion** (1993). Este juego de estrategia espacial se basaba en la gestión de planetas y naves de forma parecida a la que en Civilization se usaban ciudades y unidades, pero el hecho de que estuviera en el espacio atrapó a innumerables fans de la ciencia ficción. Master of Orion fue el precursor de dos juegos de estrategia multijugador de los que es imposible no hablar: **VGA Planets** (<http://www.vgaplanets.com/>), uno de los primeros juegos multijugador cuando Internet era algo al acceso de unos pocos (los turnos se "pasaban" por diskette a uno de los jugadores, que



"compilaba" dichos turnos y se resolvían las batallas) o el juego online **Ogame** (<http://ogame.com.es>), muy parecido a VGA Planets pero sin ser por turnos (estrategia en tiempo real donde una partida dura meses).

Otra serie de la que hay que hablar en cuanto a estrategia por turnos es **Heroes of Might & Magic**, la primera de las cuales salió en 1995. Este juego de estrategia por turnos se basaba en unos héroes que conquistaban castillos, y de los castillos salían nuevos héroes y más tropas. Ambientado en un mundo de fantasía, la magia, los objetos mágicos y las diferentes "razas" (algunas ligeramente influenciadas por Warhammer) aseguraban horas y horas de juego. Actualmente van por la quinta entrega (si bien hasta el momento la que más adeptos ha tenido es "Heroes of Might & Magic III").

Videojuegos II: Estrategia en tiempo real (RTS)

La revolución de los años '90 en cuanto a juegos fue la "aparición" de un género, en el cual generalmente no había tiempo para tomar decisiones sino que los hechos iban pasando a nuestro alrededor mientras decidíamos qué hacer. A este género se le llamó "estrategia en tiempo real" (o RTS en inglés, *Real Time Strategy*). El primer RTS de la historia es **Stonkers** (1983), para el ordenador Sinclair ZX Spectrum y se basaba en una guerra con tanques, infantería y artillería. Sin embargo el primer juego de estrategia en tiempo



real que causó impacto en el mundo del PC fue **Dune II** (1992, Westwood), basado en la película de David Lynch (a su vez basada en el libro de Herbert), aportando cosas que luego serían básicas en los juegos de estrategia en tiempo real como el uso del ratón o la gestión de recursos que usaba Civilization (obtener recursos para comprar y construir edificios para tener mejores unidades). El éxito de Dune II fue relativamente alto y dio a entender a las compañías que había gente ávida de juegos de estrategia.

En 1993, una compañía de juegos llamada Blizzard entró en contacto con Games Workshop para llevar Warhammer al PC. GW se negó, pero Blizzard ya tenía el proyecto empezado, así que decidió sacarlo con otro nombre: **Warcraft**. El juego (Blizzard 1994) fue una revolución, pues era el primer juego de estrategia en tiempo real en un mundo fantástico. Basado en el mecanismo de Dune II (tropas que conseguían recursos para construir edificios y allí tener acceso a mejores tropas para atacar y defender), el juego aunaba un buen argumento en la campaña con una increíble variedad de tropas y sobre todo toques de humor (la cara de los goblins lo dicen todo). Warcraft se considera la serie de RTS de mayor éxito (hasta el momento), tanto que su popularidad ha hecho que el mundo de Warcraft pase a los juegos de rol multijugador masivos (World of





Warcraft), a los muñecos articulados, libros, juegos de cartas, juegos de tablero... e incluso una película preparada (para 2.008 ó 2009). Basado en Warcraft pero en un ambiente futuro (muy parecido al de Warhammer 40.000), Blizzard sacó **Starcraft** (1998), uno de los primeros juegos de estrategia con opción de jugar por internet; el éxito fue tal que hoy en día (casi 10 años después) se pueden encontrar miles de jugadores on-line.

Hay otros juegos muy importantes en la historia de los juegos de estrategia, como pueden ser **X-Com** (1993), basado en una invasión extraterrestre; la serie **Age of Empires** (primero en 1997) basada en épocas históricas (civilizaciones antiguas, edad media, época de los conquistadores) o **Command and Conquer** (guerra fría entre dos imperios que "recuerdan" a americanos y rusos). Otros juegos de los que habría que hablar si hiciésemos un análisis más detallado (que no haremos) son los juegos de táctica en tiempo real, sin gestión de recursos y totalmente orientados a la batalla, como puede ser la serie **Total War**, (Shôgun

Total War, Rome Total War o Medieval Total War); el premiadísimo juego español **Commandos**, o el reciente **Dawn of War** basado en Warhammer 40.000. Hay otros juegos relacionados con la estrategia pero ya alejados de los wargames, como los juegos en los que uno es un Dios (**Populous** o **Black&White**), o los juegos de simulaciones de gestión de recursos (**SimAnt**, que simula un hormiguero; **RollerCoaster Tycoon** un parque de atracciones; **SimCity** una ciudad...).

Juegos de tablero hoy

Gracias a la popularización de los juegos de estrategia (tanto en PC como en juegos de miniaturas) se viene observando, en los últimos diez años, un cierto renacer de los juegos clásicos. Empresas como la francesa Jeux Descartes y su excelente juego de tablero de F-1 **Formula Dé** o el maravilloso (e imposible de encontrar hoy en día) **Méditerranée**. Juegos que ganan premio tras premio, como el famosísimo **Colonos de Catan**, como **Carcassonne** (un juego con muchísimos adeptos y que está en nuestro idioma) **Railroad Tycoon** (basado en el juego de ordenador) o nuevas versiones del clásico **Axis & Allies** de Avalon Hill que poco a poco consiguen hacerse con una cierta cuota de mercado. El hecho de tener un mercado habituado a los juegos de estrategia (por jugar a Warhammer y demás) y que comprar un juego de tablero sea mucho más económico que un wargame de miniaturas, hace que cada vez más jugadores se atrevan con



Colonos de Catan (1995)

este tipo de juegos. Juegos de estrategia. Quizá en un futuro próximo la gente vea los wargames de tablero como la gran alternativa y se vuelvan a llenar las casas de Kriegsspiels...

En definitiva

Como soy muy malo haciendo conclusiones, mejor que la haga Zeo...

Tras toda esta información no podemos más que sorprendernos. La mayoría de nosotros creía que los wargames y los juegos de estrategia eran relativamente modernos, pero vemos que no es así.

Si bien es lógico, puesto que la historia de la humanidad está salpicada de ejemplos del uso de juegos para fines mucho más serios, no debería sorprendernos que los juegos de guerra tengan tanta tradición. Sin embargo, por mucho que lo veamos lógico, personalmente me maravilla la profundidad y antigüedad que tienen los juegos de guerra, tanto como juego de ocio en sí como intento de simular un combate real.

La pregunta ahora es ¿podemos considerarnos dignos herederos de esa tradición?



Warhammer 40.000: Dawn of War (2004)

Por si quieres leer más...

- Ajedrez: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chess>
- Chainmail: http://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_%28game%29
- Fletcher Pratt's Naval Wargame: http://www.alnavco.com/c_wargaming.htm
- Fórmulas de Lanchester: <http://mathdl.maa.org/mathDL/4/?pa=content&sa=viewDocument&nodId=505&bodyId=737>
- Games Workshop: información muy extensa en la White Dwarf 300, y en http://en.wikipedia.org/wiki/Games_Workshop
- Go: <http://en.wikipedia.org/wiki/Go>
- Go (jugar en línea): <http://playgo.to/interactive/>
- History of Wargaming: <http://www.hmgs.org/history.htm>
- Jane's Fighting Ships: http://en.wikipedia.org/wiki/Jane's_Fighting_Ships
- Juegos de estrategia para ordenador: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_strategy_video_games
- Juegos de la empresa NAC en España: <http://hobbies.iespana.es/>
- Kriegsspiel: <http://www.kriegsspiel.org.uk/>
- Latrunculi: <http://en.wikipedia.org/wiki/Latrunculi>
- Little Wars (de Wells), reglamento gratuito para descarga: <http://www.gutenberg.org/etext/3691>
- Stratego: <http://en.wikipedia.org/wiki/Stratego>
- Wargames: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming>
- Warhammer Primera Edición (Games Workshop)
- Wayne's World of Books, con mucha información sobre wargames y juegos de rol antiguos: <http://www.waynesbooks.com/>

¿Que hay de nuevo?

Por Namarie

Hace tiempo que no hablamos del juego de miniaturas "construibles" de más éxito (al menos, hasta que aparezca el juego de Star Wars de naves "construibles"). Y, sin embargo, hay muchas cosas nuevas acerca de este juego...

Starter Set

Quizá lo que más haya sorprendido es la aparición, hace unos pocos meses, de un "starter set" bastante jugoso. Dicha caja de iniciación no es muy cara (unos 20 euros) y viene con tablero, ocho barcos, dos monstruos marinos, dados y las demás cosas habituales (monedas, personajes...).

La caja está pensada (obviamente) para introducirse en el juego, pero parece muy orientado a que se trate como "juego de mesa para cuatro jugadores". Y, la verdad, no es nada caro y para tener por si un Sábado por la tarde llueve...

Aunque hay que decir que hubiera sido mejor si los cuatro jugadores hubieran sido algo diferentes y no el pirata azul, el pirata amarillo, el pirata rojo y el pirata verde. Que no es el parchís, por dios... Que sí, que lo venden como un juego de mesa y la verdad es que comparado con la "complejidad" de los sobres...

Escenografía

Un buen complemento al juego. En vez de los típicos cartoncitos de islas, para los "jugones profesionales" de Piratas han salido dos "sets" de islas en plástico duro ya montadas. Algo de lo más curioso y que si GW decidiera reeditar el Man'o'War estaría de PM. Menos de 20 euros también (aunque aquí se paga que sea un elemento de escenografía friki). La verdad, no podemos dejar de preguntarnos si no habría tenido más éxito que los barcos no fueran de plástico ya montados. Qué le vamos a hacer.

Ampliaciones

Desde que hablamos por última vez de ¡Piratas! han aparecido unas cuantas ampliaciones. Empezaron con Spanish Main (que incluso llegó a salir en español) con sus ampliaciones Barbary Coast, Crimson Coast y Pirates of the Revolution (americanos). Posteriormente exploraron los mares del Sur de China (South China seas) y aquí

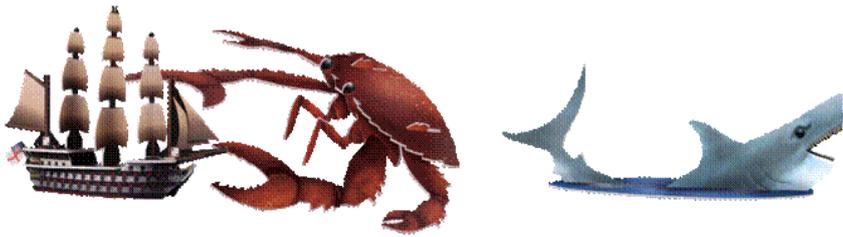


El starter set o "juego de mesa". Muy recomendable por lo que vale.



Los dos sets de terreno

¡PIRATAS!



empezaron a “deshistorizarse” más. Si los piratas esqueletos eran lo más raro, el furor por Piratas del Caribe llegó a este juego con la Maldición de Davy Jones (sobre con dos barcos aleatorios, caja con barco exclusivo, la caja de iniciación...), Mysterious Islands (con submarinos al estilo de Julio Verne) y Frozen North (con vikingos compartiendo mares con navíos americanos). Y se preparan para Ocean's Edge, con muchos más monstruos gigantes (Abril 2007); las cajas “especiales” vendrán (por 15 euros) con cuatro sobres y unas piezas extras...



El videojuego

Pues otro juego de miniaturas que ha saltado a la (pequeña) pantalla. Es exactamente el mismo juego (tablero, monedas, dados, islas, monstruos) pero con la diferencia de que se juega en el PC en vez de encima de la mesa. Para jugar (o para ver las pantallas) debes ir a esta página:

<http://piratesonline.station.sony.com/>

Desde ahí te puedes descargar un ejecutable que hará de cliente (el juego es completamente on-line). El juego es curioso y con unos gráficos aceptables. Evidentemente hay una versión “deluxe” (no iban a dejar de ganar pasta), pero para ver de qué va el juego y echar unos cañonazos no está mal. Eso sí, necesita una máquina relativamente potente (pese a lo “sencillo” del juego, gráficamente hablando).

El futuro

Desde Wizkids se anunció que este juego iba a seguir teniendo apoyo (no como los anteriores intentos de juegos de minis construibles, de naves y demás). Aún así, no tenemos ni idea de por dónde pueden salir para ofrecer algo nuevo pero que siga siendo lo mismo. ¿Quizá veremos un Pirates of Fantasy Worlds, con arcas negras, veleros imperiales y submarinos enanos? ¿Quizá haya una ampliación con cosas que vuelen? El tiempo dirá...



Guía Del Viejo Mundo Del Señor Nehek: Altos Elfos

por Pater Zeo

Les toca el turno a los Altos Elfos en el análisis del Señor Nehek...

En las tierras de Lustria viven unos reptiles terriblemente viejos llamados Slann. Entre ellos hay una comunicación mental constante en la cual debaten los grandes misterios del universo y cual es el verdadero legado de los Ancestrales. Entre estos misterios se encuentra el propósito de los Ancestrales al crear el Viejo mundo tal y cómo es, la verdadera naturaleza del caos y cual fue el punto inicial que escogieron los Ancestrales para hacer evolucionar a los Altos Elfos.

Este último punto resulta altamente interesante. Hay una gran facción de Slann que opinan que los elfos descienden de los gatos. De ahí surgiría la agilidad y los reflejos de los elfos, así como sus sentidos aumentados y su astucia innata. Aunque no explicaría por que los elfos no comen únicamente pescado y por qué no tienen bigotes.

Sin embargo hay otra facción minoritaria (formada por 2 Slann, pero de los más antiguos, así que "minoritaria" es quedarse corto) que creen fervientemente que los Elfos provienen de un espejo de cuerpo entero. No tienen pruebas ni razonamientos y ni siquiera se tiene muy claro el proceso, pero desde luego explicaría muchas cosas.

Y es que la característica que más marca a los Altos Elfos no es ni su ciego orgullo ni sus conocimientos arcanos superiores. Es su sentido del estilo.

Los altos elfos se mueven con gracia y componen poemas de gran belleza. Sus artesanías son las más preciadas estéticamente. Todo esto no es por casualidad. Los elfos tienen en los genes una tendencia obsesiva hacia la estética y el estilo.

Además esta tendencia obsesiva se mezcla con su orgullo y su competitividad, lo cual hace que estén compitiendo continuamente a ver quién va mejor vestido, quien lleva la espada más vistosa o los objetos mágicos más conjuntados con las botas.

Esta tendencia hace que el resto de razas no entienda absolutamente nada a los elfos y les parezcan criaturas superficiales y caprichosas. Cosa que son, por supuesto, al menos desde el punto de vista humano. Los Altos Elfos

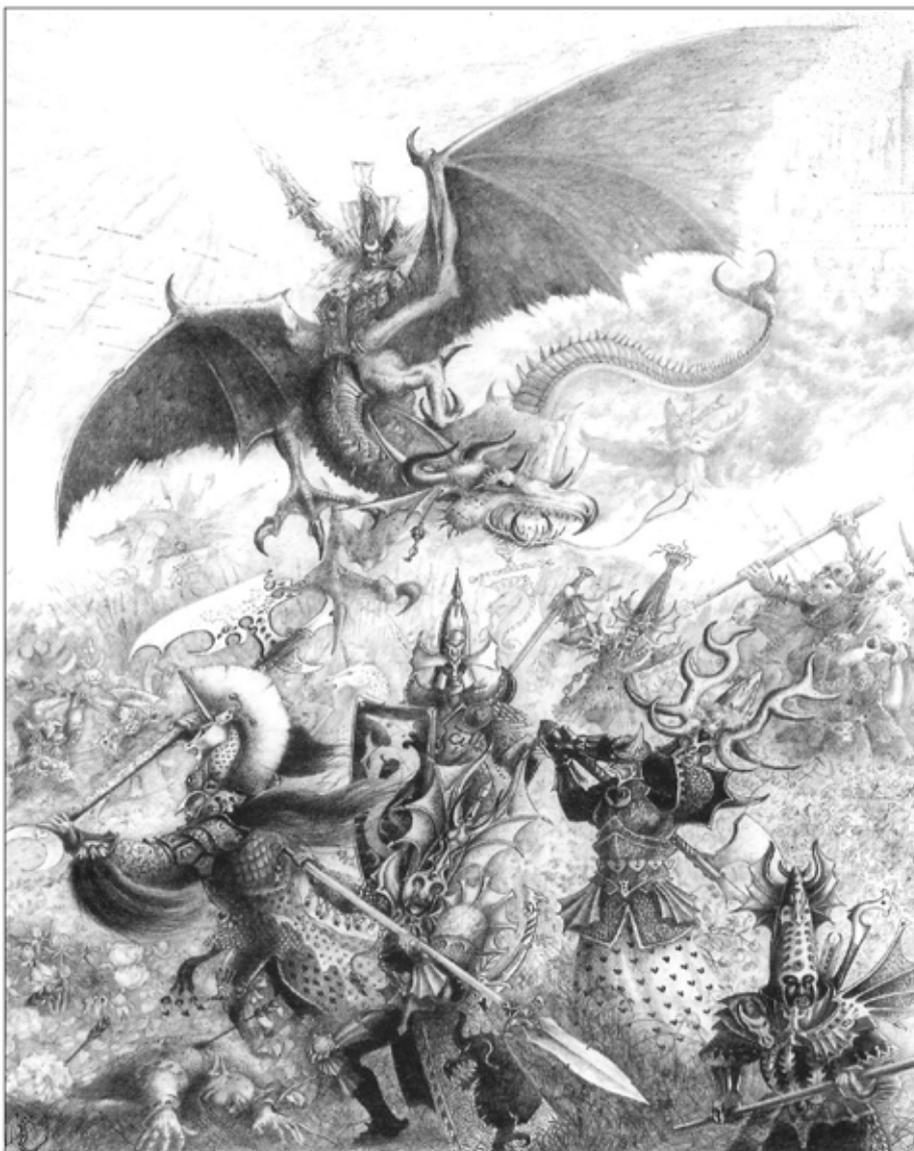
se consideran los mejores místicos y magos del viejo mundo (claro que los Slann, los elfos oscuros, los vampiros, los sacerdotes funerarios, los videntes grises también se consideran lo mismo). Y no si razón, puesto que son magos excepcionalmente capaces.

Esto tampoco es casualidad y también proviene de su obsesión por el estilo. Cualquier cosa que lleve un elfo, le queda bien. Esa es la base del estilo élfico. Pero hay cosas que quedan mejor que otras, por supuesto. Por ello los elfos se adentraron en el mundo de la magia no por conocimiento, ni por poder, ni por curiosidad, sino en busca de nuevos materiales de costura. No es lo mismo una capa de seda negra bordada en oro y plata que una capa de jirones de noche ensortijada de estrellas. No hay color.

Toda esta faceta de estilo y estilismo se lleva en la sociedad élfica hasta límites insospechados. Hasta el punto en que los Altos Elfos no componen sus ejércitos en base a su capacidad defensiva u ofensiva, ni a su capacidad económica, de movimiento ni ningún otro parámetro. Tampoco, puesto que sería imposible poner a todo el mundo de acuerdo, en la estética del ejército en general.

No. Un ejército alto elfo se compone en función de los trajes que lleva cada soldado.

Cómo si de un desfile de modelos se tratara, los elfos se agrupan en varias unidades en función del traje que han decidido llevar. Por supuesto, el ejército en su conjunto debe estar bien conjuntado o no sería un ejército en su conjunto si no un ejército a la babalá.



Nadie sabe quien es babalá, pero parece que todo el mundo quiere olvidarlo. Así pues uno de los reyes fénix decretó que debía existir una base común a todo el ejército. Y a esta base la llamó uniforme, por que tenía la misma forma. Cómo que esto fue hecho durante las guerras contra el caos, no es ninguna tontería decirlo, ya que había muchas armaduras que no estaban muy seguras de que forma iban a tener de un día para otro, por lo que llevar armadura era todo un deporte de riesgo. Sobre todo si la armadura le daba por encoger catorce tallas con el dueño dentro.

A esta base se atiene la tropa básica. Por eso se atienen al uniforme de base. Esta tropa es la que, tristemente, no tiene suficiente dinero para comprar los complementos adecuados para cambiar a una unidad de élite. Esta tropa básica normalmente lleva uno o dos complementos como puede ser espada con escudo a juego o una elegante lanza. De vez en cuando dos o tres elfos aúnan sus ahorros (normalmente no son muchos, porque reparar la cota de malla tras cada batalla cuesta un montón) y consiguen comprar una máquina de guerra.

Por eso las máquinas de guerra van con dos elfos cuando uno sólo puede dispararla sin problemas. Es más, se van turnando para poder posar cada uno por si hay algún reportero gráfico del "Oivá" que saque una instantánea y así poder enseñarla a los amigos y chulear un poco. Tras la base nos encontramos ya con las unidades de élite del ejército. Entre estas destacan los príncipes dragoneros, que tras el crack del siglo 29 decidieron que mejor dejar de hacer dragones, que salen muy caros y el seguro está por las nubes, y se conformaron con caballos élficos, que combinan con todo y son

más llevables. Otros son los leones blancos de Cracia, que portan pieles de león blanco. Esto tiene mucho mérito, puesto que tras muchos intentos descubrieron que el mejor blanco se conseguía tiñendo al león cuando aún estaba vivo y no tras rebanarle el pescuezo como es habitual. Y no sabéis lo que cuesta convencer a un león de que se tiña.

También tenemos a los guardianes del fénix. Dicen que los guardianes entran en una cámara concreta del palacio del rey fénix donde son informados del momento de su muerte y desde entonces no hablan.

Falso.

En realidad en dicha cámara les informan de las circunstancias de su muerte lenta y dolorosa en el caso de incumplir un trato de confidencialidad sobre las actividades (y los diseños de ropa, claro) del rey fénix. El contrato es tan explícito y tan detallado que la mayoría de los guardianes del fénix deciden no abrir la boca por si acaso.

Un claro ejemplo de evolución del estilismo se encuentra en los maestros de la espada de Hoeth. En Hoeth hay magos y más magos, así que el tema de las armas y las armaduras no se les da muy bien y tienen ciertas ideas preconcebidas sobre lo que debe ser un arma. Así que el tamaño sí importa y cuanto más grande mejor. Por ello todos llevan armas a dos manos realmente grandes, cuando cualquier mago de primer nivel puede encantar una espada corriente y darles un +2 a la fuerza durante unas horas.

Sin embargo no todas las unidades de élite son así por llevar complementos caros. No. Ahí están los sombríos. En un raptó de originalidad (y

de pobreza por culpa de una guerra empresarial entre el rey fénix y el rey brujo por el control de la tendencia general) decidieron llevar siempre ropas negras simples y elegantes que siempre quedan bien en cualquier ocasión y además combinan con todo. Y debido a su pobreza han tenido ciertos problemas de financiación solventados por su repentina habilidad de esconderse y reptar por entre las sombras donde los acreedores no pueden encontrarles.

Cómo se puede apreciar la tendencia al estilismo y la moda de los Altos Elfos llega a la obsesión más profunda. Incluso el general de un ejército se designa mediante un desfile ante el rey fénix donde los candidatos lucen sus mejores galas (normalmente galas mágicas de +1 ataque o cosas así) y el rey fénix escoge al general en función de lo bien conjuntados que estén sus complementos. También hay una especie de concurso de talentos con pruebas de canto y de baile llamado "Intrigas de la Corte", por si algún día hacen un programa de bolavisión sobre el tema y además por que tiene gancho, pero en realidad es para acallar a al minoría de elfos que dicen que es una costumbre completamente superficial, pero claro. ¿Que sabrán ellos de la guerra y de batallar con estilo?

Está claro que independientemente de su capacidad de combate, un ejército de altos elfos siempre desfilará bien y será muy bonito.

Y esto es todo en esta aciaga noche.

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

El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



FAQs Séptima Edición (IV): Bestias del Caos

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

Cuarta 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".



Composición del Ejército

P: Un Demonio con Idolo Demoníaco (BdC 62) cuenta como General Bestia para el ejército. ¿Puedo incluir así un Shaggoth?

R: No. Si hay algún Demonio, no puedes tener ningún Shaggoth en el ejército (aunque el Demonio cuente como Bestia).

P: ¿Puede un Mortal que pase a ser demoníaco por el Cáliz del Caos (HdC 53) tener un Shaggoth en su ejército?

R: No.

P: ¿Puede ponerse Idolo Demoníaco y Señor de los Mortales en un mismo personaje demoníaco?

R: No.

Marcas

P: ¿Puede un personaje de Bestias del Caos con una marca que no sea Caos Absoluto (Khorne, Nurgle, Tzeentch o Slaanesh) ir montado en un Carro de Tuskhors?

R: No. Los carros tienen la marca del Caos Absoluto y sólo personajes con la misma marca (Absoluto) pueden montar en el carro.

P: Un personaje con marca que vaya dentro de una unidad sin marca,

¿transfiere alguna habilidad a la unidad?

R: La marca de Nurgle en el personaje hace que la unidad sea inmune al miedo (y que el Terror sea tratado como Miedo). Un personaje con Khorne (furia asesina) forzaría a una unidad a fallar el primer chequeo para evitar perseguir. Ningún otro efecto de una marca de un personaje afecta a la unidad.

P: ¿Cuáles son los números sagrados de los cuatro Dioses del Caos?

R: Slaanesh: 6; Nurgle: 7; Khorne: 8; Tzeentch: 9.

Emboscada

P: ¿Cuándo exactamente entran en la mesa las unidades que emboscan?

R: Durante la subfase de Resto de Movimientos de la fase de Movimiento del jugador que ha hecho la Llamada (the brayhorn is sounded). Sin embargo hay que recordar que la llamada, poner los puntos de entrada de las unidades y hacer los chequeos de Liderazgo se hace antes de Reagrupar.

P: ¿Puede marchar una unidad que acaba de Emboscar en ese mismo turno?

R: No. La Emboscada se trata como perseguir a un enemigo fuera de la mesa, y por tanto las unidades no pueden marchar (ni cargar) en el turno en que entran.

Indisciplinados

P: Si una unidad con la regla "Indisciplinados" (p.e. una Manada) declara una carga a una unidad que cause miedo y falle el chequeo, y por Indisciplinados tiene que cargar ¿qué pasa? ¿Vuelve a tirar miedo?

R: Las unidades que fallen el chequeo de Indisciplinados deben cargar "si hay alguna unidad que pueda ser cargada según las reglas normales". Cuando una unidad falla un chequeo de miedo (si quiere cargar) el reglamento indica que no puede cargar y se queda quieta en esa fase de movimiento. Por lo tanto no puede cargar, ya que no puede mover "según las reglas normales".

P: ¿Deben hacer un chequeo de Indisciplinados las unidades que se han reagrupado este turno?

R: No. La regla de Indisciplinados dice que "si puede declararse una carga a una unidad usando las reglas normales", y las unidades que se han reagrupado este turno no pueden declarar cargas.

Manadas

P: ¿Tienen filas las manadas?

R: Si al cargar consiguen tener 5 miniaturas en la línea frontal, sí. Si no, no, ya que las reglas exigen un mínimo de 5 miniaturas y sin embargo el mínimo para poner Bestias es 4. Así, por ejemplo, una manada cargando a una unidad de Caballeros Bretonianos puede poner 5 miniaturas en contacto peana con peana y por lo tanto sí tiene filas, pero una manada cargando a un Dragón (4 miniaturas en contacto peana con peana, como máximo) o a un mago solitario no tendría filas.

P: ¿Cómo se pone una Manada cuando entra por un borde de la mesa? ¿Se alinean todas las miniaturas con el borde de la mesa?

R: En el turno en que entran, puedes poner las miniaturas como quieras (ya que mueven nada más entrar) siempre y cuando estén como máximo a 12cm del punto de entrada (su capacidad de movimiento; recuerda que no pueden marchar).

P: Si una unidad en combate elimina todos los Gors, ¿qué ocurre con el grupo de mando? ¿Puedes eliminar Ungors en vez de Gors?



R: El grupo de mando desaparece, ya que los Gors son los primeros en luchar (en cuerpo a cuerpo) y los Ungors no pueden ser músicos ni portaestandartes.

P: *¿Cuál es la forma correcta de colocar Gors y Ungors en combate? ¿Y de retirar las bajas?*

R: Si una unidad sólo toca Gors al inicio del combate, las miniaturas con mayor Iniciativa sólo pueden dañar a Gors (si se hacen más heridas que el número de Gors, se ignoran, ni eliminan a Ungors ni cuentan como heridas extra para la Resolución del Combate). Todas las miniaturas de Gors eliminadas son substituidas por Gors de las filas posteriores; si no quedan Gors, substitúyelas por Ungors. Luego atacan las de siguiente Iniciativa de la misma forma. Si una miniatura puede elegir entre atacar a un Gor o un Ungor debe decirlo explícitamente (no se pueden matar más Gors que los Gors que hay, ni más Ungors que los Ungors que hay). Cuando, por iniciativa, toque atacar a los Gors, éstos pueden atacar a cualquier miniatura que puedan en ese instante. Los Ungors atacarán por orden de iniciativa, pero sólo si al inicio del combate podían atacar (y sólo los que podían) por tener lanzas, y si no han sido eliminados.

P: *¿Cómo se resuelve un impacto de plantilla en una Manada?*

R: Las miniaturas que hay debajo de ésta son impactadas. No se pueden usar Ungors como "escudos" en este caso.

P: *¿Cómo se resuelven los impactos por carga de un carro en una Manada?*



R: Los impactos por carga de carro (o embestidas de ogros por ejemplo) se distribuyen como disparos, por lo que los Ungors recibirían golpes antes que los Gors. Si hay más impactos que Ungors, asigna esos impactos a los Gors.

Trofeos

P: *¿Cuántos personajes Bestias pueden llevar Armadura del Caos?*

R: Sólo uno, ya que está descrito como armadura mágica y por lo tanto no puede repetirse en el ejército.

P: *¿Pueden los Chamanes llevar armaduras mágicas?*

R: Generalmente no, ya que las miniaturas que no pueden llevar armaduras mundanas no pueden llevar armaduras mágicas. La excepción es la Armadura del Caos, ya que indica explícitamente que la puede llevar un Chamán.

P: *Si un Mortal elige la Armadura de Peil de Troll, ¿pierde la Armadura del Caos?*

R: Sí.

P: *El Báculo de Darkoth es un objeto arcano que tiene un hechizo y "cuenta como Cayado de la Manada" en combate cuerpo a cuerpo, pero ¿cuenta como arma mágica?*

R: Sí, ya que el cayado cuenta como arma y es un objeto mágico.

Magia del Caos

P: *Cuando una unidad que tiene diversas armas (p.e. arma de mano y escudo, y arma a dos manos) afectada por el Fuego Verde de Tzeentch se golpea a sí misma, ¿qué arma usa?*

R: Elige el que lanza el hechizo (pero NO puede elegir que no usen el escudo si lo tienen; por ejemplo

espadachines imperiales no se puede elegir "arma de mano sin escudo").

P: *¿Cómo afecta el Fuego Verde a una manada de bestias?*

R: En una unidad mixta, las miniaturas atacan a las mismas miniaturas. Así, en una manada los Gors atacan a los Gors y los Ungors a los Ungors; en una unidad de Cazadores Salamandra las Salamandras se atacan entre sí y los eslizones entre ellos.

P: *Los Hechizos de Tzeentch se llaman "fuego" de un color. ¿Son ataques de fuego?*

R: No.

P: *Si se lanza Fuego Indigo en una unidad de Hostigadores, ¿dónde se ponen los Horrores? Generalmente es en la fila frontal, pero los hostigadores no tienen fila frontal...*

R: Tocando la miniatura (hostigadora) más cercana al hechicero que ha lanzado el hechizo.

P: *Una unidad afectada por Deseos Inalcanzables, ¿puede declarar cargas en dirección opuesta al hechizo? ¿Qué pasa con unidades con Furia Asesina? ¿Puede la psicología afectar al movimiento?*

R: Lo único que se ve afectado por el hechizo son los movimientos voluntarios (incluyendo declaraciones de carga, la dirección en la que mueven Engendros del Caos y Vagonetas Snotling, movimientos "mágicos" por objetos o hechizos...). La unidad afectada no es inmune a psicología, y los movimientos "obligatorios" (cargas por furia asesina, chequeos fallados de terror, etc.) siguen haciéndose. La unidad puede huir de una carga, pero estará afectada por el hechizo en cuanto recupere su libertad de movimiento.

P: *¿Puede una unidad ser afectada por Tormento Lujurioso varias veces sufriendo daño adicional al inicio de cada turno?*

R: Sí.

P: *¿Afecta Tormento Lujurioso a monturas?*

R: Sí, la Furia Asesina también afecta a monturas.

P: *Si se lanza el hechizo Tortura Delectable en una miniatura que monta una montura monstruosa (o carro), ¿ataca a su propia montura o carro?*

R: No.



El mito tras Bretonia

Extraído de "Mundos de Fantasía", por Estudio Fénix (2004) Ed. Martínez Roca. Comentado y ampliado por Namarie.

Como todos sabréis, gran parte del trasfondo de Warhammer está basado en nuestro propio mundo, y algunas razas se corresponden con imperios o civilizaciones de antaño. Probablemente el ejército más "histórico" que hay en Warhammer es el de Bretonia, basado en la época feudal, la edad media. Sin embargo, no todo el mundo conoce los mitos medievales en los que se inspira el ejército Bretoniano...

Hay un ciclo de relatos que empuja a todos los demás romances y cantares de gesta por su importancia y por la influencia que ha tenido sobre escritores y lectores a lo largo de los siglos. El ciclo artúrico, inspirado a partes iguales por la ideología cristiana y los mitos célticos, ha dejado sin duda una huella indeleble en el imaginario popular.

Historia real

Pero, ¿existió realmente Arturo? Hay pruebas que confirman la existencia de un líder militar que, en el siglo V, se enfrentó a las fuerzas romanas invasoras y cobró cierto renombre en la antigua Britania. Sin embargo, nadie se atreve a darle un nombre concreto, pues en todas las regiones existió algún líder que gozó de esa popularidad, y que más tarde se asociaría a la figura de Arturo: el bretón Riothamus, el galés Constantine Corneu, Arturo ic Uibar en Cumbria... las posibilidades son numerosas. De hecho, ni siquiera se le considera "rey" en todas las versiones del mito, y muchas tradiciones sostienen que fue un general o un noble menor. Existen, por último, teorías que niegan por completo la existencia de un Arturo histórico, abogando por una explicación mítica de su figura: Arturo sería, en ese caso, una divinidad, lo cual explicaría sus cualidades sobrenaturales.

El mito de Arturo

Sea como fuere, la aparición de Arturo como figura mítica se comienza a adivinar en algunos textos escritos del siglo VI, entre ellos el *De Excidio Britanniae*, en el que san Gildas menciona a un líder conocido como "El Oso" (que es lo que significa el prefijo "Art-"), o los *Ármales Caminas*, los anales de Gales, ya en torno al siglo X, donde el nombre de Arturo (y el de Mordred) se menciona repetidas veces. La primera aparición de Arturo como rey de los britanos tiene lugar en la obra de Geoffrey de Monmouth, *Historia Regum Britanniae* (escrita en torno a 1135), en la que se le incluye como miembro destacado de los reyes de Britania, atribuyéndole algunas de las cualidades por las que pasará a la posteridad. El espaldarazo definitivo que convertiría a Arturo en figura legendaria de primera

línea fue la otra del poeta francés Chrétien de Troyes, que no sólo generó muchos de los relatos que hoy se consideran esenciales del ciclo artúrico, sino que adaptó los nombres de los protagonistas de la saga al francés de la época, incluyéndolos a todos los efectos dentro del género caballeresco.

El otro gran nombre del Medievo que volvió a tratar el tema artúrico en una obra escrita fue Thomas Malory, que en el siglo XV escribió *La morte d'Arthur*, obra en la que configuraba de manera prácticamente definitiva las leyendas artúricas, sus personajes y sus mitos centrales. Como última mención literaria, podemos tablar de John Steinbeck, que ya en el siglo XX escribió *Los hechos del rey Arturo (The Acts of King Arthur and His Noble Knights, 1976)*, en una nueva revisitación del ciclo clásico, que repasa de manera exhaustiva en esta obra.

Como se ha dicho, las narraciones orales protagonizadas por los personajes del mito artúrico generadas a lo largo de los siglos son incontables, pero existe un grupo de relatos centrales que se han repetido de manera menos constante, lo cual nos permite hacer una breve cronología del ciclo artúrico.

El Ciclo Artúrico

El ciclo comienza con uno de sus mitos más reconocibles, el del "rey predestinado". Merlín el Mago consigue que Uther Pendragón, rey de Inglaterra, consiga la espada mágica Excalibur. Esta espada se la da la Dama del Lago. La primera referencia (el origen de la espada del padre de Arturo) nos dice claramente de dónde sacó Games Workshop una de las bases de Bretonia: la Dama del Lago. Si bien en el mito artúrico la Dama es quien entrega Excalibur a Uther, en Bretonia la Dama es la que da de beber el grial a los Caballeros Andantes para que se transformen en Caballeros del Grial.

Retomemos el mito. Uther clava antes de morir Excalibur en una piedra. Tras la muerte de Uther llega a las islas una época de tinieblas. Según la profecía pronunciada por Merlín, sólo la llegada del Rey Verdadero libraría a

Inglaterra de esa maldición. Por la misma leyenda, sólo el Rey Verdadero podrá arrancar Excalibur de la piedra en la que está clavada, reclamando así el señorío sobre las islas. Pero ninguno de los caballeros que intentan sacar la espada tiene éxito. La sorpresa es mayúscula, pues, cuando un joven campesino desconocido extrae la hoja de la piedra sin mayores esfuerzos, revelándose como Arturo, el hijo no reconocido de Uther. Todos los caballeros juran fidelidad al joven doncel, que se convierte en el nuevo rey de Inglaterra.

A partir de entonces, Arturo reinará sobre una Inglaterra idealizada. Hace erigir el celeberrimo castillo de Camelot, se casa con la hermosa Ginebra y crea la orden de los Caballeros de la Tabla Redonda, entre cuyos miembros se cuentan algunos de los más grandes caballeros de las leyendas medievales: Perceval, Gawain, Galahad y, por encima de todos ellos, Lanzarote del Lago, que jugará un papel determinante en el desenlace del ciclo mítico. Y así, con los baluartes de Excalibur, Merlín y los Caballeros de la Tabla Redonda, Arturo parece capaz de superar cualquier enemigo que le pueda hacer frente.

En Warhammer, esta idea de un poderoso Rey (Arturo) y sus fieles Caballeros de la Tabla Redonda se plasmó en la figura del Rey de Bretonia (Louen Leoncoeur actualmente), y los Duques de Bretonia.



Sin embargo, poco a poco se hace evidente que algún poder oscuro quiere provocar la perdición de Arturo. Sus caballeros deben viajar cada vez más por todo el país ayudando a los desvalidos, y pronto se descubre que, detrás de todas sus desgracias, se ocultan Morgana Le Fay y su hijo Mordred. Morgana es una hechicera que en su tiempo sedujo a Uther, de quien engendró a Mordred, que rivaliza con el propio Arturo en cuanto a poderío físico, aunque es de personalidad maligna.

Parte de esta historia la encontramos reflejada (en el mundo de Warhammer) en Morathi, la Elfa Bruja, y su hijo Malekith. Recordemos que la historia de Bretonnia es la historia de Gran Bretaña, no de Francia; aunque los nombres en Warhammer estén “afrancesados” (o realmente franceses como Carcassonne) es en realidad la historia de Reino Unido. Una de las teorías sobre la creación de Warhammer es que mientras la isla de Albión (antiguo nombre para Gran Bretaña) representaba la “antigua Gran Bretaña, Ulthuan y los Altos Elfos representan a los ingleses. Hay dos hechos que apoyan ésto: el primero, que se trata de una isla aislada y fuente de todo el bien y todo el poder (recordemos que los creadores del juego son ingleses), y segundo, su “lado malo” es el que se fue a Naggaroth (exactamente como los colonos que se fueron de Inglaterra para irse a Norteamérica). Siguiendo este paralelismo en el que los Altos Elfos serían “los buenos ingleses” y los Elfos Oscuros “los malos ingleses”, encaja que la ex esposa del Rey de Ulthuan y su hijo (Morathi y Malekith) se fueran a Naggaroth y declarasen la guerra eterna a los “buenos” Altos Elfos. Esta línea concuerda con el mito de Morgana le Fay y Mordred. El nombre de Morgana Le Fay se recuperó en el trasfondo de Warhammer cuando se editó el primer libro de ejército de Bretonnia, para designar a la hechicera más poderosa (aunque buena) del reino: Morgiana.

Siguiendo la historia de Morgana... Pronto el mal se extiende de nuevo por Inglaterra. La discordia entra en Camelot cuando Lanzarote y la reina Ginebra se enamoran, y las fuerzas de Mordred amenazan con vencer definitivamente a un Arturo lacónico y enfermizo que contagia a su reino de su estado de salud. La resolución a esta situación varía según el relato específico, pero la más habitual es la popularizada por la ideología cristiana: como último recurso para evitar la caída de Camelot, Arturo envía a sus caballeros en busca del Santo Grial, la copa de la que bebieron los apóstoles

en la Última Cena, que supuestamente tiene el poder de sanar a Arturo y a Inglaterra de los males que les afectan. Tras incontables aventuras, es Perceval quien lo encuentra, regresando con él a Camelot. Obviamente esta parte de la leyenda artúrica se refleja en el trasfondo de Bretonnia en su propia base: el Grial y su búsqueda por parte de los Caballeros Andantes.

La culminación del ciclo es épica: tras beber del Grial, Arturo recupera su fuerza y reúne a todos sus caballeros para una batalla final contra las tordas de Mordred. A su vez, Merlín, aprisionado por Morgana, logra liberarse y acatar con la malvada bruja, privando así a Mordred de un valioso aliado. La batalla entre las tropas de Arturo y Mordred es cruenta, pero en última instancia las fuerzas del bien triunfan, aunque Arturo resulta mortalmente herido. Su cuerpo es enviado a Avalon, la mítica isla donde se curará y aguardará el momento en el que Inglaterra vuelva a necesitarle y tenga que volver a luchar por la defensa de su país.

Otras influencias

Debido a que Bretonnia bebe básicamente del mundo medieval, es inevitable encontrar otros famosos personajes “reales” en el mundo de Warhammer. Así, en el antiguo libro de Bretonnia se hablaba de Bertrand el Bandido y los arqueros de Bergerac. Un arquero acompañado de un fraile (Gui le Gros) y un campesino grande y fuerte (Hugo le Petit), que concuerdan exactamente con Robin Hood (héroe del folclore inglés medieval), el fraile Tuck y Little John. También tenemos a Repanse de Lyonesse, una joven moza que es capaz de liderar todo un ejército; exactamente lo mismo que Juana de Arco. Probablemente Bretonnia sea uno de los ejércitos más claramente influenciados por nuestro “mundo real” en una época y un lugar (aproximadamente). Aunque no sea el único, sí es el caso más claro.



Sir Gawain y el Caballero Verde

Por su ubicuidad y su talante fantástico, el relato de Sir Gawain y el Caballero Verde merece ser analizado por separado debido a las interpretaciones que presenta.

El argumento del relato es sencillo: durante una celebración en Camelot, aparece un intruso de aspecto llamativo. Es un caballero enorme, con una armadura verde sobre el cuerpo, que también es verde, al igual que su pelo. En una mano lleva una hacha y en la otra una rama de acebo, y desafía a cualquier caballero a un intercambio de golpes. El recibirá el golpe sin resistirse pero, si sobrevive, transcurrido un año, el propio caballero deberá visitarle a él para someterse al mismo trato. Gawain se presenta voluntario para la competición y, con un certero golpe, corta la cabeza del intruso. Este, sin embargo, no se inmuta, recoge su cabeza y se retira, anunciando que esperará a Gawain en su castillo un año después.

Transcurrido ese tiempo, Gawain parte hacia el Castillo Verde, pero se detiene en un castillo cuyo señor le pide que permanezca allí mientras él sale de cacería. Durante los tres días que dura la cacería, Gawain, como buen caballero cristiano, rechaza las insinuaciones de la señora del castillo, cediendo sólo dos besos. Al cabo de esos tres días, Gawain parte a encontrarse con el Caballero Verde. Al llegar, Gawain descubre su cuello y se presta a cumplir su parte del trato. Sin embargo, por dos veces, Gawain se retira justo cuando el Caballero Verde va a asestar su golpe. A la tercera, cuando Gawain se mantiene firme en su posición, el Caballero Verde sólo le produce un rasguño, revelándole que no puede hacerle daño porque no ha cedido a los intentos de seducción de la que en realidad es su mujer, de manera que Gawain es libre de marcharse por donde ha venido.

Dejando de lado las connotaciones caballerescas del relato (Gawain se comporta como un buen cristiano y caballero), un análisis del Caballero Verde resulta revelador: el hecho de vestir de verde, así como la presencia de la boja de acebo, implica su relación con la vegetación. Igualmente, la capacidad de regeneración que demuestra al perder la cabeza da a entender que es un ser inmortal, y por lo tanto se le podría considerar una divinidad de los bosques e, igualmente, de la primavera.

Cultos caóticos en el Imperio

Material (c) Games Workshop. La mayor parte está traducida de Critical Hit (<http://www.criticalhit.co.uk/>) por Namarie.

En el campo, las bandas errantes de Hombres Bestia y mutantes acechan y atacan a las granjas aisladas y a las aldeas pequeñas. Se reúnen como proscritos y monstruos, ya que en estos grupos buscan a criaturas afines con las que compartir su destino. Entretanto, en pueblos y ciudades aumentan los rumores sobre recién nacidos con dos cabezas, de hombres de piel transparente y de la impotencia del Culto de Sigmar para evitarlo. La corrupción del Caos se extiende por la tierra y su poder hace tambalear incluso la fe de los más devotos. El Culto de Sigmar predica la destrucción total de todos los mutantes y deformes, y la intolerancia y la desconfianza hacia todos aquellos que tienen la marca del Caos. Quizás no sorprenda por ello que los débiles de voluntad, temiendo la destrucción, han entregado su corazón a otra fuerza, una fuerza que les ofrece la protección que necesitan. Los Dioses Oscuros aceptan seguidores de buena gana procedentes de cualquier barrio, y siempre agradecen la presencia de mentes y cuerpos dispuestos a doblegarse a su voluntad. En una época en la que el Imperio trata de recuperarse de las consecuencias de una guerra terrible y lucha desesperadamente por la supervivencia, los cultos secretos y los enemigos desleales del Imperio son más fuertes y peligrosos que nunca.

La Mano Púrpura

La Mano Púrpura es el culto caótico más extendido por el Imperio. Dedicado a Tzeentch, y con "células" por todo el Imperio que muestran una jerarquía muy clara como base del Culto. Dicha jerarquía fue copiada de los sindicatos del crimen de Sartosa. El culto está muy arraigado en Middenheim y Nuln.

Pese a que hay gente inteligente en el Culto, la estructura jerárquica hace que la comunicación entre células sea bastante pobre. Más de una vez se ha eliminado por "accidente" a un mensajero de otra célula pensando que era un agente secreto de los Cazadores de Brujas. Y, pese a todo ello, el Culto es uno de los mejores organizados y tiene mucho dinero, que en su mayor parte viene de los miembros más ricos.

El fallo en los sistemas de comunicación "humanos" entre los Ordos o células implicó el uso de palomas mensajeras para los mensajes cotidianos de organización del culto. Sin embargo, los dirigentes se reúnen un par de veces al año, siempre ocultando su identidad real por si acaso. Estas reuniones entre los nueve dirigentes de cada uno de los tres Ordos en los que se divide el Culto se produce en el bosque de Drakwald en las noches de Hexenstag y Geheimnstag (las dos noches del año en las que ambas lunas están llenas). En un claro (ocultado mágicamente), los enmascarados Maestros de los tres Ordos se reafirman en el culto a Tzeentch, cantando himnos y observando cómo los miembros del Círculo Interior finalizan la ceremonia con algún sacrificio humano.

El objetivo principal de la Mano Púrpura es derrocar el gobierno del Imperio, y substituir a Karl Franz por un "titere"; de esta forma, la Mano Púrpura sería quien gobierna el Imperio primero, y todo el Viejo Mundo finalmente. La

Guardia del Emperador, así como los Sacerdotes y los Cazadores de Brujas, saben muy bien que esa es la intención; por ello la sucesión de Karl Franz es un tema en el que muchos prefieren no pensar.

La Mano Púrpura se basa, sobre todo, en la manipulación encubierta. Mediante personas colocadas en posiciones políticamente estratégicas, se intenta gobernar todos los aspectos del Imperio. De hecho, se sabe que hay algunos miembros de los cultos de Ulric y Sigmar que en realidad son agentes encubiertos de La Mano Púrpura, pero no se sabe quién son. La organización rehusa la fuerza bruta de las tribus bárbaras de Norsca dedicadas a Tzeentch, y de los hombres bestia ocultos en los bosques del Imperio: Tzeentch es el Señor del Cambio y el Engaño, no de la fuerza, y es mediante los cambios y los engaños que se puede obtener su verdadero favor. Es por ello, probablemente, por lo que no tienen muy buena relación con La Corona Roja.

La Mano Púrpura se divide en tres Organizaciones u Ordos Ordo Novitiae (recruitar nuevos adeptos y adoctrinarlos), Ordo Impedimentae (apoyo logístico y economía, o sea, buscar dinero) y Ordo Terribilis (buscar e investigar). El Magister del Culto es (aunque esto no lo sepa ni los miembros del Culto) uno de los Jueces de Middenheim: Karl-Heinz Wasmeier, que además es el cabecilla del Círculo



Interior. Cada Ordo está dirigido por tres cultistas de alto rango (llamados Magistri); por ejemplo, el supermo Magistri del Ordo Terribilis es Salladh-Bar el Grande, un nigromante de Arabia. De hecho los Magistri casi siempre son magos, asesinos, académicos o miembros de gran poder e influencia (miembros de los Gremios de la Ciudad, Consejeros...

La Corona Roja

Otro culto caótico dedicado al Gran Conspirador, aunque opuesto a La Mano Púrpura, es la Corona Roja. Tan opuesto que una alianza es impensable (pese a ser seguidores del mismo Dios). Este culto prefiere la fuerza más que las intrigas y la infiltración: cuando se produzca la Guerra Civil, que no tardará mucho en aparecer, las hordas del Señor del Cambio deberán acabar con los restos del Imperio. Cuando se desató la Tormenta del Caos, los miembros de la Corona Roja estuvieron muy activos; hoy en día son muchos menos que antes, pero incluso hoy hay patrullas de Hombres Bestia y mutantes que se unen al Culto.

Sin embargo, la Corona Roja no es enteramente un culto con métodos brutales y aliados no muy inteligentes; hay muchos entre sus filas con gran capacidad para usar los Vientos de la Magia, y otros que actúan como "espías" en pueblos y ciudades del Imperio. Estas personas suelen trabajar solas, o (si es absolutamente necesario) con alguien de menor rango (incluso quizá un mutante), alguien fácil de subyugar y que no pregunte. Dichos agentes buscan jóvenes con un gran potencial mágico, y les enseñan magia más oscura que la de los Colegios de la Magia (demonología, nigromancia, magia caótica...) a precios reducidos. A veces la magia es demasiado poderosa y estos magos adquieren mutaciones, pasando a ser proscritos en el Imperio, y sólo Tzeentch los acoge en el seno de la

Corona Roja. En otros casos, los magos más fuertes consiguen superar las terribles consecuencias mentales de los hechizos y pasan a engrosar las filas de los agentes.

El Culto tiene su base en Aldorf, y está muy extendido por todo el Imperio. Es el segundo Culto en poder, sobre todo gracias al poder físico de los Hombres Bestia, mutantes, hechiceros y Guerreros del Caos. Gracias a esta fuerza bruta es como el Culto consigue tantos éxitos: cuando se envía a una patrulla de Caballeros Imperiales a hacer una batida para limpiar una zona de Hombres Bestia, el Culto envía a Guerreros del Caos a acabar con éstos.

Hay dos ramas en el culto: la que se dedica al reclutamiento de mutantes, Hombres Bestia y Guerreros del Caos (generalmente los mutantes se encargan de esta rama), y la que se dedica al día a día (básicamente borrar del mapa a los posibles oponentes al Culto o a su Plan). El Maestro del Cambio es quien manda en el Culto.

La Hoz Escarlata

La Hoz Escarlata es uno de los pocos cultos en el Imperio dedicado a Khorne, el Dios de la Sangre (pocos porque la mayoría de seguidores de Khorne se dedican a ir directamente al campo de batalla a por sangre). La Hoz se dedica a contactar con asesinos, psicópatas, anarquistas y gente (por lo general) violenta y en contra del sistema (en las prisiones hay mucho voluntario). En realidad el deseo de sangre es tan alto que no se preocupan de otras cosas tales como elegir un líder. Si hay gente para matar, el resto no importa. En algunas ocasiones algún individuo consigue dirigir el Culto hacia un propósito concreto, como actualmente; el dirigente del culto es Konrad Waldheim (que ostenta el récord de seis meses al mando). Quizá el hecho de tener una Piedra de Sangre (algo que le permite invocar Desangradores) tenga que ver con ello. No hay más organización en el Culto, porque los miembros no duran generalmente más de un mes.

El Cetro de Jade

El mayor culto de Slaanesh en el Imperio, aunque hoy en día sus números son mucho menores de lo que eran antaño (en Middenheim, el centro del Culto, hay sólo una veintena de miembros), aunque se espera que el número vuelva al que debería ser. La razón de la debacle del Culto fue la muerte de su líder, Anika-Elise Nikse,

hija del barón de Nordland y segunda esposa de Boris Todbringer. Su muerte, a la edad de 23 años, sigue siendo un misterio, aunque las teorías más plausibles son que murió a manos de un Cazador de Brujas, o (como se cree en el Culto) por cultistas de la Mano Púrpura, alarmados por el tremendo crecimiento del culto del Cetro de Jade. Desde la muerte de Anika, Gotthard von Wittgenstein es quien dirige el Culto (en Middenheim). En su "otra vida", fuera del Culto, Gotthard es Gotthard Goebbels, el Komission Governor de la ciudad.

Se suele captar a nuevos miembros entre la Alta Sociedad, preferiblemente durante una fiesta (con cócteles y drogas). En esas fiestas es donde se ve la adicción al placer de los "nuevos"; si lo soportan pasan a ser miembros del Culto, y si no, son torturados hasta la muerte. La noche de Geheimnisnacht es la noche en la que todos los seguidores de Slaanesh (incluidos los del Culto) dedican al placer, perversión, torturas, decadencia y orgías.

El culto se organizan alrededor de un grupo de una veintena de hijos de barones imperiales (el círculo interior), cada uno de los cuales dirige un grupo menor de seis o doce personas (siempre múltiples de seis).

Los Monjes Negros

Este culto, formado sobre todo por mutantes y deformes (desde su nacimiento), se dedica a Nurgle. Ninguna persona querría entrar en el culto (bueno, ninguna persona con dos dedos de frente), salvo aquellos desfigurados y atormentados por las enfermedades. Las enfermedades y deformidades son el motivo por el cual suelen ir con capas o túnicas, y de ahí que se llamen "Monjes". Los Monjes Negros viven una vida subterránea (generalmente en las cloacas), y por ello tienen algunos conflictos con los Skaven (generalmente el tener un objetivo común hace que se alíen, pero como es de esperar con los Skavens las alianzas se rompen muy frecuentemente). Actualmente el culto debe tener una cincuenta de miembros (y es uno de los mayores cultos a Nurgle en todo el Imperio), basado en Middenheim (tiene unas cloacas muy grandes), pero con pequeñas representaciones en las otras ciudades importantes del Imperio

El objetivo de los Monjes Negros no es otro que esparcir la peste y la enfermedad por todo el Imperio; cuando se haya conseguido los verdaderos sirvientes de Nurgle heredarán la tierra.

Para ello envenenan los pozos de agua potable y sabotean los almacenes de comida, además de invocar enjambres de insectos para que propaguen la Peste Negra.

Hay dos organizaciones dentro del Culto: una que se dedica a investigar nuevas enfermedades y otra dedicada a planificar acciones. El líder del Culto es conocido como "Mosca Bubónica", y es (en la actualidad) Klaus Theodor, el único superviviente de una plaga que asoló su pueblo años ha (plaga inducida por los propios Monjes Negros, que al sorprenderse de su supervivencia lo nombraron Hijo Predilecto de Nurgle); con el tiempo, Klaus escaló peldaños en la jerarquía del Culto hasta ser la Mosca Bubónica. Incluso hay un sacerdote del Clan Pestilens que ha renegado de los Skavens y se ha unido a las filas de los Monjes Negros, llamado S'slick. S'slick ha sido sin duda un buen fichaje, pues ha estado creando y esparciendo nuevas enfermedades. El Culto le ha dado un pequeño laboratorio en las alcantarillas de Middenheim para que siga investigando (y lo que se cuece en esos recipientes es algo que nadie querría saber).

La Cábala

Egrimm Van horstmann era el patriarca del Colegio de la Luz, hasta que fue tentado por Tzeentch y abrazó al Caos. Algunos de sus seguidores se quedaron en el Imperio, y fundaron La Cábala, menor en importancia que el Culto de la Corona Roja y el de la Mano Púrpura, pero mucho más temido y famoso.

Sus miembros son siempre magos renegados imperiales, en especial demonologistas. Se rumorea incluso que bajo sutiles manipulaciones la Cábala es quien maneja en el fondo a la Mano Púrpura y la Corona Roja, siendo así sin duda el Culto más poderoso.

La Cábala tiene su sede en unas torres plateadas que no se pueden ver a simple vista y que están protegidas por docenas de hechizos de protección y ocultación. Dichas torres son capaces de moverse, y de noche se desvanecen para aparecer en otro lugar diferente. Hay agentes de la Cábala por todas partes, y se dice que dos terceras partes de los Cultos que hay en el Imperio han sido creados directa o indirectamente por esos agentes, o bien son controlados mediante espías, o han rendido pleitesía a la Cábala.

Informe de batalla: ¡ Aseño !

por Rommel de La Armada

El Caos asedia una fortaleza de los Elfos Oscuros en el Informe de batalla que os presentamos en este número. 2000 puntos de Elfos Oscuros se enfrentarán contra 4000 puntos del Caos que querrán conquistar la fortaleza.

Listas de Ejercito

Caos:

No sabía muy bien como hacer la lista, así que pactamos que Rommel me ayudaría a hacerla y yo podría ver también su lista de defensa.

¿Qué ocurre si nunca has jugado un aseño? que pecas de novato. Si me iba a enfrentar a elfos oscuros me iban a llover disparos por todos lados, quería un ejército muy numeroso. (Lo que después iba a volverse en mi contra)

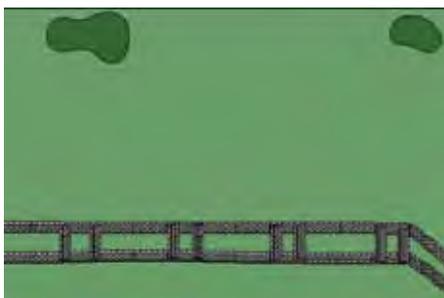
Como héroes pensé en un buen señor del caos que fuese especialmente resistente, y que una vez dominase una muralla fuese acabando con los defensores lo más rápido posible, la solución?: Espada de Batalla. Mirada de los dioses. Armadura de la condenación y escudo. Ahí tienes a un señor del caos inmortal contra casi cualquier cosa.

Príncipe demonio. En un primer momento no iba a estar en mi lista, pero Rommel insistió en que metiese algo duro para probarlo (me extraño mucho,

y pensé que lo decía para ametrallarlo en el 1º turno). Si quiere un príncipe demonio, ahí va uno que no olvidará: Marca de Khorne. Armadura de Khorne, Aidez de almas, Disrupción. Un comandante que repite para impactar y al que tienes -1 para dispararle da autentico miedo.

2 Cabras con piedra de energía y nivel 2 (una además llevaba un familiar hechicero) servirían para cubrir mi ejército. El saber de las sombras me encanta, es de lo más táctico que hay.

La tropa básica es casi lo único que podía meter. Necesitaba muchos efectivos para poder absorber bajas sin que cunda el pánico.



El campo de batalla antes del despliegue

No tenía ni idea de que meter como tropas especiales. Me pudo el miedo a los proyectiles y cometí de nuevo el mismo error. Demasiadas tropas.

Elfos Oscuros:

Mi lista se basaba mucho en el disparo, difícilmente podía imaginar cual iba a ser mi suerte, pero con unas maravillosas ballestas de repetición que me iban a permitir disparar 60 virotes por turno no iba a desperdiciar la ocasión de incluirlos!

La guardia negra es parte de una prueba de la lista alternativa de elfos oscuros que estoy haciendo, y consiste en que los héroes pueden ir acompañados por un destacamento de la guardia negra. Para ser sinceros se portaron regular durante la partida.

Las elfas brujas también se rentarían y las metí para lo que luego hicieron: cargar contra la primera unidad que rompiese las puertas! Recuerdo que como era la segunda partida que jugábamos aquel día, le pregunte a

Caos: 2000 puntos

Héroes:

Señor del Caos con Espada de Batalla. Mirada de los dioses. Armadura de la condenación y escudo
Príncipe Demonio. Marca de Khorne. Armadura de Khorne, Aidez de almas, Disrupción.

2 Cabras con piedra de energía y nivel 2

Unidades Básicas:

15 Guerreros de Caos elegidos.

Arma adicional. Campeón. 4 x Escalas. Escudos

15 Guerreros de Caos Khorne. Arma adicional.

Campeón. 4 x Escalas. Escudos

15 Guerreros de Caos Khorne. Arma adicional.

Campeón. 4 x Escalas. Escudos

20 Bárbaros. Escudo. Ligera. Ariete Cubierto.

(Para la puerta)

20 Bárbaros. Escudo. Ligera 4x escalas

20 Bárbaros. Escudo. Ligera 4x escalas

Unidades Especiales:

9 Aulladores

16 Furias

2 manadas de 25 minis cada una con ganchos

Manada de 20 khornegors con torre de aseño.

Unidades singulares:

Una monstruosidad mutante (gigante).

Elfos Oscuros: 2000 puntos

Puerta reforzada! 20p

Héroes:

General: Noble de Khaine con escolta

Escolta: Muerte carmesí. Escudo, armadura pesada, capa de dragón marino y ballesta de repetición,

Unidad con rocas y caldero de sangre 40p

Noble de Khaine con escolta

Escolta: Cristal de medianoche, sello de ghrond

Alabarda, Escudo, armadura pesada,

capa de dragón marino y ballesta de repetición,

Unidad con rocas y caldero de sangre 40p

Asesino elfo oscuro, Runa de khaine

y arma de mano adicional

Unidades Básicas:

10 lanceros con escudo

10 ballesteros

10 ballesteros

10 ballesteros

Unidades Especiales:

10 elfas brujas con campeona y estandarte

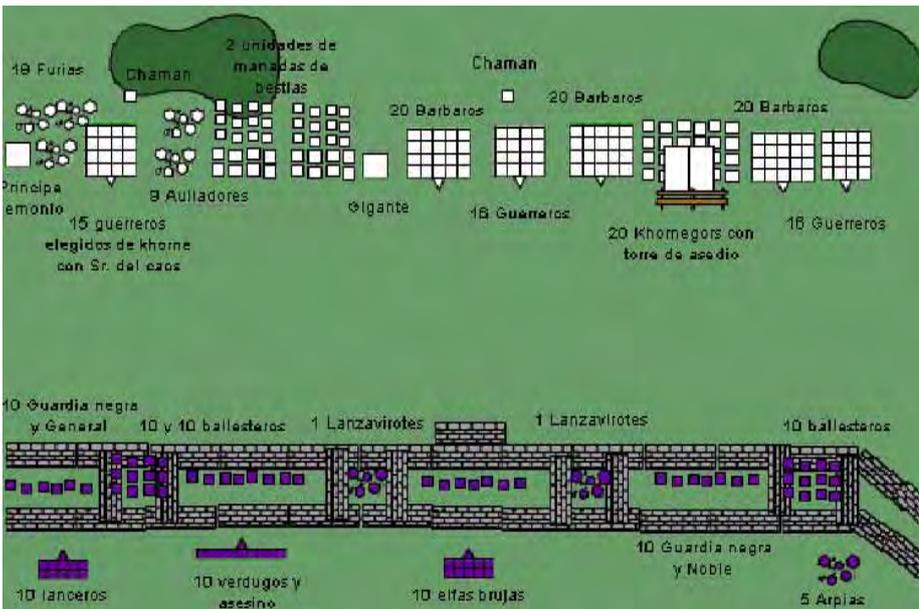
10 verdugos con campeón, rocas y caldero

10 verdugos con campeón, rocas y caldero

5 arpías

Unidades singulares:

2 Lanzavirotes



Veles, que había echado en falta el en su partida (el defendió en la anterior. Resultado: victoria decisiva en su contra) y solo debido a su consejo metí los 10 lanceros a pelo a modo de refuerzos... y menos mal, nunca había necesitado tanto de unos lanceros a pelo como en esta partida.

Otro gran acierto fueron las arpias, pues en principio no iban a tener objetivo, pero intentaría entretener el avance en la medida de lo posible.

En cuanto a táctica hay poca cosa... esperar y disparar? Y rezar a Khaine, xD!

El despliegue:

Elfos Oscuros: Los recuadros son las torres, los rectángulos entre ellos son los muros. Poco hay que decir del despliegue, al menos del de los elfos oscuros. En principio los ballesteros iban a ir todos en las torres, pero al tener 2 virotes tuve que poner a unos ballesteros en la segunda muralla. Los lanceros en posición para apoyar la sección de muro que haga falta y las elfas brujas delante de la puerta de entrada. Por último las arpias en el flanco derecho para salir posteriormente en pos de ralentizar al caos!

Caos: Como he dicho antes, el despliegue era en teoría sencillo. Las unidades voladoras en un flanco, junto con la unidad del general. Eso era más que suficiente para tomar la muralla y si me quedaban voladoras con vida ir tomando todas las almenas.

Los chamanes ayudarían al avance con "corcel de sombras" y "pellejo de medianoche" mientras la masa del ejército se lanzaba contra las murallas.

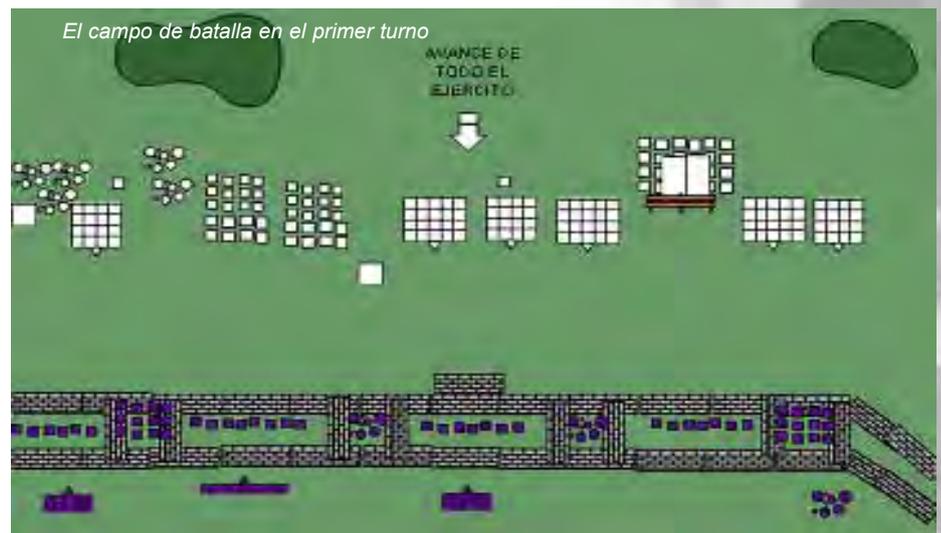
Elfos Oscuros: Aunque el defensor empieza, al no tener

Turno 1:

magia y al estar las ballestas fuera del alcance, lo único que pude hacer es disparar los virotes. Sinceramente creo que si no se tiene la más mala suerte que tengo yo, las torres de asedio son destructibles a base de virotes. Siendo objetivo grande impactaba a 3+ (y posteriormente a 2+).

Difícil es de imaginar cuántos saque al impactar. Lo difícil es en realidad herir, pues con R7 es a 5+. En toda la partida solo un virote llegó a herir, y con tan mala suerte otra vez, que al tirar las heridas múltiples, volvió a salirme un uno (como es posible!!!!!!! Arrgg).

Caos: Es extraño que mi rival se concentrara con los dos lanzavirotes en la torre de asedio y no hiciera nada. Cada vez que disparaba hacia allí empezaba a



sudar, sobre todo por que la unidad de khornegors que la llevaba no tenía escalas, así que si la torre era destruida más me valía haber abierto la puerta. Las voladoras se situaron a distancia de carga para el próximo turno, al igual que el

gigante. En un muy buen turno de magia, la unidad del general estaría protegida por un poderoso hechizo que hacía que solo se le pudiese impactar a seises.

Turno 2:

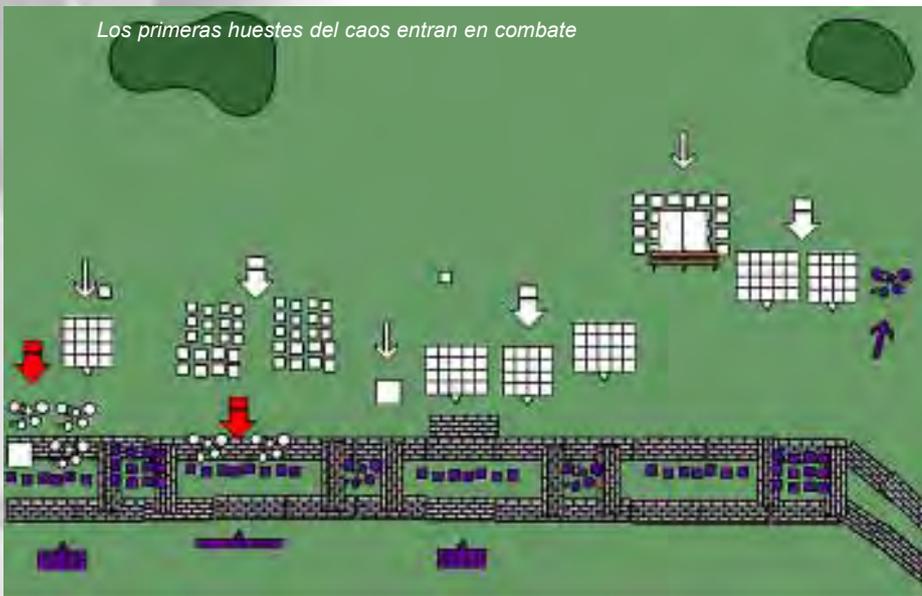
Elfos Oscuros: Ya se me habían echado encima en el turno 2. que te carguen 9 aulladores no es moco de pavo y que encima por ser voladoras no tengan ni que impactar a 6+ ni ataquen en ultimo lugar es desastroso... por suerte con esta unidad no tuvo mucha suerte y siempre mas de la mitad de sus ataques se filtraban al impactar. El flanco izquierdo sin embargo estaba perdido ya. 19 furias y un príncipe demonio de la rehostia no había forma de pararlo, ni con la guardia negra, ni con mi general ni con el asesino que por ahí pululaba... además de que en el siguiente turno se me venia encima el general matamucho con sus elegidos! Menudo desastre!

En el otro flanco las cosas me iban algo mejor la verdad. Las arpías salieron volando e impidieron que todo un flanco pudiese avanzar mientras eran acribillados por 10 ballesteros. Eso sumado a la pésima tirada para avanzar la torre de asedio antes del comienzo de la partida, convirtió ese flanco en una tortuga que solo llegaría para el final de la batalla.



Caos: Estas arpías me habían fastidiado el avance, no perdí el tiempo en intentar alcanzarlas porque estaba casi seguro de que Rommel no me cargaría con ellas (las perdería fijo). El grueso del ejercito llegaría en el turno 3, mientras tanto las furias, aulladores y el príncipe demonio habrían acabado con un flanco (o eso pensaba yo) en dos

turnos. Mi rival se dio cuenta de que disparar a las peñas de hombres bestia no tenía sentido por ser demasiado grandes, así que muchos disparos volvieron a fijar a los valiosísimos guerreros del caos como objetivo principal, logrando unas 2 o 3 bajas por turno. De seguir así me quedaría sin unidad antes de que hiciese nada.



Turno 3:

Elfos Oscuros: Ya estaban aquí. Menos en el flanco derecho, casi todas las unidades del ejercito del caos ya habían llegado al combate. Para una táctica que se basaba mucho en el disparo esto significa un autentico desastre. Desde luego podría haber sido mucho peor, pero un par de golpes de suerte disminuyeron mis problemas. Por un lado las furias se desmaterializaron a pesar de haber matado apenas a 2 o 3, y es que con Ld6 no es buena idea meter demasiadas arpías en una unidad.

El otro golpe de suerte (efímero, eso si) es que los bárbaros del flanco derecho, al comerse un caldero con sangre hirviente y 8 pedruscos, decidieron que perder la mitad de su unidad era demasiado para ellos y salieron por patas unos pocos centímetros, con tan mala suerte de quedarse delante de la torre de asedio impidiéndole el paso!

Caos: Malditos demonios! Las cosas empezaban a ir mal, por una parte me había dado cuenta de que mi ejercito era enorme. Las furias apenas lucharon la mitad y se

desmaterializo toda la unidad. (No metáis muchas furias) Por suerte los aulladores estarían ahí trabados haciendo alguna baja durante 3 o 4 turnos mas. Con la llegada del general y el demonio acabe con toda la resistencia, ahora ya era libre de ir muro por muro como picadora de carne. Me arrepentí pronto de meter manadas, las pocas unidades que subían no aguantaban y casi no hacían bajas, y lo que fue el gran error: Hacia que ni el general ni los elegidos pudiesen pasar a través de esa sección de la fortaleza, con lo que tendrían que bajar, darse una vuelta y subir por otro lado en la que no hubiese tanta carne de cañón. Como mi ejercito se basaba en "absorber bajas" estaba claro que lo único que había hecho al meter casi 200 miniaturas era crear ante la fortaleza un efecto cuello de botella. Fue el primer atasco de la historia.

Para colmo, al huir los bárbaros habían inmovilizado la torre de asedio un turno mas. Que hacer con la otra manda? pues mandarla hacia el otro lado, aunque tuviese un problema de macro población aun peor que en este. Al menos me cargue la puerta, las unidades que sobrasen siempre podrían entrar por ahí. Sabéis que hice el gigante? nada. Contra murallas no puede hacer nada, y contra las tropas tampoco. La próxima vez no te hago caso Rommel! : p



Sin general desde el cuarto turno

Turno 4:

Hala, ya había pasado, me había quedado sin general, sin asesino, sin guardia negra y sin la mitad de una unidad de verdugos. Básicamente había perdido una muralla en el turno 4, lo que en realidad no está demasiado mal teniendo en cuenta que en la anterior batalla contra el caos en el turno 4 yo ya le había conquistado media fortaleza!

Las elfas brujas decidieron cargar a los bárbaros, como estaba planeado, y con 6 bajas a cambio de una, los bárbaros salieron por patas para ser arrasados. Por suerte o desventura me fui a trabar contra una manada que pululaba por ahí, a la que previamente (y estúpidamente) había

cargado con las arpías (que rebotaron y se perdieron para siempre). En el flanco derecho las cosas seguían muy bien. Para rabia de Veles, los 10 bárbaros que habían huido se reagruparon y la torre de asedio se quedó estancada ahí un turno más, jejeje. También los guerreros de ese flanco morían de 3 en tres, y para el final de la batalla solo quedarían en pie 3 de los 16 originales. Por poco me llevo su ingente cantidad de puntos solo a base de disparo de ballesta de una única unidad.

El centro por su parte fue todo un evento. De 4 en 4 subían guerreros del caos a la muralla, pero la guardia negra y el noble que me quedaba, en superioridad numérica y rodeándolos,

acabaron con cada andanada de guerreros hasta aniquilarlos por completo!

También en este turno es cuando el tordo de príncipe demonio empezó a jugar al parchis con mis torres por eso de: "... de torre en torre y arrasado pk valgo 435 puntos y soy una sobrada abusica!" xD la verdad no se para que le dije que lo metiera... supongo que pensaba que era objetivo grande y resulto no serlo...

Caos: las cosas no marchaban bien, demasiada tropa y demasiado mala. Al menos el príncipe demonio iría divirtiéndose con máquinas de guerra y arqueros. Mis unidades de bárbaros del caos sufrieron una carga de las elfas brujas, perdieron el combate y salieron huyendo. Las furias rebotaron contra la manda (al fin buenas noticias). En este turno sucedió el fenómeno definitivo que me haría comprender lo mal que estaba organizada mi lista. Una unidad de guerreros de khorne muy bien equipada no fue capaz de tomar la muralla central y fueron muriendo de cuatro en cuatro hasta desaparecer. Esto da que pensar, si a una de tus mejores infanterías no le es posible tomar una sección como lo van a hacer unos tipos en mallas? (bárbaros), mas aun, como lo van a hacer unas cabras?

Definitivamente, al menos 140 minis de mi ejército servían para rellenar! Un chamán cayó por los disparos de ballestas, pero ya me encargaría yo de darles su merecido.

Por arrasamiento, las elfas brujas embistieron a la manada. ¡Glups!

Turno 5:

Elfos Oscuros: En el centro acabe por fin con los guerreros, justo a tiempo para ir a reforzar el flanco izquierdo, puesto que los malditos y siempre malditos aulladores de 2 heridas y Resistencia 4 estaban desangrándome, junto con un montón de Gors y Ungors pequeñajos y feotes. Gracias a dios que metí esos 10 lanceros con escudo, pues con su salvación de 4+ aguantan de maravilla, especialmente al ser tozudos con Ld8 (en los asedios las unidades se consideran "tozudas") así pues el flanco aguantó varios turnos mas solo gracias a estos 80 puntos bien invertidos!

Mientras el príncipe demonio hacía su segunda "tirada" de "oca en oca" y se ventilaba un virote (se lo merecían, no habían acertado ni un maldito disparo de 5 que habían hecho!) el gigante cargo a mis brujas. Las pobres fueron aniquiladas, pero

como se habían trabado anteriormente con la manada, le hicieron unas cuantas muchas bajas que obligaron a esta a salir por patas. En el flanco derecho los ballesteros seguían a lo suyo incordiando

mortalmente a unos guerreros de khorne que ya solo quedaban un puñado, y para desesperación de Veles, la torre de asedio aun no podía cargar. Si lo hicieron sin embargo los bárbaros que habían huido, pero



El quinto turno empieza a ver huidas del Caos



de bárbaros que subía a los muros, pero a diferencia de los guerreros que habían sido 16, muriendo 3 por las rocas, los bárbaros eran 20 y llegaron intactos. Así que aun quedaba para rato!

Caos: Bueno, el gigante al menos hizo algo. Arraso la unidad de brujas, aunque no tener en cuenta estos posibles refuerzos me habían hecho perder tiempo y dos unidades enteras. A los demás bárbaros no les iba mejor, apenas conseguían llegar, una lluvia de piedras y aceite les hacía salir huyendo por pánico. Desaparecieron así casi dos unidades enteras de 20 bárbaros.

Sobre la manada que huía prefiero no pensar, con su bajo Liderazgo la daba por perdida. Al menos la torre de asedio adornaba sin poder cargar, parecía un faro y dentro 20 Khornegors jugando a las cartas. Rommel ya no podía acabar con ella, gracias a que el príncipe demonio había arrasado las almenas, pero si yo tampoco podía cargar con ella porque los malditos bárbaros estaba correteando de un lado para otro, era como ya he dicho un elemento decorativo. Menos mal que ya no había bárbaros....

como habían tardado dos turnos en volver, la sangre hirviendo ya volvía a estar calentita, con lo que volvieron a llevarse un polizón a base de ketchup caliente, con trocitos de piedra. Esta vez quedaron menos de 4 y al huir no

volverían a reagruparse nunca. Una unidad menos y via libre para la torre de asedio!

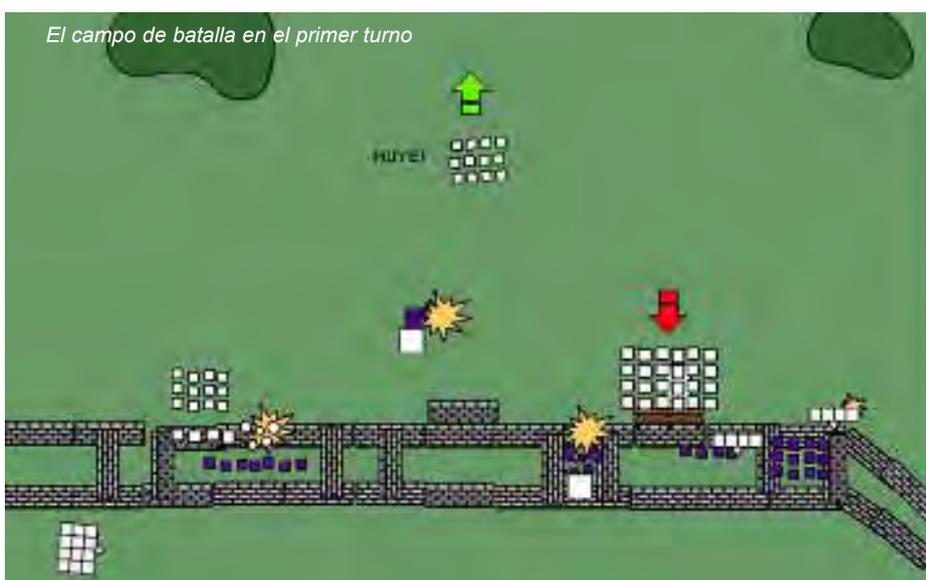
Igual que con los guerreros en el centro en los anteriores turnos, los verdugos despachaban cada oleada

Turno 6:

Elfos Oscuros: Las cosas estaban ya casi terminadas. La manada seguía huyendo, y yo rezaba para que se fuese a salir en el próximo turno dándome sus puntos, y la guardia negra con el noble fueron a despachar los últimos aulladores, que no quisieron nunca desintegrarse y tuve que matarlos uno a uno hasta el último. Lo mismo hubiese pasado con la manada de no haber sido tropecientosmil. Simplemente no daba abasto!

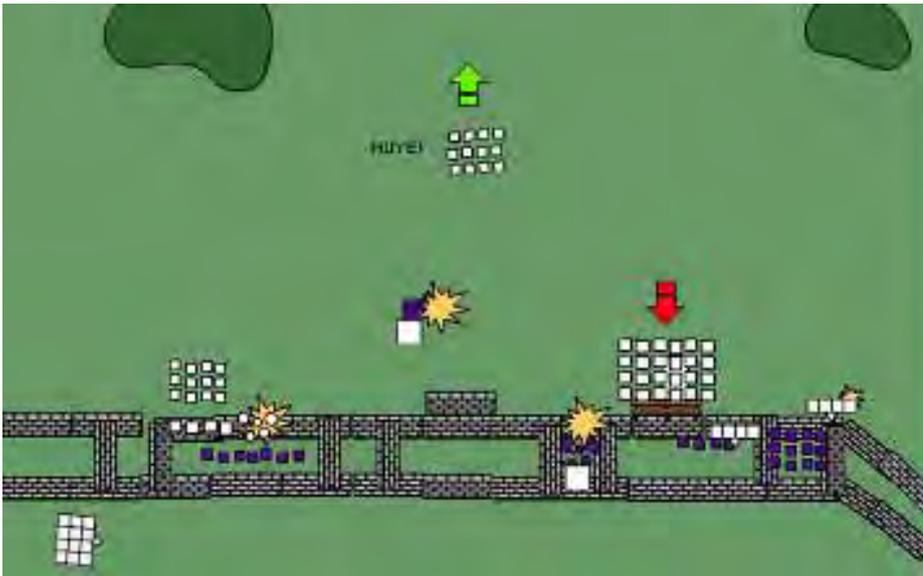
Además con la llegada de la torre, podía dar por perdido el otro flanco, por suerte solo podían salir 2 cabras por turno, y pude mantenerlas a raya (que no matarlas...).

Caos: Los aulladores desaparecieron, pero ahora la mil veces maldita unidad de lanceros tenía que acabar con toda la manda



de Gors / Ungors que quedaban. Finalmente la torre de asedio llegó, pero no consiguió hacer nada útil, algunas bajas y poco más. Si hubiésemos jugado un turno más,

habría caído. Solo quedaba un bárbaro en su unidad original de 20 y un 3 guerreros de Khorne. Si sobrevivían sería un gran golpe de suerte.



Turno 6:

Hay que jorobarse con el príncipe demonio, que pesado es el tío. Al menos esta vez le salió el tiro por la culata y no consiguió aniquilar a todos los ballesteros... solo se llevaría la mitad de sus puntos. Pero en el resto de aspectos si tuvo suerte, pues sus guerreros de khorne sobrevivieron 3, y sus puntos me los negaba. De la mega

unidad de bárbaros, sobrevivió un maldito bárbaro, y tampoco me lleve todos los puntos. Por si esto fuese poco y para remarcar que se reía en mi cara, la manada se reagrupó a menos de 20 centímetros del borde!

La partida se acabo aquí, y si bien el resultado fue empate, puede

decirse que el había ganado ya que a mi no me quedaba nada y la unidad con potencial de hacer algo, la del noble, iba a ser cargada muy pronto y por la espalda por la unidad mega torda de elegidos de khone con palaca matamucho!

Lo que realmente me salvo el pellejo fue la forma en la que decidimos (antes de la batalla) repartir los puntos de victoria. Normalmente los asedios se juegan con la fortaleza en el centro de la mesa y en forma cuadrada y luego los puntos que se cuentan son UNICAMENTE 100 puntos por cada cuadrante. Al estar en el centro la torre, podía negar de esta forma los cuadrantes, pero claro, nosotros no jugábamos así.

Caos: Lo de la manda salió bien al final! Solo quedaba reordenar las tropas para conseguir capturar todo lo posible y ver si la torre de asedio hacia algo. (No, no hizo nada) : p

Por suerte mis tropas se agarraron a la vida con cierta mala leche, negándole a Rommel una cantidad de puntos mas que considerable.

Desenlace:

Cada sección de muralla otorgaba 100 puntos de victoria y cada torre 50. pero para eso había que haberla tomado, y como el príncipe de las ocas y el parchis solo tenía potencia de unidad 3, las torres seguían considerándose mías. Lo mismo sucedía con las murallas, pues para el termino de la batalla, solo la muralla del flanco izquierdo era de Veles, mientras que el resto eran mías. Resolución del combate: **EMPATE!**



Comentarios finales:

Elfos Oscuros: Fallos he cometido muchos, pero lo peor fueron las actuaciones de mis normalmente queridos virotos. De unos 6 disparos que se llevaría la torre de asedio, solo uno hirió, y encima solo hizo una herida. Con un mínimo de suerte, haberle destruido la torre de asedio al caos hubiese sido un puntazo táctico, aunque para lo que hizo poco hubiese importado. Donde mas se aprende no es en las derrotas, como la gente suele pensar, sino en los empates, porque se puede considerar que han perdido ambos jugadores, por lo que ambos aprenden, xD.

Yo desde luego tengo muy claro que tanto para atacar como para defender un castillo lo que prima no es tanto la fuerza, sino la cantidad de ataques que tengan las unidades y su tirada de salvación. Como pudo verse, los verdugos defendieron relativamente mal mientras los lanceros aguantaron lo indecible. Si hay algo que tengo claro, es que para la próxima batalla llevaré como mínimo una unidad de apoyo de 10 lanceros con escudo y campeón por sección de muralla. Apenas suponen 240 puntos de inversión, pero pueden impedir que el enemigo tome un muro al menos por 2 turnos, sino mas!

Caos: A los 4 grandes fallos en la lista le corresponden otros tantos en la parte practica. Desde luego se me olvidaron por completo las unidades de apoyo, y eso que fue lo que mas eche de menos en la anterior partida donde yo defendía. Por otra parte, fue imposible jugar con una lista tan grande sin que las unidades se molestasen entre si. Tomo nota para la próxima vez, a un asedio hay que llevarse las mejores tropas. La clave para tomar el castillo esta en la resistencia de tus tropas. No importa que hagan 3 o 4 ataques cada uno si no queda nadie para contestar (que fue lo que le paso a la unidad de guerreros del centro), si hubiese invertido los puntos del príncipe demonio y de las tropas prescindibles en héroes mas pequeños pero aun así decentes, me habría quedado un ejercito mucho mas reducido y mas jugable. Empate al final, podría haber sido peor... Felicitaciones a Rommel!

Saqueo de Überschaltz

Por Namarie

Durante la Tormenta del Caos, el enorme ejército liderado por Archaón tenía como objetivo principal la ciudad de Middenheim, para poder establecer un fuerte donde poder reabastecerse y conquistar todo el Imperio (además de minar la confianza del Imperio al conquistar una de las ciudades más importantes). Sin embargo, en cientos de pueblos del Norte del Imperio se libraron sangrientas batallas, y fue gracias a estas batallas que la guerra se venció.

Esta batalla permite representar lo que ocurrió en Überschaltz, pero pasó lo mismo en tantos otros lugares...

El campo de batalla

El campo de batalla (de 120x120cm) deberá estar ocupado casi en su totalidad por un pueblo. Coloca unos seis edificios más o menos en el centro (tres de ellos deben estar a menos de 40cm de los bordes del campo de batalla). Puedes poner algún muro o árboles.

El Ejército del Caos

El ejército del Caos tiene un tamaño de 500 puntos y debe estar compuesto por las siguientes unidades (todo el ejército tiene la Marca del Caos Absoluto, exceptuando los Mastines del Caos). El ejército debe cumplir las reglas de Patrullas.

- 1+ unidades de Bárbaros del Caos. marcados como Caos Absoluto.
- 1-3 unidades de Bárbaros del Caos a caballo.
- 0-1 unidad de máximo 10 Guerreros del Caos. El Paladín de la unidad (obligatorio) será el general del Contingente.
- 1+ unidades de Mastines del Caos.
- 0-2 unidades de Bárbaros del Caos armados con arco (arco normal, +1 punto por miniatura). No pueden llevar ningún equipo que no sea arma de mano y arco.

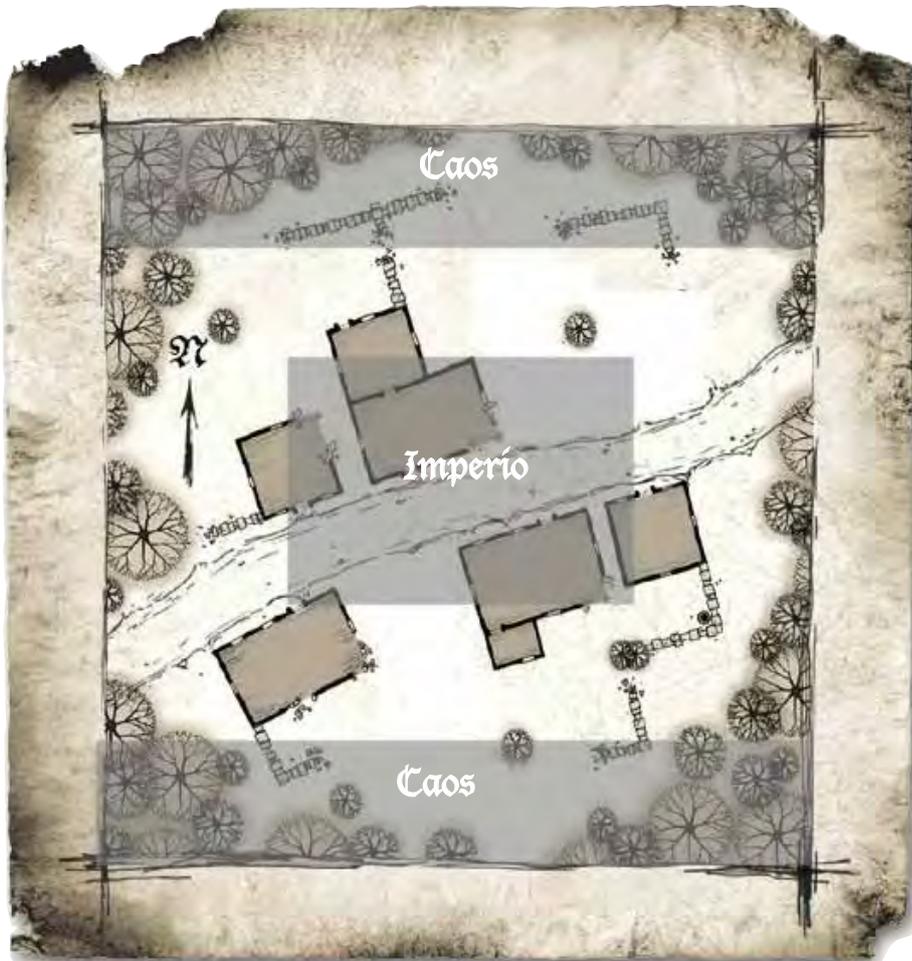
El Ejército Imperial

El ejército Imperial tiene un tamaño de 400 puntos y debe estar compuesto por las siguientes unidades. El ejército debe cumplir las reglas de Patrullas.

- 0-1 unidad de Grandes Espaderos.
- 0-1 unidad de Herrueruelos.
- 0-1 unidad de Flagelantes.
- 0-1 unidad de Compañías Libres.
- 1+ unidades de Espadachines, Alabarderos o Lanceros.
- 0-2 unidades de Arqueros / Ballesteros. Hay que tener en cuenta que el ejército no puede tener arcabuceros ni siquiera como destacamentos.

Quién empieza

El jugador caótico está haciendo la incursión, así que el jugador caótico empieza.



Despliegue

El jugador imperial despliega en un cuadrado centrado, tal que todas sus tropas estén a 40cm o más de distancia de cualquier borde de la mesa. Una vez el jugador imperial haya desplegado sus tropas, el jugador caótico despliega su ejército en cualquier extremo del campo de batalla, hasta 20cm de distancia del borde de la mesa.

Condiciones de victoria

La batalla dura ocho turnos. Si tras jugar ocho turnos el jugador caótico consigue incendiar más de la mitad de edificios, gana la batalla (ver Reglas Especiales). En caso contrario, gana el jugador Imperial.

Reglas especiales

Defensa heroica: el ejército imperial es inmune a pánico.

Incendiar edificios: Todas las tropas caóticas (excepto los Mastines) se considera que tienen antorchas o teas para prender fuego en los edificios de madera y paja. En la fase de combate cuerpo a cuerpo, cualquier unidad caótica (excepto Mastines) en contacto con un edificio puede "atacar" al edificio (HA0 R4; sólo un ataque por unidad). Si "hiere", se consigue que el edificio arda en llamas.

Jugando una batalla más grande...

Si una Patrulla se te queda pequeña, puedes imaginar que en vez de Überschaltz se trata de una pequeña ciudad de Middenland y jugar una batalla de Warhammer. Se siguen todas las reglas, salvo los ejércitos (1.600 vs 2.000 por ejemplo) y el número de edificios (9 edificios estaría bien para una batalla de ese tamaño).

Contingentes Aliados

Por : Tom Merrigan (Warmaster Magazine nº 19) / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Alguien (lo siento, no recuerdo quien) nos pidió un artículo acerca de utilizar contingentes aliados en Warhammer Fantasy. Buscando algo que nos pudiera servir para satisfacer esa petición, hemos encontrado este artículo para Warmaster. No es lo mismo, pero podría servir de inspiración para preparar algo parecido para Warhammer Fantasy.

Qué ejércitos pueden formar alianzas

Para ver qué ejércitos pueden formar alianzas utiliza la tabla inferior. Puedes incluir más de una fuerza aliada como parte de tu ejército, pero no puedes incluir unidades de dos ejércitos diferentes que no puedan aliarse entre sí normalmente. Por ejemplo, un ejército del Imperio no pueden incluir Altos Elfos y Enanos en la misma fuerza debido a que los Altos Elfos y los Enanos no pueden aliarse entre sí.



Escogiendo aliados

Puedes gastar hasta un 25% de tu valor inicial en puntos de tu ejército en unidades aliadas. Por ejemplo, en una partida a 2.000 puntos, puedes gastar hasta 500 puntos en unidades aliadas. Sólo podrás comprar unidades y no personajes de tu fuerza aliada, y debes además tener en cuenta las

restricciones de máximo y mínimo de las unidades del ejército aliado, con la siguiente modificación.

Para cada unidad, divide el valor total mínimo y máximo para el tamaño en puntos de la partida que vayas a jugar por cuatro, redondeando las fracciones hacia arriba para el valor mínimo y hacia abajo para el valor máximo. Los valores que obtengas te dirán el mínimo y máximo de cada tipo de unidad aliada disponibles para tu ejército. En el caso de valores mínimos, debes incluir estas unidades antes de gastarte puntos en otros tipos de tropas.

Por ejemplo, si estas jugando una batalla a 2.000 puntos de Orcos y Goblins y quieres incluir algunas unidades del Caos como aliadas, necesitas incluir al menos una unidad de Guerreros del Caos y una unidad de Bárbaros antes de poder comprar otros tipos de tropas. Hay un mínimo de dos unidades de cada tipo (Guerreros del Caos y Bárbaros) en un ejército estándar de 2.000 puntos, que dividido por cuatro al ser cogidas como aliadas, y redondeando hacia arriba, se obtiene un mínimo de 1 unidad de cada tipo.

Esto costaría 210 puntos de los 500 disponibles para los aliados (25% de los 2.000 puntos de ejército).

Con los 290 puntos restantes puedes comprar otras unidades del Caos, teniendo en cuenta los valores máximos impuestos. Continuando con el ejemplo anterior, esto te permitiría incluir hasta dos unidades de Bárbaros a Caballo por un coste de 180 puntos como aliados de tu fuerza de Orcos y Goblins. Hay un máximo de ocho unidades de Bárbaros a Caballo en un ejército del Caos de 2.000 puntos, dividiendo el valor por cuatro al ser cogidas como aliadas, y redondeando hacia abajo, se obtiene un máximo de 2.

Utilizando aliados

Las unidades aliadas forman parte del ejército principal para todos los propósitos. Siguen las ordenes dadas por los personajes de la fuerza principal como si fueran unidades propias de su ejército. Las unidades aliadas también pueden formar brigadas con cualquier unidad, sea aliada o del ejército principal.

TABLA DE CONTINGENTES ALIADOS

| | Bretonianos | Caos | Elfos Oscuros | Enanos | Imperio | Altos Elfos | Kislev | Hombres Lagarto | Orcos y Goblins | No Muertos | Skaven | Condes Vampiro |
|-----------------|-------------|------|---------------|--------|---------|-------------|--------|-----------------|-----------------|------------|--------|----------------|
| Bretonianos | - | N | N | S | S | S | S | N | N | N | N | N |
| Caos | N | - | S | N | N | N | N | N | S | N | S | S |
| Elfos Oscuros | N | S | - | N | N | N | N | N | S | N | S | S |
| Enanos | S | N | N | - | S | N | S | N | N | N | N | N |
| Imperio | S | N | N | S | - | S | S | N | N | N | N | N |
| Altos Elfos | S | N | N | N | S | - | S | N | N | N | N | N |
| Kislev | S | N | N | S | S | S | - | N | N | N | N | N |
| Hombres Lagarto | N | N | N | N | N | N | N | - | N | N | N | N |
| Orcos y Goblins | N | S | S | N | N | N | N | N | - | N | S | S |
| No Muertos | N | N | N | N | N | N | N | N | N | - | N | S |
| Skaven | N | S | S | N | N | N | N | N | S | N | - | S |
| Condes Vampiro | N | S | S | N | N | N | N | N | S | S | S | - |

TACTICA: GENESTEALERS

Por Doomthought en <http://www.librarium-online.com>. Traducido y adaptado por Lord Darkmoon

Genestealers. Para algunos el nombre recuerda a imágenes de temor y asco. Para otros, respeto. Para algunos de nosotros (NdT: Entre los que me incluyo) son lo que nos hizo entrar en el hobby de Games Workshop en primer lugar (¿alguien ha dicho "Space Hulk"?). acechando nuestros Exterminadores por los corredores oscuros y estrechos al estilo Aliens. Incluso hoy los Genestealers aterrorizan los corazones (o la falta de) de los comandantes enemigos.

Gerreros superiores, inhumanamente rápidos y con ataques Acerados, los Genestealers se encuentran entre las mejores tropas de Choque del Universo de Warhammer 40.000. La capacidad de mejorar su perfil para adaptarse a diferentes oponentes hace de los Genestealers la mejor tropa de Choque. Pueden tomar diferentes papeles, como anti-élite, anti-infantería, e incluso anti-vehículos. Y para esos generales sin piedad pueden ser utilizados como unidades sacrificables de distracción, pero ¿quién querría hacer eso con la más asombrosa máquina de matar?

A favor y en contra

¿Qué tenemos a favor y en contra de los Genestealers?

A favor:

- Rápidos
- Gran HA
- Aceradas
- Distracción
- Gran Iniciativa

En Contra:

- Pueden ser caros
- No muy resistentes
- Mínima TS, incluso mejorada
- Pierden Pies Ligeros cuando se les une un Líder de Progenie

Biomorfos

(Originalmente enviado por *Warrior47*) Éstas son mis ideas sobre los biomorfos de Genestealers. Puede que no sean las mejores ni sean acertadas, pero es lo que he aprendido de mi experiencia. Espero que ayude.

- Mandíbula Ácida: Un biomorfo decente, pero muy caro para lo que hace. Los Genestealers golpearán con la mayoría de sus ataques, haciendo difícil que este biomorfo sea muy útil.
- Caparazón Extendido: Un biomorfo esencial. Es el más útil ya que mejora la tirada de Salvación e impide que

muchas armas básicas como los Bolters penetren la armadura.

- Espolones Alimentarios: Aunque es un biomorfo chulo, realmente no es necesario. Los 'Stealers tienen una HA suficientemente alta de forma que no necesitan Enemigos Predilectos, y sólo es útil cuando el oponente tienen una HA más alta que 6, en cuyo caso probablemente sea una pequeña unidad de élite que puede morir simplemente a base de impactos de aceradas.
- Garras Garfio: Muy útiles si juegas sobre un terreno muy denso y realmente es una opción personal, ya que no cuesta tanto como para significar una diferencia en una progenie de Genestealers. Si estás atacando una posición fortificada, merece la pena invertir los puntos.
- Agujón Venenoso: En mi opinión, este es un biomorfo que los Genestealers no deben tomar. La mayoría de las unidades con múltiples heridas tienen entre 2 y 4 heridas y una progenie de 6 Genestealers a la carga te darán 3 heridas automáticas aceradas. Simplemente, el Agujón es demasiado caro para merecer la pena.
- Garras Afiladas: Este es otro biomorfo excelente, aunque yo no lo use mucho. Un ataque adicional por 'Stealer no es algo para tomar a risa, y puede ser mortífero en una carga. La desventaja es que tienes un Genestealer mucho más caro que no es más resistente y que, combinado con el Caparazón Extendido, tienes un coste excesivo para una única progenie de Genestealers.
- Escabullirse: He oído algunas estrategias y gente a la que le gusta esto, pero yo lo odio. Es un biomorfo expensivo que te da un movimiento gratis. El problema es que si no vas el primero, simplemente te estás moviendo más en la zona de disparo de tu oponente, y probablemente tus Genestealers estén más cerca, por lo

que tendrán que dispararles o realizar un chequeo de prioridad de objetivo primero. No es un biomorfo muy útil, en mi opinión.

- Sacos de Toxinas: Parece bueno, pero en realidad es otro biomorfo caro. Los Genestealers se basan en sus ataques acerados para dañar cosas grandes. Es similar a las Garras Afiladas, pero no mejora los ataques acerados.

Recuerda que, como con todas las unidades, es muy importante intentar mantener tus Genestealers tan baratos como sea posible mientras que puedan hacer bien su trabajo.

Anti-Elite

Como las progenies de este tipo de Genestealers son tan caras, necesitas mantenerlas pequeñas para que no sean un pozo devorador de puntos. Entre 6 y 8 es perfecto. Con cuatro ataques acerados a la carga, estos Genestealers deben ser capaces de eliminar incluso al oponente más duro. Vigila a las escuadras de armas pesadas y a las armas que puedan atravesar tu armadura. Para evitar los disparos de armas especiales, utiliza la cobertura como ventaja (siempre) ya que con la regla de Moverse a Través de Cobertura no te quedarás atascado. Coloca estos Genestealers en cuerpo a cuerpo contra un objetivo jugoso tan pronto como sea (in)humanamente posible.



Biomorfos esenciales

Ninguno

Se podrían considerar

Garras Afiladas. Algunas personas prefieren tener tantos ataques como puedan, incluso aunque tengan una unidad mucho más cara que morirá de todas formas.

Son Buenos contra

Vehículos, Infantería (v. anterior)

Son malos contra

Elites, por lo mismo que antes.

Efecto psicológico

El efecto psicológico de colocar una progenie de Genestealers en el tablero es enorme. A mucha gente simplemente les da miedo. Probablemente es por eso que los míos nunca consiguen cruzar el tablero vivos en número significativo. Son una gran unidad de distracción (¡BLASFEMIA!). Probablemente, tu oponente desviará mucho de su fuego total para destruir tus Genestealers, mientras que esos disparos podrían haber destruido al resto de tu ejército. Entonces, simplemente le arrollas con el resto de tu fuerza.

Siempre que los Genestealers están presentes, representan una amenaza y, garantizado, les dispararán.

Ejército Genestealer

- Líder de Progenie (80 pts) + Caparazón Extendido
- Escolta de 5 Genestealers (100 pts) + Caparazón Extendido
- 8 Genestealers (160 pts) + Caparazón Extendido
- 8 Genestealers (160 pts) + Caparazón Extendido

Total: 500 puntos

Esta lista, al nivel de 500 puntos, atravesará cualquier cosa que tu oponente pueda arrojarte. En combate cuerpo a cuerpo, son los amos. Si los colocas con el Líder de Progenie, puedes Infiltrarte y destruir esas apestosas escuadras de armas pesadas. Los vehículos no deberían ser un problema porque: A, no habrá muchos y B, los que haya no estarán fuertemente blindados.

Espero que esta táctica os ofrezca una nueva visión de los muchos papeles que puede tomar el Genestealer en un ejército Tiránico.



Biomorfos esenciales

- Caparazón Extendido, evita la masacre por bolters. No querrás que tu progenie de 'Stealers dopados mueran a manos de marines normales, ¿verdad?
- Garras Afiladas, para conseguir cuantos más ataques sean posibles y mejorar el ratio de muertos.

Se podrían considerar

Escabullirse, podría ser útil si tienes el primer turno, ya que si tu oponente es descuidado o juegas en una mesa pequeña, con un poco de suerte y una buena tirada de Garras Ligeras, podrías conseguir asaltar en el primer turno.

Son buenos contra

Elite (de ahí el nombre) y bípedes, ya que el gran número de ataques acerados y el bajo valor de Blindaje de los bípedes, los Genestealers no deberían quedar trabados.

Son malos contra

Masas de tropas. Quedarán trabados mucho tiempo, porque es una unidad pequeña y por tanto no tiene muchos ataques.

Anti-Infantería

Con su alto valor de Iniciativa y HA, los Genestealers deberían ser capaces de acabar con el soldado medio con facilidad. Utilízalos en progenies de 8 a 12, ya que estos Genestealers se verán destrozados por los disparos de bolter, y necesitarán tantas miniaturas como sea posible cuando alcancen a su objetivo. Mantén estos Genestealers baratos, preferiblemente sin ninguna mejora, ya que morirán rápido. Esta configuración es estupenda contra Guardia Imperial por varias razones. Uno, que no hay tantos Bólters en la Guardia Imperial. Menos Bólters significa menos

penetración (si, puede que tengan Armas Inferno). Dos, porque les ganarás en combate cuerpo a cuerpo sin dificultad. Y tres, porque habrá un montón de infantería a la que matar, y a esto se supone que se dedica esta escuadra. Utiliza siempre la escenografía a tu ventaja.

Biomorfos esenciales

Ninguno

Se podrían considerar

Garras Afiladas, ya que más ataques siempre es bueno, especialmente contra ejércitos con mucha infantería.

Son Buenos contra

Infantería y vehículos ligeros. Si consigues lanzar suficientes ataques acerados contra vehículos, algo pasará.

Son Malos contra

Elite. No son lo suficientemente poderosos como para derribar unidades de elite de forma fiable.

Anti-Vehículos

Los Genestealers no están muy bien equipados para el papel de cazadores de tanques, ya que tienen que confiar en tiradas afortunadas de aceradas para hacer daño. Por eso, en mi opinión, elige una progenie de tamaño máximo. Es más, añade un Líder de Progenie, ya que tiene una Fuerza más alta. Necesitas una progenie numerosa para que, sin importar las bajas, sigas siendo capaz de lanzar 10+ ataques contra tu objetivo. Las Garras Afiladas podrían ser útiles, pero añaden el coste a una unidad que, lo más probable, es que no llegue a ver el final del combate. No lo recomendaría, aunque sea útil. Esta unidad debe ser barata, porque también morirá. Y nadie aquí sufre del síndrome de todos-los-huevos-en-una-cesta, ¿verdad?

Rituales Oscuros de los Dioses del Caos

Por : Tuomas Lahdeoja (Town Cryer nº 14) / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Siendo durante mucho tiempo un devoto del Príncipe del Caos me gustaría ver a los Magisters lanzando hechizos asociados a los cuatro Poderes del Caos de forma adicional a los encantamientos más genéricos que están disponibles para los líderes de los Poseídos. Efectivamente, el Señor Oscuro que merodea por el Pozo es una poderosa entidad, pero a fin de cuentas es solo un insecto que zumba en el oído de Tzeentch. Los Demonios ya estaban presentes en los primeros artículos que presentaban Mordheim en la White Dwarf, pero aparentemente se han perdido durante los playtest y no entraron en el Reglamento de Mordheim. Este artículo trata de corregir eso, después de todo los Demonios son una de las criaturas más caracterizadas en la mitología de Warhammer.

Los Magisters y los Cuatro Grandes Dioses del Caos

Acercaos a mi, hijos de la noche, y escuchad los deseos de Slaanesh, el audaz Príncipe del Caos y Señor del Placer en el Dolor. Puede ser llamada su atención por orgías celebrando los placeres de la carne; nada es demasiado depravado para aquellos que buscan su divino escrutinio. Aquellos que son agraciados con su favor verán incrementada la talla de su cuerpo, la belleza de su cara y la fortalezade sus mentes.



Pero el Príncipe del Caos no es el único que gobierna sobre los Reinos del Caos. También está Tzeentch, el Señor del Cambio y el dios patrón de los hechiceros. Él es el gran mutador, se deleita en distorsionar el espíritu y el cuerpo de los mortales en nuevas y fascinantes formas. Sus seguidores son hechiceros y manipuladores, conspiradores sin igual, moldean el mundo bajo la guía de su señor.



Tzeentch está siempre en gurrea con Nurgle, el Señor de la Decadencia. Nurgle envía plagas y enfermedades al mundo para matar a sujetos de las manipulaciones de Tzeentch por lo que el mundo debe crecer de nuevo. Envía sucesivamente sus creaciones a los humanos y skavens por igual, no hay nada que le divierta más que una larga vida decadente, la llama de la enfermedad prolongada en las agonizantes almas



de los seres sintientes. Nurgle es el dios del estancamiento y la decadencia, mientras que Tzeentch disfruta con la chispa de la vida y los cambios súbitos que le da al mundo.

Después está Khorne, el hambriento dios de la carnicería y la masacre. Cegado por su rabia, menosprecia los caminos de la magia por lo que él no nos concierne a nosotros.



¡Venid, Demonios, yo os invoco!

Invocar los Demonios del Reino del Caos al campo de batalla requiere tanto encantamientos mágicos como un apropiado sacrificio de objetos valiosos, especialmente sangre. En el juego esto se representa mediante un Hechizo invocado por el Magister para invocar al Demonio, y el coste de contratación (como si fuese un Espada de Alquiler) representa el sacrificio.

Los Magisters tienen una red de oscuros contactos con otros de su clase. El hechizo de invocación se asume que está disponible para todos los Magisters a través de sus contactos si están lo suficientemente locos como para usarlo. No necesita aprenderse de la misma forma que el resto de Rituales del Caos.

Encantamiento del Puente Demoníaco Dificultad:6

En primer lugar el Magister debe dibujar un círculo de invocación donde aparecerá el Demonio. Esto se hace en la fase de movimiento. Para dibujar el círculo, el Magister no puede mover y no debe estar en combate cuerpo a cuerpo, derribado, aturdido o cualquier otra dificultad. Un turno es suficiente

para dibujar el círculo, coloca un marcador (o una base decorada) en el tablero junto al Magister para representar el círculo de invocación dibujado.

Una vez haya sido dibujado el círculo podrá comenzar la invocación real. Se representa como un hechizo normal. Si el Magister falla la tirada de hechizo podrá intentararlo de nuevo en turnos posteriores. El círculo de invocación permanece en su lugar y sirve para intentos posteriores de invocación (durante la misma batalla). Si el hechizo tiene éxito aparecerá un Demonio dentro del círculo, listo para obedecer al Magister. El Demonio permanecerá en el campo de batalla un número completo de turnos de los Poseídos determinado por la diferencia entre el resultado obtenido en la tirada de hechizo y la dificultad del mismo, a contar a partir del siguiente turno al de la invocación. Por ejemplo, si obtienes un 7 en la tirada de hechizo el Demonio merodeará durante un turno, pero si tienes la suerte de obtener un 12 el Demonio causará estragos durante seis turnos. El jugador del Caos puede decidir la orientación del Demonio dentro del círculo y podrá mover, cargar y demás en su siguiente turno.



Luchará normalmente si es atacado en el turno del oponente siguiente a la invocación.

Demonios del Caos

Aunque los Demonios no le dan ningún valor al oro, el dinero se gasta en adquirir velas hechas con cera mezclada con sangre, tizas hechas con raspaduras de los poderosos cuernos de un Hombre Bestia y materiales similares requeridos para dibujar correctamente el círculo de invocación. Los Demonios también se aplacan con sacrificios, los cuales pueden ser obtenidos a cambio de unas coronas de oro. Esto no es un mantenimiento, los Demonios deben ser invocados cada batalla por separado.

Pago: Los materiales de invocación cuestan 30 co y son objetos comunes para las bandas de Poseídos. Los materiales son destruidos cuando aparece el Demonio y solo sirven para una invocación. Los materiales requeridos para una invocación no se gastan si el Demonio no aparece y pueden conservarse de una batalla a otra de esta forma.

Control: Es una tarea difícil y consume la voluntad del Magister. Un Magister solo puede invocar un Demonio por batalla.

Solo Magisters de los Poseídos: Solo los Magisters del Culto de los Poseídos están lo suficientemente locos y versados en las artes arcanas para intentar una invocación demoníaca.

Valor: La capacidad de invocar un Demonio incrementa el valor de la banda en 30 puntos. Ten en cuenta que la capacidad de invocar un Demonio (es decir, tener los materiales para poder hacerlo) es suficiente, independientemente de si al final se intenta lanzar el hechizo o si tiene éxito o no.

Los Demonios son seres de pura energía, llamados y vinculados al mundo material mediante hechizos, sacrificios o las emociones humanas extremas. Al menos que se les alimente de alguna forma solo podrán permanecer durante un corto periodo de tiempo, mantener una forma material requiere una constante lucha para el Demonio. Se dice que hay tantos demonios diferentes como gotas de agua tiene el Mar del Caos, y semejantes a las gotas los Demonios están mezclándose y separándose constantemente, formando un remolino

de seres semi-conscientes en el Reino del Caos.

| Perfil | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Diablilla | 10 | 6 | 5 | 4 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 |
| Portador Plaga | 10 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 | 6 | 2 | 10 |
| Horror Rosa | 10 | 6 | 5 | 4 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 |
| Horror Azul | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 7 | 1 | 10 |

Armas y armadura: Ver reglas especiales.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: Todos los Demonios Menores son horribles criaturas sobrenaturales con rostros que desgarran la mente, ya sea la belleza perversa de las Diablillas, las formas continuamente cambiantes de los Horrores o la repugnante figura de los Portadores de Plaga. Por ello causan *Miedo* a sus enemigos.

Carne Demoníaca: Debido a la mágica e intangible naturaleza de estas criaturas tienen una armadura básica de 4+. Esta se modificará por la Fuerza de los ataques de forma normal y se niega totalmente por armas mágicas y hechizos. Los ataques de los Demonios se consideran también mágicos.

Mente Demoníaca: Los Demonios no piensan como los mortales, ellos son las manifestaciones de las emociones y las pasiones mortales. por ello no tienen los mismos miedos y ambiciones que los mortales. los Demonios son completamente inmunes a la psicología y no necesitan realizar chequeos. Si la banda de Poseídos se retira, el demonio se disolverá volviendo al vacío del que han provenido.



Magia Demoníaca: Los Demonios invocados por los Magisters de los Poseídos son capaces de forma innata de manipular los vientos de la magia alrededor de ellos. Poseen un hechizo determinado aleatoriamente de la lista de Rituales del Caos (1-3) o de Magia Menor (4-6). Tira primero para determinar la lista y después para determinar el hechizo.

Diablilla, demonio menor de Slaanesh

Las Diablillas solo pueden ser invocadas por Magisters que tengan el hechizo especial de Slaanesh (ver más adelante). Viceversa, los Magisters que se hayan dedicado a Slaanesh solo pueden invocar Diablillas.



Pinzas: Los brazos de las Diablillas terminan en unas enormes y afiladas pinzas, similares a las de los cangrejos, capaces de cortar a un hombre por la mitad. Cuando tires para herir, añade siempre +1 a la tirada.

Horror Rosa, demonio menor de Tzeentch

Los Horrores solo pueden ser invocados por Magisters que tengan el hechizo especial de Tzeentch (ver más adelante). Viceversa, los Magisters que se hayan dedicado a Tzeentch solo pueden invocar Horrores.



División: Cuando un Horror Rosa quede Fuera de Combate se divide en dos Horrores Azules. Reemplaza la miniatura del Horror Rosa por dos miniaturas de Horrores Azules.



Sin Salvación: Debido a la naturaleza única de los Horrores, ninguna variedad tiene la salvación demoníaca.

Portador de Plaga, demonio menor de Nurgle

Los Portadores de Plaga solo pueden ser invocados por Magisters que tengan el hechizo especial de Nurgle (ver más adelante). Viceversa, los Magisters que se hayan dedicado a Nurgle solo pueden invocar Portadores de Plaga.

Nube de Moscas: Las llagas ulcerosas de los Portadores de Plaga atraen y dan cobijo a pequeñas moscas demoníacas. Las moscas se meten en los oídos, ojos y boca de cualquier criatura cercana, por lo que le da un -1 al impactar a todas las miniaturas que luchan contra el Portador de Plaga.



Espada de Plaga: De la Espada de Plaga que lleva el demonio menor de Nurgle gotean constantemente icores venenosos, los cuales envenenan a todas las criaturas vivientes heridas por ella. Trata cada herida causada por el Portador de Plaga como si su oponente hubiese perdido la última, resultando en una tirada de herida.

Hechizos específicos de cada Poder del Caos de los Magister

Si cuando tiras para un nuevo hechizo para tu Magister obtienes uno que ya tubiera, en vez de repetir la tirada, puedes escoger un hechizo de uno de los Grandes Dioses del Caos. Puedes escoger uno de los Dioses y su hechizo asociado, después de lo cual no podrás tener ninguno de los otros dos. Se asume que el Magister ha estado tratando de atraer la atención de su Dios pero para facilitar la jugabilidad no ha decidido alinearse a un Dios específico hasta que tiene la oportunidad de aprender el hechizo, al menos que quieras dedicar tu banda a uno de los dioses desde el principio, por supuesto).

Debe mencionarse que la habilidad de lanzar estos hechizos no significa que tenga una verdadera Marca del Caos. Los Hechiceros que tienen realmente la Marca del Caos son seres más poderosos que un devotos aunque simple Magister que mora en Mordheim.



Última nota

Los demonios de Khorne se han dejado fuera intencionadamente de este artículo. Khorne odia toda clase de interés por la magia, si un Magister tratara de invocar a un Demonio del Dios de la Sangre, el Demonio probablemente desgajaría el corazón del Magister de su pecho. Por la misma razón no hay ningún hechizo vinculado a Khorne.

Rituales Específicos de los Dioses del Caos

Sedución de Slaanesh

Dificultad: Liderazgo del Objetivo

Los seguidores de Slaanesh son a menudo bellezas antinaturales, un Magister dotado puede usar sus encantamientos y magia para trastornar a los incautos. Unas voces demoníacas susurran al oído del guerrero y le ordena que salte hacia la muerte o le hace que se vuelva momentáneamente contra sus camaradas, con sus ojos encendidos por la locura.

Este hechizo tiene un alcance de 25 cm y requiere línea de visión con el objetivo (aunque puede estar a cubierto). La tirada de dificultad es igual al Liderazgo del objetivo sin modificarse por estar cerca del Líder de su banda. Si el hechizo tiene éxito, el objetivo será controlado por el jugador de los Poseídos durante el siguiente turno del oponente y moverá antes que el resto de sus compañeros. La miniatura puede realizar cargas (incluso contra sus propios camaradas), saltar al vacío y realizar actos similares de locura bajo los deseos del jugador de los Poseídos. Los camaradas del guerrero seducido no tienen que combatir en cuerpo a cuerpo contra él si el jugador que lo controla así lo desea.

El hechizo solo tiene efecto sobre criaturas vivas y seres sintientes, incluidos los Vampiros. No tiene efecto sobre Perros, Ratas y otros seres con inteligencia animal. Demonios, No Muertos, construcciones y otros objetos animados son también inmunes a este hechizo. El efecto del hechizo termina al comienzo del turno de los Poseídos.

Fuegos de Tzeentch

Dificultad: 8

El poder de Tzeentch se manifiesta a menudo en llamas mágicas multicolores. Un Magister favorecido por el Señor del Cambio obtiene un halo de este Fuego Mágico alrededor de su cuerpo. Con la práctica el aspirante a hechicero puede aprender a controlar estas llamas, incluso hasta el punto de engullir a sus enemigos con su calor sofocante.

El Magister puede dirigir el fuego que le rodea hacia un objetivo que se encuentre a menos de 30 cm. El objetivo recibe 1D3 impactos de Fuerza 4 sin tirada de salvación posible. Alternativamente el Magister puede intensificar el fuego que le rodea engullendo a todas las miniaturas (amigas o enemigas) a 3 cm del Magister. Cada una de ellas recibirá un impacto automático de Fuerza 4 sin tirada de salvación.

Si un Héroe queda Fuera de VCombate por este fuego y sobrevive posteriormente, tira 1D6. Con un 5+ obtiene una mutación aleatoria por la exposición a la magia que emiten los Fuegos de Tzeentch. Genera aleatoriamente una mutación de la tabla de Mutaciones de los Poseídos (página 76). La miniatura se ve sujeto además a las reglas especiales que afectan a los Poseídos (efectos sobre las Hermanas de Sigmar y Martillos de Guerra Sigmaritas, por ejemplo).

Pestilencia del Padre Nurgle

Dificultad: Automático

Nurgle ha sonreído a sus seguidores. El Magister es cubierto por abrasadoras llagas, rezumantes de pus amarillo que atraviesa sus ropas, llenando el aire alrededor de él de un horrible hedor nauseabundo. El pus atrae además a las moscas y a otros insectos repugnantes de Mordheim, creando una nube de insectos sedientos de sangre alrededor del Magister.

Cualquier enemigo que ataque al Magister sufre un -1 a todas sus tiradas para impactar debido a que la nube de moscas (incluso a las de disparos) y cualquier miniatura en contacto con el Magister sufre una penalización a -1 a su Fuerza debido al olor nauseabundo. Este efecto no afecta a los Demonios y otros muertos vivientes, pero actúa contra los vivos, los Poseídos y los Vampiros. Por cierto, la nube y el olor alerta de la presencia del Magister, por lo que nunca puede permanecer *Oculto*.

Adicionalmente, si un guerrero es herido por el Magister (y falla su salvación), haz una nota. Si la herida no es sanada por la magia o de otra forma durante la batalla y el guerrero sobrevive, tira 1D6. Con un 5+ el desafortunado guerrero ha contraído una enfermedad de Nurgle y deberá perderse la próxima batalla. No podrá tomar parte de las actividades de la Fase de Campaña como si el guerrero hubiese recibido una herida grave. Ahora, tira de nuevo 1D6. Si obtienes un 6 un segundo miembro de la banda (elegido aleatoriamente) se contagia de la misma enfermedad y debe perderse la siguiente batalla. Continúa tirando hasta que se obtenga un 5 o menos.

Cómo continuar en Mordheim

Por : Threkk Gotreksson (<http://blog.webfriki.net/>)

En el Cargad número 14 presentamos el artículo 'Cómo empezar una banda' donde se daban consejos de cómo crear una banda que tenga alguna oportunidad en las calles de Mordheim. Bien eso está muy bonito, pero en dos o tres partidas te das cuenta de una cosa: ¿Ahora cómo continuo? En este artículo Threkk Gotreksson nos comenta unos consejos sobre cómo ir reforzando nuestra banda para sobrevivir en las salvajes calles de la Ciudad Maldita.

Lo importante es participar

Lo importante para ganar una campaña en Mordheim no es ganar partidas, sino participar en todas las posibles. Ganes o pierdas, ganarás algo si tus héroes sobreviven, así que es importante mantenerlos vivos. Si tus héroes logran sobrevivir, tendrás opción a buscar Piedra Bruja y ganarán experiencia por sobrevivir, además de lo que ganen por matar algo. Así, obtendrás dinero y avances aunque no hayas ganado la partida realmente. Puede que tu contrincante gane, pero si en ganar no le ha quedado un héroe vivo y su banda tiene muchas bajas, realmente no ha ganado, ya que no obtendrá beneficio alguno, mientras que incluso puede que pierda miembros permanentemente. Por eso, si durante la partida hay que hacer alguna maniobra un tanto desesperada o arriesgada, envía un secuaz, ya que su muerte no tiene muchas consecuencias, mientras que si muere un héroe en esta partida no ganará puntos de experiencia y el número de fragmentos de piedra bruja disminuirá.



¿Qué hago con los fragmentos?

De esto ya depende el resultado de la partida. Si has tenido bajas, véndelos todos, pues necesitas dinero para recuperarte. Las bajas finales es aconsejable volver a reclutarlas para que la banda no pierda potencia y que progrese. Sin embargo, si no has tenido bajas importante o la baja se puede volver a comprar por un precio bajo (por ejemplo, ha muerto solo un zombie, rata gigante, mastín, etc.) es aconsejable no vender toda la piedra bruja a la vez. Si la vendes "a plazos", obtendrás más beneficios. La cantidad de piedra bruja aconsejable a vender siguiendo este método es de 2 a 3 fragmentos por partida.

La elección adecuada

Una vez que tienes ya calculadas tus ganancias después de la batalla, queda realizar la fase de comercio. Al principio, nada más ver toda la gama de objetos que puedes adquirir empieza a darte vueltas la cabeza porque no sabes qué elegir. Pero la mejor compra no está en esa lista. La mejor compra posible al comenzar la campaña es un secuaz más (o dos) e incorporarlos a un grupo ya existente.

Al principio de la campaña, los grupos de secuaces no tienen mucha experiencia, por lo que comprar nuevos secuaces te costará dos o tres coronas de oro más que el coste básico. Además, no habrá problemas con la disponibilidad. Antes que crear nuevos grupos de secuaces, es mejor reforzar los que ya tienes porque así, mientras que sobreviva un integrante, ganan todos un punto de experiencia. Así que los grupos grandes de secuaces a la larga consiguen muchos avances. Otra ventaja que tiene comprar secuaces es que aumenta el número de integrantes de la banda y, por tanto, aumenta el número de miniaturas que debe dejar tu oponente fuera de combate para que empieces a chequear para retirarse. Al principio de la partida, una banda tendrá aproximadamente de 5 a 10 integrantes (500 co no dan para más), así que bastará con que dejen fuera de combate a dos de los integrantes para obligarte a chequear. Si al principio de la campaña ese número aumenta, te darás cuenta que si has sabido invertir bien, tus contrincantes tendrán que dejar fuera de combate ahora a cerca de 4 ó 5 miniaturas. El cambio es notable.

Después de comprar secuaces, el gasto más común es proporcionar buen equipo a los líderes y héroes. Esto es muy aconsejable, ya que dependemos de ellos para obtener beneficios y muchas veces, también para potenciar el combate. Así que, unos cuantos cascos y quizá algún escudo, rodela o armadura ligera te pueden solucionar el día. También hay que darles un equipo adecuado respecto a armas. Tener un héroe con

un arma a dos manos por ahí es bastante preocupante para tu contrincante.

A partir de este momento, se puede decir que ya han acabado las compras importantes. Ya podemos volver a la sección de comercio y echar un vistazo a los productos. Hay gran variedad y todos tienen finalmente una utilidad, por lo que ya depende de ti lo que vayas a comprar. De todos los productos expuestos, recomiendo uno encarecidamente. La reliquia sagrada (o impía). El mayor detonante de la pérdida de una partida suele ser un chequeo de retirada fallado, por lo que adquirir uno de estos amuletos para tu jefe te puede salvar la partida; sobre todo si tienes un atributo de liderazgo bajo.

Los tipos grandes y los espadas de alquiler

Una vez que tu banda esté "estabilizada", te puedes permitir el lujo de mirar "esas páginas" del reglamento. La adquisición de una rata ogro, troll, etc. normalmente no suele ser muy acertada, pero si tu banda está ya cerca de su máximo, es una buena compra. A pesar de sufrir en la mayoría de los casos estupidez, si están cerca del líder esto no suele ser un gran problema. La ventaja que tienen estas criaturas es que debido a su gran tamaño y atributos, suelen ser el objetivo nº1, lo que deja a tus héroes carta blanca para actuar. Mientras los personajes de tu contrincante se esfuerzan por acabar con estas bestias, tus héroes pueden despachar a los secuaces sin problemas. El principal problema que tienen es que su elevado coste y la estupidez pueden fastidiarte la partida y la banda, ya que al costar tanto, deja de ser prescindible, por lo que también hay que tener cuidado. De los espadas de alquiler es más o menos lo mismo, solo que su función sería principalmente el apoyo a los héroes.

Bueno, aquí acaba el artículo. Espero que te ayude a hacerte con el control de Mordheim ^_^.

La Plaza Prohibida

Por : Christian Ellegaard (Town Cryer nº 8) / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Si queréis probar las reglas que os hemos presentado en el artículo anterior, os mostramos a continuación un escenario idóneo para ello ya que está diseñado para que una o más bandas de Poseídos se enfrenten a un número igual de bandas que han ido a enfrentarse a ellas (Cazadores de Bruja y sus aliados, por ejemplo). Que lo disfruteis.

Trasfondo

Este escenario tiene lugar en el cuarto noreste de Mordheim. En esta zona de la ciudad muchos cultos del Caos han acumulado su Piedra Bruja en un gran tributo a los Dioses del Caos. Sin embargo, como es muy común en los indisciplinados Cultos de los Poseídos, la subversión y la intriga siempre prevalecen al igual que la traición es parte de su modo de vida.

Se sabe poco de lo que están haciendo los Cultos de los Poseídos, pero unos rumores han llamado la atención de muchos Cazadores de Brujas y mercenarios acerca de este refugio de la maldad y han enviado a sus guerreros más duros a limpiar el área (e indudablemente para robar tanta Piedra Bruja como puedan llevar en sus mugrientas manos). El escenario puede jugarse entre dos o más bandas. Deben luchar un número igual de bandas por cada bando, o el bando más débil puede obtener alguna ventaja para contrarrestar su debilidad. Estas ventajas pueden venir en la forma de soldados adicionales (ya sean sacerdotes

de l
C a o s
q u e

patrullan la Plaza Prohibida o zelotes adicionales para los Cazadores de Brujas), despliegue especial, armas o alguna otra ventaja similar que crees apropiada.

Un bando representa el colectivo de Cultos de los Poseídos y el otro los Cazadores de Brujas y sus mercenarios aliados. Si solo están disponibles bandas malignas entonces una de ellas puede representar una banda independiente lanzando un ataque contra sus rivales.

Cada banda tiene libertad para atacar a sus aliados temporales. Esto representa luchas internas, disputas y la avaricia sobre las piedras.

Terreno

Antes de que empieces el escenario asegúrate de que tienes la escenografía y los edificios requeridos. Es necesario crear un terreno especial, o alternativamente utilizar otros elementos para representar el terreno.

El tamaño del tablero debe ser de unos 120x120 cm. Uno de los lados debe tener una puerta por donde entrarán las bandas atacantes. Si tienes una entrada de la Fortaleza de Warhammer sería excelente, en otro caso debes hacértela tu mismo. Es muy fácil de hacer y añade algo variación a tu escenografía. Puedes hacer una entrada muy interesante añadiendo escaleras, balcones, pequeñas torres y cosas así.

En medio de la Plaza Prohibida los cultistas del Caos han construido un gigantesco totem en honor a sus dioses. Este totem puede hacerse de muchas maneras diferentes: una simple barra o piedra pegada en una base de cartón hasta un totem finamente estructurada y detallada esculpida con masilla verde o madera. Si tienes un monumento del Caos o totem de tu ejército de Warhammer puede encajar igualmente.

Necesitarás unos cuantos edificios para representar los bordes de la Plaza Prohibida. Si tienes algunos edificios de cartulina pueden servir

muy bien, en otro caso puedes crearte tus propios edificios fácilmente. Tus edificios deben cubrir más o menos los bordes del tablero, dejando solo uno o dos edificios dentro de la Plaza misma. Si no tienes edificios suficientes debes rellenar los huecos con muros o una colina empinada.

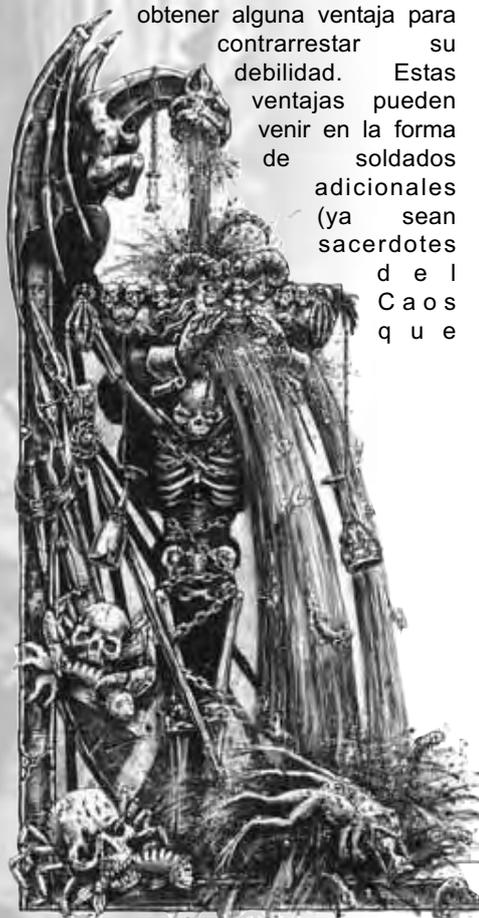
Para hacer el escenario más interesante puedes añadir elementos de terreno adicionales como cajas (entre tres y siete cajas pegadas en bases no solo parecerán geniales, sino que además proporcionarán excelentes coberturas a los guerreros y añadiendo mucha táctica a la partida), árboles muertos, rocas y cráteres de meteorito, cepos, horcas y cosas así.

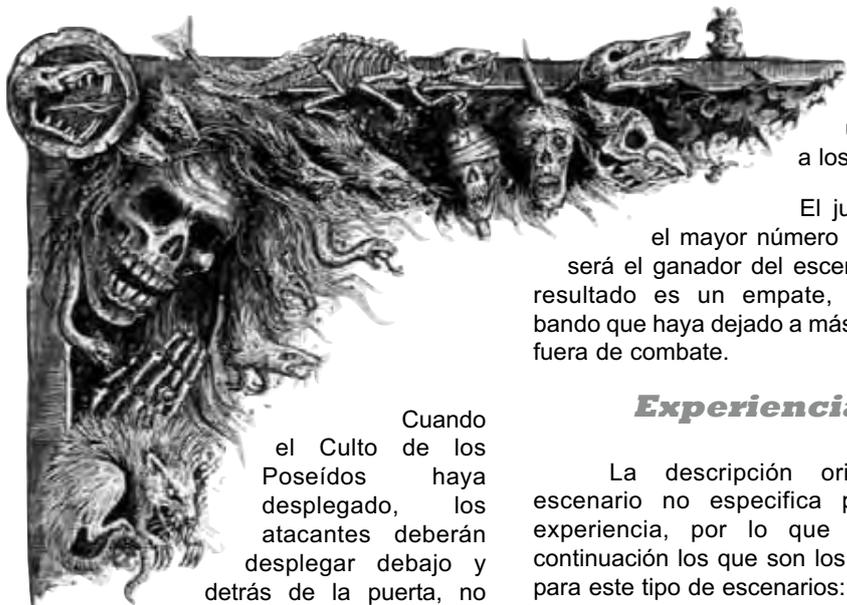
Contadores de Piedra Bruja: Deben hacerse un puñado de marcadores de Piedra Bruja. Se pueden usar los contadores de Piedra Bruja de la caja de Mordheim o puedes pintar o modelar tus propios marcadores.

Reglas especiales de despliegue

Primero deben colocarse 1D6+2 marcadores de Piedra Bruja. Cada jugador irá colocando un marcador por turnos. Debe colocarlo al menos a 35 cm de su zona de despliegue y al menos a 10 cm de la base del tótem. Cuando coloques cada marcador debes tirar el dado de dispersión y mover el contador 3D6 cm en la dirección señalada por el dado. Si se obtiene un resultado de impacto, el contador se dejará donde ha sido colocado. Los marcadores pueden colocarse en la zona de despliegue del enemigo si así lo desea el jugador que lo coloque.

Una vez que estén colocados todos los marcadores de Piedra Bruja se desplegarán las bandas. El bando del Caos despliega primero bajo las siguientes restricciones. Todos los grupos de secuaces deben colocarse en los edificios que están en los bordes del tablero. Solo puede desplegarse un grupo en cada edificio. Si tus edificios son cerrados los guerreros deben desplegarse detrás de los edificios.





u ofrecido a los dioses.

El jugador con el mayor número de piedras será el ganador del escenario. Si el resultado es un empate, ganará el bando que haya dejado a más enemigos fuera de combate.

Experiencia

La descripción original del escenario no especifica puntos de experiencia, por lo que incluyo a continuación los que son los habituales para este tipo de escenarios:

+1 Sobrevive: Cualquier héroe o un grupo de secuaces que sobrevive a la batalla, obtienen +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor: El jefe de la banda que obtenga la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por marcador de Piedra Bruja: Cualquier héroe o grupo de secuaces obtiene +1 punto de experiencia por cada marcador de Piedra Bruja que saque del tablero o coloque junto al tótem.

Cuando el Culto de los Poseídos haya desplegado, los atacantes deberán desplegar debajo y detrás de la puerta, no pueden deplegar en la Plaza misma.

Iniciando la partida

Los atacantes mueven en primer lugar.

Reglas especiales

Si un guerrero entra en contacto con un marcador de Piedra Bruja puede recogerlo o dejarlo (no ceo el porqué alguien no cogería un fragmento de Piedra Bruja... pero quien sabe). Estos marcadores pueden tirarse o pasarse a un guerrero amigo. Cada guerrero puede llevar cualquier número de marcadores de Piedra Bruja.

Cuando un guerrero coja un contador, simplemente colocalo en la base de la miniatura o al lado si no hay espacio suficiente.

Si un guerrero es derribado, aturdido o dejado fuera de combate, dejará caer los contadores de Piedra Bruja que transportara.

Fin de la partida

Cuando un guerrero coja un marcador de Piedra Bruja su objetivo será llevárselo tan pronto como sea posible. El único camino es la puerta. Los Cultistas de los Poseídos deben llevar los fragmentos al tótem. Cada marcador que sea puesto junto al tótem se desvanecerá a los Reinos del Caos donde servirán de alimento para los Demonios que habitan allí.

Estos son los principales objetivos de los dos bandos. Cuando todos los marcadores de Piedra Bruja hayan sido sacados del tablero o absorbidos por el tótem la partida finalizará y cada jugador contará el número de marcadores que han robado



Un mercenario acaba de matar a un Cultista del Caos. Ilustración de Paco Rico Torres.

Modificaciones Eldar

Por : David Camburn (Battlefleet Gothic Annual 2002) / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

En el Reglamento y en la página web de Games Workshop aparecen unas tablas de modificación de naves para el Imperio, el Caos, los Orkos e incluso para los Tiránidos. Sin embargo no ha aparecido nada para los Eldars. En este artículo presentamos las tablas de modificaciones de los Eldar para utilizarlos en campañas, tal y como se detalla en las páginas 141 y 142 del Reglamento de Battlefleet Gothic. Ten en cuenta que estas reglas son oficiales.

Modificaciones del motor

1 Motor Dragón Celestial

Los impulsores estándar de maniobra han sido reemplazados o modificados permitiendo giros impresionantes. Al finalizar su movimiento, la nave puede realizar un giro de hasta 90° en lugar de su giro normal de hasta 180° al principio de su movimiento.

2 Campo Polarizado

Una burbuja de energía de bajo nivel rodea la nave, canalizando los escombros del espacio que la rodea. La nave no sufrirá un impacto si se mueve a través de marcadores de explosión.

3 Red de Impulsores

Se ha instalado en la nave un intrincado sistema de flujo de partículas direccionales e impulsores gravíticos permitiéndole realizar drásticas maniobras evasivas. La nave obtiene una salvación de 6+ contra cualquier daño que reciba. Sin embargo, la nave no podrá realizar nunca la orden *Preparados para el impacto* (lo siento, nada de salvaciones dobles).

4 Velas Fénix

Se ha usado un material hiper eficiente para reemplazar las principales velas de la nave exprimiendo energía extra de los vientos solares, añadiendo +5 cm a todas las velocidades.

5 Jarcias de Hilo de Luna

Un Cantor de Hueso ha pasado horas reemplazando los mecanismos de control de la nave. En lugar de encararse al principio de su movimiento, la nave puede escoger realizar un único giro de hasta 45° en cualquier punto de su movimiento.

6 Potenciadores de Flujo

Un dramático reaparejo de las velas de la nave le otorga al capitán un mayor control sobre la configuración de su nave. Cuando la nave este encarada hacia al sol, contará como si lo tuviera a la espalda, y si el borde solar está a la espalda, se considerará como si estuviera a un lado.

Modificaciones de la nave

1 Telaraña de Cristal

Se han introducido en el casco de la nave una considerable colonia de arañas de cristal, incrementando considerablemente sus probabilidades de supervivencia. Si la nave no tiene ningún daño crítico, tira tantos dados como puntos de daño haya perdido. Si obtienes algún 6, la nave recupera un punto de daño (solo se recupera un punto de daño por turno, independientemente del número de seises que se haya obtenido en la tirada).

2 Cantor de Hueso

Un respetado Cantor de Hueso se ha unido a la tripulación. La nave solo sufre

impactos críticos con un 5+ en vez de un 4+.

3 Máscara del Dios que Ríe

Unos dispositivos especiales de interferencia ocultan las intenciones de la tripulación. Las naves enemigas no obtienen +1 al Liderazgo si esta nave no está bajo órdenes especiales.

4 Sinergia de Piedras Brujas

El espíritu de la nave tiene eones de experiencia. Ignora todas las penalizaciones en los chequeos de Liderazgo (por ejemplo marcadores de explosión, Marcas del Caos,...).

5 Campo Reductor

Se ha acoplado una capa de enmascaramiento de absorción a un diseño más refinado de las holopantallas que convierte a la nave en 'una aguja en un pajar'. Contará como un escolta para todas las armas que utilicen la Tabla de Disparos.

6 Pureza Estructural

Los núcleos de los soportes de hueso espectral de la nave han sido parcialmente reemplazados con un medio fluido que disipa el daño recibido en el casco. La nave obtiene un +1 a su capacidad de daño inicial. No válido para Escoltas.





Modificaciones a las armas

1 Garras

El casco exterior y las esclusas de aire han sido cubiertos con fragmentos dispersos físicamente. Las naves enemigas que traten de abordarla tienen una penalización de -2.

2 Cargas de Distorsión

La nave ha sido equipada en la popa con un sistema de armamento que suelta Cargas de Distorsión Disforme tras su estela. La Carga-D debe colocarse al mismo tiempo que el jugador coloca los marcadores de torpedos en el arco trasero de la nave. Se moverá 10 cm hacia la nave enemiga más cercana en cada fase de autopropulsión. Si entra en contacto con la base de una nave enemiga detonará. El objetivo podrá intentar destruirlas (de la misma forma que con los torpedos Eldar). Si la Carga-D no es destruída, coloca un marcador de fractura hacia el espacio disforme en el punto de impacto (utiliza el marcador del Cañón Nova). Cualquier nave que toque el marcador sufrirá los efectos de impacto con una fractura hacia el espacio disforme tal y como se describe en la página 45 del Reglamento. Al comienzo de cada turno Eldar tira 1D6, con un 6 la fractura se cierra (retira el marcador). Solo se puede utilizar una vez por batalla.

3 Nodos de Puntería Asistida

Los Eldars encargados de los sistemas



de control de disparos son auxiliados por una red de disparo compleja. Las naves equipadas con Lanzas Púlsar pueden repetir la primera tirada para impactar fallada cada turno.

4 Lanzadores de Aceleración Gravíticos

Se les da un impulso adicional a los torpedos o aviación de ataque cuando son lanzados. La munición autopropulsada recibe +10 cm extra a su movimiento en el turno en el que salen de sus bahías de lanzamiento.

5 Piedras de Clarificación de Anomalías

Los escaners de la nave son ahora capaces de compensar las distorsiones espaciales a la hora de localizar los objetivos. Los marcadores de explosión no causan un desplazamiento de columna cuando las Baterías de Armas disparan a través de ellos. Repite la tirada si la nave no tiene Baterías de Armas.

6 Cristales de enfoque aumentados

Cristales ultra puros y un delicado realineamiento en los mecanismos de disparo aumentan el ratio de transferencia de energía de las armas de la nave, incrementando significativamente su alcance. Añade +10 cm al alcance de los Pulsars o de las Baterías de Armas.

Tabla de Tripulación

1 Artilleros Expertos

Los artilleros de la nave son de lo mejor de todo el sector, capaces de lanzar una descarga devastadora. Cuando la nave intente lanzar la orden especial *Objetivo Adquirido* puedes tirar 3D6 y descartar el valor más alto antes de compararlo con el Liderazgo de la nave.

2 Vidente

Un Vidente va a bordo de la nave, revelando fragmentos de las posibilidades futuras al capitán de la nave. Esta nave siempre puede intentar estar bajo órdenes especiales, incluso si otra nave de la flota a fallado el chequeo de órdenes en este turno.

3 Excelentes Pilotos

Incluso los bombarderos de esta nave cuentan con bastantes 'Ases'. Los bombarderos lanzados por esta nave pueden sobrevivir a una intercepción de naves enemigas, con un 4+ en 1D6 permanecerán en juego (como los cazas). Los Cazas de esta nave siempre mueven antes que las naves enemigas en la fase de autopropulsión. Repite la tirada si la nave no tiene aviación de ataque.

4 Posición de Batalla

Guerreros de la Senda o incluso los temidos Alequines se han unido a la tripulación de tu nave. Gracias a sus habilidades puedes repetir la tirada en las acciones de abordaje.

5 Tripulación Disciplinada

Cada vez que esta nave realice un chequeo de Liderazgo o intente quedar bajo órdenes especiales puedes tirar 3D6 y descartar el valor más alto antes de comparar el resultado con el Liderazgo de la nave.

6 Tripulación de Mando de Élite

Una vez por batalla la nave puede pasar automáticamente un chequeo de Liderazgo o chequeo de órdenes (no es necesario tirar ningún dado).

Las Planuras de Ponto

Informe de Batalla: Ponto vs. Tribus Asiáticas

Por Ath

En este informe de batalla veremos como se enfrentan un ejército de Ponto (Mitridáticos) y una Tribu Asiática (Conquistadores Mongoles)

La tribu nómada de Anguirel ha penetrado en la provincia de Ponto. Después de saquear toda la zona este de la provincia, el rey Mitridates decide mandar a su mejor estratega, el comandante Athros, para que devuelva a los asiáticos a las estepas de donde han surgido.

Los Ejércitos

II/48. Mithridatic. Ag:3.

1x3Cv (Gen), 2x2LH, 5x4Bd, 3x2Ax, 1x2Ps (defensor, en azul)

IV/35. Mongol Conquest. Ag: 4.

1x3Cv (Gen), 2x3Cv, 8x2LH, 1xArt (atacante, en rojo)

El Campo de batalla

La batalla transcurre en un terreno parcialmente abierto. En la mitad de la zona de despliegue del defensor hay un bosque, aunque este no dificulta la posición de las tropas. En la zona de despliegue de las hordas tenemos una colina y una pequeña montaña rocosa cubriendo su flanco izquierdo.

Los primeros turnos

En los primeros turnos de la batalla, las tiradas de PiP (Puntos de Iniciativa, necesarios para mover las tropas) son escasos por parte de los dos ejércitos.

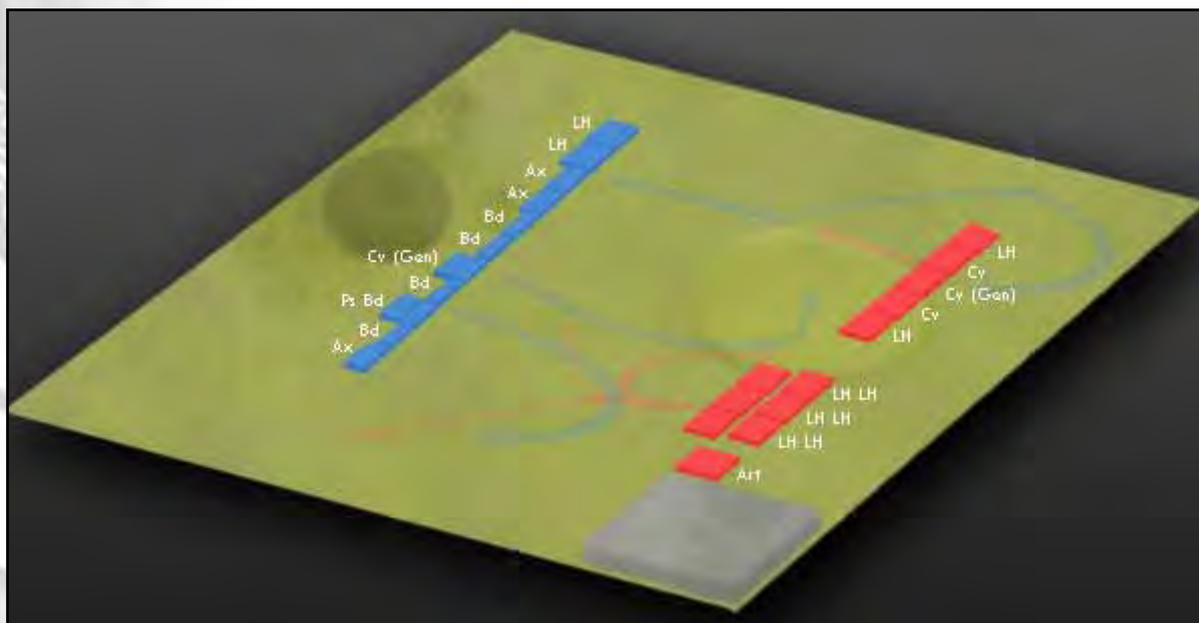
La horda nómada, el bando atacante, comienza recolocando el bloque de caballerías ligeras en dos grupos, intentando posicionarse para una maniobra de flanqueo.

El ejército de Ponto mueve todo su frente hacia delante, recolocandolo y manteniendo su centro, cubriendo el flanco fuerte con la infantería ligera, y llevando el frente débil a retener a la zona donde se encuentra el general mongol. Este movimiento es importante, y de él depende que el plan de batalla se efectue con éxito.



Los mongoles en los primeros movimientos

Despliegue de los mitridáticos



Comienzan las maniobras

Los diferentes frentes se van acercando y encarando. Mientras los guerreros de Ponto avanzan a marchas forzadas por el centro, y las tropas ligeras retienen el flanco izquierdo, en el derecho, un astuto movimiento del general intenta mandar a varios de sus elementos a la retaguardia de las tropas, pero... ¡el general no consigue que lleguen las órdenes!

El plan mitridático se ve en sus primeras fases: al estar el general demasiado lejos de sus tropas, el rango de PiP (12 pulgadas/30cm) no alcanza a las tropas que intentan flanquear, y estas deben gastar el doble de PiP para mover. ¡Una mala tirada desbarata todos los planes del mongol! Esa jugada la aprovecha el general de Ponto, que separa su centro y manda una parte de sus tropas para comenzar con el rodeo.

¡A la carga!

¡El ejército mitridático decide atacar, pero mientras marchan hacia el enemigo, este se retira hacia su zona de despliegue! Esta maniobra permite a la artillería disparar a un elemento de legionarios (Bd), pero el intento resulta fallido.

En el turno del ejército de Ponto, se consigue una tirada de 6PiP, y surgen dos maniobras.

Por una parte, la caballería ligera se consigue colar en la retaguardia del ejército mongol, encarándose peligrosamente hacia el general.



En el otro lado de la batalla, el frente carga a la artillería... ¡y accidentalmente se choca con la caballería ligera! Los nómadas no lograron huir lo suficiente, y se ven obligados a participar en el combate.

Gracias a ese movimiento, parte de legionarios combaten contra la artillería, destruyéndola por completo, y la otra parte contra la caballería ligera, haciéndolos huir.



En el flanco izquierdo, las caballerías ligeras embisten contra el elemento de auxiliares mitridáticos, tardando varios turnos en lograr destruirlo. Cuando lo logran, los legionarios que estaban rodeado a estas tropas ya han llegado, y apoyados por los arqueros hostigadores, acaban con un elemento de caballería ligera.

2 a 0 a favor del ejército de Ponto en el ecuador de la batalla.

¡Efecto escoba!

Después de ser derrotados en el centro, parte de los mongoles deciden volver a hostigar a los legionarios, y otra parte decide acabar con la vida del elemento de caballería ligera mitridática que se coló en la retaguardia en turnos posteriores. Comienzan una sucesión de cargas, deformando el frente de batalla



mongol. Como resultado de ellas, el elemento que se coló en la retaguardia muere. 2-1 a favor de Ponto.

No corren la misma suerte en el centro. Los legionarios avanzan sin temor, y acaban viéndose encerrados entre estos y sus propias tropas. Deciden cargar a la desesperada, pero solo logran retroceder.

La caballería carga contra los auxiliares que quedan en el flanco derecho, pero solo consiguen retroceder. ¡Deben darse prisa, el flanco está peligrosamente amenazado por los legionarios!

La situación es poco favorable para los mongoles. Los romanos empiezan a cargar por el flanco, combinados por apoyos de las infanterías ligeras y la caballería ligera, acaban con dos elementos, uno de caballería y uno de caballería ligera.

4-1 a favor de los mitridáticos, dando final a la partida.

Resultado

Después de acabar el último turno, el flanco derecho y el centro es control total de los mitridáticos, mientras en el flanco izquierdo las tropas se ven en inferioridad numérica y deciden huir.

Así pues, los mitridáticos matan a 4 elementos enemigos, mientras los mongoles solo consiguen una baja.

"El movimiento más efectivo en una batalla es aquel que es más simple"

ROBANDO LA LANZADERA TYDIRIUM

Por Eric Cagle

Traducción y adaptación de Juan Mieza (Keyan Sark)

Tras saber de la existencia de la segunda Estrella de la Muerte, los Rebeldes se dieron cuenta de que debían actuar deprisa antes de que se completara su construcción. Espías rebeldes descubrieron que la incompleta estación espacial estaba protegida por un poderoso campo de fuerza capaz de repeler hasta el más intenso de los bombardeos. Ninguna nave podría atravesar el escudo impidiendo así repetir la táctica que demostró su éxito en la destrucción de la primera Estrella de la Muerte.

Los generales se reunieron para discutir las pocas opciones que tenían frente a ellos. Los informes de Inteligencia indicaban que el campo de fuerza se generaba en una instalación localizada en la luna de Endor, directamente bajo la nueva Estrella de la Muerte. Las simulaciones de combate revelaban que un asalto directo sobre la instalación resultaría en un absoluto fracaso ya que la estación espacial proporcionaría refuerzos inmediatos y en enorme número. Eventualmente, la única opción prometedor era llevar a cabo una infiltración en la estación generadora del escudo, saboteándolo desde dentro. El mayor problema, sin embargo, era cómo insertar al equipo de asalto en Endor sin ser detectados.

La solución llegó con una nueva información sobre una estación espacial Imperial "relativamente" poco defendida en las fronteras de su territorio. Un general Rebelde recién nombrado, Crix Madine, propuso un arriesgado plan. El dirigiría personalmente a un grupo de comandos de élite junto con un piloto bien dotado para infiltrarse en la base y robar una lanzadera Imperial. Los espías indicaban que la base estaba mal administrada y que eran lentos en actualizar sus medidas de seguridad. Había unas excelentes probabilidades de que las lanzaderas aún contuvieran los vitales códigos que permitirían a un piloto abrirse paso a través de las defensas de Endor. Era un riesgo calculado y peligroso, pero Crix Madine estaba seguro de que podría llevar a sus comandos a la victoria.

Una vez que el plan recibió la aprobación del Mando Rebelde, el equipo despegó en un transporte corelliano YT-1300 con la ayuda de un contrabandista independiente que prestaba ayuda a la Alianza. La nave atracó sin problemas en la estación espacial y el equipo se dispersó por el hangar en busca de su objetivo. Su transporte escapó por poco a la destrucción a manos de un número sorprendentemente elevado de cazas TIE. Los comandos encontraron el objetivo perfecto: una lanzadera clase



Lambda de un modelo viejo. Aunque había soldados de asalto patrullando el hangar, los comandos sabían que tenían poco tiempo y se aproximaron a cubierto hacia su objetivo dispuestos a sacrificarse por el bien de la Rebelión.

Despliegue Rebelde

La Fuerza Rebelde está formada por un Oficial Rebelde (*Crix Madine*), cuatro Comandos y dos Pilotos Rebeldes. Si el jugador Rebelde no quiere usar la fuerza sugerida abajo puede construir una escuadra de 89-90 puntos pero debe incluir en ella a un Oficial Rebelde.

El jugador Rebelde puede desplegar a sus tropas en cualquiera de los dos corredores estrechos en el lado este del mapa, pero no puede desplegar más allá de los extremos de las puertas del Sector de Seguridad.

- Rebel Officer (Crix Madine) 13pt
 - 4 Rebel Commandos 56pt
 - 2 Rebel Pilots 20pt
- Total escuadra:** 89 puntos

Condiciones de Victoria Rebeldes

El jugador Rebelde vence si consigue el siguiente objetivo.

Robar la Lanzadera Tydirium: Capturar una Lanzadera Imperial es crucial para que los Rebeldes tengan éxito en su infiltración en el generador del escudo en Endor. Los comandos lucharán hasta la muerte por conseguir

cumplir su misión. El jugador Rebelde ganará el escenario si uno o ambos Pilotos Rebeldes pasan al menos dos turnos en el interior de la Lanzadera Imperial. La puerta a la lanzadera es la casilla situada directamente en frente de la lanzadera (marcada en verde en el mapa de más abajo) y la puerta está abierta al inicio del escenario. Si un personaje Imperial quiere atacar a un personaje Rebelde en el interior de la Lanzadera deberá situarse frente a la puerta y no podrá entrar, atacando desde una distancia mínima de dos casillas.

Despliegue Imperial

La Fuerza Imperial consta de un Oficial de Soldados de Asalto, dos Soldados de Asalto Pesado, dos Soldados de Asalto de Elite y seis Soldados de Asalto. Si el jugador Imperial no quiere usar la fuerza sugerida más abajo, puede construir una fuerza de 90 puntos a su gusto pero debe incluir un Oficial de Soldados de Asalto.

El jugador Imperial despliega la Escuadra del Hangar en cualquier lugar en la plataforma elevadora del Hangar. La Escuadra de la Sala de Control despliega en cualquier lugar del Centro de Control de Vuelo. La Escuadra en patrulla despliega en corredor norte-sur que discurre entre el Centro de Control de Vuelo y el Hangar, en los espacios que se indican en el mapa de más abajo.

Escuadra del Hangar:

- Elite Stormtrooper 11pt
- Heavy Stormtrooper 12pt
- 2 Stormtroopers 10pt

Escuadra de la Sala de Control:

- Stormtrooper Officer 14pt
- 2 Stormtroopers 10pt

Escuadra en patrulla:

- Elite Stormtrooper 11pt
- Heavy Stormtrooper 12pt
- 2 Stormtroopers 10pt

Condiciones de Victoria Imperiales

El jugador Imperial vence si logra los siguientes objetivos:

Capturar a Crix Madine: A pesar de su arrogancia y sus poderosas redes de inteligencia, el Imperio necesita de información vital. Capturar a un Oficial Rebelde ayudaría enormemente en sus esfuerzos de eliminar a la Rebelión de una vez por todas. Sería solo cuestión de tiempo el obtener los planos de la Alianza mediante la tortura del Oficial, desbaratando así la operación entera. Si el jugador Imperial derrota a los Comandos y Pilotos Rebeldes pero no al Oficial Rebelde (Crix Madine), el jugador Imperial ganará el escenario.

Neutralizar a los Pilotos Rebeldes: La misión de los Rebeldes es capturar una lanzadera clase Lambda y llevársela de la estación espacial. Si los pilotos mueren, los Rebeldes que queden no tienen la habilidad suficiente para lograr abrirse paso por la armada de cazas TIE que patrullan el exterior. Si el jugador Imperial logra derrotar a los dos Pilotos Rebeldes, ganará el escenario.

Reglas Especiales

Lanzadera Imperial: La lanzadera en el Hangar proporciona cobertura. Los personajes no pueden moverse a través de casillas ocupadas totalmente por la

lanzadera (pero sí por casillas parcialmente ocupadas). La excepción a esta regla es la casilla situada en frente de la lanzadera (marcada en verde) a través de la cual los Rebeldes pueden entrar para pilotar la nave. Los personajes Imperiales no pueden entrar en la lanzadera.

Mantened la Posición: Los personajes Imperiales deben permanecer en sus posiciones de despliegue hasta que salte la alarma (aunque pueden moverse con libertad en el interior de sus áreas de despliegue).

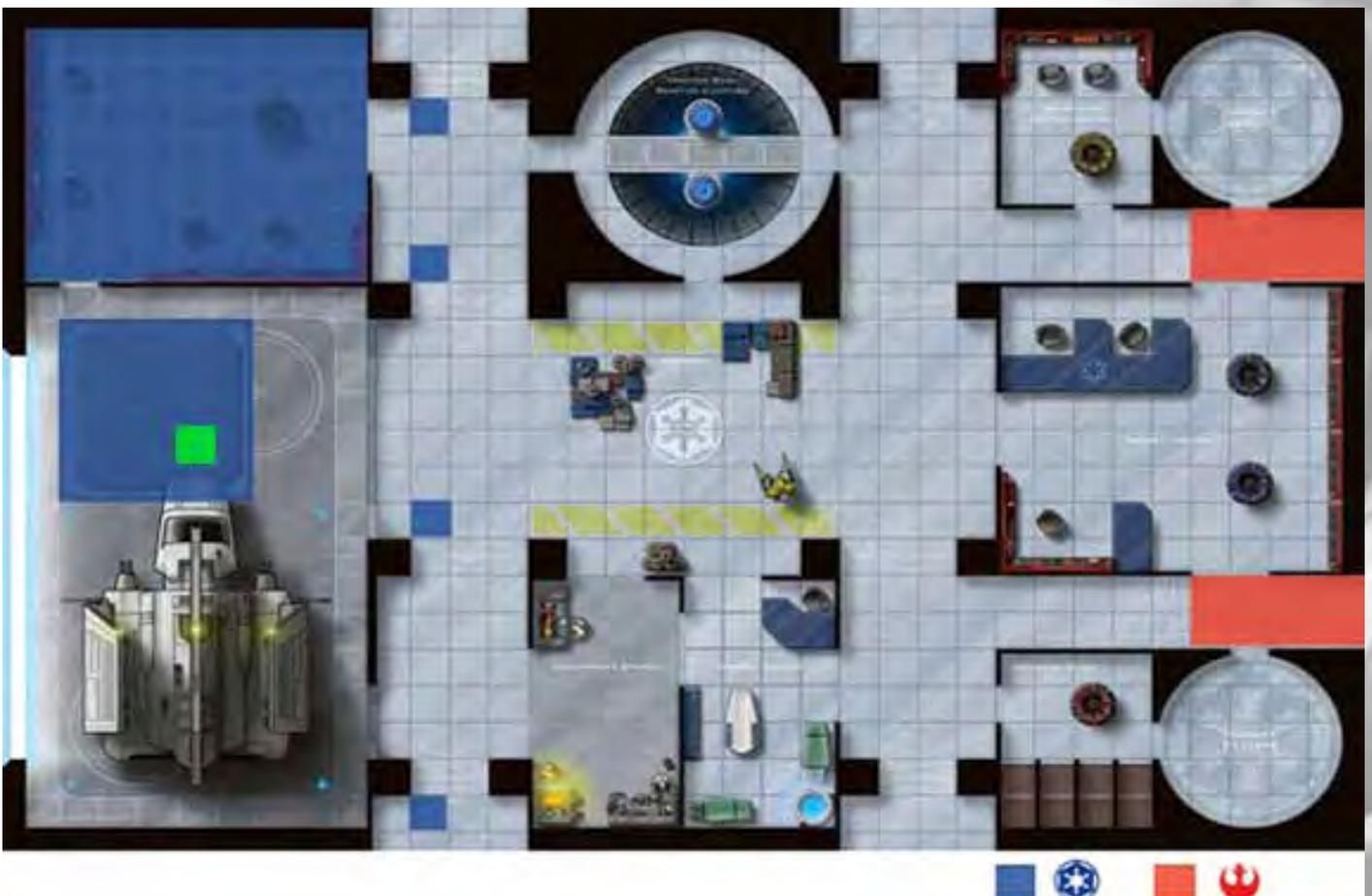
¡Alto! Si un personaje Rebelde termina su movimiento en línea de vista de un personaje Imperial situado a no más de 6 casillas de distancia, el personaje Imperial puede hacer saltar la alarma.

Movimiento Oculto: El jugador rebelde puede usar las reglas de Movimiento Oculto en todas sus figuras. Los jugadores deben declarar si un personaje está usando Movimiento Oculto antes de activarlo; aunque un personaje no está obligado a usar Movimiento Oculto en cada turno. Un personaje que use Movimiento Oculto ve su movimiento reducido a la mitad (de 6 a 3 en la mayoría de casos). El jugador que controle al personaje reemplaza a la miniatura con dos contadores boca abajo y anota en secreto cuál de los dos es el personaje real. El otro es un señuelo. El jugador que controla al personaje mueve a continuación ambos marcadores

durante la misma activación. El adversario puede dar la vuelta a uno de estos marcadores si tiene una figura a menos de 7 casillas de distancia del contador y con línea de vista al mismo. Si el contador representa al personaje, reemplázalo por la miniatura del personaje y quita el señuelo del mapa. Si el contador es el señuelo, colócalo de inmediato sobre la casilla en la que se encuentre el marcador de personaje. La próxima vez que el jugador active a su personaje, podrá volver a mover los dos contadores a la vez.

¡Nos atacan! Si una figura Rebelde ataca a una figura Imperial y el Imperial sobrevive hasta su próxima activación, podrá hacer sonar la alarma (ver debajo).

Refuerzos Imperiales: Una vez que salte la alarma, el jugador Imperial puede hacer llegar refuerzos. Si la tirada de iniciativa Imperial es de 1-8, coloca un soldado de asalto adicional en el extremo sur del corredor principal (junto a la Estación de Mantenimiento). Si la tirada es de 9-16, coloca un Soldado de Asalto adicional sobre el símbolo Imperial en el centro del borde este del mapa. Si la tirada de iniciativa Imperial es de 17-20, no llegan refuerzos durante este turno. Estos refuerzos se colocan sobre el mapa inmediatamente antes de que el jugador Imperial realice su primera activación del turno.



FAQS (PREGUNTAS MAS FRECUENTES)

Recopilado y traducido por Namarie desde los foros de Wizards of the Coast

Aún y siendo un sistema de juego sencillo, aparecen dudas ya de Starship Battles. Hemos buceado por Internet para ver cómo los diseñadores del juego (y los jugones más expertos) han resuelto las dudas de todos los que empezamos con el juego de naves.

Configuración del ejército

P: Quiero hacer una lista pura de Separatistas y Federación de Comercio. ¿Puedo poner a Boba Fett? No sé cuándo Boba coge el Slave 1 de su padre, en las películas parece ser el episodio II...

R: Boba cogió la nave de su padre después de escapar de Aurra Sing y el Conde Dooku, en el año 22 antes de la batalla de Yavin. No se sabe con certeza cuándo modificó la nave. Pero sí, teóricamente "cuadra" en esa época aunque sea más adecuado poner a su padre Jango.

P: ¿Qué pasa cuando dos jugadores ponen la misma Unique en juego?

R: Cada uno tiene su miniatura. No se puede repetir una Unique en un mismo ejército, pero sí en distintos jugadores.

Despliegue

P: Con la repetición de iniciativa que permiten algunas naves, ¿puedo repetir la tirada para decidir quién despliega antes?

R: No. La tirada para desplegar no es una tirada de iniciativa.

P: ¿Qué pasa si no me caben todas las naves en las tres filas iniciales?

R: Si no te caben las naves (pero sólo en ese caso) debes empezar a desplegar lo más cercano de tu zona de despliegue que puedas pero dentro del mapa.

Tirada de iniciativa

P: Supongamos que tengo la Banking Clan Frigate (o el Wild Karrde) que permiten repetir tiradas de iniciativa. Si mi oponente saca un 15 y yo un 10, repito y sale un 15, hay empate y volvemos a tirar. ¿Puedo usar la repetición de tirada de iniciativa en esta nueva tirada, o sólo puedo hacerlo una vez por turno?

R: Puedes hacerlo una vez por fase de "tirar iniciativa". Por lo tanto, si hay empate y hay que repetir la tirada, puedes repetir si quieres.

P: Con la repetición de iniciativa, ¿puedo decidir repetir la tirada de

iniciativa aunque haya ganado? (p.e. me interesa ser segundo)

R: Sí. Las reglas dicen que puedes repetir, no que "si pierdes puedes repetir".

P: Si tengo dos Banking Clan Frigate, ¿puedo repetir la iniciativa dos veces?

R: No. Ver "Stacking" en el glosario.

Movimiento

P: ¿Puede una nave girar 45°? Por ejemplo poner el Executor en una esquina del tablero para que no tenga impactos por lateral ni retaguardia?

R: No.

P: Las naves de tipo 3 y 4 pueden mover hacia atrás. ¿Pueden hacer lo mismo las naves 1 y 2 sin necesidad de girar?

R: No. Cada nave tiene sus reglas de movimiento.

P: Cuando un caza (starfighter) mueve a una casilla adyacente a un caza enemigo debe parar (a no ser que tenga Interceptor). ¿Qué pasa si empieza el movimiento adyacente a un enemigo? ¿Puede mover?

R: Puede mover, hasta que entre en una casilla adyacente a otro caza...

Desplazamiento

P: Un caza enemigo adyacente a un caza mío es desplazado por un Clase 2 que está entrando en su casilla. Si el caza enemigo no tiene "Interceptor", ¿debe quedarse al lado de mi caza después de ser desplazado?

R: No, porque desplazamiento no es movimiento. Debe ser desplazado la distancia mínima.

P: Un Clase 2 desplaza dos cazas enemigos a la vez. ¿Como se controla dónde se desplazan?

R: Como es un efecto simultáneo, el jugador que controla los cazas debería elegir el orden en que se mueven (pero no moverlos al mismo tiempo sino primero uno y luego el otro).

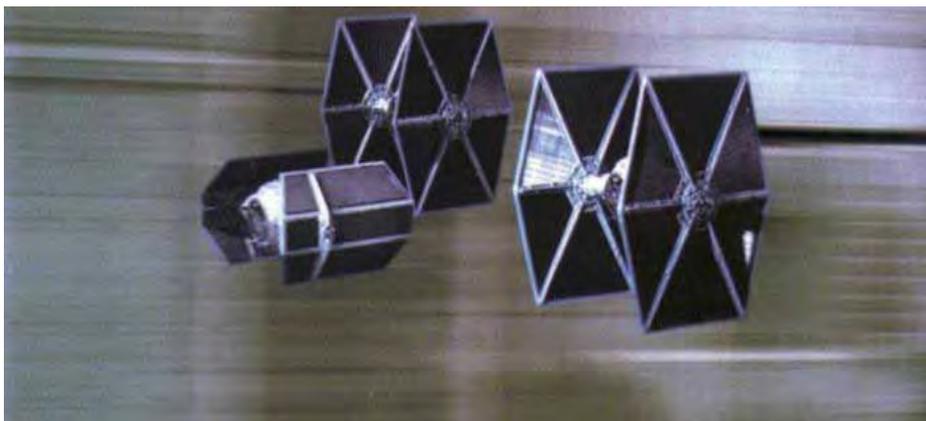
P: Un Venator lanza 4 V-Wings en sus cuatro casillas frontales. En mi siguiente turno muevo el Venator adelante: ¿cómo se desplazan los V-Wing?

R: No se desplazan. El desplazamiento ocurre sólo con cazas enemigos. Las clases 3, 2 y 1, y los cazas amigos, no pueden desplazarse (debes moverlos de la forma habitual si quieres mover el Venator). Si es imposible moverlos (por ejemplo porque está acorralado), el Venator no puede ir a esa casilla.

Lanzar cazas

P: Con un Interdictor, que reduce a la mitad el Fighter Launch, ¿se redondea hacia arriba o hacia abajo? (p.e. Imperial Star Destroyer FL1 ¿es FL0 ó FL1?)

R: Se redondea hacia arriba, tal y como indica el manual (ver glosario). Por lo que los Destruccioneros imperiales pasan a tener Fighter Launch 0'5, que redondeado se queda en Fighter Launch 1.



Reglas especiales

P: ¿Para qué sirve Evasion de Darth Vader?

R: Bueno, es una habilidad (de momento) poco útil. Los cazas pueden ser dañados por naves no adyacentes con ciertas Ordenes de Mando (Command Counter).

P: El caza de la Tecnounión está pilotado por un droide (según el trasfondo). ¿Se considera un caza droide?

R: No. Sólo los cazas que tienen la palabra "Droide" se consideran Droides (para efectos del caza Utapaun, de la Droid Control Ship...). Piensa que según el trasfondo a veces las unidades R2 son las que pilotaban los X-Wing... y no son cazas droides...

Final de la batalla

P: En cuanto a la regla Infinitos de los TIE Fighter, ¿cómo se cuentan los puntos de victoria? ¿Se suman cuantos más TIE's elimina?

R: No. En SW:SB se gana eliminando a todo el ejército. Los TIE Fighters, por mucho que se eliminen, si vuelven a entrar no cuentan como bajas sino que están en juego.

P: ¿Cuentan como destruidos los cazas no lanzados aún? (p.e. si no me quedan naves con fighter launch)

R: En SW:SB se gana eliminando a todo el ejército. Si no te quedan naves con FL, no puedes lanzar cazas, y por tanto aunque no hayan participado en juego no se consideran sobre el tablero (son bajas).

Otras preguntas

P: ¿Habrá ampliación? No he visto naves de Yuuzan Vhong, ni de la Antigua República, ni Sith, ni el caza de Anakin cuando persigue a Asajj Ventress ni los TIE Advanced...

R: En su momento se dijo que no, pero el juego ha tenido tan buena aceptación en el público que se lo están planteando.

P: En una partida multijugador, ¿cómo va la iniciativa? ¿Y los Command Counter?

R: El ganador de iniciativa mueve el último. Ves en dirección de las agujas del reloj para que acabe él. Luego dispara primero y se va en sentido inverso. En cuanto a las Command Counter, a no ser que se especifique lo contrario cualquier CC se aplica sólo a las naves de esa clase en TU flota.

P: ¿Puedo jugar con cazas y sin naves que lancen cazas, desplegándolos al inicio?

R: No, a no ser que estés jugando un escenario especial que refleje eso... (como próximamente en Cargad, La Batalla de Naboo).

P: Si acorralo una nave con FL y no quedan espacios adyacentes libres, ¿puede esa nave lanzar cazas con Fighter Launch?

R: No. Si no hay espacio para lanzar cazas, no puedes lanzar cazas. Si por espacio sólo puedes lanzar un caza, puedes lanzar un caza. ^ _ ^

Disparo

P: Una nave con PD, ¿puede disparar con sus armas normales a cazas o sólo con la point defense?

R: Puede disparar con la PD y con sus armas normales.

P: Mi enemigo dispara antes que yo. Si una nave de hull 3+2 recibe cinco puntos de daño, ¿se elimina al momento o puede disparar?

R: Puede disparar, ya que las miniaturas no se eliminan hasta la fase de Daños. En ese momento la nave explota con un bonito efecto típico de Star Wars de esos que le gustan tanto a Lucas :P

P: El ataque de "barrage" dice que se hacen ataques laterales. ¿Son un ataque por cada lado, un ataque a cada nave de cada lado, sólo un lado o qué?

R: Es un ataque a una nave de cada uno de los lados (un ataque a una nave de la izquierda, un ataque a una nave de la derecha). Está en el glosario. Ojito, que el ataque no es a una nave que "veas" por un lateral sino en línea recta desde las dos casillas que ocupa de lado tu nave (sólo puedes disparar a naves situada en la misma fila o columna que la tuya).

P: Una nave con Antifighter +X, ¿gana +X contra todos los cazas a los que dispare o sólo contra uno?

R: Contra todos.

Point Defense (PD)

P: Una nave con Point Defense +X (PD+X), ¿puede disparar contra un caza adyacente o contra mas de uno?

R: Contra todos los que quiera.

P: ¿Se puede sumar un Antifighter a un PD para tener +mucho contra cazas?

R: Sí. Por ejemplo, el Slave 1 de Jango Fett (PD+4), si juegas el Commander Counter de +4 contra cazas, tendrá un PD+8 durante ese turno.

P: La PD dice que se añade ese valor a la tirada, pero ¿debo hacer una tirada para todos los cazas en global o una tirada para cada uno?

R: Una tirada para cada uno. En todas ellas sumas la PD.

P: Si una nave tiene PD+0 (p.e. una dañada), ¿puede seguir disparando a los cazas adyacentes con PD?

R: Sí, pero con un bono de 0.

Ordenes de Mando (Command Counter)

P: ¿Se gastan los contadores?

R: Sí. Tal y como se indica en el manual, cada contador proporcionado por una nave se puede usar una sola vez por batalla.

P: Si tengo dos naves con los mismos Command Counter, ¿puedo usar ambos en un mismo turno? ¿Y en turnos diferentes?

R: Puedes usarlos pero no en el mismo turno. Si son Command Counter diferentes, puedes usarlos en el mismo turno.

P: Sobre el Command Counter bombardeo a larga distancia (Long range bombardment) y un cañón de iones: ¿se obtiene el +1 daño (contra una nave "entera") antes o después de redondear el daño del arma?

R: El Cañon de Iones hace primero un daño de 1, que se reduce a 0'5 (por efecto del Command Counter), y luego se redondea a 1. Entonces se aplican los bonos (el de daño extra a a naves enteras). Primero divide a la mitad, luego redondea, luego aplica bonos.

P: Cuando una clase 2 mueve diagonalmente (CC Power To Engines), ¿puede quedar encarada en cualquier dirección?

R: No. Simplemente ignora la restricción de movimiento en diagonal, nada más.

P: Una clase 3 con CC "Incoming Fighters" que dispara a cazas hasta 2 cuadrados de distancia, ¿hace la mitad de daño?

R: No, se hace daño completo.

P: El Command Counter del Viscount que permite "curar" una herida, ¿se puede aplicar aunque en la fase de combate hayan acabado con él?

R: Sí, puesto que los daños no se resuelven hasta la fase de resolución de daños (curioso, eh?). Recuerda que si se hace más daño que su Hull, está eliminado aunque se "cure" un punto...

LA FLOTA IMPERIAL

Por Namarie

Como ya sabréis, en *Star Wars Starship Battles* hay dos bandos: "light side" (los buenos) y "dark side" (lado oscuro). Sin embargo, y ya que la mayoría de naves provienen de las películas, se puede realizar una nueva división entre "la trilogía original" o clásica (episodios IV a VI) y la "trilogía nueva" (episodios I a III). Basándonos en ese criterio, intentaremos analizar las miniaturas de cada una de las "cuatro" facciones (imperio, alianza rebelde, república y separatistas).



Executor

La bestia parda del Lado Oscuro. Miniatura "fija" (sólo puede conseguirse en el starter), la única tipo 1 (de momento) para dark side. Un bichito de 150 puntos. Tiene cuatro armas (de daño 4, o sea, se carga algunos tipo 3 en un turno) y una defensa altísima (PD+3, Defensa 18 frontal, damage reduction 1 y el hull mas alto de todo el juego, 10+10). Tener un command 1 y un command 1-4 es algo que puede ayudarnos en muchos casos. Lo malo, que cuesta 150 puntos, y por esa cantidad tenemos tres ISD's. Además, tiene un Fighter Launch de sólo 2 (muy bajo), con lo que si queremos usarlo para lanzar fighters mejor apostar por otras miniaturas.



Imperial Star Destroyer

Carismática por sí sola, el Imperial Star Destroyer es la típica clase 2 del ejército imperial. Más o menos barata (52p), resistente (16/13/10 PD +2; reducida 13/10/7 PD+0, con un Hull 6+4) y con una buena capacidad ofensiva (turbolasers +5/3 y cañón de iones +4/3 con +1 a naves no dañadas). Nave polivalente, hasta puede lanzar un fighter (FL 1) y con rayos tractores por si alguna nave se acerca demasiado. Sin duda, una nave que debe estar en todo ejército imperial (además que mejor 3 imperial star destroyer que un Executor...) ya que es de las pocas que puede dar de forma fiable una estrategia de cientos de TIE's.



Slave 1 (Boba Fett)

Una de las dos naves más buscadas junto al Halcón Milenario. Y es que todo lo que tenga las palabras *Boba Fett* automáticamente es más buscado. Estoy por poner en e-bay "Los Gallumbos de Boba Fett" a ver si me saco unos euros.

Bueno, coñas aparte, como nave es normal que esté buscada; pese a ser Unique es una clase 3 que debería estar en todo ejército imperial. Empecemos por lo fácil: 24 puntos, 14/10/8 y 12/8/6 con hull 3+2 (hasta aquí todo más o menos normal para clase 3). Parece una imperial shuttle, pero de boba fett y sin el command... nor!, hay más...

Para empezar una regla de lo más curiosa (y que encaja con el juego de miniaturas de infantería): Bounty Hunter (*Cazarrecompensas*), o sea, +2 ataque contra naves únicas. Como en casi todos los ejércitos hay naves únicas (desde la supernave Calamari a los cazas de Luke o Anakin, pasando por el Halcón o el Wild Karrde), ya es interesante. En no-damaged tiene rayos tractores para "parar" a naves clase 3 (con lo que sólo las clase 2 y 1 pasan de él). Antifighter 4 (+4 a todos los fighters, si son únicos ya llevamos +6 al ataque).

Y hablando de ataque, en full tiene 4 armas: cañón blaster (+3/2), misiles (+1/2, con +2 contra no fighters), cañón de iones (+1/1, +1 daño contra naves enteras) y torpedos de protón (+1/2, sólo contra no fighters). Los dos últimos desaparecen en Damaged.



Interdictor

Una de las naves más curiosas y con reglas especiales que la hacen "diferente" al resto. Relativamente frágil para ser una clase 2 (hull 4+3, defensa 15-13-9 / 12-10-6, PD+3/+0), y con poca capacidad de daño (un cañón láser +4/2), esta nave tiene la habilidad de reducir el fighter launch de TODAS las naves (amigas y enemigas) y además hacer perder la primera tirada de iniciativa. Por 32 puntos. Es obvio que el Interdictor no puede estar en un ejército de "moscas" (TIE Fighters), sino que debes montar todo el ejército en base a esta nave (con varios tipo 3 económicos para poder dañar desde lejos).



Imperial Shuttle

La clásica lanzadera Tydirium de las pelis. Una Clase 3 barata (18p) pero no especialmente fuerte (sólo tiene un cañón bláster +2/1, +4/1 contra fighters) ni resistente (14/10/8; 12/8/6). Su principal baza es tener un Command 3.

Pensemos bien: contra fighters puede disparar un cañón bláster (+7/2, +9/2 contra únicos), misiles (+5/2, +7/2 si son únicos) o cañón de iones (+5/1, +7/1 si son únicos), y contra naves de tipo 1 a 3 puede disparar lo que quiera pudiendo hacer hasta 7 de daño en un turno...



Virago

La nave de Prince Xizor, jefe del sindicato del crimen Sol Negro, es otra nave única tipo 3 de la época de Rebelión vs Imperio (aunque salga en las novelas y juegos, no en las películas). Una defensa típica (14/10/8; 12/8/6 con Hull 3+2), laser cannon +1/1 (+5/1 contra fighters) y una batería frontal +2/4 para naves algo más grandes. Una nave de lo más normalilla. La verdad es que la batería frontal va bien contra otras naves de tipo 3 (ó 2) pero es una nave que, por lo que cuesta, no sale rentable.



Cloackshape Fighter

Pese a ser una nave "mercenaria" (aparecía en *X-Wing Alliance*), la encuadran dentro del Lado Oscuro de la época clásica. Lo mejor que tiene es, sin duda, su precio: cuesta tan sólo 3 puntitos. Una clase 4 con defensa 14, que no para a fighters enemigos, y con armas de lo más normal: cañón láser +1/1 y concussion missiles (+1/2, +3/2 contra no fighters). Pensemos, por ejemplo, en un ejército que saque unos 3 cazas por turno. Si hablamos de un total de ocho turnos (por ejemplo), se pueden llegar a sacar 24 Cloackshape en total (y por menos de 75 puntitos...). ¿Para qué tener TIE's infinitos?



Darth Vader's TIE Advanced

Por 11 puntitos es el caza más difícil de abatir del juego: tiene la mayor defensa de todas las naves (Defensa 19) e Interceptor (sólo lo paran otros Interceptor), además de ser una de las dos clases 4 del juego con más de 1 de hull (1+1), junto al X-Wing de Luke Skywalker. Ofensivamente no está mal (cañones láser +6/2), y además todas las naves aliadas adyacentes ganan +2 en ataque. En Damaged baja a defensa 17 y el cañón láser a +5/2. Como Papi Vader está dentro, va con un command 4 de serie (mola). Ah, y tiene Evasion, que no sirve para nada pero bueno :P



TIE Bomber

Buen caza para pillar a esas naves tipo 2 y 3 que tanto abundan, por los torpedos de protón (+4/4) que encima pueden dispararse a miniaturas a dos casillas (en ese caso hace daño 2). Contra fighters tiene el típico +1/1 y encima es Assault (no frena cazas enemigos). Defensa 13 (ouch), pero cuesta sólo 4 puntitos.



TIE Fighter

Carismática donde las haya. 5 puntitos, defensa 14 y un láser +2/1. La gracia está en su regla "Infinite", que

hace que cuando muere pueda volver a salir en juego. Estaría muy bien si no fuera porque las naves con Fighter Launch del imperio clásico tienen un triste ratio de lanzar cazas (aunque 3 Star Destroyers pueden ir sacando bastante). Sin embargo, si cometes la desfachatez de mezclar naves de épocas, los "donuts" de la confederación de comercio van de muerte (FL 4) para esta estrategia...



TIE Fighter Ace

Más barata (4 puntos), más defensa (15) y más puntería (láser +3/1). A cambio pierde el Infinite.



TIE Interceptor

Uno de los mejores cazas imperiales. La regla Interceptor (No se para ante naves sin Interceptor) va a dar mucho dolor de cabeza a tu oponente. Defensa 16, dos (2) ataques de cañón láser +3/1 y por tan sólo 6 puntos. ¿Se puede pedir más?



TIE Interceptor Ace

Pues si pedías más, aquí va. Por un punto más (7) tienes más puntería (+4/1) y más defensa (17). Sinceramente, donde esté un Interceptor Ace que se quiten los demás cazas. Muy, muy recomendable.

INTRODUCCIÓN

Por Juan Mieza (Keyan Sark)

En junio de 2005, una nueva compañía llamada ABerrant Games irrumpió en el mercado con un wargame de miniaturas de estética Cyberpunk que, pese a su éxito en USA, ha tenido poca difusión en España pese a ser un excelente sistema. Este artículo pretende introducir al lector en el Universo y Sistema de Juego de Rezolution. <http://www.aberrantgames.com/index.php>

Ambientación

A comienzos del siglo XXI se produjo un incremento en el fanatismo y las tensiones económicas y religiosas. Se formaron nuevos poderes, como Europa en el 2036 (junto a Gran Bretaña, que ahora se autollamaba la Commonwealth, y Rusia; que se unieron como miembros parciales), las Américas en 2041 y el Vaticano, surgido de los restos de la Iglesia siete años después. En el 2050, el mundo aún se estaba recobrando de las Guerras Religiosas que habían sacudido la Tierra. Las guerras habían dejado a millones sin hogar y los desastres naturales se habían dejado pasar sin ponerles remedio. El calentamiento global, la polución, el aumento del nivel del mar, las nubes de smog venenoso y la radiación solar incrementada habían pasado factura sobre la humanidad. Debido a las escuálidas condiciones de la Tierra, Asia Pacífico hizo una fortuna con la adquisición del abandonado Proyecto Luna en 2051 y estableciendo hábitats en nuestro satélite natural. Un año después, se formó la Organización Central de Seguridad (CSO) – un cuerpo militar y de seguridad independiente fundado por todos los estados miembros y corporaciones – y las Naciones Unidas fueron reemplazadas por Unipol.

En los siguientes años, los avances en la tecnología de impulsión hicieron posible la colonización de Marte. En uno de sus satélites mayores se fundó una penitenciaría para criminales peligrosos bautizada como La Roca.

En 2072, Asia Pacífico (APAC) se convirtió en el primer estado incorporado. Tres años después, la CSO clausuró todos sus precintos en Rusia. Nada podría haber preparado a las naciones del mundo para el virus Caballo Pálido. Liberado por un culto secreto llamado los Contempladores, el virus devastó el continente africano. Al final, los restos de los países africanos, unidos en el Imperio del Nilo, inspiraron a lo que quedaba de los estados Indios para formar el Raj en 2086, sólo dos años antes de que Rusia se disolviese y



los señores de la guerra empezasen a combatir entre ellos por el control del territorio.

El final del siglo XXI vio a la Commonwealth enviando naves durmientes hasta el sistema Alpha Centauri y al Vaticano reclutando adolescentes con poderes telepáticos como Hijos de Dios. Para entonces, la Rejilla (una serie de supercomputadores con base en la Tierra y la Luna que hacían posibles las comunicaciones inalámbricas en cualquier punto de la Tierra y las colonias exteriores) era completamente operativa y los ciudadanos comenzaron a recibir sus primeros interfaces neurales totalmente

integrados a la edad de 13 años a partir del 2101.

A principios del siglo XXII, Marte consiguió una atmósfera respirable gracias al proceso de terraformación, y tuvo lugar el primer asesinato de un humano por parte de un robot. También se produjo la llegada del primer mensaje automático de una nave durmiente de la Commonwealth recién llegada a Alpha Centauri, la inauguración de la primera ciudad sumergible (Nueva Nueva York) y la creación del Mercado, una inmensa estación espacial controlada por IA que se convirtió en estrella por derecho propio.

En 2124, Arvunk Enterprises y Havat se enfrentaron en la Primera Guerra Corporativa. Más tarde, Elysium Inc. Comenzó a usar tecnología basada en tubos de sueño empleados para el viaje por el espacio profundo así como interfaces neurales para suspender las funciones corporales de sus clientes mientras dejaban funcionando sus cerebros para disfrutar de las fantasías de su elección.

El Movimiento por los Derechos de los Robots y los primeros mensajes en directo desde las colonias de la Commonwealth (in 2141), revelando el descubrimiento de mundos habitables y vida no inteligente dio lugar a varios éxodos al espacio exterior. El Dalai Lama y 8.000 de sus seguidores se mudaron a Marte en 2147, muchas inteligencias artificiales emigraron a Urano en 2150; y, tras las Guerras Replicantes, un gran grupo de replicantes robó cuatro naves durmientes y partieron en 2162. Entretanto, la Espada de las Estrellas y su tripulación de 3 millones había desaparecido en un agujero de gusano creado mediante una nueva tecnología y transmisiones de origen desconocido detectadas por las colonias de Alpha Centauri no habían sido hechas públicas.

En 2148, Rezolution DT (el más importante punto de encuentro clandestino para ghosts y hackers) pasó a estar online, engendrando a muchos ghosts legendarios en el curso de las siguientes tres décadas.

Ahora es 2175. El año pasado se registraron naves no identificadas cerca de la colonia de Sigma Prime en Centauri. Las tensiones entre la Commonwealth y las otras Naciones Terrestres han aumentado. La CSO ha informado que los incidentes en zonas controladas por las Corporaciones han aumentado en un 120%. El Proyecto Puerta ha pasado a estar online y unas terribles tormentas han acabado con varios asentamientos en Marte haciendo creer a la Commonwealth que ha sido el resultado de juego sucio y subterfugios corporativos...

¿Qué es Rezolution?

Rezolution es un wargame de miniaturas basado en personajes y no en tropas de línea. Es decir, se trata de un juego diseñado para jugar escaramuzas.

En su versión básica, Rezolution presenta cuatro facciones diferentes: la Agencia Central de Seguridad (CSO), que es la fuerza mundial militar y



judicial; Asia Pacífico (APAC), el primer estado incorporado del mundo, que mezcla el honor y la tradición con tecnología de última generación; los Dravani, alienígenas que llegaron por accidente a la Tierra hace siglos y adoptaron disfraces para evitar que el hombre les descubriese; y los Ronin, un grupo variopinto de personas que parecen existir fuera del sistema y son por lo tanto operativos ideales para muchos países y corporaciones. Los Ronin pueden usarse como una facción independiente o como mercenarios.

Mecánica del Juego

Rezolution emplea dados de seis caras y un Dado de Desviación especial que consiste en un dado normal metido dentro de un D6 transparente y de mayor tamaño. Se emplea para determinar la desviación de las armas de plantilla y el movimiento aleatorio. Cada lado del dado interior muestra una flecha que indica la dirección de la desviación, mientras que cada lado del lado exterior muestra una figura que representa la distancia de la desviación

en pulgadas. Esto es una gran ayuda, aunque se consigue exactamente el mismo efecto lanzando un dado de desviación estándar junto con 1D6 estándar.

Las tiradas enfrentadas se realizan lanzando 2D6 y sumando los atributos y modificadores que se requieran en cada caso. Otras acciones requieren lanzar un determinado número de D6 (normalmente, 2D6), añadiendo el valor del atributo apropiado y tratando de igualar o superar un valor objetivo estático. Un montón de acciones y objetos permiten obtener dados adicionales o repetir tiradas. Una tirada de un 1 doble es un fallo crítico y una tirada de un 6 doble es un acierto crítico.

Las figuras se montan sobre peanas redondas y se asumen que tienen un arco de tiro de 180°. Los tres tamaños posibles de miniaturas son pequeñas, medianas y grandes, estando los humanos normales dentro de la talla mediana. Todas las miniaturas vienen con su propia carta de datos de modo que los jugadores no necesitan estar consultando constantemente los perfiles de sus tropas en el libro. Un grupo de miniaturas (llamado ejército o banda en otros juegos) se llama tripulación (crew). Las cartas de datos incluyen el valor de Límite por Tripulación (Crew Allowance) (el número de modelos independientes o equipos de ese tipo que puedes tener en una tripulación completa) y el valor de Límite por Equipo (Team Allowance) (el mínimo y máximo de figuras de ese tipo que se permiten en un equipo. Por supuesto, cada miniatura tiene un valor en puntos.

Una tripulación puede pertenecer solo a una facción determinada pero puede invertirse el 25% del valor en puntos en Mercs o en Ronin.



Las figuras independientes pueden actuar de forma autónoma pero también pueden unirse a equipos (dándoles los beneficios de sus habilidades y liderazgo) o formar equipos con otras figuras independientes. Las miniaturas de un equipo deben mantener normalmente una distancia de coherencia de 3" (8 cm.) entre ellas. Una tripulación no puede incluir más de un personaje con nombre con el mismo nombre (personajes especiales, que dirían en otros sistemas). Ciertas acciones requieren que una figura con la habilidad de Liderazgo esté dentro un radio de 6" (15 cm.) de la figura activa para poder darle órdenes. Las figuras independientes no necesitan recibir órdenes y los equipos solo pueden recibir una orden por ronda. Los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo no requieren de órdenes.

Algunas figuras tienen un atributo de hackeo (HAK) que les permite conectarse a un elemento de escenografía que ha sido designado como una terminal de ordenador antes de comenzar la partida. A través de su connexion a la red se añaden numerosas opciones tácticas al juego además de misiones específicas.

Las miniaturas tienen los siguientes atributos:

- Movimiento: la distancia en pulgadas que puede recorrer la figura, aunque puede doblarla si no lleva a cabo ninguna otra acción.
- Ataque a distancia (RCA): que se suma a la tirada enfrentada de dados del atacante para determinar el resultado de un tiroteo
- Ataque cuerpo a cuerpo (CCA): que se suma a la tirada enfrentada cuando se defiende o ataca en un combate cuerpo a cuerpo.
- Tamaño y Agilidad (SAG): que se suma a la tirada enfrentada del defensor en combate a distancia
- Cuerpo (BDY): la cifra que debe obtener el enemigo para causar daño. También se emplea para añadir tantos D6 de daño al resultado de un combate cuerpo a cuerpo como la diferencia entre en BDY del atacante y el BDY del defensor
- Nervios (NRV): la resistencia mental y liderazgo del personaje
- Hackeo (HAK): habilidad para crackear sistemas informáticos y de seguridad
- Mente (CRFT): Habilidad para usar poderes mentales
- REputación (REP): usada para determinar el orden de juego (iniciativa, vamos)



Cada tarjeta de datos incluye un útil contador de daño. A medida que la figura sufre daños se van marcando las casillas. Cuando se alcanza cierto nivel de daño, la figura recibe modificadores negativos a sus atributos. Cuando se alcanza la última casilla se considera que la figura ha muerto o está gravemente herida por lo que se la retira del juego (un sistema muy similar al de .45 Adventure)

Cada ronda de juego consiste en una única fase de control seguida por tantos turnos como equipos y figuras independientes haya en juego. El orden de juego se determina al comienzo de la ronda. Durante su turno, el jugador activa a una figura o equipo, tras lo cual el otro jugador hace lo propio con una figura o equipo de su tripulación. Los turnos se alternan haciendo de este modo que el juego sea fluido sin pausas aburridas: no hay ejércitos enteros que mover antes de que el otro jugador pueda hacer algo, así que no hay mucho tiempo para aburrirse. Además, dado que se emplean tiradas enfrentadas durante el combate, todos los jugadores permanecen implicados en la partida, lo cual es una ventaja frente a otros sistemas en los que debe obtenerse un



número fijo para tener éxito en un ataque o acción.

Hay reglas para movimiento difícil, movimiento aleatorio, movimiento obligatorio, reagrupación, transportar a otras figuras, saltar, trepar, caerse, ponerse cuerpo a tierra, quedar inconsciente, diferentes tipos de terreno, de órdenes y de acciones especiales; guardias, fuego automático, disparo sobre múltiples objetivos, uso de más de un arma por figura, cobertura, armas de estimación y de área de efecto; fuego indirecto, blindaje, elevación, cargas, bloqueos en combate cuerpo a cuerpo, combate múltiple, impactos "gratis", abandonar un combate, contragolpes, usar la Rejilla, habilidades psíquicas y mucho más. Las reglas son muy elegantes. No son tan originales o innovadoras como las reglas de Infinity, e incluyen conceptos comunes a otros sistemas como .45 Adventure o el mismo WH40K, pero sin complicarse en exceso ofrecen un montón de opciones tácticas y un juego que involucra a los jugadores. De hecho, todas las reglas y misiones caben en el libretto de 44 páginas que acompaña a las cajas de iniciación (ver más adelante), y eso incluyendo un índice de contenidos, diagramas, algunas fotos y plantillas. La información de trasfondo y los relatos de ambiente de cada una de las facciones que aparecen en el libro de reglas no se incluyen en el libretto de iniciación.

Misiones

Las misiones incluidas en Rezolution son más variadas que las que se suelen presentar en la mayoría de libros de reglas de wargames con miniaturas. Van desde misiones tipo "Rey de la Rejilla" a misiones de infiltración, demolición y extracción. Estas misiones básicas sin duda inspirarán a los jugadores a diseñar sus propios escenarios. El libro de reglas, además, incluye información sobre el Carnicero de Baker Street (que se presenta como entradas del audio-diario de la Adjudicadora Emily Harrington) y tres tipos de robots que incluyen torretas centinela.

Facciones

La información sobre las facciones ocupa casi la mitad del libro. Hay un montón de relatos de ambientación e información de trasfondo. De hecho, incluso las tablas de perfiles incluyen texto de ambientación. Por ejemplo, la tabla de perfil del Ghost dice, "Sí, sé que parece un modelo Rad Shop básico, pero



créeme, este nene está tuneado. Hasta lleva dentro una matriz impulsora de cristal de APAC". Los Rangers de la CSO llevan una porra especial, cuyo texto dice "El cable monofilamento se abrió paso con facilidad a través de la carne y el hueso; retrocedió para evitar la ducha de sangre arterial y se encontró con la mirada acusadora del guardia, que le observaba desde el suelo mientras su cuerpo, aún de pie, tembló antes de caer al suelo junto a su cabeza". Es chulo. Aunque estos textos dificultan en parte la lectura de los perfiles añaden un sabor muy característico y apreciado al juego. Recordad que se trata de un juego basado en personajes y equipos pequeños, de modo que aquí todo – las reglas, los textos y las historias – está enfocado hacia un combate a pequeña escala, rápido y personal. Todo encaja y es difícil encontrar incongruencias lo que indica que los diseñadores se han concentrado especialmente en el concepto.

El diseño del juego es excelente, y ofrece a todas las facciones una entidad distintiva. Los Ronin parecen cyberpunks "estándar" y son muy

variados. Las tropas de la CSO son muy militaristas con algunas figuras al estilo de detective de los años 1920 (a lo Blade Runner, vaya). Los Dravani usan vasallos humanos (vestidos por algún diseñador de alta costura enloquecido) y son una especie de cruce entre una pesadilla de Giger, imaginería de Lovecraft y algo del existencialismo Alemán. Por último, APAC está inspirado en personajes Japoneses del manganímé violento, con simbolismo ninja y arte muy estilizado como el de los trajes de combate. Además están los Mercenarios: el Asesino de la Sombra (un Angel Oscuro ninja con el traje negro de Spiderman), el Cardenal y la Hermana Carmine (WH40K hecho cyberpunk), la Emisaria Imperial Africana (una heroína negra con trajes de Stargate), el Capitán Doyle (Sky Captain o Brendan Fraser con pistolas de plasma), los Zombies Tóxicos (mutantes del desierto invaden Mega City Uno tras ser rediseñados por Romero) y los Securiciones.

Aspecto y Estética

El libro está lleno de textos de ambientación: historias cortas, textos en cajas, informes, registros de audio, y mucho más. Los jugadores que conozcan Shadowrun o BattleTech ya estarán familiarizados con este estilo, pero la presentación aquí es muy coherente. El trasfondo bebe de muchas fuentes y hay poco que sea realmente original, excepto algunos conceptos muy interesantes como la ciudad sumergible de Nueva Nueva Cork o la nave espacial inteligente Mercado. En solo 216 páginas, los diseñadores han logrado presentar un sistema de juego fluido Y un entorno consistente. Tan consistente que podría haber sido el

entorno de un juego de rol, y de hecho es probable que Aberrant Games nos muestre un producto así en el futuro. No es de extrañar por tanto que Rezolution haya sido nominado a un premio Origins.

El libro es de tapa blanda (quizá demasiado por lo que puede sufrir a raíz del uso) y el diseño interno es muy bueno, con dos columnas sobre fondo gris. Las ilustraciones son abundantes y van desde lo decente hasta lo muy bueno. Algunas han sido recortadas para encajar lo cual es una pena. El libro incluye 16 páginas a todo color en el centro con ilustraciones y fotos de miniaturas. Sólo con echar un vistazo al libro uno se hace una idea rápidamente de cómo está organizada la info. Sin embargo, no todo es bueno, el libro carece de índice o de tabla de contenidos. Por ultimo, indicar que el website de Rezolution ofrece un montón de ayudas de juego e incluso una revista gratuita de 16 páginas disponible como PDF (Data Dump: Volcado de Datos).

El libro completo cuesta 24,99 \$.

Las reglas de iniciación del juego pueden descargarse también en inglés, francés y alemán, junto con escenarios y la revista mencionada en su web: <http://www.aberrantgames.com/rez/downloads.php>

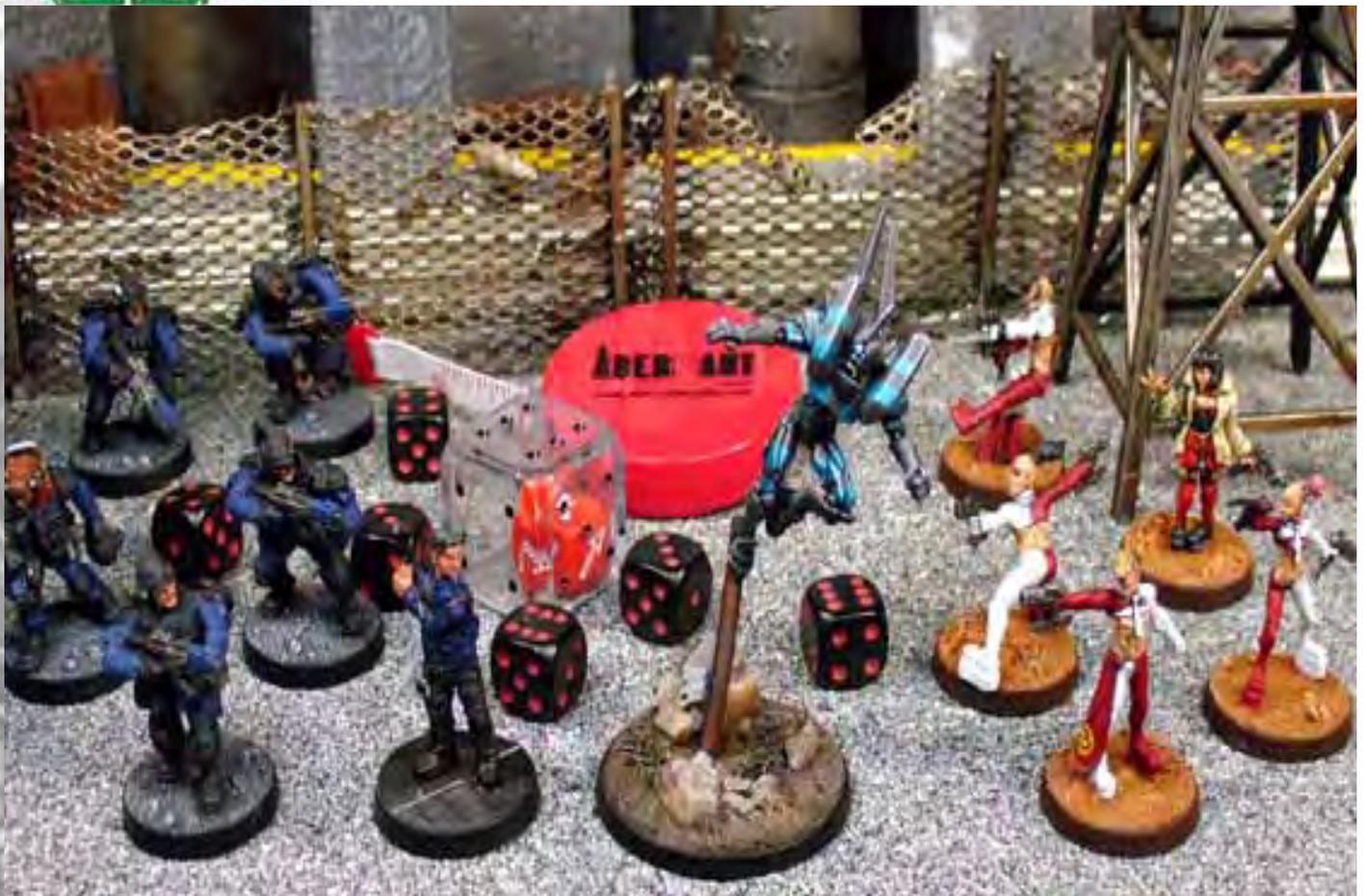
Shadow War. El juego de iniciación

Algunos meses tras la publicación de Rezolution y sus primeras minis, y animados por el rápido éxito del juego entre la comunidad USA, Aberrant ha lanzado una caja de iniciación (sumándose a la tendencia actual del mercado) llamada **Rezolution Shadow War**.

La caja incluye todo lo necesario para comenzar a jugar incluyendo un libreto condensado de 44 páginas que contiene todas las reglas, revisadas tras un año de vida del juego (pero no modificadas: simplemente se trata de aclaraciones en puntos oscuros del original). El libreto no incluye info de trasfondo ni sección sobre las facciones del juego (que, como hemos dicho arriba, supone casi la mitad del libro de reglas complete), pero todas las miniaturas incluidas vienen con su tarjeta de datos por lo que el starter no carece de absolutamente nada de lo necesario para jugar.

La caja viene con dos tripulaciones de facciones diferentes, por lo que con tan sólo una caja se puede jugar. Las miniaturas no son de plástico ni tampoco prepintadas. Todo





Este es el contenido de la caja de iniciación Shadow War.

es metal del bueno. Las facciones que vienen en Shadow War son la CSO y APAC. En el starter se mencionan a los Ronin y los Dravani y también a dos nuevas facciones que no vienen en el libro de reglas: el Vaticano y una facción de nombre aún no conocido a los que se denomina "Más Allá de las Puertas" y que seguramente sean los aliens cuyas naves se han detectado por los puestos avanzados humanos en Centauri.

Las minis de APAC son 6: Hitomi, equipada con una Armadura Táctica de Combate y Defensa, Yuurei (un Hacker) y 4 Secuaces de APAC (todos chicas). Rezolution se centra en personajes individuales y combate a pequeña escala por lo que no hay dos miniaturas iguales. Todas están esculpidas con poses dinámicas y realistas (aunque no

tan espectaculares como las de Infinity). Las miniaturas tienen bastante detalle y tan sólo es necesario eliminar el exceso de metal en algunas de ellas. Tan sólo la mini de Hitomi requiere montaje.

Las minis de la CSO incluyen al Marshal Renton, un Hacker y 4 soldados. De nuevo, no hay dos miniaturas iguales. Las minis de la CSO son más voluminosas que las de APAC y los brazos de los soldados vienen separados del cuerpo y requieren montaje. Las poses no son tan dinámicas aunque esto va en línea con la facción: las tropas APAC son ágiles y estilizadas y las de CSO más dependientes del blindaje y el equipo pesado.

La caja contiene además seis D6, el dado de Desviación que se ha comentado al principio del artículo, una cinta métrica de buena calidad y peanas redondas para todas las miniaturas.

El set de iniciación es de gran calidad y relativamente barato dado su contenido. No se puede por menos que compararlo con el starter de otro juego de ci-fi reciente: AT-43. Desde el punto de vista de quien escribe esto, Rezolution es un juego muy superior a AT-43 en cuanto a reglas y trasfondo y la calidad de sus miniaturas es también

mucho mayor además de ser miniaturas metálicas sin pintar, por lo que atraerá al sector más veterano de wargames. AT-43, en cambio, basado en minis de plástico prepintadas, permite un arranque más rápido que puede atraer a novatos o gente con menos tiempo, pero sus reglas son muy inferiores en calidad a las de Rezolution. No obstante, debe recordarse que Rezolution es un sistema de escaramuzas y AT-43 un sistema de combate entre unidades por lo que esta comparación no es especialmente justa.

Shadow War cuesta 50\$. Existe una versión de lujo del Starter Set que incluye además el libro de reglas completo por 70\$, lo que supone un ahorro de 5\$ frente a la adquisición de los dos productos por separado.

LO BUENO

- Tránsito superdetallado de estética cyberpunk
- Sistema de juego alternativo que involucra a los dos jugadores
- Reglas simples pero a la vez detalladas
- Gran cantidad de miniaturas
- Precio asequible

LO MALO

- Hay miniaturas muy buenas, pero la media es normalilla
- Relativamente desconocido en nuestro país
- Si ya juegas a Infinity, puede parecerse "más de lo mismo"
- Por ahora no está en castellano

CAOS EN EL RIO KYLL

Original de Marc Anderson. Traducción de Juan Mieza (aka Keyan Sark)

El siguiente artículo es una traducción de un escenario de Guerra Mundial Alternativa diseñado por Marc Anderson y publicado por primera vez en el #26 del e-zine Fictional Reality. Marc nos ha autorizado amablemente a su traducción y publicación.

Cuando Rich Johnson, la mente maligna detrás de .45 Adventure, me dijo por primera vez que iba a haber zombies en su suplemento Amazing War Stories, la primera cosa en que pensé fue en bombas zombie. ¡Imagínate lo divertido que puede ser tener una horda de no muertos con explosivos atados a la cintura arrastrándose hacia su objetivo mientras los americanos intentan averiguar cómo detenerlos! Intenté por todos los medios que esta idea fuese incluida como un escenario en el libro pero Rich es muy cabezota. Entonces decidí que sí él no iba a escribir el escenario, yo sí. Mi amigo Jerry, que ha estudiado en profundidad este período histórico, me ayudó a encontrar el escenario histórico perfecto para la partida. ¿Qué mejor lugar para tener un ataque de zombies que el río Kyll (1)? El sitio existe en realidad y allí hubo una batalla durante el avance aliado hacia Alemania. Quería incluir todos los arquetipos chulos de Guerra Mundial Alternativa que fuera posible en el escenario: zombies, supersoldados y coheteros (2) encontraron su lugar de forma simple, pero tuve que buscar inspiración en Frankenstein y el cuento de las Tres Cabras Montañesas (3) para encajar en el juego a la Construcción de Carne Rusa.

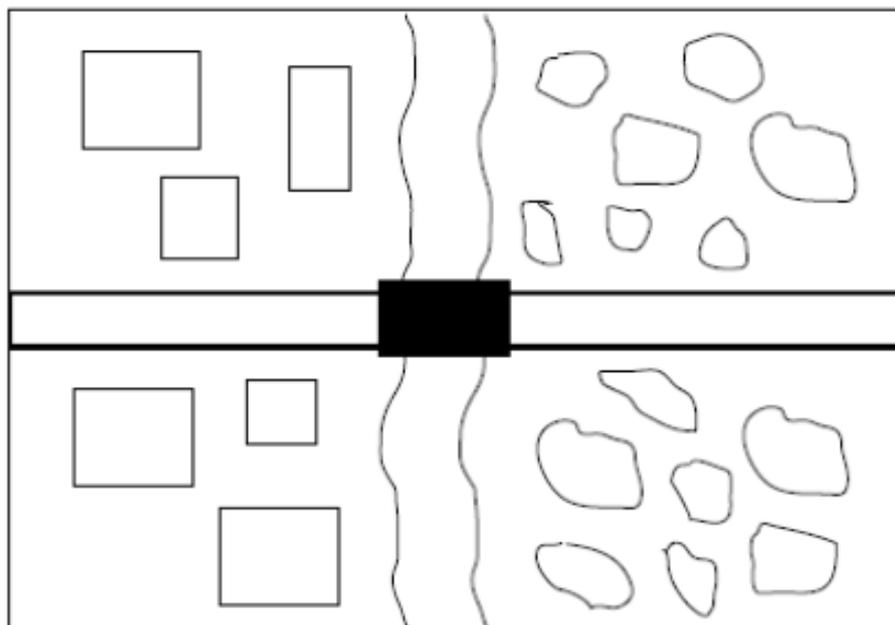
Tras la Batalla del Bulge, los Aliados comienzan su imparable marcha hacia Alemania. Desesperados por retrasar la marcha sobre el Rhin y superados en armamento por los Aliados, los Alemanes convocan al perverso científico Tobías Kroon y su fórmula zombie. Tras atar explosivos a sus espaldas, los zombies son enviados para destruir un puente mecánico clave para cruzar el Río Kyll.

El Tablero

El escenario se juega sobre un tablero de 120 x 90 cm. El tablero debería estar dividido por la mitad por un río que es atravesado por un puente situado en el centro. En un lado del tablero hay un pequeño pueblito francés que ofrece multitud de puntos de cobertura a los tiradores Aliados. El otro lado está cubierto de árboles densos y vegetación a ambos lado de la carretera.

Personajes

Los Aliados cuentan con el sargento Steve Grant (Supersoldado Grado 3), un suboficial aliado de Grado 2, un Cohetero de Grado 2, un Cohetero de Grado 1 y cuatro veteranos de Grado 1.



Nota del traductor

Para jugar a este escenario se necesitan:

- Las reglas de demo de .45 Adventure (o preferiblemente las reglas completas) que puedes descargar en <http://www.pulp-heroes.com> en inglés y español.
- El suplemento Amazing War Stories (para los personajes y las reglas especiales de zombies, coheteros y supersoldados)

El Eje cuenta con Tobías Kroon, un Oficial del Eje de Grado 3, un Ingeniero de Asalto de Grado 2, cuatro comandos de Grado 1 y seis zombies.

Despliegue

Los aliados despliegan a su suboficial y a los soldados a cubierto en el pueblo, preparados para rechazar cualquier ataque sobre el Puente. Steve Grant y los Coheteros están en patrulla y el suboficial les alertará a la primera señal de problemas. Grant y los coheteros no están juntos. Grant y el Comandante cohetero deben superar un test de Neuronas. Si lo pasan, entran en juego al inicio del siguiente turno. Si lo fallan, entran en el turno posterior. En ambos casos desplegarán en un borde al azar del tablero (ver las reglas especiales). El jugador del Eje inicia su turno desplegando en el lado boscoso del tablero.

Condiciones de Victoria

Los Aliados ganan si logran defender con éxito el puente.

El Eje vence si logra destruir el puente.

Cartas de Encuentro

En este escenario no hay marcadores de encuentro sobre el tablero sino 8 cartas de encuentro (8 naipes de cualquier palo numerados del 1 al 8). Los jugadores se alternan sacando una carta del mazo en cada

PULP

turno, comenzando por el jugador que ganó la iniciativa.

Las cartas que se saquen representan los siguientes encuentros:

- 1) Boris el Loco. La construcción de carne rusa huyó de su madre patria caído desgracia. Tras abrirse camino por la campiña francesa encontró refugio bajo el puente metálico. Saldrá del mismo en cuanto se revele su carta. Boris tiene pocos recuerdos de su antiguo ser pero recuerda que odia a los alemanes.
- 2) Franz Gruber, supersoldado alemán. Una impresionante mole de dos metros diez, Gruber ha llegado hasta el campo de batalla tras oír rumores de que Grant estará allí. Con la guerra cerca de su final, cree que esta será su última oportunidad de probar quién es la máquina de guerra definitiva. Lanza un dado. Con 1-2, Franz llega por el borde izquierdo del tablero, en el lado Aliado. Con 3-4, por el borde izquierdo en el lado del Eje. Con 5-6 en el borde de entrada del Eje. Con 7-8 por el borde derecho en el lado del Eje y con 9-10 por el borde derecho, lado Aliado.
- 3) Defecto. La Guerra está acabando, y el equipo y material está muy desgastado por el uso. El bando que saque esta carta puede jugarla sobre cualquier elemento de equipo que desee: mochilas cohete, armas, caja de control de zombies... Durante todo el turno siguiente el dispositivo elegido no funciona correctamente. Un buen puñetazo en el lado adecuado hace que el artefacto vuelva a funcionar en el siguiente turno.
- 4) Ataque aéreo: el jugador que saque esta carta ha logrado pedir apoyo aéreo y un caza hace una pasada sobre el campo de batalla. El jugador elige una figura enemiga como blanco. El ataque se realiza mediante una ametralladora ligera y el piloto tiene un HT de 4 y está disparando a Largo Alcance.
- 5) Cae la noche: la acción tiene lugar muy cerca del atardecer, y ahora se ha puesto el sol cubriendo la zona de oscuridad. La línea de visión de todas las figuras se reduce a 30 cm.
- 6-8) Señuelos. Estas cartas no tienen efecto.

Reglas Especiales

- **Bombas Zombie:** Los zombies llevan todos explosivos de tipo 3. Si el Ingeniero lo desea, puede invertir tiempo en aumentar la carga. Las bombas pueden detonar de dos



Unos cuantos zombies nazis emergen del agua...

(De la película "Worst Case Scenario")

formas: por tiempo o mediante disparos. Los contadores deben activarse en contacto peana con peana con el zombie y se miden en turnos. Las bombas explotan al comienzo de la fase de movimiento del zombie. Para activar las bombas mediante disparos el tirador debe tener línea de vista a la espalda del zombie y debe primero acertar un disparo en la espalda y luego obtener 6+ en 1D10.

- **Detonar el Puente:** Los soportes del Puente Bailey están en los laterales. Los explosivos deben detonarse sobre el puente. El puente tiene un DR de 18 y 5 "heridas".



Field Marshall Erich Kluge
Ratrap Productions

- **Despliegue aleatorio:** las tropas que deban entrar en el tablero de forma aleatoria lo hacen como sigue. La zona de entrada se determina por el jugador en cuestión lanzando un dado y mirando el tablero desde su lado. Con 1-2, la figura entra por el borde izquierdo del tablero, en el lado más alejado del río. Con 3-4, por el borde izquierdo en el lado cercano del río. Con 5-6 en su borde del tablero. Con 7-8 por el borde derecho en el lado cercano del río y con 9-10 por el borde derecho, lado lejano del río. Se pueden invertir Puntos de Héroe para afectar las tiradas de entrada aleatoria.
- **Recoger zombies:** Un personaje puede recoger a un zombie caído. Para hacerlo debe superar un cheque de BW. El personaje que transporte un zombie mueve solo la mitad de su velocidad. El cuerpo puede ser lanzado a (BW-2)*2 cm.

Notas

- (1)El río Kyll existe. Y su parecido fonético con la palabra inglesa Kill lo hace especialmente atractivo para este escenario.
- (2)He traducido *Rocket Trooper* por "Cohetero", por mantener la tónica pulp pero en castellano. Personalmente me hubiera encantado dejarlo como "Rocketeers", que son la inspiración en que estas tropas están basadas.
- (3)En original, los Billy Goats Gruff. Un cuento para niños en que tres cabras deben cruzar un río por un puente de madera bajo el que vive un hambriento troll.

Informe de Batalla



Lo que sigue es la traducción de un informe de batalla en el que Marc probó este escenario con algunos compañeros de su grupo de juego. Como podréis ver, este es un escenario muy divertido y recrea perfectamente lo que podría ser una película de aventuras de serie B.

Turno 1

Respeto. Eso es todo lo que exigía Tobías Kroon. Tal vez su programa de super-soldado no hubiese ido tan finamente como el de los americanos, pero sus zombies habían sido parte integral de varias misiones exitosas durante la guerra. ¿Acaso no habían probado su valía cuando atacaron la fortaleza volante sobre las Ardenas? Y sin embargo, en lugar de alabanzas, todo lo que Kroon recibía eran quejas. No era culpa suya que los zombies devoraran al Kommandant...

Ahora, con todas las cosas desmoronándose y aparentemente mucha de la culpa filtrándose hacia él, necesitaba algunas victorias para demostrar su valía. Sabía que sus zombies podrían destruir el puente. Sabía que tendrían éxito. Y con el éxito vendría el respeto.

Los alemanes ganaron la iniciativa y la oportunidad de sacar la primera carta de encuentro, que resultó ser "Ataque Aereo". Tras jugar la carta, uno de los soldados que defendían el Puente fue herido en un brazo obligándole a arrastrarse en busca de cobertura. El mando Alemán comienza a mover al amparo de la cobertura del bosque. El Oberleutenant Shluter, el ingeniero Alemán, manipuló una de las

bombas y consiguió aumentar su potencia y alcance. Los americanos que vigilaban el puente divisaron a los zombies y abrieron fuego contra ellos. Todos impactaron pero nadie en la cabeza por lo que las monstruosidades reptantes siguieron avanzando aunque los disparos hicieron retroceder 1 cm. a cada zombie. Si esto sucede un número suficiente de veces, podrá frustrar el plan alemán de llevar a los zombies a tiempo sobre el puente. Los zombies se arrastran por el medio de la carretera y los temporizadores de sus bombas se ajustan para explotar en el turno 7.

Turno 2

Boris Romanov era un héroe y un patriota, luchando con valor contra los invasores Nazis hasta que una Granada le dejó al borde de la muerte. Se despertó durante la operación y el doctor le habló y le dijo que iba a seguir siendo un héroe. Que no solo le curarían sino que le mejorarían. El primer super-soldado Ruso. Boris apenas podía oírle entre los gritos del loco que yacía a su lado. Boris le reconoció como Ivan Zarkov: un hombre con la corpulencia de un oso que había trazado un sangriento camino a lo largo del país asesinando y violando sin piedad hasta ser capturado por el Comisariado. Ahora estaba tumbado a su lado, con sus brazos y piernas atados y una herida de bala en el pecho.

Cuando Boris se despertó estaba completo de nuevo, pero los gritos que había oído aquella noche estaban ahora en su cabeza. La personalidad de Zarkov había demostrado ser más fuerte de lo que los científicos habían sospechado y estaba luchando

constantemente con Boris por hacerse con el control de su cuerpo compartido. Boris descubrió que podía mantener el control por pura fuerza de voluntad, pero sabía que si se descuidaba, Zarkov se haría con el control.

La carta de encuentro resultó ser "Boris el Loco": un intento fallido de los rusos por crear su propio super-soldado. Saliendo de su escondite bajo el puente, la personalidad de Boris reconoce a los odiados nazis y Boris carga contra ellos.

El sonido de los tiros alerta al Sargento Steve Grant y a un par de Coheteros. Los tres entran en el tablero por el lado Alemán en el borde del bosque. Grant carga a través del bosque contra el Mando Alemán. Los coheteros se lanzan contra los zombies. Por desgracia, el soldado Bryan, novato en el cuerpo, pierde el control de su mochila cohete, se estrella contra los árboles y se aplasta la cabeza contra un árbol muriendo en el acto. El Teniente Allman, veterano al mando, aterriza sin problemas. Al divisar a un comando nazi le dispara pero falla. El comando le dispara en respuesta pero también falla. Los zombies, retrasados un poco por el fuego de rifles, siguen arrastrándose hacia su meta.

Turno 3

"¡Disparadles a la cabeza! ¡Disparad a sus malditas cabezas!". El Sargento Bemis ya había tenido bastante de aquella mierda. Diez años en el ejército le habían enseñando una cosa: La Guerra ya era suficientemente dura sin tener que luchar contra espantosos monstruos sin cerebro. En los últimos años había visto bastantes zombies, espectros chupasangre y supersoldados fallidos como para hacerle suspirar de nostalgia por los buenos viejos tiempos cuando era sólo hombre contra hombre y que gane el arma más grande. Pero Dios le había metido en aquella batalla por una razón, y era para enseñar a aquellos soldaditos de pacotilla cómo parar a aquellos monstruos. Eso e impedir que se mearan en los pantalones al verles arrastrarse a pesar de haber recibido incontables tiros.

Grant cargo contra un comando en el bosque tomándole por sorpresa y rompiéndole el cuello. El soldado muerto cayó al suelo y Grant se percató de que había cometido un grave error ya que ahora estaba de pie y al descubierto rodeado por soldados alemanes. El Oberst Weimer ladró una orden y todos

PULP

sus hombres dispararon contra Grant. Grant se puso a cubierto pero no antes de recibir cinco heridas. Siendo el super-soldado de élite que es y gracias al suero que recorre sus venas, se sacudió las heridas mientras planeaba su próximo movimiento.

Shluter alcanzó a otro zombie e intentó aumentar la potencia de su bomba, pero en el calor de la batalla y bajo fuego enemigo sus nervios se vieron puestos a prueba y no sólo falló su objetivo sino que estuvo a punto de hacer explotar la bomba. El teniente Allman, el cohetero, vio a dos zombies alineados y reconoció su oportunidad. Usando su habilidad especial Lluvia de Balas que aprendió en la Academia, se lanzó contra los zombies rociándoles de balas pero sin lograr darles en la cabeza por lo que sólo les retrasó un poco. Los soldados americanos tuvieron más suerte y su lluvia de balas consiguió acertar a un zombie en la cabeza, y además al zombie cuya bomba había sido mejorada por el ingeniero en el turno 1. El zombie cayó cabeza abajo a pocos metros del Mando Alemán.

Turno 4

Había visto a todo su regimiento destrozado durante la campaña de Arnhem. Veinte Buenos coheteros reducidos a sólo dos por los alemanes. Ahora, la mochila del soldado Bryan había fallado y le había mandado a través de los árboles. Las entrañas de Allman le decían que era el último que quedaba. El único sobreviviente del 3º Cohetetransportado. En realidad ahora no tenía tiempo para preocuparse de eso ya que estaba de mierda hasta el cuello. Zombies. Maldición. Ya había visto demasiadas de aquellas monstruosidades. Una y otra vez había peleado contra ellos y la inutilidad del combate empezaba a enloquecerle. Había pegado un buen par de tiros en aquellos monstruos. Había sentido como una de sus mandíbulas se partía cuando la bala impactaba. Pero seguían caminando, tambaleándose hacia su objetivo. Entonces, al girarse y verles por la espalda algo llamó su atención.

Una mochila en la espalda de los zombies con cables enrollados. Y frente a los zombies, el Puente. No hacía falta ser un genio para figurarse el plan. Allman sonrió. Por una vez en que peleaba contra aquellas cosas, sabía cómo pararlas...

La atención de los nazis se apartó de Grant y volvió al objetivo principal, saliendo de los bosques y

moviéndose hacia el puente. Grant les siguió y agarró a otro comando por detrás pero este comando resultó ser más duro y Grant no consiguió acabar con él.

Boris el Loco logró alcanzar a un zombie y comenzó a machacarlo. Por desgracia, sus puños sólo golpeaban carne muerta y esponjosa y no hizo ningún daño a la criatura. El Teniente Allman estaba detrás de los zombies tras su pasada en el turno anterior y se percató de las mochilas en su espalda y de los detonadores asociados. Apuntó al zombie más cercano y le disparó por la espalda logrando un impacto directo en la bomba. La tierra se estremeció con la explosión y otros dos zombies además de Boris fueron atrapados por la onda expansiva. Pese a la fuerza de la explosión, los zombies no sufrieron daños graves pero Boris sufrió tres heridas. Por culpa del caos y el dolor la personalidad de Zarkov aulló para liberarse pero Boris consiguió mantener el control.

Turno 5

Era un buen día para morir. Infiernos, cualquier día era un buen día a estas alturas. No es que quisiese morir, pero el Sargento Steve Grant sabía que la guerra estaba llegando a su fin. Seguro que cuando capturaran al Führer los jefazos le recogerían y le pondrían en medio del Pacífico para seguir combatiendo contra los otros "proyectos personales" que estaba generando la guerra. Grant sabía en su corazón que esta era la guerra que iba a

acabar con todas las guerra y, Alabado sea Dios, los buenos iban a ganar. Pero no estaba seguro de qué clase de futuro había para un hombre con sus habilidades. El mundo ya no iba a necesitar de una máquina de matar con superpoderes así que ya podía ir pensando en algo...

El atardecer se volvió noche y la carta de "Cae la Noche" reduce la visión a 30 cm. a lo largo del tablero. Los soldados americanos salieron de las ruinas y se dirigieron al puente en un último esfuerzo por detener a los zombies. El Oberleutenant Shluter, situado detrás del Teniente Allman, le dispara a quemarropa por la espalda. Allman entra en pánico y sale disparado hacia el puente huyendo de los alemanes. Shluter comprende por vez primera que hay una bomba hacienda tic-tac delante de él y ajustada para explotar en cualquier momento.

El adversario de Grant ya ha tenido suficiente. El super-soldado es demasiado duro para él de modo que se zafa del combate y huye. Grant le deja ir y vuelve su atención hacia los otros comandos. Los nazis están armados con rifles y bajo las órdenes del Oberst podrían dirigir su fuego contra los zombies del puente detonándolos a voluntad. Los zombies siguen su avance. La criatura que está siendo atacada por Boris sigue arrastrándose pese al asalto de Boris. Pese a los esfuerzos de los americanos, dos de los cuatro zombies restantes ponen sus podridos pies sobre el puente.





Shluter sabe que se le acaba el tiempo. Tiene un solo intento para detener la bomba. Por fortuna el Reich le ha entrenado bien y en meros segundos corta el cable y detiene el temporizador. El Teniente Allman dispara contra el zombie que reptaba bajo el puente. Sabe que está demasiado cerca y que si lo consigue puede que muera en el intento. Allman dispara contra la espalda del zombie y la bomba explota lanzando al teniente de espaldas y dejándole ensangrentado y malherido. La bomba ha detonado justo antes de poder dañar al puente.

Los soldados abren fuego contra los zombies que quedan pero ya no hay esperanza. Aunque eliminen a las criaturas las bombas están en su lugar. Las dos bombas restantes explotan al unísono. El puente cruje y gime y finalmente se dobla bajo el tremendo castigo recibido cayendo en pedazos en las aguas del Río Kyll.

Turno 6

Sus hombres pensaban que se había acabado. Podía saberlo por la Mirada en sus ojos. Querían volver a casa con sus mujeres e hijos y sus camas confortables. Estaban cansados de la guerra y la causa parecía perdida. En lo más profundo, el Oberst Weimer sabía también que estaba perdida pero maldito fuera si se iba a rendir. Por la Patria y por el Führer lucharía hasta su último aliento y eso significaba que sus hombres también lo harían. Cada pequeña batalla que pudiesen ganar significaba que podrían darle la vuelta a la guerra. Podía hacerse. Aquellas viles criaturas que se veía forzado a usar le enfermaban, pero Kroon estaba cumpliendo su palabra. Había llevado los explosivos hasta el puente y ahora era el momento de echarlo abajo...

Shluter se apresuró hacia el lado de los zombies derribados. El temporizador funcionaba e iba a haber poco tiempo pero intentaría desmontar la bomba. Grant cargó contra otro comando, hiriéndole. El joven soldado es valiente, no obstante, y se da la vuelta para enfrentarse al Coloso Americano en vez de huir. Boris el Loco sigue a los zombies hasta el Puente y les ataca. Consigue asestar un golpe demoledor contra el cráneo de uno de ellos y la criatura cae. Por vez primera, Boris se percata de las mochilas en la espalda de los zombies y del ominoso sonido de tic-tac que sale de ellas. El teniente Allman recupera la compostura cerca del puente y observa cómo uno de los zombies intenta meterse bajo los

pilarse del puente. Bajo las órdenes de su comandante, el último comando Alemán alza su rifle y dispara contra el zombie próximo al centro del puente. Su puntería es buena y la bomba explota causando una increíble cantidad de daños al puente. Pese a ello, el puente resiste pero no se puede decir lo mismo de Boris. Cogido de lleno por la segunda explosión, Boris cae machacado e inconsciente. Mientras los nazis celebran su éxito, otro zombie pone los pies en el puente y el cuarto y último comienza a cavar bajo los pilares.

Turno 7

Desde el momento en que vio el puente supo que lo podría destruir. Era uno de esos Puentes Bailey americanos y todo el apoyo se encontraba en los laterales. En realidad tenía que hacer poco más que llevar los explosivos hasta el Puente. Shluter había escuchado con atención cuando el Mando le habló de los zombies. Fingió sorpresa aunque había escuchado rumores sobre las criaturas varios años atrás y nunca se habían desvanecido del todo. Pensó que era ingenioso usarlos como bombas móviles y comenzó a trabajar en la misión de inmediato. Ahora la misión estaba casi terminada y por vez primera Shluter pensó en las palabras que dijo uno de sus amigos unos meses atrás cuando surgió el tema de los zombies. Si el Reich estaba realmente usando soldados no-muertos como es que no había ni siquiera un testigo vivo de tales hechos...

Informe post-batalla

Las dos veces que hemos jugado este escenario los alemanes han conseguido vencer. Lo interesante han sido las estrategias tan diferentes que han empleado los jugadores. En la primera partida los alemanes no se molestaron en armar las bombas. Era un riesgo mayor y les llevó más tiempo pero al final tuvieron éxito.

Los americanos, por su parte, confiaron en sus disparos a largo alcance para acabar con los zombies. En cada partida, tan sólo un zombie fue derribado de un tiro en la cabeza. Grant, el super-soldado americano no consiguió meterse en medio de los zombies para detenerles, lo que hubiese supuesto una diferencia crucial.

Una cosa que he añadido a este escenario después de esta partida han sido reglas para recoger a un zombie y quitarlo de en medio (publicadas arriba). Nos dimos cuenta de que aunque Boris había eliminado a un zombie en el puente de nada servía. Con estas reglas ahora hubiese podido cargarlo y arrojarlo al río para deshacerse de la bomba. Al final, todos los jugadores pasaron un buen rato. Cada personaje tuvo su momento estrella en la partida y mi único reproche como director de juego fue no haber podido ver a Grueber, el enorme super-soldado alemán, en la partida.

SABIAS QUE*...

...unos científicos alemanes ensayaron una bomba nuclear en Rügen, en pleno Mar Báltico.

...en 1.944 Hitler permitió al Mariscal de Campo Albert Kesselring la retirada de sus tropas de Roma

...ese mismo año, la bomba nuclear estalló en Vitebsk (Rusia), gracias a un grupo de voluntarios de las SS llevándose con ellos lo queda de Vitebsk. Los alemanes pierden a unos 30.000 hombres en la detonación pero las pérdidas en el 39º y 43º Ejércitos Soviéticos son abrumadoras. Debido a un fallo de cálculo de los científicos alemanes, la bomba es más radioactiva de lo esperado y el invierno nuclear subsiguiente es mucho más mortal que la propia bomba.

...Hitler anunció al mundo el "Amanecer de la Era Nuclear" y aseguró que Alemania disponía de más bombas y las usaría pero no contra los Aliados. De hecho, les ofreció un tratado de paz...

...en Agosto de 1.944, los mariscales de Hitler ofrecieron un plan para apoyar a los sureños de USA. El Departamento D (Espionaje en la esfera Americana) del Ausland-SD (agencia de inteligencia extranjera civil del Tercer Reich) contactó con muchos grupos derechistas en el Sur de los USA y células armadas clandestinas de los ilegales de la "Cámara Germano-Americana", el "Frente Cristiano" y otras organizaciones pro-Nazis.

...estos grupos pactaron abrir un tercer frente en América a cambio de que Alemania retirase su apoyo a Japón. Hitler aceptó, pero aunque el Eje desapareció "oficialmente", las transferencias técnicas y científicas entre Alemania y Japón continuaron, en especial tras ponerse en marcha los primeros prototipos de "Mechs" (enormes robots tripulados por humanos) japoneses para la guerra contra China.

...finalmente, en Estados Unidos la situación estalla en guerra civil: los Estados del Sur se rebelan de nuevo contra el Norte.

* en homenaje a Enbaji :-). Esta línea temporal alternativa (y ficticia) es parecida a la de Gotterrustung

Weird World War II

Por Juan Mieza (KeyanSark)

La Segunda Guerra Mundial ha sido sin lugar a dudas uno de los conflictos más terribles que ha sufrido la Humanidad. Mucho se ha escrito sobre dicho período en multitud de lugares y no es este el lugar para hacerlo (nuestra sección dedicada a Flames of War es un excelente punto de referencia histórica sobre este período y conflicto).

Sin embargo, y siempre desde la perspectiva que dan los años, la 2ªGM ha tenido una característica que la ha diferenciado de otros conflictos (a los ojos de aquellos que no la sufrieron, naturalmente) y es la idea de que una fue una "guerra justa" en la que las naciones Aliadas combatían contra un Eje de naciones malvadas (las atrocidades cometidas por nazis y japoneses son de sobra conocidas).

Adicionalmente, la 2ªGM estalla en una época en que cine, radio y cómics son populares y a la vez un medio de diversión y propaganda extendido y bien conocido por las autoridades. En Estados Unidos, donde la guerra en Europa no era excesivamente popular (el americano medio tenía la sensación de que a los USA no se les había perdido nada por allí), comenzaron a aparecer ya en la misma guerra diversas iniciativas encaminadas a entretener a las tropas y a la población exaltando de paso los necesarios valores patrióticos. Es conocido que los Estudios Disney fueron requisados por el gobierno y su producción destinada al esfuerzo bélico, produciéndose cortometrajes de formación, y otros de entretenimiento siendo famosas las Silla Simphonies, como las de los gremlins rusos destruyendo un bombardero nazi en el que el propio Führer pretendía bombardear Moscú, o los cortos del Pato Donald alistado en el ejército (al igual que Bugs Bunny).

En esta época aparecen también historias en las revistas Pulp y los cómics en las que arrojados héroes (y en ocasiones superhéroes) aliados pelean contra terribles amenazas nazis o japonesas (los pobres italianos nunca solían aparecer como villanos). Son especialmente conocidas las aventuras del Capitán América. Steve Rogers, un tipo escuálido declarado no apto para el servicio, desea pelear por su país y combatir a los nazis. El gobierno ha preparado un suero especial para crear supersoldados capaces de enfrentarse a las creaciones que los científicos nazis están haciendo en Europa. Steve se presenta voluntario y en mitad del experimento irrumpe un espía nazi que mata al científico y destruye las probetas (convenientemente humeantes) del suero. Steve acaba con él recién convertido en supersoldado... pero será el único. Ha nacido el Capitán América quien, con su uniforme y su escudo a



Cráneo Rojo

prueba de balas se convertiría en un claro símbolo propagandístico y, con su compañero adolescente Bucky, peleará contra terribles nazis y sobre todo contra su archienemigo, el malvado nazi Cráneo Rojo.

El éxito del personaje llevaría a la aparición de un grupo de superhéroes llamados, Los Invasores. Creados a partir de un refrito de personajes



El Capitán América contra Hitler...

publicados por Timely Comics. El equipo estaba formado por el Capitán América (Steve Rogers), su compañero Bucky (James Barnes), la Antorcha Humana (por entonces un androide) y su compañero Toro; y el Príncipe Namor. El equipo se forma oficialmente después de que estos superhéroes salvaran la vida del Primer Ministro Británico, Sir Winston Churchill, del villano Master Man. Con posterioridad aparecerían en la serie héroes Británicos como Union Jack o Spitfire. El Eje tendría sus propios villanos en la forma del equipo llamado Super-Eje, formado por pintorescos tipos como Lady Lotus, el ya mencionado Master Man o el Baron Blood.

El escenario reflejado era atractivo y daba alas para la creación de historias atrayentes. Después de la Guerra aparecerían otros personajes que se harían famosos como el Sargento Furia (y su eterno puro) y sus Comandos Aulladores (publicados en 1963) o el galardonado Sargento Rock, de la Easy Company, inmortalizado por el genial Joe Kubert.



En este caso no nos encontramos con superhéroes sino con hombres normales, duros como el acero eso sí, y capaces de acabar ellos solos con todo lo que los siempre malvados nazis lanzasen contra ellos.

En todas estas historias se comenzaron a perfilar diversos arquetipos y géneros que han ido evolucionando hasta conformar hoy día una corriente de fantasía a la que se ha dado en llamar, de forma genérica Weird World War (WWW), es decir, "Guerra Mundial 'Extraña'"

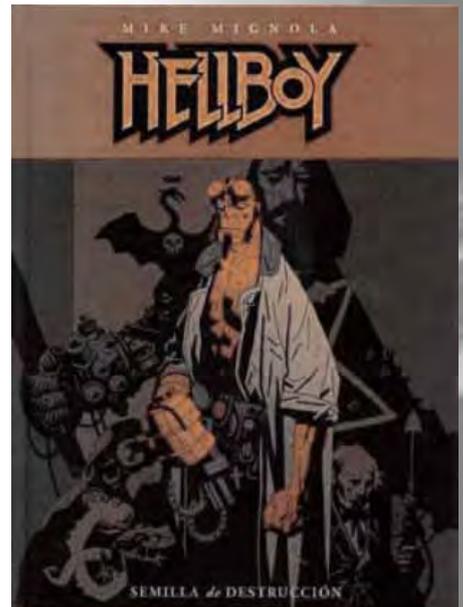
Arquetipos y Subgéneros

Las ambientaciones de WWW son muy genéricas, pero podemos intentar clasificarlas en cuatro grandes subgéneros:

- **Ocultismo:** los nazis juegan con las fuerzas de la oscuridad para atraer a este plano seres o artefactos de gran poder. También incluye la experimentación con lo ultraterreno para reanimar cadáveres o crear criaturas al estilo del monstruo de Frankenstein o la aparición de vampiros, habitualmente nobles alemanes o rumanos.
- **Superciencia:** es conocido que los científicos alemanes estaban muy por delante de sus colegas americanos y británicos y había grandes inventos en la mesa de diseño que no llegaron a ver la luz. Partiendo de esta premisa nos movemos en escenarios en los que armas superavanzadas, armaduras servopropulsadas y bombas apocalípticas están en las manos de ambos bandos con consecuencias devastadoras.
- **Superhéroes:** posiblemente el origen del género: ambos bandos disponen de individuos superpoderosos que combaten entre sí o contra las tropas normales por el bienestar del mundo libre o por la gloria del Reich de los mil años
- **Comandos:** un género poco fantástico pero muy Pulp, en el que un grupo de individuos heroicos con características especiales realizan misiones a cual más arriesgada. El videojuego Comandos, o el comic, La Brigada del Rifle, son buenos ejemplos actuales.

Es difícil, al menos en el wargaming, encontrar alguno de estos géneros puros y lo normal es encontrar trasfondos y reglas que cubren todos los aspectos citados dejando plena libertad al jugador para hacer lo que quiera.

PULP



Wargames WWW

El género permaneció relativamente dormido en los años 80 y 90, y es ahora cuando empieza a resurgir de forma masiva el género, probablemente de la mano de dos grandes títulos: un videojuego y un cómic. Me estoy refiriendo, claro, a "Return to Castle Wolfenstein", de Id Software; y a Hellboy de Mike Mignola.

El interés en la comunidad de jugadores mundial despertado por estos y otros títulos no ha pasado desapercibido a la industria del wargaming. Desde hace mucho, son muchas las compañías que han fabricado reglamentos y figuras para librar batallas históricas ambientadas en la 2ª Guerra Mundial (o en otros periodos), pero es sólo recientemente que han aparecido sistemas de juego y miniaturas específicas para librar batallas alternativas de los Aliados contra el Eje. Vamos a pasar revista a algunos de ellos.



Pantalla de "Return to Castle Wolfenstein"



La primera cosa que debería comentarse sobre los wargames WWW es que existen muchos fabricantes que producen gamas completas de miniaturas o miniaturas específicas para completar otras ya existentes, pero existen muy pocos reglamentos consolidados y completos.

Pero la excepción a esta regla viene de nuevo de la mano de Rattrap Productions con su suplemento W.W.W. para el sistema de juego pulp .45 Adventure (analizado en el número 19 de Cargad). Este suplemento se denomina *Amazing War Stories* (Historias de Guerra Sorprendentes): un título en la más pura línea de los productos pulp de la época.

Como ya se comentó en nuestro pasado número, el sistema de juego es realmente sencillo y se aprende en media hora. Las reglas son pocas y lógicas y el sistema de juego está orientado a jugar partidas narrativas.

El Suplemento *Amazing War Stories* presenta personajes militares, aliados y del Eje, y al ser un juego de temática Pulp no hace listas inmensas de armamento real (sino que divide las

Amazing War Stories

armas por categorías, con efectos y perfiles genéricos: pistolas, rifles, ametralladoras ligeras, ametralladoras pesadas...) ni divide a las tropas por nacionalidades: los buenos son buenos y los malos, malos... Aquí no se juega como en *Flames of War*, sino que un puñado de héroes se enfrenta a un grupo de villanos...

AWS permite librar misiones al más puro estilo de comandos, tanto aliados como del Eje, y para ello introduce los arquetipos militares arriba comentados, así como reglas para explosivos y ametralladoras pesadas. El carácter del juego hace que no se contemplen reglas para nada mayor que un jeep o un camión. Para ello hay otros sistemas diferentes orientados a unidades pero que no son WWW.

La parte fantástica es relativamente reducida y el trasfondo que se da es el justo: Para el universo de AWS, los Americanos han desarrollado el suero del SuperSoldado pero un espía nazi consiguió destruir el proceso y llevar a Berlín una muestra (se parte de la premisa del Capitán América, pero modificada). América tiene así algunos cuantos Super Soldados reales pero no puede hacer más. En cambio, el Eje no ha logrado replicar el suero y los sujetos de prueba han visto como sus órganos y su piel se pudrían convirtiéndose en muertos vivientes. Así tenemos zombies nazis. No obstante, algunos sujetos no llegaron a morir y se convirtieron en supersoldados, pero con tendencias vampíricas y homicidas. Los japoneses, por su parte, crearon a los Oni. Supersoldados monstruosos temidos por igual por enemigos y sus propias tropas. Los rusos son otra historia... En el frente ruso, muchos campesinos muertos de hambre se vieron obligados a recurrir al canibalismo para sobrevivir

(esto es verídico). Entre la confusión, es difícil distinguir a un muerto "normal" de un zombie, por lo que muchos campesinos, al ingerir carne de zombie, han mutado en bestias carroñeras que son empleadas sin escrúpulos por el Kommisariat. Además, los científicos rusos, intentando hacer sus propias versiones del Supersoldado, han creado los Amasijos de Carne: soldados monstruos creados con piezas de cadáveres y otras técnicas profanas... Estas aberraciones recorren el frente ruso. Y además, se presentan los cuerpos de coheteros americanos y alemanes. El cohete propulsor o jet pack fue otro invento americano, pero los alemanes lo mejoraron en Peenemunde, por lo que los Raketentruppen son mucho más efectivos y peligrosos que los Rocket Corps USA.

Así que si añadimos al cóctel al Mayor psicópata Kluge y su fortaleza volante (al más puro estilo de SHIELD o de las naves de Sky Captain) tenemos todo un pequeño universo en el jugar y pasarlo bien con un par de minis y un par de D10.

El suplemento está impreso en tapa blanda, con portadas a color y buena calidad, y el interior en B/N pero con un papel de muy buena calidad, nada "pulp", vaya. La versión impresa cuesta 20 \$ USA, aunque puede adquirirse también una versión en formato electrónico PDF por sólo 12\$.

En este número de Cargad incluimos un informe de batalla basado en los arquetipos presentados en AWS: Caos en el Río Kyll, en el que una unidad nazi intenta volar un puente controlado por los americanos con la ayuda de unas cuantas bombas cargadas por zombies. Supersoldados alemanes y americanos, y una construcción de carne rusa completan el escenario.

Gotterdamerung, el Crepúsculo de los Dioses <http://www.monolithdesigns.co.uk/>

Jim Bowens, a través de su compañía Graven Images (distribuida por Monolith Designs) nos ofrece la que posiblemente sea la colección más variada y de mayor calidad de miniaturas de WWW. Bowens desarrolla dos gamas: *Gotterdamerung*, en la que prima el ocultismo (zombies, vampiros, golems...) y *Gotterrustung*, una ucronía en la que la 2ªGM no terminó en 1945 y nuevas armas asolan los campos de batalla de una ya devastada Europa (en adelante me referiré a ellas en conjunto como Gotter-X).

En *Gotterdamerung*, lo oculto es real, e historias como la de Hellboy





tienen plena cabida. En los enlaces anteriores podéis acceder a la increíble gama de miniaturas para este juego. Son impactantes esos zombies de las juventudes hitlerianas... La idea, de puro morbosa, es atractiva. En esa misma



página tenéis enlaces al foro de Yahoo a una página de recursos.

Gotterrustung entra dentro de las líneas menos fantásticas, ya que su premisa de partida es un "Y sí...?". El trasfondo del juego parte de la idea de

que los alemanes consiguieron fabricar una bomba atómica a tiempo y emplearla en el frente ruso, pero los Aliados no se rindieron. Un ejemplo de trasfondo sería el que has podido leer en "Sabías que".

Las miniaturas de Gotter-X son de gran calidad y están construidas a escala 1:48 (aprox. 36 mm). De este modo, es posible combinarlas con las miniaturas de fabricantes "convencionales" de modalismo militar como Tamiya, Heller, Revell, Italeri o North Star disponiendo de un enorme surtido y variedad de tropas convencionales a precio asequible.



Verdammnis <http://verdammnis.free.fr/>

No existe un conjunto de reglas oficial para los universos Gotter-X, pero podéis visitar Verdammnis, un website inspirado en Gotterdammerung y con una historia alternativa en portada. Echad un vistazo a las galerías... ¡excelentes esos mechs nazis!

El trasfondo de Verdammnis emplea a Toht, el nazi de la GESTAPO que aparece en "En Busca del Arca Perdida". El departamento de Toht descubre en una tumba egipcio un virus con el cual los nazis son capaces de crear legiones de no muertos, o "Wiedergänger". Esta mezcla de lo oculto y la superciencia hace que la guerra no acabe en 1945 y los Aliados creen sus unidades paranormales al estilo Hellboy, con lo que Verdammnis

combina acertadamente las posibilidades de toda la gama de miniaturas de Gotter-X.

Las reglas de Verdammnis están basadas en el sistema de juego de escaramuzas de Dogs of War, y ambos sistemas pueden descargarse gratuitamente de la URL que citamos, además de plantillas de área de efecto, tablas de armamentos y perfiles de tropas de unidades convencionales (SS, comandos británicos, tropas americanas y rusas), unidades de zombies, de supersoldados, de vampiros, de hombres-lobo, de científicos y de personajes especiales.

Projekt K <http://www.projektx.co.uk/>

Si Gotterdamerung no os convence, también existe ProjektX: Más zombies, más guerra alternativa... y tropas nazis con servoarmadura. Las miniaturas de Projekt X son de altísima calidad y también están a escala 1:48.

Según la línea temporal de Projekt X, tras la toma de poder por los Nazis en 1930, Hitler dedicó un montón de dinero y recursos al desarrollo de "Armas Secretas": Aviones a reacción, Supertanques y cohetes. También se montó un grupo con el nombre en código de "Projekt X", para desarrollar al "Guerrero Definitivo".

Tras el desastre de la Invasión Rusa y el invierno de 1942, las armas secretas del Projekt X recibieron la orden de salir a la luz. Lo que sucedió está más allá de la comprensión de la mayoría de la gente, incluyendo a los



propios Nazis. Muchos de los experimentos habían tenido resultados desastrosos y los científicos del Proyecto X estaban jugando con fuerzas que apenas comprendían. Los siguientes años vieron a los Aliados

atacados en pequeñas acciones de carnicería por grupos de no muertos, guerreros biomecánicos, tropas impulsadas por cohetes y soldados con servoarmaduras. El valor moral de estos ataques de pesadilla era mucho mayor que el daño real que infligían, y los Aliados se esforzaban por trasladar de sus unidades a los supervivientes de estas acciones en un intento de ocultar la verdad al resto de sus tropas.

A medida que la Guerra continuó marchando mal para Hitler, este ordenó al Projekt X formar un "Reducto Nacional" en las Montañas del Sur, a fin de que los Nazis pudieran organizar allí su resistencia final. Usando las mejores de sus nuevas armas, sus propias creaciones y formaciones de fanáticos de las SS y restos de la Luftwaffe, el P-X se puso manos a la obra.

PULP

Los habitantes normales de la región de Baviera no están nada contentos con lo que ahora está pasando. Hombres-lobo en los bosques, soldados demoníacos marchando por sus calles, y los muertos caminando de nuevo. Todo esto, naturalmente, degenera en protestas, y se convierte en un núcleo de resistencia que atrae a los oponentes del Partido Nazi y a los detractores del Proyecto X. Los Aliados comienzan a enviar ayuda y Fuerzas Especiales a la zona no sólo para ayudar, sino también para espiar lo que está ocurriendo exactamente en la zona. Y cuando la resistencia se convierte en



alzamiento, Hitler ordena al P-X que haga limpieza en casa...

En la web de ProjectX hay dos conjuntos de reglas muy sencillos para librar batallas entre tropas con servoarmadura (del Eje o aliadas), y reglas para combates contra zombies.

Es de destacar especialmente que Rich Johnson, el autor de .45 Adventure, ha publicado perfiles para usar todas las miniaturas de Project X con las reglas de .45 Adv y Amazing War Stories. El dossier de tropas del Eje está ya disponible en la web de Rattrap, sección de Downloads:

<http://www.rattrap-productions.com/PulpHeroes/>

Gear Krieg <http://www.dp9.com/Worlds/GK.htm>

Dream Pod 9, los creadores del famoso wargame de mechs que terminaría teniendo su propio videojuego, se sumaron al género creando su propia 2ª Guerra Mundial alternativa, esta vez a 15 mm, como Flames of War, basada en una premisa novedosa: ¡Battlemechs!

Según el trasfondo de Gear Krieg, en 1920 se patenta la suspensión mecánica caminante. En 1930 los alemanes comienzan a investigar con "fines agrícolas". El primer caminante funcional se presenta en la Feria de Nuremberg en 1934. En 1936 aparece el primer caminante blindado: el PzK III durante los Juegos Olímpicos de Berlín. Los primeros caminantes americanos



aparecen en 1939 y en ese año, Panzerkämpfers alemanes invaden Polonia. Ha comenzado la 2ª GM.

Dust <http://www.dustgame.com/dust.htm>

Y para que veáis que casi todas las escalas tienen su cabida en el género, ahora hablamos de Dust, del diseñador italiano Paolo Parente, uno de los ilustradores principales de Rackham, creadora de Confrontation. De hecho, se dice que Rackham fichó a Paolo Parente teniendo ya pensado hacer un juego futurista... como AT-43, que sigue la línea de Dust claramente

De nuevo, los alienígenas, los nazis, lo oculto y los Battlemechs se mezclan en un Universo Alternativo en el que la Segunda Guerra Mundial no terminó en 1945 (y si no, ved los conceptos para las tropas Sino-Soviets). En el universo Dust, las tropas del Eje tuvieron acceso a tecnología alienígena encontrada por sus expediciones a la Antártida (otro clásico recurrente del género) gracias a lo cual lograron detener las ofensivas Aliadas y Rusas en 1944 y contraatacar. En 1950 la Guerra aún no ha terminado y el mundo está dividido en tres bloques: el bloque

angloamericano, el Eje Tokio-Berlín, y la Unión Sino-Soviet.

Los productos de Dust incluyen miniaturas a escala 1:35 (compatibles con las gamas clásicas de Tamiya y similares) así como "figuras de acción" a escala 1:6.



Darkson Designs <http://www.darksondesigns.com/>

DD es una compañía relativamente recién llegada que también se ha sumado al género con una línea de miniaturas llamada AE-WW2 (Alternative Era, World War Two)

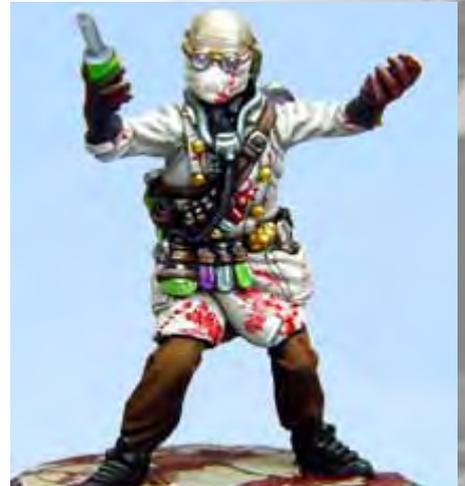
El punto de partida de juego es el fracaso de la invasión Europea en Normandía. La Guerra no terminó en



1945 y su extensión a nivel Global es ahora total... Nuevas armas y experimentos desagradables están a la orden del día y, en un escenario alternativo dentro del propio juego, Londres ha sido impactado por una bomba atómica nazi y se ha producido la invasión de Gran Bretaña por Alemania. El completísimo trasfondo del juego puede leerse (en inglés) en su web.

Las miniaturas de esta gama son a escala 1:48 y aunque muy llamativas, tienen algunos defectos en las proporciones que generan algunos efectos muy feos a la vista una vez montadas. Como novedad poco frecuente, AE-WW2 dispone de su propio conjunto de reglas para escaramuzas, muy sencillas, que se incluyen en las cajas de los kits de iniciación y pueden descargarse gratuitamente en su web (sección Downloads)

De momento, la gama se compone de algunas miniaturas sueltas, y de dos cajas de iniciación: Los Sci-Tech americanos y los geneticistas alemanes. Las miniaturas son multicomponente y vienen con brazos y cabezas de más para poder construir variantes.



Otros juegos

Geheimkrieg es un wargame WWW de la compañía Wessex Games. Sus miniaturas aún no han pasado de la fase de green pero tienen muy buena pinta.

A destacar que en la web de Geheimkrieg se encuentran las reglas para un juego de un solo jugador en el que puedes enfrentar a tus tropas contra hordas de no-muertos.

Brigade Games es un fabricante del que ya hablamos en el número anterior de cargad. Volvemos a mencionarlo aquí porque tiene una gama de miniaturas en 28 mm que son puramente WWW y se llama **WW2 Pulp Horror**. BG produce miniaturas de zombies, vampiros y espías nazis, científicos locos, tropas químicas alemanas, hombres-lobo, cazavampiros, construcciones de carne y demás parafernalia WWW de la que ya hemos hablado extensamente a lo largo de este artículo.

Y, por supuesto, para complementar estas gamas "alternativas", existen multitud de fabricantes de miniaturas más convencionales de tropas.

En escala 1:48 está **North Star** (<http://www.northstarfigures.com/>).

Y naturalmente los fabricantes clásicos de miniaturas militares como Revell, Italeri o Tamiya, (escalas 1:35 y



Dos greens de Geheimkrieg (<http://www.blease.pwp.blueyonder.co.uk/WG.geheimkrieg.html>) y un soldado zombi de Brigade Games (<http://www.brigadegames.com/>)

1:48) cuyo distribuidor en España es **Hisinsa** (<http://www.hisinsa.com/>).

En escala más típica de wargames (28mm) tenemos varias opciones. Recomendamos Bolt Action (<http://www.boltactionminiatures.co.uk>), Artizan (<http://www.artizandesigns.com/>), Victory Force (<http://www.victoryforce.com/>), Black Tree (<http://www.black-tree-design.com/>), Crusader (<http://www.crusaderminiatures.com/>) y la británica West Wind Miniaturas (<http://www.westwindproductions.co.uk>). Esta última compañía merece especial mención pues recientemente acaba de lanzar una gama WWW llamada Secrets of the Third Reich, a 28 mm; West Wind es interesante también por su sistema denominado SHS (Separate Head System - Sistema de Cabezas Separadas) por el que dispone de una

amplia gama de cabezas alternativas de tropas de diversas nacionalidades (incluyendo tropas WWW) para permitir convertir miniaturas y disponer de mucha mayor variedad en las escuadras.

Con este artículo hemos dado un breve repaso a un todo un género de larga tradición y que esperamos que os haya llamado la atención lo suficiente como para coleccionar algunas miniaturas alternativas, dar un poco de variedad a vuestras partidas WW2 o incluso diseñar toda una campaña al estilo de Castle Wolfenstein. En los próximos números de cargad seguiremos profundizando en los universos alternativos de wargaming y ofreciéndos nuevas ideas de juego.

SABIAS QUE...

... una fuerza de 23 bombarderos B-24 del 392 Grupo de Bombardeo de la USAF, en su 59ª misión, entraron por error en el espacio aéreo Suizo y por ese error de navegación bombardearon la ciudad suiza de Schaffhausen en lugar del blanco real que debían haber atacado (la planta química alemana de Ludwigshafen situada a 120 millas de distancia). Cincuenta civiles suizos murieron en el bombardeo. En 1949, el gobierno americano aceptó pagar una compensación de 64 millones de dólares (aunque desestimó la petición suiza de intereses a pagar desde 1944...).

... en la zona de ocupación rusa de Alemania, aproximadamente el 90% de las mujeres entre 10 y 80 años fueron violadas en lo que es sin duda uno de los casos más importantes de violación en masa de la historia. Entre las mujeres violadas, hay muchas de ellas que desempeñaron un importante papel en la Alemania de la post guerra, como Hannelore Kohl, mujer del antiguo Canciller de la Alemania Federal Helmut Kohl que fue violada con 12 años junto con su madre cuando trataban de escapar de Berlín en dirección a Dresde. Hannelore Kohl se suicidó en 2001.

... las pérdidas soviéticas de blindados durante los 50 días de la campaña de Kursk fueron 121 tanques diarios (pérdidas totales o "write offs"). Con fecha 1 de Julio 1943, la Stavka (Estado Mayor Soviético) tenía 9.888 tanques en unidades de frente y 2.688 en reserva. Seis meses más tarde la cantidad de tanques era menor a la mitad de las cifras indicadas a pesar de haber fabricado 11.890 tanques y cañones de asalto.

... la conocida aversión de Hitler hacia el tabaco, le llevó al extremo de intervenir personalmente para que Stalin no apareciera en las fotografías de la prensa fumando.

... los Aliados fabricaron un explosivo plástico que simulaba ser un excremento de vaca. Este explosivo se colocaba habitualmente en medio de los caminos.

SPAIN IN FLAMES la Guerra Civil española según Flames of War

Por: Iván Notaio / Fotos por: José Luis

El de 17 de abril (18 en la península) de 1936, con la insurrección de parte de las tropas que guarnecían el Protectorado español de Marruecos, comenzaba el conflicto que marco la España del Siglo XX, la mayor prueba a que se ha visto sometida la nación en la Época Moderna, la Guerra Civil.

Han pasado más de 60 años desde entonces, los tiempos han cambiado y la España actual poco se parece a la de entonces, las grandes diferencias que separaban a los españoles se han transformando en trivialidades (históricamente hablando), la Guerra Civil en la actualidad solo es objeto de estudio histórico, aunque en raras ocasiones se invoque a ella para sacar réditos políticos. Sabedores de que nuestra Historia no solo es objeto de estudio, sino también de empleo lúdico, un grupo de jugadores de wargames históricos nos propusimos el empeño de trasladar a nuestra Guerra Civil el popular sistema de reglas de Segunda Guerra Mundial Flames of War, sin más intención que la diversión y el reconocimiento implícito al valor de nuestros (próximos) antepasados. Fue un trabajo fácil pero muy extenso en el tiempo: fácil porque la Guerra Civil Española encaja perfectamente en un sistema de juego a nivel compañía, muy próximo en armamento y tácticas al periodo temprano (early, de 1939-41) de Flames of War; extenso porque resumir 1.000 días de combates en cualquier conjunto de reglas necesita una ingente investigación y comprobación. Tras un año largo de trabajo (diversión más bien) el conjunto de reglas y listas de ejército está listo; con el deseo de que todo aquel que quiera profundizar en este conflicto lo haga inmediatamente proponemos desde aquí un sencillo escenario (ya

probado y jugado como se ve en el informe de batalla) introductorio a Spain in Flames, con todo lo necesario para ser jugado inmediatamente.

Spain in Flames

Un breve compendio de reglas (en realidad adaptación de las reglas de la versión dos) y las correspondientes listas de ejército componen lo que hemos denominado Spain in Flames. Las reglas detallan las características especiales de los ejércitos y armas enfrentadas. Por un lado tenemos al Ejército que defiende la República, con diversos estados de organización: un jugador puede elegir hacerse una compañía de entusiastas pero inexpertos milicianos o una de veteranos brigadistas internacionales. El Ejército republicano arrastra los problemas y virtudes que le hacen similar a un Ejército Rojo (al estilo soviético): deficientes mandos, comisarios, valor del número, mientras que su rival, el Ejército Nacional(1) mantiene una estructura parecida a las tropas italianas o alemanas. Podemos encontrar los siguientes tipos de batallones o compañías por bando:

Republicanos:

- Batallón de Milicianos (julio36-mayo37)
- Batallón del Ejército Popular (oct36-)
- Compañía de Carros



Grupo de Guardias Asalto (y agrupación Motorizada de Choque)
Batallón Internacional
Batallones especiales (de ametralladoras y de choque)

Nacionales:

Compañía de infantería de línea
Compañía de Carros
Escuadrón de Caballería
Legionarios, Regulares y Mehala
Requetes
Falangistas
Guardia Civil
CTV
Legión Kondor (solo como support)

El Ejercito del Ebro

Dentro de las pruebas de playtest al que fue sometido Spain in

Flames se ideó y jugó un escenario basado en el histórico cruce del Ebro por las tropas del último Ejército operativo de la república. Las miniaturas usadas son una mezcla de la gama oficial de BattleFront y específicas de GCE de la marca Peter Pig. La partida se desarrolló a 3.000 puntos, con dos compañías (o batallones) por bando. Se utilizó una misión denominada Cruce de Río, en la cual se simula el cruce de un obstáculo fluvial de 30 cm de ancho.

Todos los equipos de infantería son Rifle, mientras que las LMG y las HMG tienen los mismos atributos que en Flames (la Guerra Civil fue una guerra de pobres, los fusiles ametralladores, LMG, se distribuían a nivel sección y las ametralladoras, HMG, a nivel batallón). Las estadísticas de los vehículos y de la

artillería se pueden obtener de los briefings de early, aún disponibles en el foro de BattleFront. Cualquier duda al respecto puede ser solucionada mediante un e-mail a la siguiente dirección de correo: spaininflammes@yahoo.es

Nota: respecto a los términos militares se ha querido respetar la nomenclatura española, así un platoon de FoW es el equivalente en español a una sección, mientras que un squad es un pelotón.

(1) Nacional es el término empleado por la mayor parte de los historiadores para designar a las tropas que combatieron bajo las órdenes de Franco. Otros términos utilizados son: rebeldes, facciosos, alzados.

INFORME DE BATALLA DE SPAIN IN FLAMES



BT-5

25 de Julio de 1938, cercanías de Fayon, río Ebro. La República necesita una victoria militar para continuar la guerra. Los ejércitos de Franco están a punto de lanzarse sobre Valencia y Madrid, es necesario ganar la iniciativa. El reconstruido Ejército del Ebro es el encargado de llevar la guerra a tierras tarragonesas, con la lejana esperanza de volver a unir Cataluña al resto de la España republicana. Para tal fin se ha ideado la maniobra más atrevida de la guerra: el cruce del río Ebro delante de sus enemigos. Para tal fin se constituyen agrupaciones de asalto para poner un pie en la otra orilla, construyendo a continuación los puentes necesarios para alimentar la ofensiva. Uno de tales grupos es el constituido por el 50º Batallón Internacional de la 35ª División. Al amanecer del día 25 los primeros botes tocan el agua, previamente y protegidos

| | |
|---|--|
| ORDEN DE BATALLA DEL JUGADOR REPUBLICANO | 50 Batallón Internacional, 35 División |
| | Fearless Trained (aunque la motivación y experiencia de los ejércitos en Spain in Flames suele ser Confident Trained, los internacionales, al ser fuerzas de choque, se consideran Fearless) |
| | HQ de Batallón Las compañías republicanas de infantería se consideran batallones, como las fuerzas soviéticas de Flames of War |
| | Compañía de fusileros 10 equipos de rifles, 1 de morteros y 2 de fusiles ametralladoras (LMG), cada una con un Comisario |
| | Compañía de fusileros 10 equipos de rifles, 1 de morteros y 2 de fusiles ametralladoras (LMG), cada una con un Comisario |
| | Compañía de zapadores 6 peanas (estas unidades son las únicas que podrán tender puentes) |
| | Sección (platoon) de exploradores 6 peanas (utilizando una regla especial del escenario esta unidad se considera que ha cruzado a nado y desplegará en el lado enemigo) |
| | Sección AA 2 cañones Bofors de 40mm |
| | Sección de Artillería media 3 cañones (obuses de 105mm) |
| | Compañía de Carros independiente, XV Cuerpo de Ejercito Confident Trained |
| | HQ de Batallón 1 carro BT-5 |
| | Sección de carros 3 BT-5 |
| Sección de carros 3 BT-5 | |
| Sección de Blindados 5 BA-6 | |

FLAMES OF WAR.

por la noche ha cruzado una sección a nado, armados con pistolas y bombas de mano tienen la misión de cubrir a sus compañeros.

Los comentarios se marcan en cursiva, los *neutrales están en negro*, los *nacionales en azul* y los *republicanos en rojo*. Cualquier referencia a una regla de Spain in Flames vendrá anotada como SiF y a Flames of War como FoW.



ORDEN DE BATALLA DEL JUGADOR NACIONAL

| | |
|--|--|
| Elementos del Tercio de Nuestra Señora de Montserrat Fearless Trained (se considera fuerza de choque, de ahí su motivación Fearless; por disponibilidad de figuras se utilizó esa unidad en vez de una de la 50 División Nacional) | |
| HQ de Compañía La Compañía despliega según la regla sorpresa de Flames of War, todos los platoon pinned, excepto uno. Otro platoon en emboscada | |
| Sección de fusileros 6 equipos de rifles | |
| Sección de fusileros 6 equipos de rifles | |
| Sección de fusileros 6 equipos de rifles | |
| Sección de Morteros medios 3 morteros de 81 mm | |
| Sección de armas de apoyo 2 morteros ligeros y 4 LMG | |
| Sección de Artillería media 3 cañones (obuses de 105mm) | |
| Apoyo Aéreo Esporádico | |
| Compañía de Carros de la Reserva General Confident Trained, despliega por la regla de FoW de reservas | |
| HQ de Compañía | |
| Sección de T-26 3 T-26 | |
| Sección de CV-33 3 tanquetas CV-33 | |
| Sección de Pz I 5 Pz I | |

DESPLIEGUE

El río es el factor clave del escenario, para cruzarlo los equipos de infantería (únicamente) moverán 1D12 cm por turno dentro del río, y se consideran en transporte. El jugador republicano despliega sus unidades en el borde de su tablero, y el nacional sólo su compañía de infantería, con todos sus platoons (excepto uno) pinned, según la regla sorpresa (se considera que los defensores no están alertados).

El jugador nacional despliega primero, colocando el grueso de sus fuerzas (dos secciones de fusiles, la de armas de apoyo y morteros medios) en el pueblo situado en el centro del tablero, su artillería queda retrasada y a cubierto. El republicano coloca sus exploradores en el afluente del río y el resto preparado para el cruce.

Mal despliegue. Me he dado cuenta que mi sección de armas de apoyo esta muy al descubierto. Sus exploradores me pueden hacer un buen roto. Por lo demás espero que mi artillería deje pinned al mayor numero posible de fuerzas atacantes a la espera de mis carros. Sus tanques BT-5 son muy superiores a los míos, únicamente armados con ametralladoras (excepto los T-26).

Tengo que aprovechar que sus morteros están a tiro de mis exploradores. Si acabo con unas cuantas peanas antes de empezar a cruzar, menos disparos se llevarán las tropas cuando crucen. El resto de las fuerzas a nadar todo lo que puedan y a ver cuanto tardan los zapadores en colocar el puente. Espero bastantes bajas entre las fuerzas de asalto.



TURNO 1



Los exploradores mueven y consiguen destruir a los morteros ligeros y a un par de ametralladoras ligeras. El resto de las fuerzas avanza a paso redoblado hacia las márgenes del río. En el turno nacional los requetés movilizan a sus secciones de rifles y de armas de apoyo (lo que queda), quedando el de morteros medios pinned. Los fusileros consiguen eliminar a un par de peanas de exploradores. La artillería nacional no puede disparar pero su observador (situado en el pueblo) empieza a divisar blancos. El apoyo aéreo no consigue llegar. Hasta el turno tres no se tira por los refuerzos.

Lo suponía. Los exploradores me han hecho un roto. Solo espero acabar con ellos antes que llegue el grueso de sus infantería. Afortunadamente solo están armados con pistolas, por lo que su alcance de disparo es muy reducido. Por suerte los requetés son duros y superan el chequeo de motivación al tener menos de la mitad del platoon sobre el tablero (FoW).

Bien por los exploradores, son maquinas de picar en el cuerpo a cuerpo (veteran y bombas de mano). Espero que aguanten lo suficiente para permitir a mis zapadores llegar al río.

La partida ha comenzado bien para el republicano. Sus exploradores han combatido cuerpo a cuerpo (repiten ataques fallidos por llevar bombas de mano (SiF)) y han diezmado una sección (equivalente a un platoon (SiF)) enemiga.

TURNO 2

La infantería y los zapadores continúan el avance. Los carros se aproximan al río para prestar fuego de cobertura. La sección de exploradores se ha atrincherado en el cauce del afluente, esperando los refuerzos. Los nacionales por su parte bombardean y atacan con la aviación, logrando destruir uno de los cañones antiaéreos y dejan pinned a los exploradores. Dos secciones de fusileros se aproximan para lanzar un asalto sobre ellos en el siguiente turno.

No ha sido mal turno. He conseguido dejar pinned a los exploradores (gracias a que mis morteros han podido disparar) y he destruido un cañón antiaéreo. Sin embargo mi artillería sigue sin hacer nada provechoso.

Los exploradores han cumplido. Ahora a aguantar. Mientras ellos estén vivos, ayudarán a sus compañeros a cruzar.

Los republicanos siguen acercándose, en el siguiente turno las primeras barcas se echaran al río. Por su parte los exploradores están a punto de ser asaltados por los requetés. El cruce del río va a ser muy difícil.



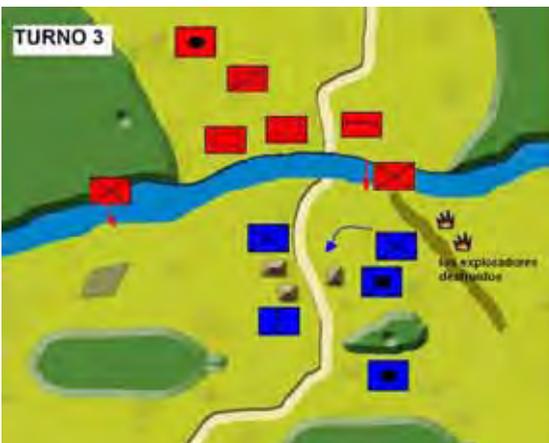
TURNO 3

Las compañías de infantería empiezan el cruce. Cada equipo de infantería mueve 2D6 (SiF) dentro del río, y se consideran transportes. El fuego artillero republicano es inefectivo y los carros no tienen objetivos sobre los que disparar. La respuesta nacional es contundente, los exploradores son arrollados y las primeras peanas de infantería son destruidas.

Esto empieza a mejorar, todo lo que tengo que hacer es impedir que los zapadores crucen, son los únicos que pueden tender puentes para el cruce de los carros. He eliminado a los exploradores, quizás debería avanzar para que mis fusileros disparen a las barcas, pero eso me dejaría expuesto al fuego de los carros. Esperaré a que mi artillería y aviación hagan el trabajo.

Sufro las primeras bajas en el agua. No puedo hacer mucho más, sino apoyar por el fuego con mi artillería y rezar para sacar buenas tiradas para cruzar el curso de agua.

Los nacionales están demasiado a la defensiva. Quizás tuvieran que asumir alguna baja y avanzar para poder disparar a la infantería que cruza. Al republicano solo le queda esperar no sufrir muchas bajas.



TURNO 4

Se sigue cruzando el río, ahora son los zapadores los que comienzan. El jugador nacional coloca la emboscada (FoW) a la izquierda de su despliegue, a 30 cm del río, justo cuando llega la primera oleada republicana, que sufre la destrucción de tres de sus equipos de infantería. El fuego artillero nacional destruye un BT-5 republicano.

El lado izquierdo está firmemente asegurado, pero por la derecha no voy a poder parar a todos; sus zapadores van a llegar a la otra orilla. Me siguen sin salir los refuerzos, tengo claro que mis carros no son suficientes para parar todos sus BT-5, por lo he tenido que disparar contra ellos; afortunadamente he destruido uno.

Casi una compañía destruida por completo, menos mal que los zapadores han pasado. Ahora a colocarlos Gone to Ground y a aguantar todo lo que les echen encima. Los BT-5 y los BA se preparan para cruzar a toda velocidad.

A pesar de las fuertes bajas los republicanos lograron llegar a la orilla nacional, por lo que solo es cuestión de tiempo que sus carros crucen, entonces empezará la verdadera batalla.



TURNOS 5 Y 6

Aunque una compañía ha sido rechazada la otra ha conseguido cruzar, el siguiente turno llegaron los zapadores, y podrán tender un puente. La infantería nacional ha estado demasiado estática. La artillería republicana bombardea el pueblo y las bajas nacionales empiezan a amontonarse. En el siguiente turno los carros rápidos BT-5 (mueven 40 cm en vez de 30) (FoW), cruzan el puente tendido por los zapadores y empiezan el ametrallamiento de las tropas nacionales en el pueblo. Los requetés no disponen de armas contracarro, y solo la llegada de la sección de T-26 de refuerzo puede salvarlos de la destrucción total.

Están pasando los BT-5 y no tengo muchas opciones para pararlos. Afortunadamente han aparecido mis T-26, que aunque pocos, espero sean suficiente para detener los carros republicanos. El resto de mis carros los desviaré para hostigar a la infantería que ha conseguido cruzar.

Ahora mis carros están en la orilla correcta; veo que han llegado algunos T-26 nacionales, espero no tener problemas puesto que puedo enviar el doble de cañones.

La partida cambia de aspecto, de un combate de infantería se ha convertido en un enfrentamiento entre carros. Desde luego esto añade una nueva dimensión a la batalla.



TURNOS 7 Y 8

Se empiezan a acumular carros republicanos, que con su fuego de cañón y ametralladoras castigan a la infantería nacional. Los T-26 nacionales consiguen situarse en posición de disparo y destruyen un BT-5. Sin embargo los republicanos consiguen destruir otro más y al devolver el fuego, de seis disparos de cañón, los nacionales no impactan ninguno. El combate se empieza a decantar a favor del republicano.

Es increíble, necesito 4+ para impactar y saco tres 1, dos 2 y un 3. ningún impacto. Me superan en número y encima tengo estas tiradas. Desde luego esto empieza a pintar mal.

¡Allá vamos! Mis carros son los reyes, incluso moviendo al doble (¡80 cms!) no tiene nada para destruirme los. Yo que él hubiera traído algo de artillería contracarro.

La intervención de los carros republicanos es decisiva. Entre BT-5 y blindados la superioridad acorazada del republicano es de tres a uno (sin contar Pz I y tanquetas, inefectivas contra carros). Le falta artillería anticarro al jugador nacional.



TURNOS 9 Y 10

Al devolver el fuego los carros republicanos destruyen todos los T-26. al jugador nacional no le quedan armas anticarro. A pesar del decidido ataque de un platoon de infantería requeté (que consigue destruir otro BT-5) el jugador nacional pierde un platoon de infantería al no pasar el test de motivación (FoW) y las armas de apoyo son destruidas. El jugador nacional renuncia y el triunfo cae del lado republicano.

Finalmente no he podido hacer nada más. Eran demasiados carros. Al principio de la partida mi infantería ha estado demasiado estática. Debería haber sido mas agresivo y atacar a su infantería mientras cruzaba. También podía haber situado mi artillería como armas contracarro. Mi enemigo ha sabido aprovechar sus ventajas, sobre todo la rapidez de sus carros.

Aunque fue complicado al principio mi superioridad en carros ha sido determinante. Incluso mis blindados llevan cañón de 45mm, capaces de destruir cualquiera de sus tanques, mientras que los PzI y CV 33, solo con ametralladoras, no han podido hacer nada. En fin, una partida que han ganado los carros, pero que no hubieran podido pasar el río sin mis zapadores e infantes.

Buena partida. Ha estado claramente diferenciada en dos fases, la primera hasta tender el puente, un combate de infantería, y a partir de ahí un enfrentamiento entre carros. La primera parte ha sido dura para el republicano, pero el acertado despliegue de comisarios (FoW y SiF) y la velocidad de los BT-5 ha dado el triunfo al jugador republicano.



Republicanos



BA-6



Carabineros



Requetés

Nota de ¡Cargad!:

Desde aquí no podemos más que felicitar a Iván y a su grupo de juego por la adaptación del reglamento de FOW para poder recrear la Guerra Civil española. Esta adaptación será publicada en breve en una de las revistas impresas que se dedican a los wargames, pero Iván nos hizo el favor de cedernos este informe de batalla, de forma que todos aquellos interesados en el conflicto civil español vayan preparando sus Compañías.

Desequilibrios

Durante la invasión de Francia en 1944, las Fuerzas de los Estados Unidos se dieron cuenta que su ejército estaba desequilibrado. Tenían demasiados aviones, antitanques y unidades de apoyo, pero poca infantería.

Cuando los Estados Unidos empezaron el rearme en 1940, lo hicieron bajo la influencia de las impactantes victorias alemanas mediante la utilización de las tácticas de la Blitzkrieg en Polonia, Francia y posteriormente en el Norte de África y Rusia. El ejército estadounidense tenía que prepararse para luchar contra un enemigo que parecía invencible y el plan de rearme se preparó de acuerdo con aquellos datos.

El armamento alemán que más se temía en 1940-41 eran los tanques y los aviones. Para hacerles frente, la Fuerza Aérea estadounidense planificó la construcción de cientos de miles de aviones, mientras que el ejército de tierra se preparó para movilizar 557 batallones de artillería antiaérea. Contra los tanques alemanes, se planificó la construcción de más de 100.000 tanques (la mayoría de ellos encuadrados en divisiones blindadas), más de 200 batallones de antitanques (muchos de ellos autopropulsados) y 65 batallones independientes de tanques.

Para frenar la producción de tanques y aviones mediante el bombardeo de las fábricas alemanas, el plan contemplaba la fabricación de más de 50.000 bombarderos pesados (con cuatro motores), y otros tantos bombarderos ligeros. Estas medidas absorbieron millones de efectivos humanos. Cuando los estadounidenses finalmente se enfrentaron con un ejército alemán, observaron que en las guerras todavía se empleaban grandes cantidades de infantería.

Las campañas en el Norte de África e Italia fueron decepcionantes. En Italia se precisó una gran cantidad de infantería, y las montañas se convirtieron en una sangrienta reminiscencia de la Primera Guerra Mundial. Las batallas de 1944 en Francia y Alemania hicieron probar a los Aliados lo que los rusos habían sufrido desde 1941. Por otra parte, los Aliados en 1944 tenían una completa superioridad aérea y los alemanes tenían (relativamente) menos tanques de los que dispusieron en 1940-41. Pero los alemanes tenían todavía una gran cantidad de infantería.

Los Aliados habían obviado el hecho durante la última época de la Primera Guerra Mundial, los alemanes

se habían concentrado en mejorar la efectividad de su infantería. Mientras que los tanques y aviones alemanes habían atraído toda la atención, la excelente infantería alemana es la que había realizado la mayor parte de los logros conseguidos. Cuando los Aliados desembarcaron en Normandía en Junio de 1944, rápidamente se percataron que la mejor arma para contrarrestar la infantería alemana era su propia infantería y que no disponían de suficientes efectivos. Pero los Aliados tenían una gran cantidad de batallones de antiaéreos, antitanques y artillería. Estas unidades se aplicaron rápidamente para apoyar a la desbordada infantería. La situación se tornó tan mala para los británicos que tuvieron que fraccionar divisiones existentes para disponer de reemplazos de infantería. Los estadounidenses tuvieron un problema incluso peor con su infantería por causa de su organización, del equipamiento, de su entrenamiento e incluso "políticos".

De forma somera estos problemas estadounidenses fueron:

Equipamiento

Mientras que mucho del equipo estadounidense era de buena manufactura, el arma del soldado de infantería dejaba mucho que desear. El rifle del soldado, el semiautomático M1, era el mejor disponible al principio de la guerra, pero en 1944 había sido claramente superado por el SG-44 alemán (el AK-47 es esencialmente una copia de aquel arma). Afortunadamente, los alemanes empezaron a rearmar con el SG-44 a su infantería en 1944 y hacia el final de aquel año, la mayoría de la infantería alemana estaba todavía usando el Mauser 1898. Un problema mayor eran las ametralladoras de las que disponían los estadounidenses. Durante la Primera Guerra Mundial se reconoció que las ametralladoras eran las que suministraban la mayor parte de la potencia de fuego de la escuadra. El resto de los efectivos en la escuadra protegían al tirador de la ametralladora y realizaban las maniobras y el trabajo sucio con granadas y, en ocasiones, con disparos del rifle. La escuadra estadounidense tenía uno o dos rifles automáticos Browning, un arma de la Primera Guerra Mundial. El Browning era un rifle automático de calibre .30 (7,62

mm), que tenía un cargador circular de 20 proyectiles. Tenían un cañón más duradero que un rifle de cerrojo o semiautomático (como el M1), pero aún así se calentaba si en un corto espacio de tiempo se disparaban varios cargadores seguidos. En posiciones defensivas, el Browning era una clara desventaja por el problema del calentamiento. Durante el ataque, estaba más compensado. Los alemanes solucionaron estos problemas con su MG-42, una ametralladora de alta velocidad, calibre 7,92 mm. Lo más importante era que la MG-42 tenía un cañón desmontable. En posiciones defensivas donde una cadencia de fuego alta era precisa, un cañón sobrecalentado podía reemplazarse rápidamente por otro. Lo más parecido a la MG-42 que los estadounidenses tuvieron fue la M1919, ametralladora de calibre .30. Esta pesada ametralladora precisaba de un trípode, también pesado, no tenía cañón desmontable y su cadencia de fuego era inferior al de la MG-42.

Organización

La escuadra de infantería estadounidense era demasiado grande (12 hombres) y no tenía ninguna subdivisión interna. En combate, esta situación era poco manejable y el jefe de escuadra (un sargento) y su asistente (un cabo) tenían un duro trabajo intentando que todo funcionara. En situación de combate, un jefe no puede supervisar más que a 3 ó 4 de sus hombres. Otros ejércitos solucionaron el problema con escuadras más pequeñas, o (como los Marines U.S.) organizaron las escuadras en equipos más pequeños (una técnica que fue adoptada de forma oficial después de la guerra y de forma no oficial durante la misma). Además de la poco manejable escuadra, había otra serie de pequeños defectos en la organización de los batallones y regimientos. Después de unos cuantos meses de combates, las unidades tendieron internamente a solucionar estos problemas, pero para entonces, muchas bajas innecesarias se habían producido.

Entrenamiento

Este era el punto más débil de la infantería estadounidense. Los alemanes pusieron mucha más atención



al entrenamiento. No solamente con la tropa, sino también con los oficiales y suboficiales. Se acepta el hecho que los suboficiales alemanes tenían un entrenamiento superior al de los oficiales estadounidenses. Y no es que el período de entrenamiento no fuera el suficiente, el problema es que no se les enseñaban las cosas que precisaban para desenvolverse en el campo de batalla. Esto fue provocado fundamentalmente por un problema de comunicación. Antes que los Estados Unidos entraran en guerra, oficiales observadores estadounidenses en Europa y Asia tomaron una buena cantidad de anotaciones, pero esta información se convirtió raramente en un entrenamiento útil para las tropas que tendrían que luchar. Este defecto fue incrementado por el desmesurado aumento del ejército que paso de tener 150.000 hombre en 1940 a más de 7 millones en 1944. En 1942, 74 divisiones estaban en distintos estadios de organización. Cada una de esas divisiones necesitaban oficiales y suboficiales, y estos habitualmente se conseguían trasladándolos desde otras unidades con un grado de entrenamiento superior. La situación era tolerable porque muchos de los veteranos de la Primera Guerra Mundial fueron de nuevo llamados a servicio y la Guardia Nacional fue activada. Pero ninguno de esos hombres tenía una experiencia de combate reciente, y haber servido durante la Primera Guerra Mundial era realmente una desventaja debido a los grandes cambios que habían tenido lugar desde 1918. El resultado final fue que la mayoría de las tropas que actuaron en Europa en 1943 y 1944 tuvieron que aprender a costa de su sangre.

Política

Había muchos intereses reclamando tropas y equipos para sus

particulares áreas de interés. La unidades de apoyo eran especialmente populares, de forma que el ejército terminó con más de 200 batallones de ingenieros y una gran cantidad de otras unidades de apoyo. Todas estas unidades eran más fáciles de formar y transportar que las divisiones de infantería, y hasta que las unidades estadounidenses se vieron implicadas en duros combates en 1943 en Italia, ninguna voz se levantó para denunciar el hecho que las divisiones de infantería eran las que, a fin de cuentas las que tenían que hacer el trabajo y se precisaban una cantidad mayor de buenas divisiones para terminarlo. Las unidades de apoyo, sin embargo, no fueron un gasto inútil, las divisiones de infantería fueron se beneficiaron de su existencia (y a menudo las unidades de apoyo quedaron de facto asignada como unidades permanentes en la división), con el resultado de que el tamaño de las divisiones de infantería pasó de un nominal de 15.700 hombres a cerca de 20.000. No obstante, nunca hubo la suficiente infantería.

No solamente hubo escasez de divisiones de infantería disponibles (solamente 65 en un ejército de 88 divisiones), sino que hubo serios problemas con el reemplazo de las bajas. La falta de divisiones de infantería quería decir que prácticamente todas las divisiones tenían que mantenerse en el frente continuamente. Durante la Primera Guerra Mundial se aprendió que cuando una división había alcanzado cierto nivel de bajas y pasado mucho tiempo en primera línea, era el momento de retirarla a retaguardia para darle un pequeño descanso. Durante el período de descanso, los reemplazos serían adiestrados por los veteranos estableciéndose lazos de camaradería entre ellos. La práctica en el ejército estadounidense era enviar los reemplazos incluso cuando las unidades

estaban sometidas a fuego enemigo. Esto no funcionó, y muchos de los reemplazos se convertían rápidamente en nuevas bajas. Las unidades sufrieron un fuerte desgaste debido al tiempo que se mantuvieron en acción en primera línea.

Esto fue a peor, ya que, debido a muchas otras demandas "prioritarias" de hombres, los reclutas con una mejor educación y capacidad eran enviados generalmente a cualquier unidad excepto la infantería. Las unidades de infantería eran las últimas en seleccionar los reclutas. A causa de la caótica naturaleza durante la formación de unidades muchos buenos reclutas acabaron en la infantería, pero generalmente estas unidades eran consideradas el lugar donde eran destinados los reclutas que nadie quería para otras unidades.

Había más divisiones disponibles para el servicio en Europa, al menos en términos de fuerzas entrenadas y organizadas. El cuello de botella estaba en el transporte, ya que se precisaban media docena de buques de transporte para llevar una división de infantería desde América del Norte hasta Europa. Hasta finales de 1943, los submarinos alemanes eran una amenaza muy real y no era previsible que todos los buques pudieran terminar la travesía. Después de 1943, los submarinos empezaron a ser un menor problema, pero nunca hubo suficientes buques, y demasiadas cosas (como los suministros para la ofensiva de bombardeos estratégicos) tenían prioridad. En 1944 había 172 batallones de infantería independientes (suficientes para formar el núcleo de otras 19 divisiones de infantería) formados. Muchos de ellos no habían salido de los Estados Unidos, cuando estuvieron disponibles en 1944 era demasiado tarde para utilizarlos antes de que la guerra acabara. La infantería que utilizaron durante la guerra sufrió enormes pérdidas, llegando algunas divisiones a tener unas bajas del 300 % de su infantería. Ciertamente es que muchas de estas bajas eran pequeñas heridas y muchos de los soldados de infantería fueron heridos varias veces, pero si cualquiera de aquellos soldados pensó que habría una mejor forma de hacer las cosas, y así era, pero el sistema se estableció después de terminada la Segunda Guerra Mundial.

Tanque Ligero M3A1 Stuart

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

El Tanque Ligero M3 fue una evolución natural del tanque ligero de antes de la guerra M2. El M3 incorporaba elementos fruto de la experiencia obtenida durante la lucha en Francia en 1940.

El modelo inicial fue el M3 que tuvo una amplia utilización por los británicos en el Norte de África y tras un análisis de sus capacidades en combate llevaron al desarrollo del M3A1.

En el M3A1 se retiró el control remoto de las ametralladoras ubicadas en barquillas exteriores, ya que la experiencia británica había probado que no eran útiles. La cúpula fue también modificada para reducir el perfil del tanque y añadieron un periscopio con visión de 360°. Fue añadido un giroestabilizador al cañón de 37 mm, la velocidad de giro de la torreta fue mejorada quedando reducida a 15 segundos, utilizando un sistema hidráulico y le añadieron un visor lateral, de forma que la dotación no perdiera la orientación con la torreta girada. Se mejoró el sistema de intercomunicación y la radio.

Los lotes de producción iniciales tenían las planchas de blindaje montadas con remaches, pero posteriormente fueron soldadas.

Para la fabricación del tanque de mando M3, se retiró la torreta y se añadió una superestructura soldada que incorporaba una MG calibre 12,7 mm

Se fabricaron cerca de 4.500 M3A1 Stuart en el período Mayo 1942 a Enero 1943.

En Flames Of War

El Stuart fue el azote de la infantería que no se encontraba a cubierto. Estos pequeños tanques recorrían el campo de batalla aprovechando las ventajas de los huecos en las posiciones enemigas y atacando a cualquier pelotón en posición expuesta.

El valor del blindaje es frontal 3, lateral 2 y superior 1. La cantidad y variedad de su armamento lo hace un tanque ligero muy útil (cañón de 37 mm y 3 ametralladoras: coaxial, de chasis y AA)

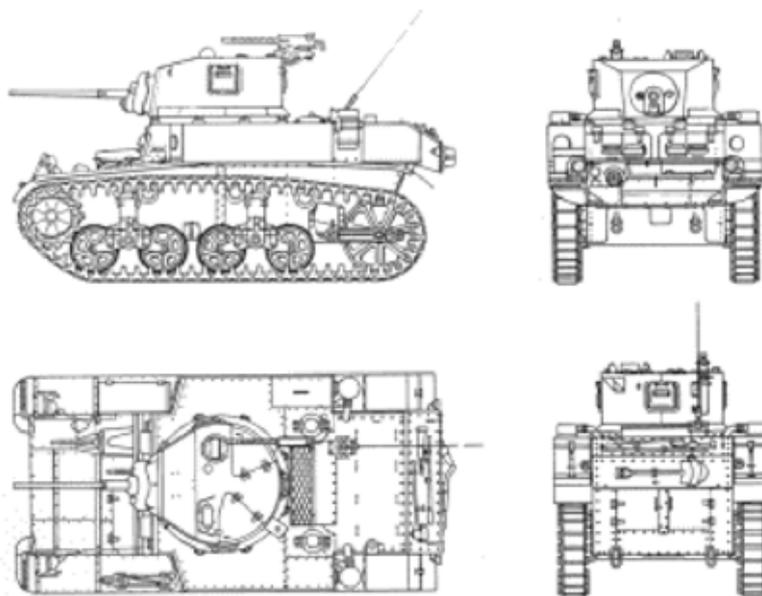
Su mejor característica es la velocidad: 40 km por carreteras y terreno abierto.

Datos técnicos:

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| Peso | 12,9ton |
| Dotación | 4 personas |
| Velocidad | 54 km/h |
| Autonomía | 113 Km |
| Longitud / Ancho / Alto | 4,53 m / 2,24 m / 2,39 m |
| Armamento principal | Cañón 37 mm |
| Armamento secundario | 3 ametralladoras MG 7,62 mm |
| Blindaje | Máximo 44 mm - Inclinación 67° |

Podía salvar zanjas de hasta 1,83 m de ancho y subir obstáculos de hasta 0,61 m de alto.

M3A1 Stuart



Cañón combinado autopropulsado (CGMC) T28E1 y M15

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

Ambos vehículos (T28E1 y M15) llevaban una combinación de armamento antiaéreo compuesto por un cañón de 37 mm y una ametralladora doble de calibre .50.

Datos técnicos:

| | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Peso | 9 ton |
| Dotación | 7 personas |
| Velocidad | 72 km/h |
| Autonomía | 320 Km |
| Longitud / Ancho / Alto | 6,00 m / 2,50 m / 2,64 m |
| Armamento principal | Cañón 37 mm M1A2 |
| Armamento secundario | 2 ametralladoras .50cal M2HB MG |



T28E1

En Flames Of War

El montaje combinado de antiaéreos proporciona un importante ROF 4, lo que permite establecer una buena barrera de plomo. Esto lo convierte en un efectivo antiaéreo si está bien posicionado para dar cobertura al resto de tropas. Tiene un rango de 60 cm lo que es suficiente para que la cobertura llegue a un buen número de unidades de la compañía.

Su elevado ROF también lo convierte en un buen arma contra unidades de tierra, mortal contra la infantería y útil contra blindajes ligeros y transportes con su AT5 y FP4+.

El M15 tiene también la ventaja de llevar un ligero blindaje, que incrementa el valor del frontal a 1. Obviamente no es un gran blindaje de forma que no hay que exponerlo de forma innecesaria, ya que incluso puede ser vulnerable a los disparos de infantería.

El añadirle más blindaje al M15 también ralentiza su capacidad de movimiento, mientras que el T28E1 está considerado como Haltrack, el M15 sólo puede considerarse Wheeled, lo que disminuye la capacidad de movimiento del M15 cuando se mueve por terrenos que no sean carreteras.



M15

Inicialmente el diseño del T28 quedó aparcado en la primavera de 1942 para ser recuperado en Junio de 1942 con la finalidad de dar protección antiaérea autopropulsada en la invasión del Norte de África en Noviembre del mismo año.

El diseño se modificó para realizar el montaje en el chasis del M3 (inicialmente había sido utilizado el chasis ligeramente más corto del M2). El armamento combinado fue situado en una plataforma giratoria en la zona posterior del semioruga.

Podía rotar 360° y disparar con elevaciones de -5° a 85°. El T28E1 no tenía protección para los servidores del arma, de forma que la dotación estaba totalmente expuesta durante la utilización del armamento.

Originariamente, las ametralladoras de .50 cal se pretendían utilizar como trazadoras mientras se apuntaba al avión en vuelo antes de abrir fuego con el cañón de 37 mm, pero rápidamente se popularizó el utilizar las tres armas al mismo tiempo. El resultado de la intensidad de fuego conseguida fue muy satisfactoria, al derribar numerosos aviones enemigos en el Norte de África.

El éxito del T28E1 en África llevó a una evaluación más exhaustiva del diseño en los Estados Unidos. Se decidió añadir placas de blindaje al montaje convirtiéndolo en casi una torreta, protegiendo a la dotación por el frente y los laterales. Las ametralladoras de .50 cal refrigeradas por agua se reemplazaron con versiones refrigeradas por aire.

La nueva versión se designó M15. Aún tuvo una versión posterior que incorporaba un nuevo montaje para el cañón y que se denominó M15A1.

Space Hulk: Introducción

Por : KeyanSark

En este artículo os vamos a presentar un clásico entre los clásicos, el Space Hulk, uno de los primeros juegos que Games Workshop creó y que ha sido uno de los más populares. A pesar de ser un juego antiguo, os incluimos esta introducción para todos aquellos que no hayan tenido la suerte de disfrutar de este gran juego, ya que fue descatalogado por Games Workshop hace ya un tiempo.

Introducción

Space Hulk: Batallas desesperadas entre hombres y alienígenas. Así se titulaba la edición española de este juego que distribuyó Diseños Orbitales allá por 1990. Tras el éxito de Space Crusade, y con una clarísima inspiración en la película Aliens, de James Cameron, Games Workshop editó este juego de tablero en el que dio forma coherente por primera vez a los Exterminadores de los Marines Espaciales y creó una leyenda como el Ala de Muerte de los Ángeles Oscuros.

Space Hulk es sin duda uno de los mejores juegos que haya creado jamás GW, en una época ya lejana en la que la compañía estaba dirigida por jugadores que se preocupaban más por la calidad de sus productos que por las cifras de beneficios. Este artículo es un tributo nostálgico a esos viejos tiempos.

En Space Hulk, los Exterminadores (o Erradicadores, como los llamó Diseños Orbitales en su momento), la élite entre la élite de la Humanidad, se enfrenta a la pesadilla de los genestealers en el interior de



Portada de la caja de la primera edición del Space Hulk.

naves espaciales monstruosas y claustrofóbicas que surgen de la disformidad con su carga de muerte. Estas naves, los Pecios Espaciales o Space Hulks son las carcasas de antiguos navíos humanos o alienígenas abandonados eones atrás por sus hacedores. Su interior es un laberinto

iluminado tenuemente por electrovelas parpadeantes y la muerte habita en su interior...

Contenido del juego

El tablero de juego está formado por piezas interconectables que conforman los pasillos y habitaciones de la nave y permiten la construcción de docenas y docenas de mapas diferentes. Estas piezas están muy bien ilustradas (aún más en la segunda edición del juego) e impresas en cartón duro y resistente.

Las miniaturas son de dos tipos: 10 exterminadores monopieza, muy feos y poco detallados, con el detalle de que los lanzallamas pesados eran de quita y pon sobre el bólter pesado, y 30 excelentes genestealers compuestos de 3 piezas (pero una única pose) que han sido la gama de genestealers de GW durante más de 15 años hasta su renovación en 2005 con el nuevo Códex Tiránidos.

Es de señalar que en su momento GW creó específicamente para el juego una caja de exterminadores de metal diseñados por Jes Goodwin que todos nos compramos



Un buen trabajo de pintura hace maravillas...



Ejemplos de un Exterminador y un Genestealer. Como se puede observar, el Exterminador era bastante basto, pero el diseño del Genestealer ha permanecido durante muchos años.

en su día no para jugar al WH40K sino para jugar al Space Hulk. En la segunda edición, GW lanzó exterminadores de plástico mucho mejores aunque no tanto como las nuevas miniaturas de la gama.

Uno podría decir que las miniaturas no eran muy buenas, pero hay que pensar que por 3000 pesetas de entonces uno tenía un juego completo con 40 miniaturas. Pensad en términos actuales...

El juego se complementaba con un montón de marcadores para llevar la cuenta de la munición del lanzallamas, blips que representan la posición del enemigo, puertas, marcadores de fuego de cobertura, etc.

La segunda edición ganaba a la primera en calidad de componentes, pero la jugabilidad y las reglas eran muy superiores en la primera, y de eso voy a hablar ahora...

Mecanismo del juego

Las partidas son escenarios en las que los marines deben lograr algo: exterminar a un determinado número de "bichos", activar una consola, llegar a un determinado lugar, recuperar un objeto... Los marines cuentan con una o dos escuadras de cinco exterminadores: armados con bólder de asalto y puño de combate, uno de ellos un sargento con espada de energía, y otro con un lanzallamas pesado. Los genestealers aparecen por puntos concretos del mapa y disponen de un número generalmente ilimitado de refuerzos.

Los marines suelen empezar primero, y para simular que los genestealers son muchísimo más rápidos que ellos, tienen un límite de 3 minutos para efectuar sus movimientos, que se reduce en 30 segundos por cada

sargento muerto. Esta era una parte muy divertida del juego que creaba una enorme tensión en el jugador Imperial.

Todas las acciones en SH se ejecutaban mediante "puntos de acción" (PA). Los marines disponían de 4 puntos por turno y los "bichos" de seis. Moverse una casilla costaba un punto. Disparar costaba un PA. Girarse 90° costaba un PA y dos darse la vuelta. Los genestealers podían girar 90° grados gratis y les costaba un PA darse la vuelta. Como podéis ver, los exterminadores están claramente superados en número y velocidad, pero el sagrado bólder y la fe en el Emperador mueven montañas.

Para ayudar a los atribulados marines, al principio de cada turno el jugador obtenía un número de puntos de mando entre 1 y 6 que podía añadir como quisiera a sus 4 PA o usarlos en la fase genestealer. Estos puntos representan a un "teniente" dando

órdenes a las escuadras a través de sus monitores (otra referencia más a Aliens).

Los genestealer, en su turno, funcionan igual pero con algunas diferencias. Ellos no tienen puntos de mando de modo que cada bicho cuenta solo con sus 6 PAs. Además, el jugador tiránido no tiene cronómetro en su contra. Lo más significativo de esta fase es que, en clarísima referencia a Aliens, los genestealers entran en el tablero en forma de 'blips', contadores que representan puntos de movimiento en el radar interno de los marines. Hasta que un marine no tiene línea de vista al blip, no se le da la vuelta al contador para ver cuántos bichos son en realidad el blip, desde 1 hasta 3 (aunque esto cambia en las expansiones como luego veremos)



Los terminators de plástico originales, junto a un bibliotecario de la expansión 'Genestealer'

El disparo es rápido, sencillo y emocionante: el bólder de asalto lanza dos dados y necesita un 6 en uno de los dados para matar a un genestealer. Pero no pasa si falla pues se puede volver a disparar y en este caso necesita sacar 5+ para matar como resultado de sus sistemas de puntería fijando el blanco. Si falla y vuelve a disparar necesitará 4+ y así.



Contenido de la caja de la segunda edición del Space Hulk.

Pero cuidado, pues si saca un doble, el bólter de asalto se encasquillará como resultado del stress del disparo y necesitará gastar 1PA para desencasquillarlo. ¡No hay nada tan angustioso como encasquillar tu bólter cuando tienes una masa de garras y babas encima!

Los genestealers deben tener cuidado en su turno pues los marines pueden terminar su turno en "fuego de cobertura". Esto les permite disparar a cualquier genestealer en su línea de vista y un radio de 12 casillas que se mueva, por lo que acercarse a los Exterminadores no es tarea fácil. Sin embargo, en esta modalidad el marine no gana bonificación en cada disparo sucesivo y siempre necesita un 6 para impactar, con el riesgo añadido del encasquillamiento.

Los genestealers por su parte no tienen armamento ni armadura, y mueren como moscas bajo el fuego de bólter, pero su número es ilimitado y si uno de ellos logra llegar hasta un marine, está en problemas... El combate cuerpo a cuerpo se decide así, el genestealer lanza tres dados y el



Una partida de Space Hulk en desarrollo.

marine uno. El que saque mayor puntuación gana el combate. Como veréis, las probabilidades están muy en contra del marine. El sargento, dotado

de espada, dispone de la posibilidad de bloquear, lo cual significa que puede hacer que el jugador alien vuelva a lanzar uno de sus dados (aunque deberá aceptar el nuevo resultado).

¡Y eso es todo! Simple, rápido, eficaz y divertido... El juego parece equilibrado pero cuando el tablero se llena de bichos y los bólteres se empiezan a encasquillar, empieza el sudor y las risas del alien.

Una partida típica dura menos de una hora, lo que hace este juego ideal para esas tardes aburridas o para sesiones a la hora de comer.

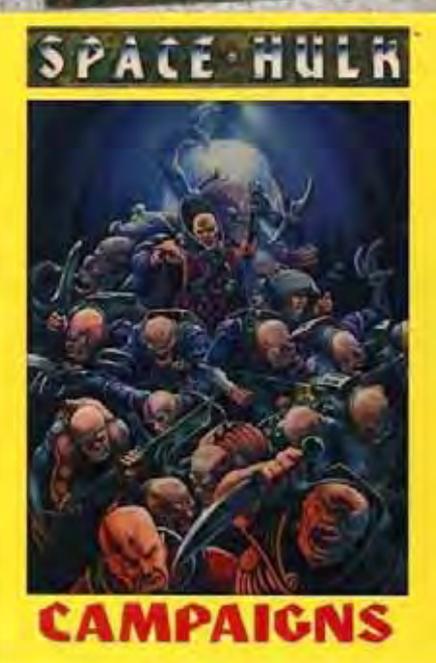
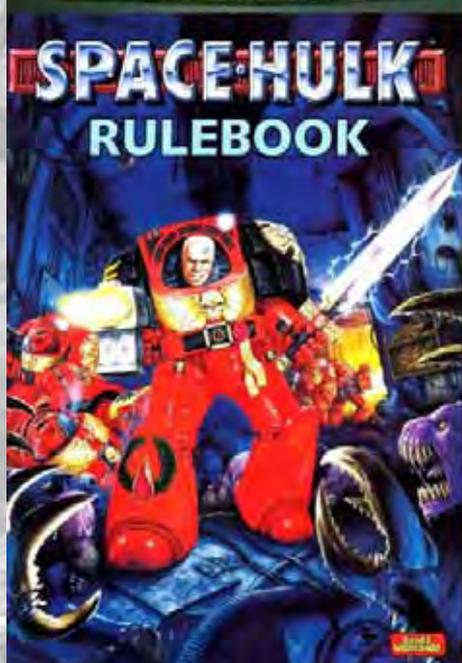
El éxito del juego fue tan grande que GW lanzó tres...

Expansiones

Deathwing

La primera expansión fue Deathwing (Ala de Muerte) donde los exterminadores de los Ángeles Sangrientos del juego original son sustituidos por la 1ª Compañía de los Ángeles Oscuros.

Deathwing es imprescindible para los marines pues introduce todas las armas que ahora nos son familiares en el 40K: puños sierra, cuchillas relámpago, martillos de trueno y escudo de tormenta... y el maravilloso y popular cañón de asalto, que lanza tres dados, impacta con 5+ y necesita un triple para encasquillarse (pero si pasa esto, explota, lo cual son malas, malas noticias). Además, DW introduce nuevos



Las distintas expansiones de Space Hulk: Deathwing, Genestealer, 2ª Edición y Space Hulk Campaigns (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).



Frikis al poder.

contadores de escombros, cajas, mamparos y blips genestealers de ¡4 a 6! monstruos. También se incluyen más minis de genestealers.

Genestealer

La segunda expansión fue Genestealer, donde se vuelve a balancear el juego mediante reglas para poderes psíquicos, introduciendo a los Bibliotecarios de los Marines Espaciales (con unas minis mucho mejores que las originales) y dotando a los genestealers de magus psíquicos e híbridos de 2ª, 3ª y 4ª generación capaces de llevar armas ligeras y pesadas. Además, Genestealer introduce a los Caballeros Grises, el brazo armado del Ordo Malleus.

Space Hulk Campaigns

Finalmente, GW lanzó Space Hulk Campaigns. Un tomo en tapa dura que recopilaba todos los artículos de la White Dwarf y se convirtió en un suplemento imprescindible ya que sus 85 páginas incluían:

- 4 campañas con un total de 24 nuevas misiones.
- Reglas para usar marines normales en lugar de exterminadores.
- Reglas para usar granadas de fragmentación, perforación, de plasma, cegadoras y de fusión.
- Reglas para usar Exterminadores del Caos y jugar misiones de Leales contra Traidores.

2ª Edición

En 1995, GW relanzó el juego con un diseño más atractivo y mejores

componentes, pero con una jugabilidad peor. La rapidez del combate se perdía al usar dados "especiales", y el lanzallamas pesado era modificado con unas reglas bastante peores. El juego no tuvo ni de lejos el impacto y la repercusión de la primera edición.

Hoy día

Aún es factible jugar a Space Hulk, hoy día. Las miniaturas de exterminadores y genestealers son fáciles de conseguir, y si no quieres dejarte un riñón buscando una copia del juego en eBay siempre puedes recurrir a descargar el material e imprimirlo por tu cuenta en páginas como estas:

<http://spacehulk.barsoom.cc/sh1edinv/>
<http://perso.easynet.fr/~gnok/index.htm>

Hay reglas de la casa para jugar con Orkos, Eldar y otras razas, como:

<http://home.worldonline.dk/nyskes/spacehulk/3species.htm>

<http://homepages.ihug.com.au/~tezzajw/index.htm>

Games Workshop publicó unas reglas basadas en los Equipos de Combate de la 4ª Edición para jugar con las reglas del 40K. Puedes ver estas reglas y descargar tableros de juego modificados para las nuevas peanas de exterminador en:

http://www.games-workshop.es/warhammer40k/razas/tiranidos/minijocs/spacehulk_01.asp

Existe una excelente versión para jugar en solitario en el PC (la máquina mueve a los bichos) aquí:

<http://sourceforge.net/projects/hulk>

Además, si dispones de Cyberboard, puedes jugar a Space Hulk mediante este módulo:

<http://pbem.brainiac.com/oprojects.htm>

Levanto mi copa por los diseñadores de Games Workshop de aquellos tiempos lejanos por juegos como este que nos dieron muchas horas de diversión... Siguiendo a lo nuestro, al final del ezine os dejamos material complementario que os resultará de mucha utilidad en vuestras partidas de Space Hulk. Disfrutadlo.



Imagen del juego de Space Hulk para ordenador.

Secretos

Por: Crolador

... la influencia del Déspota empieza a cobrar relevancia...



Si dijéramos que los ataques de las profundidades del abismo pasaron desapercibidos no estaríamos siendo exactos. La sed de venganza de Mid-Nor fue lo que inicialmente dirigió las expediciones de los cadáveres poseídos, y, en consecuencia, su objetivo no era otro que acabar con la población enana del Aegis. Era inevitable que algunos supervivientes enanos empezaran a difundir rumores sobre la existencia de una extraña fuerza que, amparada en la noche, no dejaba tras ella ni un solo cuerpo inerte. Y dichas habladurías llegaron a oídos de los líderes de Tir-Nâ-Bor.

Reunidos con los mayores eruditos del reino, no tardaron en averiguar la procedencia del asaltante; al fin y al cabo, no había muchos más capítulos vergonzosos dentro de la historia enana, como lo era la huida ante la hidra y el abandono de Mid-Nor. Dicha historia, no obstante, había permanecido oculta a la población llana: cuando los compañeros del héroe enano regresaron y contaron lo sucedido, se les recluyó como castigo por su decisión de preferir seguir viviendo mediante el sacrificio de un valeroso guerrero, a morir en combate codo con codo con él.

La frecuencia y la dispersión de los asaltos, que inicialmente estaban muy concentrados en una única región, hicieron saltar la voz de alarma entre los líderes del Aegis, que decidieron tomar cartas en el asunto. Uno de los presentes sugirió que, ya que los atacantes eran de su misma raza, merecía la pena intentar recurrir al vínculo de sangre para finalizar los ataques; al fin y al cabo, era muy raro que un enano levantara su arma contra un hermano. Así, una comitiva fue

Resumen del "nacimiento" del Déspota:

En tiempos remotos, los enanos de Tir-Nâ-Bor constituyeron una expedición para acabar con el dios rata que había posibilitado la liberación del pueblo goblinoide. En su viaje hacia las profundidades, una monstruosa hidra les saltó al paso, huyendo todos los guerreros menos uno: Mid-Nor. Éste se enfrentó valerosamente al engendro mientras sus compañeros escapaban, pero cuando el combate concluyó maldijo a la raza enana voz en grito por haberle abandonado a su suerte; sus compañeros oyeron dicho juramento, al igual que un demonio de las profundidades, tal vez la misma hidra. Éste se fortaleció con la sed de venganza de Mid-Nor, uniendo su espíritu a la espada manchada de sangre del guerrero, y decidió esperar...

Aletargado durante largo tiempo, el demonio recordó cómo había sido recluido en el abismo hasta que finalmente llegó su oportunidad: la espada del guerrero fue hallada, y aquel que la empuñó fue irremediamente poseído. Descontrolado, asesinó y traicionó a sus compañeros, y utilizó sus cadáveres para llevar a cabo un ritual tras el cual fueron asimismo poseídos por aquel que, desde ahora, se hizo llamar El Déspota.

Poco a poco, amparados en el secreto y la oscuridad, las marionetas del demonio fueron llevando a cabo incursiones cuyo único objetivo era conseguir más víctimas que convertir en receptáculos de la voluntad del Déspota. Un pequeño ejército empezó a tomar forma, gracias en parte al injustificable secretismo de Tir-Nâ-Bor...

enviada con la intención de acercar posturas y firmar una tregua.

El Déspota supo de la intencionalidad de los enanos. Deseaba acabar con ellos con toda su alma, motivado por el ansia de venganza de Mid-Nor que le había devuelto su antiguo poder, pero sabía de su precariedad: sus tropas eran débiles, y no sobrevivirían a una expedición de castigo; una vez fue derrotado, y no quería volver a serlo.

El demonio, en el pasado, había luchado junto a otras manifestaciones malvadas contra los dioses y había perdido. Sin embargo, no habían podido ser destruidos, porque al fin y al cabo eran entidades perpetuas. Su castigo había sido la reclusión, no poder volver a caminar nunca sobre la tierra; como los demonios encontraban su fuerza en los cultos paganos, los dioses pensaban

que si no podían ser conocidos, no podrían ser reverenciados, se debilitarían y ya no constituirían una amenaza.

Sin embargo, el Déspota había encontrado la forma de engañar esta condena mediante el sentimiento de odio primario de Mid-Nor, primero, y mediante la posesión de cadáveres después. Ahora que la influencia de los dioses era débil sobre Aarklash, tenía una buena ocasión de regresar y dominar el mundo... claro que con tan débiles lacayos no iba a ser fácil. Scâthach, la oscuridad, acudió a él y, a cambio de su servidumbre, le dio la solución: le dijo cómo subyugar seres más poderosos, en concreto, a aquellos que, como él, habían sido derrotados por los dioses: los otros demonios.

Lo difícil, no obstante, era encontrar el paradero de las entidades.



La mina que contenía el espíritu de Ephorath fue el primer asentamiento de los poseídos. Organizado a semejanza de una colmena, era un reflejo de la sociedad de Mid-Nor: un único ser, el Déspota, controlaba a todos los demás, que no eran más que piezas prescindibles.
Ilustración extraída de <http://www.sden.org>

Dispersas por el mundo, ocultas, encarceladas, cualquier información relativa a ellas era atesorada. Y mientras desde el abismo se buscaban esos paraderos muchos secretos que debían haber quedado ocultos fueron redescubiertos. Un aciago día, el Déspota supo de la existencia de la trinidad de las tinieblas: tres seres de tremendo poder que obtenían su poder de los sentimientos descontrolados de los seres menores, y que, combinando sus habilidades, eran prácticamente invencibles. Supo que la localización de la prisión del primero de ellos estaba cerca: una fructífera mina enana en la ladera de los Picos de Polvo.

Un maléfico plan se urdió en la mente del Déspota: recibió a los emisarios de Tir-Nâ-Bor y les concedió la tregua que buscaban a cambio del abandono de la mina donde Ephorath, primera de las entidades de la trinidad de las tinieblas, estaba recluida. El trato fue cerrado, y no sólo eso, sino que siguiendo con su criticable política de ocultar al pueblo sus vergonzosas acciones, los dirigentes enanos decidieron crear una sociedad secreta que ocultara la actividad en el subsuelo... había nacido la asociación de los Caldereros.

Por supuesto que el Déspota no cumplió su palabra: los asaltos continuaron, pero en menor número... al fin y al cabo, los cadáveres se pudrían y había que reemplazar las partes más deterioradas; los caldereros se encargaban de borrar todas las huellas,

así que su actividad pasó desapercibida. Fue en este punto cuando otras razas empezaron a atraer la atención del demonio, y a sufrir sus asaltos... y para su regocijo, las nuevas víctimas posibilitaban toda una nueva variedad de soldados. Sólo aquellas razas devotas de Scáthach eran respetadas, como correspondía a su juramento de servidumbre.

La oscuridad llamó a su nuevo seguidor y delegó en él una nueva tarea: las comunidades adoradoras del mal estaban separados por largas distancias que ocupaban razas no afines, con lo que era complicado que contactaran, ahora que la alianza de la luz empezaba a cobrar fuerza... a menos que ese

Las víctimas de Mid-Nor no se limitaban a las razas "organizadas", sino también a seres de menor inteligencia, como podían ser las bestias. Uniendo sus cornamentas, tentáculos, garras... a los cadáveres enanos conseguían seres más agresivos, resistentes, veloces... en definitiva, la diversificación de presas originó el nacimiento de nuevas criaturas que compartían rasgos de varios seres. Entre los más famosos, destacar a los rondadores y a los incubos. Ilustraciones y fotos extraídas de <http://www.rackham-store.com> y <http://www.sden.org>



contacto se estableciera por donde la luz no tenía adeptos: por el subsuelo. Así, el Déspota recibió la nada desdeñable tarea de coordinar a los keltas Drúnes, los no muertos de Acheron, a las asesinas del clan élfico Akkyshan, y a los alquimistas de Syharhalna. Emisarios podridos partieron hacia todos ellos llevando en su balija diplomática un sencillo regalo: una muñeca canope...

Los Drúnes, que, recordemos, odiaban a todos los dioses por igual, recibieron la visita con desagrado, y decidieron no entrar en el juego. Las Akkyshan recibieron la visita con excepticismo, pero decidieron no rechazar de plano la propuesta, siendo de hecho la primera raza que entró en la recién constituida alianza de la oscuridad; la primera, pero no la más importante.

Feyd Mantis, líder de Acheron, no pudo contener una sonrisa malvada cuando un cadáver acudió a su presencia: para él fue una señal del beneplácito del submundo a sus acciones. La perspectiva de escapar del obstáculo que Kaïber había resultado



ser mediante los túneles de los poseídos era un sueño para él. En esta época, los asaltos contra la fortaleza del león disminuyeron, permitiendo a la alianza de la luz erigir otra vez las defensas. Por supuesto que la baronía maldita se unió en la alianza malvada.

Los alquimistas, que habían florecido gracias al comercio con los goblins, ahora habían llegado a un punto muerto por dos razones principales: la reducción de las caravanas de los pielesverdes y el bloqueo de los grifos de Akkylannie desde sus templos del Sur y del Este, principalmente. En consecuencia, ya no obtenían fácilmente muestras genéticas para sus experimentos, estando relegados a la fabricación de clones idénticos durante generaciones.

Leones de Alahan, grifos de Akkylannie y elfos Cýnwall: esos son los tres pueblos miembros de la alianza de la luz. No obstante, cada uno de ellos tenía relaciones amistosas con otros contendientes a los que recurría con cierta asiduidad. Así, Alahan tenía simpatía mutua con los keltas sessairs, con quienes compartían un pasado común; además, los bárbaros defendían la frontera norte del león, mientras éste les abastecía y protegía la frontera sur de Avangdu. Los grifos, por su parte, habían establecido fortalezas más allá de Akkylannie, cerca del Aegis de los enanos de Tir-Nâ-Bor. Ambos eran pueblos intransigentes de férreas tradiciones y religiones, muy similares en nivel de exigencia tanto consigo mismos como con los demás. Era inevitable que sintieran afinidad y respeto entre ellos, naciendo una curiosa amistad. Los elfos, por su parte, se mostraron como los menos capaces a nivel de trato social. No compartían ni la forma de vida salvaje de los bárbaros, ni la tozudez enana, pero veían los beneficios a largo plazo en éstas y otras relaciones. En concreto, los elfos daikinee, origen de los Cýnwall, podían actuar como amigos en tiempos de guerra, así como los autómatas heredados de la época de esplendor de las esfinges...

Al recibir al emisario no podían dar crédito a su proeza: había salvado el bloqueo, y les hablaba de razas extrañas y poderes desmesurados; los científicos sólo tenían en mente una ambición: conseguir esas nuevas muestras genéticas. Las Akkyshan en concreto parecían criaturas muy prometedoras. Tan prolífica raza vió que a cambio del sacrificio de unas pocas guerreras podía conseguir viales de los Syhar que potenciaran sus ya sorprendentes cualidades, y no dudó en mandar esas "muestras", al igual que Feyd Mantis, que también tenía grandes



RACKHAM
©1996-2005

Las víctimas de Mid-Nor no se limitaban a las razas "organizadas", sino también a seres de menor inteligencia, como podían ser las bestias. Uniendo sus cornamentas, tentáculos, garras... a los cadáveres enanos conseguían seres más agresivos, resistentes, veloces... en definitiva, la diversificación de presas originó el nacimiento de nuevas criaturas que compartían rasgos de varios seres. Entre los más famosos, destacar a los rondadores y a los incubos.

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

planes para los frascos de los alquimistas.

Así, los seguidores de Dirz salieron de su época más oscura (como investigadores), y tuvieron acceso a una nueva variedad de seres que, indudablemente, les permitieron crear nuevos clones, mucho más poderosos. El proyecto escorpión, denominado así por el código genético clave, había encontrado el complemento ideal. Los verdaderos nacidos se encerraron en sus laboratorios, absortos con las expectativas... y esa fue la oportunidad que aprovecharon los orcos.

Con el tiempo, los Drúnes habrán de ceder también a la presión, entrando en la alianza plenamente. A diferencia de la alianza de la luz, en ésta cada uno intentará obtener el mayor beneficio personal, lo que derivará en la mayor o menor simpatía entre los miembros; así, no muertos y alquimistas establecerán vínculos fortísimos, de la misma forma que los Drúnes despreciarán a los enanos de Mid-Nor, al ser totalmente devotos a un dios. A pesar de sus diferencias, todos verán beneficio en la colaboración, perpetuándose hasta el advenimiento del Rag'narok...

Nacidos en los laboratorios de Syharhalna a partir del código genético de los mercaderes goblins, los orcos no eran más que esclavos al servicio de sus amos los Syhar. Increíblemente resistentes y fuertes, con una reducida capacidad reproductiva, durante la época de estancamiento científico habían sido la clave de la resistencia de los alquimistas: eran la mano de obra, el

complemento para los clones en combate, los receptáculos para experimentos más ambiciosos... no era una vida fácil para estos pielesverdes, que, a diferencia de los goblins cuando fueron esclavos de los enanos, tampoco contaban con la superioridad numérica necesaria para inquietar a sus amos con una hipotética revolución.

Cuando nuevos clones con el material genético suministrado por sus recientes aliados empezaron a salir de los tanques de incubación, los alquimistas, que conocían la semilla de la desobediencia en el código de los orcos, no vieron ninguna razón para seguir manteniendo con vida a este experimento obsoleto, y decidieron acabar con ellos. Mandaron a los ballesteros a las celdas con un objetivo muy claro: exterminarlos. Sin embargo, menospreciaron tanto la inteligencia como la fuerza de sus esclavos. Cuando vieron acercarse a las legiones de ballesteros, supieron inmediatamente cuál era su destino, y no se resignaron. Forcejearon por romper los barrotes, y una celda, tal vez defectuosa, cedió. Los prisioneros de la misma coordinaron sus esfuerzos, y mientras unos se abalanzaban sobre los verdugos (muy débiles en combate cuerpo a cuerpo) el resto liberaba al resto de su raza de las demás jaulas.

El combate fue cruento, y la victoria mínima para los orcos, que sufrieron numerosas bajas. Aprovechando que sus amos estaban demasiado enfrascados en sus laboratorios como para reaccionar rápidamente, emprendieron una huida



Brutos orcos, los más comunes de los guerreros orcos.

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

desesperada. Se dispersaron en pequeños grupos, esperando dividir y despistar a sus perseguidores, y en cierta forma lo consiguieron. Pero a qué precio: de los cuatrocientos especímenes que consiguieron escapar, apenas la mitad sobrevivió; claro que las mayores pérdidas son atribuibles no a los alquimistas, sino a los grifos.

Desde el incidente con los orcos, los alquimistas decidieron privar a sus creaciones de la capacidad reproductiva para evitar que la población de los clones estuviera descontrolada. Asimismo, decidieron decrementar su capacidad intelectual para evitar posibles "ideas" nocivas. Hasta este momento, los prototipos que hacían las veces de series de muestra de nuevas líneas de producto contaban con cualidades casi humanas, pero desde ahora estarán sujetos a estrictas normas de calidad tales como no tener capacidad de decisión, especialización en una materia en decremento de todo lo demás, obediencia total y reproducibilidad del experimento en las mismas condiciones. No obstante, un mínimo de nuevos nacidos escaparán a estas limitaciones, empezando a difundir un cierto sentimiento entre sus congéneres de conciencia de raza y de necesidad de liberación...

Los seguidores de Merin vieron a los fugitivos, reconociéndolos al instante como la blasfemia de los Syhar que durante tanto tiempo habían formado parte de sus ejércitos. No dudaron en salir de sus puestos de vigilancia en persecución de aquellos, aniquilándolos sin contemplaciones. Entre escorpiones y grifos, se encargaron de acabar con todos aquellos que no habían tomado un único rumbo: la parte más infame del desierto.

Poco a poco, los escasos supervivientes fueron llegando a una

formación montañosa donde se agruparon de nuevo. Llamaron a aquel lugar el cañón de Bran-ô-Kor, lo que, en lengua orca, significa "la tierra de los valientes". Pero aquel lugar distaba mucho de ser un hogar: temperaturas extremas, incluso para un orco, carencia de agua, escasez de alimentos...

Los desesperados orcos pronto entendieron que debían adoptar una vida nómada y constituirse en pequeñas tribus si no querían acabar con los recursos de tan inhóspita región, debiendo prestar especial atención a la renovabilidad de aquello que arrebatan al entorno para mantener el precario equilibrio de la zona. La mayoría aceptó su destino con alegría, pues, al fin y al cabo, eran libres, aunque debieran esconderse de sus amos durante el resto de sus vidas, pero uno de los clanes rehusó y partió hacia tierras más misericordiosas, con la esperanza de ser ayudados por otras razas.

La benevolencia con el entorno de los pielesverdes que permanecieron en el cañón de Bran-ô-Kor llamó la atención del dios Chacal, que les

observó largo tiempo antes de revelar su presencia. Finalmente, se hizo visible ante los sorprendidos orcos, que necesitados de una mano amiga no dudaron en escuchar sus palabras. Y desde luego, fueron sabias. Les habló de la naturaleza misma, de recursos que habían pasado desapercibidos, de lugares donde refrescar sus gargantas... y de la necesidad de no sobreexplotar estos sitios, a riesgo de perderlos para siempre.

Convertidos en devotos del Chacal, los orcos de Bran-ô-Kor prosperaron muy lentamente (pues una sobrepoblación sería insostenible), y aprovecharon la estructura defensiva magnífica del cañón para repeler a los clones que, de tanto en tanto, asaltaban sus dominios. Su hogar ya no corría peligro, pero no tenían vía de expansión posible. Entonces recibieron dos visitas más amigables que los Syhar (o que los grifos del cercano templo del Este): los goblins y los devoradores.

Por los primeros sintieron afinidad (aun desconociendo que, en cierta forma, eran sus hijos), y no dudaron en unirse dócilmente a ellos cuando les plantearon la posibilidad de explotar juntos las preciosas reservas del desierto del demandado nafta. Gracias a las argucias de los goblins, algún que otro clan orco encontró una vía de escape del cañón y se asentó más allá del límite del mismo. Y gracias a la potente red de influencias de los goblins se posibilitó la supervivencia de los nuevos poblados.

Los lobos devoradores, por el contrario, emitían un aura de maldad pura apenas contenida que les hizo desconfiar... pero el dios chacal les indicó que escucharan sus palabras; y no pudieron ser más sorprendentes: como los orcos conocían los accesos a las ciudades Syhar, y eran los más cercanos a estos emplazamientos,



Chamán orco, devoto del Chacal.

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

podían ser los espías perfectos. En efecto, lo que querían los devoradores era información sobre los movimientos de sus enemigos comunes los alquimistas. Los orcos reconocieron la veracidad de su odio, pero no sus motivos; cerraron el trato pensando que con este aliado se aliviaría la presión bélica del escorpión sobre ellos.

Recordemos que las ciudades Syhar son en su mayoría subterráneas, estando ocultas sus entradas mediante espejismos artificiales que distorsionan distancias y percepciones. Los orcos sabían cuáles eran estos engaños, por eso los devoradores les consideraron valiosos.

Respecto al odio de los devoradores hacia los escorpiones, decir que es real: las revelaciones de Vile-Tis había captado muchos adeptos, pero muchos otros se unirían por desengaños; y muchos de estos desengaños eran debidos a los alquimistas. A modo de ejemplo, tras volver de una cruenta batalla contra los Syhar, Managarm la traidora observó cómo uno de los dirigentes de su manada cerraba un trato con un biopsista, enloqueciendo, renegando de Yllia, y uniéndose a los devoradores.

Así, los humildes orcos, la raza más joven de Aarklash, se convirtieron en un actor más dentro del escenario que era y es el continente; pequeño, sí, pero de importancia vital para proporcionar una de las energías más demandadas por todas las razas, y para vigilar los progresos diarios de una de las razas más peligrosas. Gracias a ellos, ningún nuevo clon habrá de sorprender en batalla a ningún combatiente. Respecto al destino del clan que no permaneció en Bran-ô-Kor, de momento digamos que sobrevivió contra todo pronóstico.

En otro lugar del mundo, mientras, un único enano habría de ayudar inconscientemente al Déspota a despertar a Ephorath. Karas Ironfist era un expedicionario enano que había oído hablar de una mina con una rica veta de mineral que había sido abandonada inexplicablemente. Decidido a reemprender la actividad en la misma, partió con 50 mineros e ingenieros, así como una cantidad similar de guerreros. Según se acercaban al lugar, oyeron los aullidos de una jauría de wolfen que parecían advertirles... pensaron erróneamente que era un aviso para que no traspasaran la frontera que les separaba de los dominios de los lobos.

Bosque ancestral de los wolfen y devoradores



Cuando llegaron al lugar, encontraron unas extrañas inscripciones cuyo significado no conocían. Decididos, ignoraron tanto misterio y se adentraron en los túneles. Las perspectivas eran mejor de lo imaginadas. Tras preparar un primer cargamento, la mayoría de los guerreros partieron con las alforjas llenas, dispuestos a reemprender el comercio.

Pero esa noche habría de suceder el desastre. Atacados a traición, los trabajadores fueron cazados y exterminados uno a uno por unos extraños asaltantes cuyas caras parecían hechas con trozos de enanos. Sólo tres supervivientes pudieron esconderse y sobrevivir, siendo uno de ellos el propio Karas Ironfist. Cuando el silencio volvió a reinar salieron a



Dos casos particulares dentro de la sociedad de Bran-ô-Kor. Avangorok el elusivo es un héroe orco que usa drogas de combate, al modo de los clones de Dirz. Sin embargo, a diferencia de aquellos, la naturaleza orca tiene más resistencia a los estimulantes, siendo necesaria una dosis mayor para tener un efecto similar, pero menos duradero. A su lado, vemos a un guerrero orco sobre una bestia conocida como brontops, que siente afinidad por los pielesverdes, facilitando su domesticación. A pesar de su apariencia, este herbívoro es totalmente inofensivo, mucho menos peligroso que los caballos de guerra de Alahan, a modo de ejemplo.

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



Ingenieros enanos.

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

contemplar la masacre, no encontrando ni un solo cadáver... los poseídos habían hecho bien su trabajo. Al analizar los túneles más profundos oyeron actividad... parecía que los asaltantes buscaban algo... o a alguien...

Mientras el remordimiento por abandonar a sus compañeros les consumía, corrieron raudos a avisar sobre el asalto a la cercana población de Fom-Nur. Su relato fue escuchado por los dirigentes, quienes les ordenaron no hacer cundir el pánico entre las gentes, no repitiéndoselo a nadie bajo pena de deshonor y destierro. Mientras, el concilio hizo correr el rumor de que una partida de no muertos había sido la causante de la desgracia (gracias a los túneles del Déspota, los no muertos ya eran desgraciadamente conocidos en todo el continente), y confirmó que una expedición de castigo estaba preparándose. Por supuesto, los tres supervivientes se presentaron voluntarios para la misión.

Los Caldereros, que tenían representates en Fom-Nur, decidieron actuar con rapidez para seguir ocultando a los poseídos al pueblo llano. Mandaron un emisario a la mina, que no era otra que aquella donde Ephorath estaba recluido, informando sobre el ataque, confiando que los tres testigos no saldrían vivos de aquella experiencia. Mientras, les vigilaron para verificar que no contaban a nadie su historia.

Karas Ironfist, que había sido el líder de los desafortunados expedicionarios, no podía dejar de pensar en el reciente acontecimiento.

Se le había impedido hablar, pero no escribir, y fue así como hizo partícipe de su malestar a su esposa. Acordándose de las misteriosas inscripciones a la entrada de la mina que hubiera desestimado, decidió encontrar el significado de las mismas entre la gran biblioteca de Fom-Nur... y fue allí donde encontró un libro secreto que explicaba todo sobre el pasado de la presencia encarcelada en el lugar. Entonces reparó en los aullidos Wolfen que, sin duda, les estaban informando sobre la amenaza de dicho emplazamiento...

Karas pensaba contar todo lo que había averiguado, pero entonces advirtió que estaba siendo vigilado. Actuó con prudencia por el bien de su mujer, otorgando un voto de confianza a sus dirigentes y a sus decisiones... la noche anterior a la partida de la expedición de castigo volvió a la biblioteca, y ocultó todos sus escritos en un libro. Cuando regresó a su casa, su amante esposa estaba desesperada por saber qué turbaba a su marido, pero éste rechazó sus preguntas con una simple frase: "las respuestas están en el lugar que huele a violetas". A continuación, sabeedor de que no volvería, tuvo una noche de pasión de la que nacería su única hija: Ezalyth.

A la mañana siguiente, una partida de guerreros cuidadosamente escogidos y catalogados como "prescindibles" salió rumbo a la mina junto con los tres supervivientes del incidente. Entre ellos viajaba también Franir, un miembro de los caldereros. Conocedor de la emboscada, desapareció de la comitiva a tiempo, volviendo para informar sobre la derrota, los héroes caídos que debían ser reverenciados, y, sobre todo, del derrumbamiento del lugar, no existiendo razón alguna para volver allí.

La conciencia de Franir le impidió proseguir viviendo entre su raza tras tan infames mentiras. Decidió recluirse en una cueva y vivir como un ermitaño, tallando en la dura roca su historia. Quiso la fortuna que falleciera justo cuando acabó la última frase, pero a día de hoy su confesión sigue sin haber sido descubierta por nadie, permaneciendo oculta en el Aegis...

Sin embargo, Franir debería haber esperado un poco más para observar el desenlace de los acontecimientos... y es que cuando partió aún muchos guerreros estaban vivos, entre ellos Karas Ironfist. Luchó valerosamente derrotando a muchos adversarios, inspirando coraje a sus compañeros, sintiendo por un instante

una llama de esperanza en su propia supervivencia... y ese sentimiento primario, al igual que el de venganza había dado poder al Déspota, despertó a Ephorath, quien poseyó al desafortunado enano. La primera de las entidades de la trinidad de las tinieblas volvía a amenazar al mundo, aliándose inmediatamente con el Déspota bajo el nombre de Yh-karas.

Ostensiblemente trastornada por su pérdida, desconocedora del destino de su esposo, la mujer de Karas empezó la búsqueda del "lugar que olía a violetas"... esta expresión le era totalmente desconocida, pero no a su médico y amigo, un fiel de renombrada fama de nombre Ysilthan. Con su ayuda, los escritos fueron encontrados y la historia siguió su curso. Ysilthan averiguó gracias a sus rituales que Karas ahora estaba bajo el control de Ephorath, y decidió seguir averiguando todo lo posible sobre la trinidad para liberarlo. Abandonó el Aegis rumbo a las bibliotecas más reconocidas del mundo.

"El lugar que olía a violetas" hacía referencia a una broma enana acerca del olor que desprendían las prendas íntimas de los Barhans, nombre por el que también son conocidos los leones de Alahan. Ysilthan revisó todos los libros procedentes de dicho lugar hasta que encontró aquel donde Karas había escondido sus notas...

Al principio la búsqueda no tuvo éxito, pero esto había de cambiar. Cualquier indicio era comunicado mediante cartas a la viuda, quien no llegó a leer ninguna, porque pereció en el parto de la pequeña Ezalyth. El fiel desatendió sus obligaciones, abandonándose a una malsana obsesión... fue desposeído de cargo y rango, pero ni siquiera se inmutó. Finalmente, en un manuscrito supo de Eszorid, mesías de los perdidos, y de Elzarid, la reina de las dos caras, los otros dos miembros de la trinidad, y de sus localizaciones. Destruyó el texto por temor a dicho conocimiento, y siguió buscando más indicios sobre el poder de estas criaturas... no averiguó nada de este menester, pero para desgracia del mundo sí supo cómo habían sido derrotados y atrapados en el pasado. Eszorid, en concreto, incluso estaba bajo la vigilancia de un guardián, un héroe ancestral de los grifos de Akkylannie. Luego era posible vencer al mal...

Esperanzado, pensó que podría salvar a Karas si encontraba la forma de hacer despertar el espíritu enano que, sin duda, seguía latente dentro del

cuerpo... y quién mejor para ello que su propia hija. En su viaje de regreso fue apresado por Yh-karas, quien le torturaría para que informara de sus descubrimientos. No tuvo éxito, así que decidió cambiar de estrategia: le mantuvo con vida ya que, al fin y al cabo, era quien más sabía sobre la infame trinidad del abismo, y le dejó escapar, siguiéndole a distancia...

Ysilthan y la joven Ezalyth, que ya contaba con 15 años, se conocieron por primera vez, y juntos partieron hacia la morada de Elzarid, la reina de las dos caras, en el desierto de Syharhalna, sabedores de que Yh-karas estaba tras su pista. Pensaban tender una emboscada a sus perseguidores, liberar a Karas de su demonio por medio de su hija, y sepultar entonces a los dos miembros de la trinidad de las tinieblas. Pero no contaban con el poder de su adversario... Elzalyth presintió la presencia de su padre y salió corriendo a su encuentro embriagada por un puro sentimiento de alegría... sentimiento que dio poder a Elzarid, quien despertó y la poseyó. La trampa ya no era secreta.

Yh-karas y Elzarid cercaron a Ysilthan. Éste trató de liberar a Ezalyth del dominio maléfico de Elzarid mediante una liturgia, rito que no concluyó al observar señales de



Vedath, caballero templario, guardián del demonio Eszorid

Ilustración extraída de <http://rackscan.net/>

reacción en el rostro de la joven enana. Ésta se acercó a él, y entonces reparó en su error: fue apuñalado por Elzarid, quien haciendo honor a su sobrenombre de "la reina de las dos caras" le había engañado. Por si no fuera suficiente, el Déspota reanimó al milagrero y de él supo de la localización del tercer demonio, y de su misterioso guardián. Sin quererlo, el fiel había hecho por las tinieblas más que años de subterfugio.

Eszorid, mesías de los perdidos, era especialmente sensible al sentimiento de obsesión que había marcado la vida de Ysilthan en los últimos años de su existencia, así que quién mejor que él para ser el receptáculo de la tercera entidad. Sus otros dos compañeros, acompañados de un ingente ejército, acudió a la tercera cárcel, y allí se enfrentó con el guardián: Vedath. Consciente de su inferioridad, actuó de forma inesperada: despertó él mismo al demonio, y lo atrajo hacia sí, conteniéndolo en su interior mediante una férrea disciplina que llevaba años practicando. Los intentos de posesión de Eszorid eran inútiles, y matando a Vedath tal vez el mismo Eszorid sería destruido... tan inesperado desenlace desconcertó a sus enemigos, lo que permitió escabullirse al héroe grifo... pero esto no preocupó a la oscuridad: era cuestión de tiempo que la voluntad de Vedath cediera a su parasitario inquilino, y que la trinidad volviera a unirse...

Así, Mid-Nor fue añadiendo aliados del submundo entre demonios y seres maléficos, mientras esperaba la derrota de Vedath. Siguió incrementando el número de soldados con los desdichados cadáveres de sus víctimas, quienes eran poseídos por una única entidad, el Déspota, controlados del mismo modo que una reina abeja domina su colonia. Quiso el destino que su poder actual sea debido a las acciones de su archienemigo los enanos de Tir-Nâ-Bor, así como su mayor arma... pero el descubrimiento de la existencia de la trinidad de las tinieblas no sería el último...

No se sabe muy bien si fue antes o después de la liberación de Ephorath, pero el caso es que Mid-Nor encontró



Algunas de las criaturas que se unieron al déspota procedente de las profundidades: larvas, destripadores, incluso un reconstruido y monstruoso cíclope.

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





RACKHAM
©1986-2005

Algunos miembros de la trinidad de las tinieblas junto con algunos lacayos. De izquierda a derecha y de arriba abajo, torre de la desolación, Ysilthan (futuro receptor del demonio Eszorid) Yh-karas (rey del abismo), Ezalyth (la reina de las dos caras), caballero de la desolación y, en primera línea, cuatro despellejadores.

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

una valiosa información que no dudó en transmitir a Feyd Mantis: la existencia de portales que unían el mundo de los vivos con el mundo de los muertos. Si conseguía poseer esos portales y controlarlos, podría traer a Aarklash los espíritus de todos aquellos que habían perecido a lo largo de los siglos. Tan descomunal fuerza no tendría rival ni defensa posible. Curiosamente, el más notable de todos los portales estaba sobre un emplazamiento ya conocido por Acheron: Kaïber.

...los no muertos volvieron a levantarse con aviesas intenciones, y la época de tensa paz en el paso llegó a su fin. Los exploradores informaron sobre la inusual actividad: esta vez, el barón de Acheron no escatimaría esfuerzos ni reservaría efectivos en su ataque... emisarios partieron, como años atrás,

en busca de refuerzos... la hora de Kaïber había llegado...

...pero eso es otra historia...

Continuará

Keep warhammering!
Crolador

*Cisma de los
Devoradores*

*Primeros ataques masivos
de Mid-Nor*



APROXIMACIÓN AL JUEGO - 1ª PARTE

Jugando a Confrontation

Por: Crolador

Este artículo (y el del mes que viene) está dedicado a todo aquel que quiera empezar a jugar a Confrontation. En este primer artículo analizo y comparo Confrontation con Warhammer Fantasy (mi primer gran amor). No entro en demasiado detalle: en futuros artículos ya iré poniendo "nombres" a los atributos, y diré qué chequeos y acciones pueden realizarse en cada fase del juego. Mi intención es enseñar lo que tiene una carta de referencia, y qué fases hay en el juego.

Reglamento y reglas

El reglamento de Confrontation la verdad es que merece la pena adquirirlo: conozco pocos manuales con tantos ejemplos y con descripciones tan sencillas. Otra cosa es saber qué hace tal o cual miniatura concreta. Comparando con Warhammer, decir que en los juegos de Rackham llama la atención la ausencia de "manuales de ejército". Por el contrario, cada vez que compremos algo, vendrán junto con las miniaturas todas sus "reglas" impresas en unas cartas.

Hay varios tipos de cartas en Confrontation: las de referencia, las "auxiliares", y las de trasfondo. Las primeras nos indican los atributos de los combatientes, y son necesarias para jugar. Las segundas presentan el "equipo" que tienen las miniaturas, o que puede ser comprado (como hechizos, habilidades, objetos mágicos, auras de los demonios...). Las últimas ayudan al lector a conocer el mundo de Aarklash y situar a los combatientes en el mismo; no son necesarias, pero sí informativas.

Esta estrategia tiene pros y contras: el pro más llamativo es que cada vez que compremos una miniatura tendremos todo lo necesario para jugar con ella, sin necesidad de comprar material adicional (como libros). El mayor contra es que, a priori, es difícil organizarse un clan, puesto que tienes que "investigar" qué tropas hay disponibles y qué hace cada una recurriendo a los foros de los jugadores, porque no están "ordenaditas" en ningún librito; por eso mismo esta compañía francesa les dota de mucha importancia (véase la Confederación del Dragón Rojo).

Cartas de referencia

Las cartas de referencia en Confrontation son tan imprescindibles como las miniaturas: no puede jugarse sin ellas. Cada carta representa un "tipo de combatiente" (espaderos de Alahan,

por ejemplo), pudiendo asignarse hasta 3 miniaturas de ese "tipo" a cada carta. Así, siempre que necesitemos saber algo de nuestro valiente espadero, simplemente miraremos su carta. Respecto a cuándo mueve/dispara/ataca nuestro soldado, eso lo vemos en las fases de juego

En las cartas de referencia nos vamos a encontrar mucha información; al principio asusta un poco, francamente. En la columna izquierda tenemos los atributos, a saber: los valores numéricos. Justo debajo de la foto de la miniatura tenemos unos párrafos de texto, divididos en "equipo (equipment), competencias (ability) y



rareza dentro del clan (rank)". Por último, en la esquina inferior derecha tenemos un símbolo y un número, que son la rareza y el valor en puntos. Veamos para qué vale todo esto...

Cuando queramos hacer algo con la miniatura, miraremos los **atributos** (columna de la izquierda). A modo de ejemplo, para mover una figura miraremos su atributo de movimiento, que es el primer valor numérico de la columna; en este caso, 10cm. Si queremos hacer cualquier otra cosa aparte de mover (disparar, combate cuerpo a cuerpo, superar un chequeo de miedo...), se mirará un atributo determinado de la miniatura, se sumará 1D6, y el resultado se comparará con un valor fijo (ejemplo: para disparar a media distancia hay que sumar 7 o más), o bien con una tirada similar del enemigo (ejemplo: para impactar al enemigo sumamos 1D6 a nuestro atributo "ataque", y el enemigo suma 1D6 a su atributo "defensa": si el asaltante obtiene un resultado superior, ha conseguido impactar, y efectuará a continuación una tirada de heridas. Si no es el caso, el defensor se habrá librado).

Siempre que tiremos el dado, independientemente del atributo usado y del chequeo necesario, habrá que prestar atención a los seises y a los unos: si obtenemos un '1', hemos fallado, independientemente de la tirada del adversario. Si obtenemos un '6', sumamos ese '6' al atributo, y, si queremos, tiramos otro dado y lo sumamos de nuevo... mientras saquemos seises, podremos ir sumando dados indefinidamente, pero si en alguno sacamos un '1', mala suerte, es fallo automático...

Los atributos de cada miniatura ya tienen en cuenta el **equipo** (equipment) de la misma, con lo cual el texto relativo a "equipamiento" impreso en la carta de referencia es meramente informativo (salvo que se indique expresamente que modifica algo. En este caso, nuestro guerrero lleva una espada bastarda. Pues mira qué bien... lo mismo nos da que nos da lo mismo). Puede ser, no obstante, que algún hechizo, milagro o similar necesite que la miniatura tenga tal o cual equipo (no vas a lanzar un milagro a la espada de un soldado si éste en realidad tiene un hacha, ¿verdad?)

Las **competencias** (abilities) modificarán de una o de otra manera alguna regla del juego, o el resultado de una tirada. Es normal que todos los miembros de un clan tengan una competencia común, para darle mayor

personalidad. Por ejemplo, la competencia "bravura" (bravery) de nuestro espadero le hace más valiente cuando debe efectuar un chequeo de coraje; y esta habilidad es común prácticamente a todos sus compañeros del reino de Alahan. Vamos, que si atacas a los súbditos del león que sepas que son más valientes de lo normal.

La "**rareza**" y el **valor en puntos** de las miniaturas se utilizan para organizar los ejércitos. Ejemplo: un ejército de 200 PE (Puntos de Estrategia) tendrá, en total 200 ptos o menos si sumamos el valor en puntos de todas sus miniaturas, contando su equipamiento, milagros, magia, etc. Un personaje de "rareza" especial no puede tener más de un objeto mágico... y cosas por el estilo... En este caso, nuestro espadero cuesta 14 PE y tiene rango "veterano".

Con esto acabamos nuestro repaso a las cartas. Ya pondremos nombres a los atributos más adelante, y ya veremos para qué se usa cada uno en sucesivos artículos.

Turnos de juego

Vamos a jugar. Como todos los wargames, Confrontation se organiza en turnos de juego; cuando se llega al último, se miran las condiciones de victoria y se declara al vencedor. Cada turno de juego se divide en subfases, desarrollándose en cada una algunas acciones de los combatientes.

Fase estratégica

Se inicia turno. Los jugadores colocan las cartas en el orden en el cual quieran usarlas en la fase de activación (ver a continuación), y ahora se determina quién jugará primero. Esto se hace mediante un chequeo de un atributo, como no, al que se conoce como "tirada táctica".

Fase de activación

El jugador que ha ganado la tirada táctica decide quién juega primero. Alternativamente, los adversarios van robando una carta de su propio mazo, y jugando las miniaturas representadas por la carta (ahora es cuando los espaderos de Alahan actúan!!!). TODAS las miniaturas representadas por esta carta realizarán TODAS sus acciones (salvo el cuerpo a cuerpo) antes de ceder el turno al contrario. Entre estas acciones están incluidos los movimientos, disparos y magias, por nombrar los más significativos. Hay acciones que impiden llevar a cabo otras (si vas a trabarte en

combate, no vas a poder disparar, amiguito). Cuando has jugado por completo "la carta", el adversario roba una carta suya y actúa de la misma manera. Y así hasta que no hay cartas.

Fase de combate

El jugador que ganó la tirada táctica decide qué combate se realiza en primer lugar. De momento, por simplicidad, consideremos que en los combates uno de los dos bandos cuenta con sólo una miniatura (puede ser un 3 contra 1, por ejemplo). Los combates múltiples, pa' otro día.

En cada combate, cada figura recibe tantos dados como enemigos tenga en contacto, más uno, y podrá usarlos para atacar a para defenderse. Ejemplo: nuestro valiente espadero está en contacto con tres malvados esqueletos: dispondrá de 4 dados, que podrá asignar a ataque o a defensa. Cada esqueleto sólo tendrá dos dados (porque sólo hay un enemigo en contacto).

Se efectúa otra tirada para ver quién reparte antes sus dados y quién ataca primero. El perdedor deberá colocar sus dados primero, y por el contrario atacará cuando lo haya hecho el adversario. Después, su contrincante reparte sus dados, e inicia las hostilidades. Ejemplo: nuestro espadero ha perdido el chequeo, así que deber repartir primero sus dados... como está un poco loco, decide colocar todos sus dados en ataque. El jugador que controla a los esqueletos decide colocar un dado en defensa y uno en ataque para cada uno de ellos, y, como ha ganado el chequeo, ataque al espadero con cada uno de sus esqueletos antes de que nuestro pobre hombre pueda hacer contraatacar. Sí, esta tiradita es muy muy importante...

Para los jugadores de Warhammer Fantasy, notar la notable diferencia de los lances: aquí no se compara tu HA (Habilidad de Armas) con la HA del contrario, y se mira una tabla para saber qué tienes que sacar en 1D6 para impactar. Por el contrario, aquí miras tu atributo de ataque, le sumas 1D6, y el enemigo mira su atributo de defensa, y le suma 1D6: si el asaltante tiene un resultado final superior, te ha impactado. Si no asignas dados a ataque, no puedes impactar nunca; si no asignas dados a defensa, no puedes parar los impactos.

Cuando ya no quedan dados de ataque a nadie, se acaba este combate, y se empieza otro.

Tabla de heridas

Siempre que impactes al enemigo, se hace una tirada de heridas para ver la gravedad de la misma. Se tiran dos dados, se consultan unos atributillos (por variar) y el resultado te dirá qué le ha pasado al defensor.

Un guerrero herido sufrirá penalizadores a algunos atributos hasta el final de la partida, peores a mayor gravedad... hasta que finalmente acabe muerto y remuerto.

Fin de turno

Tras resolver todos los combates, se descartarían las cartas de los muertos, los monjes magos recuperarían fé, los magos energía, y los jugadores la compostura... o no. Después, se inicia otro turno con una nueva fase estratégica.

...y eso es todo. Puede parecer complicado, pero lo cierto es que es bastante simple, recordando la regla básica: tira 1D6, súmale tal atributo, que el enemigo haga lo propio, y el ganador lleva a cabo la acción o efectúa una tirada en la tabla de heridas. Hay algunas cosillas más en las reglas, pero son mínimas. En el próximo artículo ya veremos cosas más "concretas" de las fases del juego.

Un tirón de orejas

Como novato que soy, debo decir que hay cosas que me gustan del formato del juego, y cosas que no. Me gusta la forma de usar los atributos (en Warhammer, casi te da igual tener Fuerza 6 ó 7 contra Resistencia 4... aquí no...), me encantan las figuras, la magia y milagros, la forma de hacer dispersiones y cancelaciones (que aún no he narrado), que los personajes con objetos burros sean inútiles por el elevado coste en puntos... pero no sería sincero conmigo mismo si no dijera que hay tres puntos que para alguien que empiece en Confrontation pueden sorprender.

El primer punto que desconcierta atañe a las heridas. Hace años que no necesito mirar una tabla de heridas en Warhammer porque obedece a una ley muy simple. Aquí, de simple nada: cuesta aprendérsela. Además, es necesario llevar por cuenta el nivel de heridas de cada miniatura, y los marcadores proporcionados no me convencen (cartón vulgaris; los

marcadores de plástico que se venden me parecen muy caros). Personalmente, voy a agenciarme unas cuentas de colores para marcar a mis heridos.

El segundo punto es que no existe una lista "oficial" de lo que tiene o puede llegar a tener en el futuro cada clan (la ya mencionada carencia de manuales de ejército). Cada mes puedes llevarte la sorpresa de ver en novedades una tropa de la que no se sabía nada... o estar esperando un personaje que has conocido por el trasfondo durante meses, sin saber sus atributos. Vaya, que te compres lo que te guste, y luego intenta cuadrarlo, porque hacer una planificación a priori es difícil... Reconozco que tiene su encanto ver si una novedad te hace modificar tu lista "preferida"...

...lo que ya no me parece tan "encantador" es que no existe una fuente única de trasfondo para cada clan, tipo "libro de la historia de tal raza", sino que está "esparcido". Vaya, que es más que aconsejable mirar los foros... (a modo de anécdota, mis artículos de trasfondo en Cargad! son un intento de recopilar en un único lugar todo lo que he ido leyendo en libros, revistas, cartas y reglamentos de Rackham).

El tercer punto es mucho más serio, y no tan derivado de mis fobias y filias de Warhammer: las competencias. Hay DE-MA-SIA-DAS. Eso significa que el primer turno contra un adversario nuevo puedes estar investigando qué hace tal o cual soldadito. La mayoría de los clanes tienen en común una competencia (bravura los Leones, fanatismo los Grifos, mutágeno los Alquimistas...), pero no todos (drones, el mejor ejemplo), y cada miniatura suele tener más de una. Como todo, las normales las aprendes rápido, las raras tendrás que consultarlas... pero el problema es que las "normales" son muchas. Hay que tener en cuenta que cada competencia afecta de una u otra manera a una regla del juego... con lo cual debes tenerlas en cuenta para tu estrategia.

¿Es recomendable el juego?

Sí, en mi modesta opinión... pero hay que "cambiar el chip" a la hora de organizar una lista, y estudiarte las competencias "clave". Hay que tener presente que este juego, como pocos, necesita de una lista versátil (si metes todo guerreros costosos, te rodearán y

te matarán con sucesivas heridas ligeras que irán agravando tu estado... si no tienes disparos, el enemigo se aprovechará mientras te acercas... etc, etc)

¿Es ágil?

Bastante, salvo el primer turno (que estarás mirando alguna cosilla puntual). Las reglas no son demasiadas, y son muy parecidas (suma 1D6 a un atributo y compara con un valor fijo o con una tirada del enemigo). Si tienes claras las "competencias del día", no problema, baby

¿Es fácil?

Hombre, aprenderse las reglas, sí. Ganar es otro tema: no me parece que sea adecuado para neófitos en Wargames porque es tremendamente táctico, empezando por la organización del ejército, anticipar qué carta jugar antes, ver cuándo hay que cargar y cuando hay que ser prudente, y finalmente intuyendo qué combate conviene resolver antes. Claro que este punto de dificultad es parte de su atractivo... pero ya lo iremos descubriendo juntos...

Keep warhammering!

Crolador