

¡Cargad!

Número 21 - Abril 2007



EPIC Fuerzas del
IMPERIO

WARHAMMER
40,000

Escenografía en Warhammer

Axis-Allies

Guerra naval con War at Sea

WARHAMMER
40,000

Campaña Marines vs. Orkos

WARMASTER

Araba

DE BELLIS
ANTIQUITATIS

Batalla de las Termópilas

REVOLUTION

Reglamento introductorio ¡en castellano!

PULP

AE-WWW

FLAMES OF WAR

¡Recordad El Alamo!

¡Cargad!

Número 21 - Abril 2007

	Editorial (o no).....	3
	Cartas del Lector.....	4
	Noticias y Novedades.....	5
	La Biblioteca de Baalberith.....	13
	Sombras chinas (y de ficción).....	14
	Los Pergaminos de Calíope.....	15
	IGARol: La larga sombra de las miniaturas..	48
	El Señor Nehek.....	16
	Tácticas ratoniles.....	18
	Escenografía en Warhammer.....	20
Axis & Allies	War at Sea: Tocado... ¿y hundido?.....	30
	SWM: Escenario: Heredero del Padre.....	34
	SWSB: La flota de la República.....	36
	SWSB: Escenario: La Batalla de Naboo.....	38
	Campaña: Férricus.....	40
	Revisión Ángeles Oscuros.....	43
	FAQs.....	46
	Banda: Forajidos.....	48
	Ejército: Arabia.....	52
	Escenario: La batalla de las Termópilas.....	56
	Escenario: El Supresor.....	58
	Reglamento.....	60
	Misiones.....	64
	Escenario: El Museo del Cairo.....	66
	AE:WWII: Reglas de iniciación.....	70
	Nuevos arquetipos Amazing War Stories.....	68
	Insignia problemática.....	74
	¡Recordad el Alamo!.....	75
	Lista: Marines Espaciales.....	79
	Lista: Guardia Imperial.....	87
	La Armada Imperial.....	94
	Las legiones de Titanes.....	95
	Pintando un Barbalarga.....	97



Editorial (o no)

Cine y minis



Año III. Número 21

Abril 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

Alberto Fernández
mail: webalbertofc@mixmail.com

Y han colaborado también...

EKW (Pintura)
IGARol (WH Juego de Rol)
Iván Notario (FOW)
María Sogo (Sombras chinas)
MJ (Los Pergaminos de Calópe)
Pedro Gil (Tácticas ratoniles WH)
Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com
Otras cosas: info@cargad.com

Es evidente que hay una relación entre todo el frikismo. Nos encanta la ciencia ficción, la fantasía, los cómics... En definitiva nos encanta buscar mundos fantásticos donde evadirnos del mundo que nos rodea (y de paso ejercitar esa cosa llamada "cerebro" que parece estar cada vez más atrofiada en la especie humana).

Lo que resulta curioso es la relación entre los "mundos frikis". Se ha saltado de las miniaturas a los videojuegos (Warhammer), de los videojuegos al cine (Tomb Raider), del cine a las miniaturas de nuevo (SdA), de las miniaturas a los juegos de rol (40k), de los juegos de rol al cine (Dungeons and Dragons), del cine al cómic (Star Wars), del cómic al cine (X-Men), del cine a videojuegos (buf...), de éstos a miniaturas (Doom)... De todos y entre todos.

Bueno, miento. Queda una asignatura pendiente: de las miniaturas al cine. Porque cuando una película tiene éxito se adapta de forma directa (Señor de los Anillos) o de forma indirecta (Khemri en Warhammer influenciada por "La Momia", Tiránidos en 40k con influencias de diseño de Alien...), peor no se ha dado el caso inverso. Aún.

¿Argumentos? Pues basta mirar en los trasfondos de los juegos más importantes para darse cuenta que habría argumentos interesantes. ¿Por qué no hay ningún director español que hable con Corvus Belli y haga una película de intriga futurista sobre Infinity? ¿Por qué no se hace una película sobre Alister Caine, el Han Solo de Warmachine? ¿Quién no ha imaginado en movimiento cualquiera de las novelas de los Fantasmas de Gaunt de Warhammer 40.000?

Quizá será cuestión de esperar. A mediados de los '90 recuerdo que en una lista de correo sobre el juego de cartas del Señor de los Anillos se especulaba sobre los actores que podían encarnar a los principales personajes (Sean Connery ganaba como Gandalf), pero eran sueños. Pocos años después esos sueños se hicieron realidad.

Así que... ¿por qué no soñar que dentro de tres o cuatro años veremos una película de nuestro juego de miniaturas favorito?

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, Hybrid, 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 queréis utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

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

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

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

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: Merlín el Bardo

Asunto: [WH] Dudas verdes

Soy un jugador que lleva bretonianos y orcos y goblins, y el otro día tuve una batalla a 2000 puntos contra orcos. Pues bien nos planteamos unas cuantas dudas:

1º Yo tenía el saber de las bestias, y lance un hechizo con éxito de "LA BESTIA SE ACOBARDA" a una unidad de jinetes de jabalí salvajes, hasta ahí todo bien. Pero el un espectador me dijo que ese hechizo no afectaría a las bestias ya que tenían furia asesina y eran inmunes a psicología, y yo argumente, que no eran los efectos de miedo o terror eran los efectos de un hechizo, además en este no especificaba en ningún momento que a las unidades con esa regla no les afectara. Al final la mi argumento se impuso, pero aunque conozco bastante bien las reglas ya me dejó en la duda, así que me gustaría conocer vuestra opinión para que mi amigo pueda apiolarme con un buen picho orco jeje.

2º Otra duda era sobre el carro orcos, sobre el cual precisamente sacasteis un artículo. Se que supuestamente tiene un pivotaje gratuito al terminar el movimiento o al comenzarlo (aunque no logro entender por que por que se supone que son lentos y poco manejables, esa es una opinión mía basandome en los comentarios del reglamento). Pues bien, el carro me cargo a una unidad de caba-

llería, a la cual hizo huir y luego persiguió y aniquilo. Hasta ahí todo bien, salvo por que después de terminar el movimiento por arrasamiento hizo un pivotaje (sugerido por el espectador) para encarar otra unidad (yo creo que eso no se debe hacer ya que la persecución es en línea recta y sin pivotar pero lo dejo a vuestro juicio).

3º Me estoy poniendo muy pesado, y esto más que una duda es una ridiculez. Se declara un waaagh y el espectador de nuevo dijo que al carro ese waaagh le afectaba basándose en que era una unidad piel verde, eso lo zanjamos rápido ya que yo dije que si no le afectaba la animosidad tampoco lo haría un waaagh ya que sería muy beneficioso para el carro (pero como no me gusta hacer trampas, lo vuelvo a consultar)

Pues eso, me agradecería mucho que me contestarais.

¡Buenas!

1. Evidentemente, a no ser que en el hechizo ponga que "no afecta a unidades inmunes a psicología", afecta.
2. Al finalizar un movimiento de persecución o arrasamiento NO puedes pivotar. En el manual pone que puedes pivotar DURANTE la carga, no después.
3. Declarar el ¡Whaaagh! implica que las unidades que hacen chequeo de animosidad tengan bonos... Si no hay chequeo no hay bono ^_^

De: Pablo Ortega

Asunto: Wiki

Buenas, quería haceros una consulta sobre la wiki de Cargad. El caso es que estoy traduciendo los artículos de trasfondo que aparecen en las Cry Havoc, más que nada para refrescar un poco mi inglés y hacer el frki todo en uno. Y había pensado en publicarlos en vuestra wiki, para aprovecharlos para algo. Lo que no se es si sería delito publicarlos, al ser sacados directamente de la revista y eso, y si os crearía algún problema, así que he preferido consultaros antes de colgarlo sin más.

¡Buenas!

Antes que nada, gracias por mantener la Wiki. La Wiki nació con el objetivo de concentrar todo el trasfondo (oficial) de los juegos que nos gustan. Así pues, incluir trasfondo oficial que has encontrado en un libro de ejército, en una revista, en un suplemento de un juego de rol o de una novela es precisamente el objetivo de la Wiki.

Los artículos de la Cry Havoc tienen perfecta cabida en la wiki. Por supuesto que es algo que tendrá el copyright de Rackham, igual que todo lo que hay de Warhammer tiene copyright de Games Workshop. Sin embargo, creemos que tanto GW como Rackham o Privateer entienden que esto no se hace para perjudicarlos sino todo lo contrario... ;)

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.



WARHAMMER

Aunque ya se habían visto las imágenes de las cajas, ahora ya se han visto las matrices de los elementos de escenografía que estarán la venta en los próximos meses (concretamente en Junio).

Adjuntamos los precios (extraídos de la web de GW Francia):

- **Altar del Caos.** Está formado por una base y una matriz con cuatro columnas más una entrada, junto a algunos adornos como calaveras. El precio será de 20€.
- **Colina.** Hay dos colinas que se montan para crear un único elemento de escenografía, a 20€ cada una.
- **Bosque.** Tres árboles (con varias hojas y detalles para personalizar) y una base (20€). Sin duda será uno de los elementos más vendidos.
- **Muros y Vallas** (ver ¡Cargad! #20). Una única matriz, con varias vallas y muros, por 15€.
- **Casas.** Hay tres casas diferentes: una casa imperial, una torre y una capilla (grifo incluido). El pack de 3 valdrá 120€, por separado serán algo más caras (la gran casa vale 60€).
- Aparte del pack de edificios, GW sacará un **pack de escenografía** compuesto por las ruinas, dos montes, tres bosques y algo más.

Pero parece que la gran noticia es que en GW van a apostar por resucitar a dos "viejas glorias" de los juegos de GW. No, no van a relanzar el Advanced Heroquest :(pero van a sacar dos juegos antiguos: Talisman y Mighty Empires.

Talisman es un juego de mesa, que recuerda a la Oca pero cuando caías en una casilla, había bichos esperándote y un regalo (un objeto mágico muchas veces) debajo; si luchabas contra el monstruo y vencías te llevabas el objeto, que era necesario para enfrentarte a otros bichos más grandes. El juego puede parecer chorra. Vale, sí, era un juego chorra, pero para pasar una tarde con tres o cuatro amigos/as jugando a algo diferente... La gracia era que, además de estar ambientado en el mundo de Warhammer (a partir de la ¿segunda? edición), podías elegir personajes; había un matador, un elfo... Se nos ha confirmado por dos fuentes distintas que va a aparecer este mismo año, así que podemos decir que es algo más que un



Novedades ... Noticias ... Ne



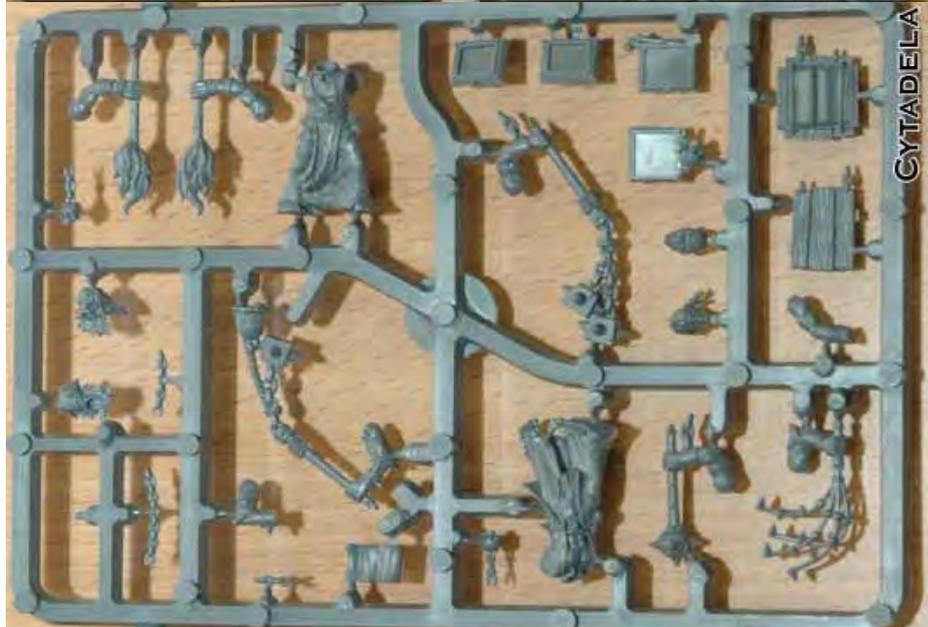
WARHAMMER

rumor. De momento parece casi seguro que saldrá en inglés, pero no se sabe si en español. Es importante remarcar que el juego es uno de los más veteranos de GW, es infinitamente expandible y configurable... Si queréis saber más información sobre Talisman podéis consultar <http://talisman.foro.st>

Señores dirigentes de GW; si leen ésto, os pido humildemente que hagáis lo posible por traer el juego a Estalia. Que si está todo traducido, genial. Si no (por temas económicos), hay muchas importadoras de juego que junto al juego en inglés/francés hay un libretto de papel (que cuesta muy poco) con las reglas en castellano; es barato y vale la pena. En el peor de los casos, podríais traer una o dos cajas por tienda y ver cómo funciona :P Además se podría dar apoyo en la White Dwarf publicando nuevas reglas u objetos, como antaño...

El segundo "juego", **Mighty Empires**, era un juego de tablero con casillas hexagonales, donde los ejércitos iban conquistando territorios. En USA cogieron algunas de las reglas para crear The General's Compendium (*Manual de campo para generales*), un excelente suplemento de Warhammer con ideas para campañas, asedios, montones de escenarios... Uno de los mejores libros que han salido de GW y que no tuvo las ventas que se esperaban. Pues bien, parece que este verano se relanza Mighty Empires (o un sistema de campañas para Warhammer con casillas hexagonales de plástico), en una caja con manual y 48 fichas hexagonales. Aún no se sabe si será un juego independiente, o una reedición del "manual de campo para generales". Ojalá incluyan las reglas de Asedio y de Escaramuzas, que es lo que más se echa de menos en el manual de Warhammer, y lo que haría de esta ampliación algo indispensable...

Y no podíamos dejar las minis. Aparte de los ya conocidos mineros enanos y orcos negros de plástico (los primeros se lanzan en Mayo, los orcos negros este mes de Abril), ha aparecido un nuevo (y muy guapo) héroe orco negro a pie. Para el Imperio habrá bastante refuerzos: Magos Imperiales de plástico (22€), la matriz de Flagelantes (podemos aventurar que 10 flagelantes serán 18€) y el hellblaster / lanzacohetes imperial (posiblemente a 25 euros). Aparecerá también un segundo batallón para Imperio



De arriba a abajo: casillas del nuevo Mighty Empires / Manual de Campo para Generales, la matriz de nuevos Magos Imperiales y una de las 3 matrices de Flagelantes imperiales.

Novedades ... Noticias ... Novec

... Novedades ... Noticia



("Refuerzos del Imperio") a 80€, probablemente con algunas de las miniaturas nuevas de plástico. Todo esto se espera para Julio (Junio la caja de batallón). Se ha visto también una miniatura exclusiva de un sacerdote bendiciendo un arcabuz (ver foto), pero ni idea de si saldrá como miniatura exclusiva de venta directa o no saldrá.

Aquí no acaban las novedades miniaturísticas. Los Enanos recibirán



varias novedades. Empezando por los conocidos Mineros de Plástico (Mayo), se sabe que para principios de Junio los Enanos recibirán algunos refuerzos de metal: portaestandarte de batalla 9€, pack de general y porta 15€, un nuevo general con piedra de los agravios, caja de 10 mineros de plástico 17'5€, martilladores y rompehierros de metal en caja de 5 a 15€ (¿mismas miniaturas? eso parece, pero...).



En una entrevista a Jervis Johnson en la web DakkaDakka (<http://www.dakkadakka.com/>), sus declaraciones sobre el futuro de sus líneas principales (40k y Fantasy) son más que interesantes.

Jervis ha pasado a ser el "estratega de productos y hobby" en GW. Significa que aunque no interfiera en las reglas de ninguno de los tres juegos base de GW (Warhammer, 40k y SdA), es responsable de los caminos y el diseño de cómo va a ir el hobby y el juego (o sea, qué se saca y cuándo y orientado a qué).

Por ejemplo; Jervis ha sido quien ha "ordenado" que los códex (y libros de ejército) estén ahora orientados básicamente para batallas de 1.500 / 2.000 puntos (para Warhammer 40.000 y Warhammer respectivamente). No significa que los libros no estén preparados para crear un ejército de 3.000 puntos, pero no es su "punto fuerte".

Esto implica también que, por ejemplo, en los libros de ejército y códex no habrá "sublistas" (las listas de final

GAMES WORKSHOP

del libro), ni reglas para Patrullas (Kill Team) o escaramuzas. Al menos, no en los reglamentos y libros de ejército.

Es por eso que se está dedicando gente a explorar "nuevas fronteras" o nuevos juegos dentro de los juegos, como puede ser Muerte en las Calles o Apocalypse (para Warhammer 40k) o Lustria (para Fantasy). Es decir: el reglamento y libro de ejército son para jugar partidas de 1.500/2.000 puntos, y punto, pero hay otras maneras de jugar a 40k y Warhammer, siendo el mismo juego. Así, si GW quiere lanzar un reglamento para jugar campañas de Fantasy, lo que hará es lanzar un libro de expansión de campañas (este veranooooo...); si quiere que haya un juego de Patrullas para 40k habrá una expansión para 40k que sea Patrullas. Básicamente es dar a entender al cliente que las reglas básicas están escritas y pensadas para un estilo concreto de juego (batalla campal de 1500/2000 puntos), y las expansiones pueden alterar esa "fórmula" pero así quedará concretado, es decir, no será lo mismo jugar a Warhammer que a una campaña de Warhammer (aunque sea muy parecido).

Otro cambio importante en la política de GW es que han tomado la decisión de que TODOS los ejércitos que tengan libro o códex lo tendrán indefinidamente (N. del E.: ¡hasta que se les vuelvan a cruzar los cables!). Esto implica que NINGUNA de las razas actuales se irán (va por los Elfos Oscuros y los Enanos del Caos) y no volverá a pasar lo de los Squat. Además, se intentará que todas tengan lanzamientos de forma más regular (no más "ocho años sin libro de Orkos ni doce sin Enanos del Caos"). En contrapartida, GW pondrá más cuidado en los "nuevos ejércitos", y por ello no habrá más sublistas (Mundos Astronave, provincias del Imperio, Orkos Zalvajes, Mercenarios Kroot...), por lo que éstas desaparecen del "juego estándar". Puede que queden incorporadas (p.e. Orkos Zalvajes en el nuevo códex Orko, o más doctrinas para Caos, o estirpes de Condes Vampiro), puede que incluidas en campañas, o puede también que desaparezcan.

Por cierto, que Jervis ha comentado que es probable que se relancen juegos "antiguos" como Space Hulk, Talisman o Mighty Empires...

Novedades ... Noticias ... Ne



CONFRONTATION

Este mes de Abril nos viene con novedades para los **Devoradores**, **Daikinees**, esclavos **Ofidios**, varias minis interesantes para **Cadwallon** (que también pueden usarse en C3, claro) y (por fin) el **Elemental de Agua**.

Para aquellos que no lo sepan, según palabras del director de Rackham la **cuarta edición de Confrontation** (aún no está previsto para cuándo saldrá, pero es de esperar que para el 2.009) vendrá con cambios importantes. Aparecerán **libros de ejército** para cada facción, habrá muchas más **miniaturas de plástico prepintadas** para jugar con ellas y se rumorea que el juego podría orientarse más a los combates y menos a las escaramuzas. Decir que "tira hacia Warhammer" es quedarse corto... :/



Rackham sigue sin darnos a los camaradas rusos para AT43 y sigue bombardeando (cosa también necesaria) con novedades para la **UNA** y los **Therians** de su juego de ciencia ficción de miniaturas prepintadas.



Por si alguien no lo sabía, lo próximo de Privateer es la ampliación para Hordes llamada "Evolution". Las novedades (aparte de las pinturas P3) de Privateer Press se centran este mes en lo que viene de **Hordas**... En la recámara, los Hombres Cocodrilo y los Hombres Pez (ver foto) son algunas de las novedades para "mercenarios" de Hordas...

Sin embargo, los próximos meses se dejará un poco de lado Hordas y se sacará una "nueva facción" para Warmachine: **Piratas**. Warcasters, unidades y siervos de guerra para los amantes del ron (qué casualidad que sea cuando se estrena Piratas del Caribe 3, no? *ehem* *ehem* uy qué malpensado soy...).

Por cierto, nos han confirmado que el Prime Remix (o sea, la reedición del manual de Warmachine con páginas a color y erratas corregidas y tal) aparecerá en español dentro de poco... así que los que queráis empezar a jugar a WM ¡esperaos un par de meses!



Libro de ejército Therians (12€)



Elemental de Agua (15€)



U.N.A.: Wing Troopers (6x 25€)



U.N.A.: Star Troopers (6x 30€)



Orboros: Purasangre Wolfen Warwolf (30€)
(ay qué lapsus más tonto...)



Daikinee: Guerrero de Sueños (1x 8€)



Therians: Medusas (4x 20€)



Uno de los Bog Trogs (¿hombres-pezo?)



Este mes, Corvus Belli lanza los Gakis (para el **Ejército Combinado**; cualquier parecido con un gante es pura coincidencia), el ingeniero Najjarun (para **Haqqislam**; la más floja de las novedades de este mes en cuanto a mini), los Daofei (**Yu Jing**; no sé por qué pero cada miniatura de Yu Jing que hacen es casi siempre mejor que la anterior) y el Spektr **nómada** (con una pose bastante forzada, ¿se le va a romper la pierna?).



Arriba: uno de los dos Gakis (caja de 2x 22€). Abajo, de izquierda a derecha: francotirador Spektr (7€), ingeniero Najjarun (7€), Daofei (7€).



Félix Paniagua sigue con sus alternativas de miniaturas para héroes. Es el turno de un espectacular goblin con arma de mano y escudo... Aunque Félix no quiso desvelarnos cuál será la siguiente miniatura, yo apostaría por un vampiro...

Que sepáis que dentro de poco daremos aquí en ¡Cargad! trasfondo y reglas (para Warhammer) para poder usar las miniaturas de Avatars of War en vuestros ejércitos ;)





Una de las empresas españolas menos conocidas del panorama actual, Zenit, sigue lanzando novedades en sus gamas de 33cm (digamos que casualmente quedan bien como héroes de Warhammer) y de 54cm.



Muchos conoceréis a Chris Fritzpatrick, un ex-escultor de Games Workshop que cuando salió fundó la empresa Crocodile Games y creó el excelente juego *Wargods of Aegyptus*. Una ampliación para Wargods será **Wargods of Olympus**, centrado en la mitología griega. "Casualmente" cuando se ha estrenado 300 anuncian un montón de Espartanos... :-)

Axis & Allies

Cuando aún estamos abriendo los primeros (y últimos :P) boosters de War at Sea, nos anuncian que este 2.007 Axis & Allies tendrá varias ampliaciones.

El 22 de Junio debería salir a la venta **Expanded Rules Guide**. Este nuevo set inicial contendrá dos mapas, el checklist completo con todas las ampliaciones hasta la fecha, ocho escenarios, y un reglamento con todas las modificaciones a las reglas para hacerlas más claras y jugables que nunca. Eso sí, pack sin miniaturas.

El 28 de Septiembre veremos un nuevo starter set llamado **1939-1945** (15\$), que tendrá las diez miniaturas más queridas por los fans del juego. Los boosters de ampliación de este nuevo starter... pues más de lo mismo :/



Sacerdote Valerius (1x 8€)



¿Alguien quiere una falange de hoplitas espartanos escala Warhammer? (arrox 25€)



Melchias, Elfo Abismal (1x 8.95€)



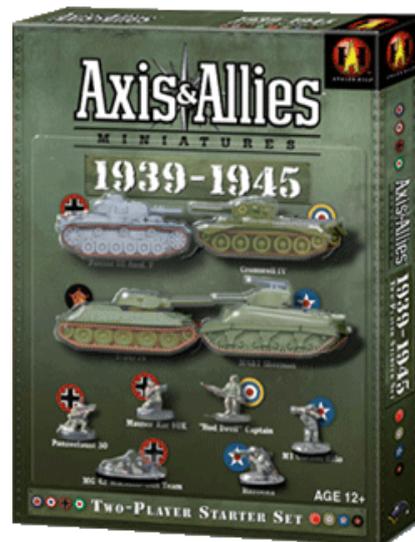
Héroe espartano (aprox. 6€)



Eucerionte (1x 19.95€)

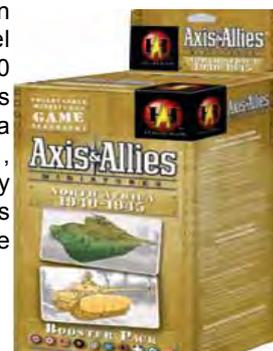


El que no podía faltar: Leónidas (aprox. 8€)



En Septiembre aparecerá la primera ampliación para War at Sea, llamada **Guadalcanal**. Esta ampliación se basa en la guerra del Pacífico sur, orientado a la gestión de islas, tropas y suministros.

Y en Diciembre, por fin, el desierto es el centro en **North Africa**, ampliación (1 booster 5 minis 10\$) ambientada en la Guerra del Desierto; 60 nuevas minis como el Matilda británico, camiones y nuevas unidades de infantería.





STAR WARS

REZOLUTION

"Alliance and Empire" es la próxima ampliación para Star Wars (el juego de miniaturas). Prevista para el 23 de Mayo como parte de los actos especiales para celebrar mundialmente el 30º aniversario del estreno del Episodio IV. Esta ampliación tendrá un set inicial con seis miniaturas (no sabemos el precio) y boosters con 7 miniaturas a 15 euros. Aunque en esta ampliación se prevén más "miniaturas antiguas con nuevas poses y cartas" que no miniaturas nuevas, se ha asegurado que estarán Biggs Darklighter, Ephant Mon, Wicket, Han Solo vestido de stormtrooper y Obi-Wan en "formato fantasma". Las miniaturas tendrán base cuadrada (en contra de la base redonda) para diferenciarse. ¿Me lo parece a mí o es más para coleccionistas que para jugadores?



Están confirmadas cinco ampliaciones más como mínimo para el juego (una de ellas probablemente de Starship Battles).



De acuerdo con una entrevista concedida por Jane Kenealy, diseñadora de Rezolution, Aberrant Games tiene planes en la actualidad para lanzar cuatro nuevas facciones en los próximos quince meses. La primera será el Vaticano (Vaticina, en el original, pronunciado algo así como Vat-uh-seenuh). Las dos siguientes serán facciones mercenarias (como los Ronin, jugables por sí solas pero también disponibles como apoyo a otras facciones) una de las cuales serán los primeros aliens de Alfa Centauro. Según Jane, el Vaticano es una facción interesante de jugar, basada en personajes independientes más que en equipos. Virtualmente, todas las figuras del Vaticano tienen algún tipo de habilidad Mental o de defensa contra ataques mentales, con lo que la naturaleza fluida de creación de dotaciones permitirá a los jugadores crear algunas combinaciones de fuerzas interesantes. En su papel como mediadores, el Vaticano es casi el único contacto que la Nación Robot tiene con la humanidad, así que disponen de algunos bots únicos a su servicio: desde el bot de seguridad estándar Sentinel hasta el asombroso poder del Purificador.

Todas las facciones actuales recibirán tropas nuevas y personajes con nombre. En verano aparecerán muchas cosas nuevas para los Dravani y APAC además de nuevos personajes para los Ronin con la dotación de

Charlie y Bang-Bang. Los perfiles de estas y otras novedades aparecerán junto al Vaticano en el segundo suplemento de Rezolution esperado para la segunda mitad de 2007.

El primer suplemento de Rezolution estará disponible en verano de 2007 y se titulará El Manual de Misiones. El Manual de Misiones contiene unas veinte asignaciones nuevas que incluyen dos campañas narrativas. El Manual de Misiones contendrá también reglas completas para campañas que permitirán mover a vuestras dotaciones de partida en partida ganando experiencia y habilidades y pudiendo crear vuestros propios personajes con nombre.

Jane también informó que en 2007 se podrán ver vehículos para Rezolution y que, debido al arco argumental de Rezolution, no habrá futuros libros dedicados a las diferentes facciones, sino más bien una serie de anuales. Habrá una excepción a esta regla, que contendrá muchas facciones y se espera que ese libro vea la luz a primeros de 2008.

Finalmente informó que se está trabajando desde el primer día en novelas ambientadas en el mundo de Rezolution y que disponen ya de una gran plantilla de autores listos para bucear en el universo de Rezolution. En lo referente a un juego de rol, no se espera nada al menos hasta la GenCon 2008.





TRANSFORMERS

No, no. No nos hemos equivocado de sección ni hemos avanzado a No Solo Minis. Simplemente es que Wizards of the Coast han decidido (coincidiendo con la fiebre transformer desatada por el estreno de la película en Julio) sacar un juego de miniaturas basado en los Transformers. Por desgracia no son miniaturas de los transformers que se transformen y tal (porque cada miniatura costaría 15 ó 20 euros). Han decidido seguir con la estela de Piratas, Rocketman y otros juegos de miniaturas construibles.

El 2 de Junio sale a la venta "Transformers: juego de miniaturas construibles". Al parecer en cada "blister" (4\$, es decir, entre 3 y 4 euros) vendrán cuatro cartas para construir dos transformers aleatorios (entre los 26 diferentes que habrá en la colección), dos cartas de atributos para dichos transformers, una carta de objeto y reglas del juego. Aunque no se citan nombres, se habla de "iconic characters", así que es de esperar que Optimus Prime, Bumblebee, Jetfire, Megatron, Starscream o Buzzsaw estén entre ellos. No sabemos aún cómo será el juego...

Para más información, podéis consultar la futura URL (disponible a partir del 23 de este mes): <http://www.wizards.com/transformers>



Uno de los mejores escultores del panorama nacional, **Edgar Ramos**, ha decidido empezar una aventura en solitario y montar su propia empresa de miniaturas. Mad Puppet ha nacido con la esperanza de hacerse un hueco entre el cada vez más difícil mercado de las miniaturas. Calidad, por suerte, no le falta (como podéis ver).



Breves...

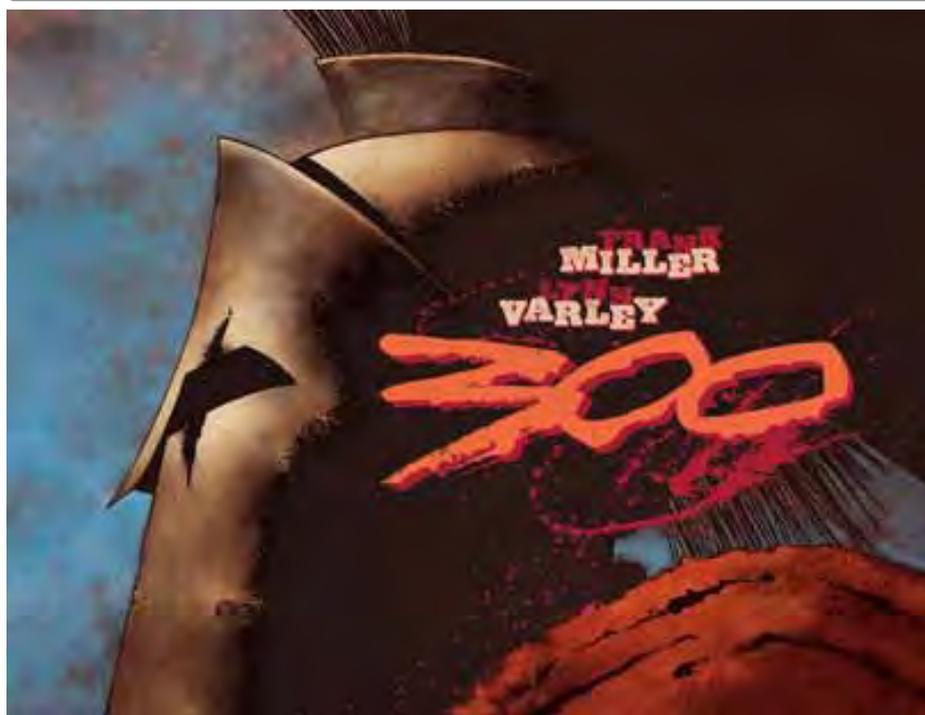
- La compañía Fantasy Flight Games (<http://www.fantasyflightgames.com/>) ha anunciado que tras el éxito de su juego de tablero Warcraft va a sacar **Starcraft**. Los Zerg, los Protoss y los Terran llegarán al tablero este verano. La misma empresa ha anunciado que su famoso juego de tablero/cartas sobre batallas aéreas de la primera guerra mundial, **Wings of War**, verá una versión con miniaturas dentro de muy poco.
- La conocida casa de minis Reaper (<http://www.reapermini.com/>) ha anunciado que lanzará **Legendary Encounters**, un juego de miniaturas pre pintadas (de plástico) no coleccionables en un mundo fantástico. No Muertos, Orcos, y demás llegarán este mes de Junio.
- Perry Miniatures (¿os suena?) siguen con miniaturas históricas de 28mm. Nuevas miniaturas de **Samurais** y soldados de las **Guerras Carlistas**. <http://www.perry-miniatures.com/>
- La conocida (por sus fabulosos elementos de escenografía) Pardulon (<http://pardulon.com>) lanza el 28 de Abril un excelente **tanque** de la 1ª Guerra Mundial (el tanque de Indy en "la Última Cruzada") a 28 mm, ideal para partidas históricas, VSF o Pulp.
- Hace tiempo existían dos wargames llamados **Chronopia** y **Warzone** que desaparecieron en el limbo de las miniaturas. Bien, ambos juegos parece que resucitan como ave fénix y vuelven a estar disponibles, a través de Prince August que parece que ha comprado los moldes. Para saber más, podéis mirar la web <http://www.princeaugust.ie/>
- Wizkids ha anunciado un nuevo juego rollo Clix basado en el videojuego **Halo**. Dentro de un par de meses podría estar a la venta.
- Blue Moon Manufacturing acaba de lanzar al mercado una idea muy original: cajas de miniaturas de inspiración gótica (Drácula, Frankenstein, Jack el Destripador...) a 28mm y cada una de esas cajas supone un minijuego en sí misma, que incluye las reglas necesarias para jugar. Hay actualmente seis cajas disponibles: Hombres Lobo, Vampiros, Frankenstein, Momia, Jack el Destripador y Sleepy Hollow. <http://www.bluemoonmanufacturing.com/>

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

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Buenas a todos, jóvenes lectores. Antes de nada deseo pedir disculpas por el artículo del mes pasado. El caso es que uno necesita descansar de vez en cuando e irse a una playa del Caribe (¿quien no lo ha hecho alguna vez?), por lo que no pude entregar a tiempo esta obra de arte de la literatura que son mis artículos y lo escribió mi becario. Y aunque no he leído lo que escribió, no sea que me de un ataque, estoy seguro que no me llegaba ni a la suela de los zapatos, ya que el chico es un poco inútil (con deciros que en los doscientos años que lleva trabajando gratis para mí no ha aprendido nada...).



300 (8ª edición en español, febrero 2007)
Frank Miller, Lynn Varley
Norma Editorial 19,50€

Pero dejemos de lamentarnos y vayamos a lo que os interesa. Este mes, debido al estreno de la película **300**, he decidido dedicar el artículo a dos cómics protagonizados por tíos medio desnudos de esos que vivían en Grecia hace un montón de años.

El primero de ellos, cómo no, es el **300** de Frank Miller, en el que se basa la película. Para el que no se haya enterado todavía (porque viva en otro planeta, o porque se haya despertado de un coma justo el día que lee esto) la historia narra la batalla de las Termópilas en la que un puñado de Espartanos (300, en concreto), con su rey Leónidas a la cabeza, se enfrentan y frenan a las tropas del sha de Persia, Jerjes (miles y miles de hombres, o así). Total, mucha acción y mucha testosterona, pero muy bien narrado, muy bien dibujado (aunque he de reconocer que el dibujo de Frank Miller es un poco "especial" y puede que no guste a todos) y con un color magnífico de Lynn Varley. Sólo una pega: está

publicado en sentido apaisado y, aunque eso mejora muchas escenas del cómic, yo aún no sé como meterlo en la estantería (ya lo entenderéis cuando lo veáis). En su momento lo publicó Norma Editorial por 20 euros o así, y ahora lo han vuelto a publicar.

Y si te gusta, siempre puedes buscar otras obras de Frank Miller, aunque te recomiendo las antiguas, ya que últimamente está de capa caída. Otras obras de Frank Miller totalmente recomendables son: Toda su etapa en **Daredevil** (en especial Born Again), **El Batman: Año Uno** y **El Regreso del Señor de la Noche** (pero jamás os compréis, ni siquiera leáis, su continuación, **DK2**). Y luego podéis continuar con **Sin City**, aunque aquí hay algunas historias que son pura basura.

El segundo cómic habla de griegos en más de un sentido. Se trata de **Lisistrata**, de Ralf König. Para los mojigatos avisaré que Ralf König es un artista homosexual que escribe cómics



Lisistrata
(Ralf Königs)
Ed. Cúpula, 6€

de humor sobre homosexuales, y que aunque su dibujo pueda parecer infantil, no escatima las escenas de sexo. La historia de Lisistrata está ambientada en la antigua Grecia, en un momento en que Esparta y Atenas están en guerra. Los hombres llegan a casa hechos polvo y no satisfacen a sus mujeres. Lisistrata, una lesbiana, convence a las mujeres de ambas ciudades de encerrarse en un castillo y dejar a los hombres sin sexo hasta que paren de pelearse. Al cabo de unos días, los hombres tienen un dolor de huevos que les impide luchar... y cuando parecía que las mujeres se habían salido con la suya, aparecen un trío de homosexuales que aportan una solución.... Si no tenéis complejos, os queréis reír y saber como acaba la historia, no dudéis en comprarlo, y si os gusta, comprad cualquier cosa publicada por König, porque no tiene ninguna historia mala, en serio. Lo publica La Cúpula Ediciones.

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

por Maria Sogo

En esta edición, con la primavera, llega el estreno en DVD de la triunfadora de los Óscars 2007: "El laberinto del fauno". Y aunque promete ser una primavera pasada por agua, aquí está "Sunshine", para dar un poco de luz a este mes de abril lluvioso, que hubiera sido perfecto para las localizaciones de Otomo en "Akira". Un besito.

Estreno de Cartelera

Sunshine

Director: Danny Boyle (*28 days later*, *Trainspotting*). **Reparto:** Rose Byrne (*Star Wars*), Cliff Curtis, Chris Evans, Troy Garity. **Estreno en cines:** 20/04/07

"Sunshine" es un thriller de ciencia-ficción que nos muestra un mundo con un Sol agonizante. Como toda buena película de estas características, el problema sólo puede ser solucionado por una persona (o un grupo), en este caso el *Ícaro II*, una nave espacial con hombres y mujeres como tripulantes cuya misión es volver a activar el agonizante astro.



Aunque a simple vista puede parecer un argumento pobre, puede esconder (esperemos) una buena realización y guión (y digo esperamos, porque no hay muchos más estrenos durante el mes de abril de temática friki, así que tendremos que agarrarnos a este clavo ardiendo y espero que no nos quememos).

Como curiosidad, decir que al guionista Alex Garland se le ocurrió el concepto de "Sunshine" en 2004 leyendo una revista científica, y dijo, ¡pues voy a escribir algo de ciencia-ficción! Y parece ser que al director le encantó su idea, porque decidió iniciar la producción del largometraje sólo leyendo algunas páginas de un primer boceto. Vamos, que o el guión era muy bueno o el guionista sabía vender la moto como el que más :p



Estreno en DVD

El laberinto del fauno

Director: Guillermo del Toro. **Reparto:** Ariadna Gil (*Alatriste*), Ivana Baquero (*Frágiles*), Sergi López, Maribel Verdú. **Estreno en DVD:** 13/03/07

¡Por fin! La oportunidad pública de defender a una de las joyas del cine del último año: "El laberinto del fauno".

Vamos con el listado de los extras:

1. Edición simple (que no interesa comprarla)

2. Edición compuesta (que es una expresión correctísima, porque es compuesta - porque hay más de una cosa - y está compuesta por): la película, las fotos, los trailers y demás elementos promocionales, la creación de los decorados (chulísimo) y las declaraciones del equipo directivo.

3. Edición súper-compuesta: lo dicho anteriormente + el libro con los bocetos de los decorados, planos, personajes, etc. + packaging de lata para los DVD's.

Como ya sabéis todos, "El laberinto del fauno" explica una historia ambientada en la Guerra Civil Española y está contada desde el punto de vista de una niña (de ahí toda la historia de fantasía que iremos viendo intercalada). Más que una película de fantasía es una película con transfondo histórico y político, con una gran actuación y que pone los pelos de punta (si a los que no hemos vivido la guerra ya nos los pone por su realismo, imagínate a los que vivieron la posguerra).



Clásico de la Cineteca

Akira

Director: Katsuhiro Otomo. **Reparto:** Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Tesho Genda.

"Akira" redefinió el concepto de "manga" y sirvió de referente para películas posteriores (de animación y de no animación) reproducidas en Occidente. Su director ha sido mitificado junto a su obra no únicamente como realizador si no también como dibujante. La obra, de 1988, (aunque en España no apareció en la gran pantalla hasta 1992), es una historia apocalíptica, en un ambiente urbano degradado y con connotaciones políticas y místicas totalmente explícitas y atrevidas para la época en que se presentó.

Después de este prólogo digno de un libro de Borges (el de los cómics era Forges, que conste, a ver si vamos a dejar de comprarle las tiras porque lo confundimos con el otro), vamos a explicar algo más de Otomo y su obra.



Como ya sabéis, "Akira" (la película) es la adaptación de un cómic de varios volúmenes gordotes del mismo Otomo (que pasa, me da palo contar las páginas). Bueno, esta afirmación no es muy cierta, en realidad la película sólo se basa en los dos primeros volúmenes del cómic. El cómic ya es raro de narices, pero es que la película encima de rara es difícil de entender si no has leído el cómic (porque la narración audiovisual está poco trabajada, que eso a Otomo le da igual, ya que su obra sigue siendo un referente mundial). Yo creo que por eso la vemos tantas veces, para intentar entenderla, así que a ver si en el próximo visionado yo doy respuesta a la gran pregunta (a la que cada uno da una contestación diferente): ¿Qué es Akira?

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

Los Pergaminos de Calíope

Yo, Robot

Autor: Isaac Asimov. **Ed.** Varias.

Las tres leyes de la robótica:

- 1º: Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
- 2º: Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la Primera Ley.
- 3º: Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley

Cuando decides recomendar libros sobre ciencia ficción (o Sci-Fi, si preferís) es fácil caer en la tentación de atascarse en los clásicos, pero claro, en Cargad! hay libertad de cátedra y eso significa que me puedo dar el gustazo de recomendaros Yo Robot. Si, el mismo de la peli de Will Smith, pero si la has visto y estas pensando en ella, aparta esas ideas de la cabeza (que conste que no digo nada sobre la peli, solo que es muy diferente del libro).

Asimov tiene la costumbre de explicar historias muy largas a través de relatos cortos. De esta manera consigue dar saltos en el tiempo y aún así mantiene la línea argumental y elabora personajes lo bastante complejos para satisfacer el lector más exigente. En este caso narra 9 historietas en las que nos explica como las maquinas

por MJ

evolucionan junto a la humanidad en un periodo relativamente corto de tiempo, y como finalmente la humanidad le cede el control para tomar todas las decisiones a las maquinas.

La genialidad del libro reside en tratar una serie de conflictos relacionados con las 3 leyes antes mencionadas sin llegar a romperlas, el juego que da y como las resuelven los protagonistas, además de lo verídico que resulta, como la humanidad, sencillamente se acostumbra a no pensar, a delegar en maquinas, y de esta forma los individuos son ignorantes, incapaces de realizar por si mismos lo que antes hacían. El libro deja claro el precio de la paz.

Actualmente sigue siendo el libro de referencia sobre robótica para todos los que vinieron después, desde 1950, año en que se publicó no se ha conseguido superar el listón. Y es que la sencillez de Asimov para explicar cualquier cosa hace que sea una delicia leerlo. Una lección sobre como escribir una gran historia sin aburrir al lector. Como siempre: imprescindible.

La Dama Número Trece

Autor: José Carlos Somoza. **Ed.** Grijalbo Mondadori, Debolsillo.

Las damas son trece: la número uno Invita; la número dos Vigila; la número tres Castiga; la número cuatro Enloquece; la número cinco Apasiona; la número seis Maldice; la número siete Envenena; la número ocho Conjura; la número nueve Invoca; la número diez Ejecuta; la número once Adivina; la número doce Conoce... Las damas son trece, pero nunca, ni en sueños, se cita a la última. Ellas son las que, a través de los siglos, han inspirado a los grandes poetas. Y ellas son las que pueden hacer de la poesía un arma desquiciante y mortífera.

José Carlos Somoza es un autor español, que nos deleita con unas novelas que solo puedo definir como escalofrantes, y extrañas. Os hablaré de La dama número trece, una inquietante novela ambientada en un Madrid contemporáneo en que se dan cita una serie de personajes atormentados, que son perseguidos por

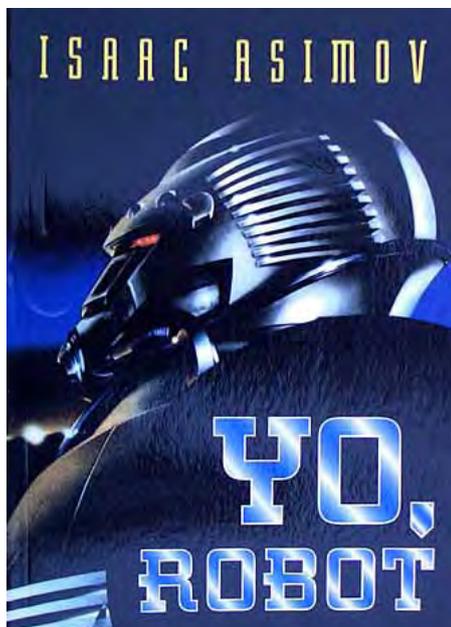
su pasado y con un futuro poco halagüeño -sueno típico, pero en este caso resulta escabrosamente cierto.

El punto de partida es la muerte de una adinerada mujer en uno de los barrios residenciales de Madrid. A raíz de este suceso se conocen Salomón Rulfo, profesor de literatura en paro y gran amante de la poesía, y Raquel, una prostituta que guarda más secretos de los que ella sabe.

Junto con otros personajes secundarios, que también tienen sus historias propias el lector se hunde en una investigación que les lleva a descubrir el lado más oscuro de la poesía, un lado que nadie imagina y que por muy ficticio que sea, resulta difícil no recordar al oír un pareado, eso si no desarrolláis un intenso terror a cualquier cosa que parezca poesía, Góngora Dante y otros no será nunca lo mismo después de leer como se utilizan sus versos para hacer las barbaridades más exóticas que se puedan ocurrir.

Los libros de Stephen King parecen cuentos infantiles al compararlos con este libro. Es uno de esos libros que nunca, repito: nunca, se debe leer una noche de tormenta con solo un foco de luz y rodeado de oscuridad, porque después de eso solo se puede dormir si se guarda el libro en el congelador o debajo del cojín del sofá. Es lo que hay.

El gore nunca había sido tan delicioso.



Guía del Viejo Mundo del Señor Mehek: Hombres Lagarto

por Pater Zeo

Desde las profundidades de las junglas de Lustria nos llega una de las razas socialmente más complejas: los Hombres Lagarto.

Aunque este apartado supuestamente no debería encontrarse aquí, vamos a hablar de los habitantes de nuevo mundo: los Hombres Lagarto.

Pero hablo aquí de ello porque aunque se le llame nuevo mundo es al menos tan viejo como el viejo mundo.

O más.

Según ellos mismos afirman los Slann son viejos, viejos, viejos. Son tan viejos que han pasado de ser viejos a ser antigüedades, de antigüedades a reliquias y en algún caso excepcional de Slanns particularmente vagos, monumentos históricos de patrimonio nacional.

Los Hombres Lagarto en su totalidad fueron creados por los Ancestrales. El porque los ancestrales se dedican a hacer lagartos y lagartijas enormes y batracios gigantes es un misterio, pero cómo mínimo nos revela que les gustaba mucho el verde y los huevos. Y que posiblemente también comían moscas.

Los Slann son unos seres realmente complejos. Son los mandamases de los hombres lagarto y cada uno es rey en su ciudad-estado y reina desde lo alto de su pirámide personal. Esto es lo que se supone que debemos creer, claro, y lo que nos cuentan los hombres lagarto y los eslizones.

El problema es que tras toda esa cantidad de milenios los Slann no son más que ancianos, muy ancianos, cierto, pero ancianos al fin y al cabo. Y como toda raza inteligente, los hombres lagarto se avergüenzan de sus ancianos (sobre todo cuando comienzan a contar trapos sucios sobre ti, cómo aquella vez que te measte encima siendo un crío, o te comiste a aquel snotling por error siendo sólo un goblincillo, o cuando te cuentan sus batallitas y que antes las cosas eran mejores ni que fuera por que estaban ellos y los viejos no eran tan cascarrabias). Y cómo toda raza que se avergüenza de los ancianos tienen unos sitios especiales donde apartarlos de la sociedad por si las moscas, una suerte de asilos, donde poner a estos individuos y que no molesten demasiado.

Cómo la mayoría de ancianos, los Slann son proclives a no moverse

demasiado (de hecho parpadean una vez cada pocos siglos) y dejar que lo hagan todo los demás, por que sino, se rompen. De ahí surgieron los palanquines y los consejos de eslizones alrededor de todo Slann. Y son eslizones por que los saurios se negaron en rotundo a limpiar ciertas partes de los Slann y sin embargo los eslizones sí que lo aceptaron en vistas de la alternativa, que no era otra que un garrotazo en la cresta y el cráneo que hay debajo.

Además los Slann son sumamente cotillas. Se pasan siglos y siglos hablando con otros Slann sobre quién hizo qué, quien dijo qué y quién es hijo de quien (bueno, en realidad sería algo así como quien evolucionó de quién, recordemos que esta gente vive a otro ritmo). Pero obviamente estos grandes debates sobre quien realmente hizo la pirámide tal, o por que hetenimalzacoquementezequiel insultó a cokokotululumentalizematikor, y cuánto te han costado esos glifos tan monos que tienes en el baño de la pirámide los Slann los tienen únicamente entre sí. Como todo anciano que se precie en el fondo detesta la juventud porque ellos sí eran jóvenes de verdad y no lo que hay ahora. Y para que los jovenzuelos de menos de un milenio no puedan cotillar sus "grandes" debates, se inventaron una suerte de chat telepático con el cual no hace falta ni que parpadeen (por que intentan moverse lo menos posible, claro).

El resto de la sociedad de hombres lagarto se porta de una forma más normal. Bueno, por normal podríamos entender rápida, puesto que se mueven a más velocidad que el desarrollo preadolescente de una estalactita, al a cual viven los Slann. Para empezar los más rápidos de ellos son los eslizones. Los Eslizones son pequeños saurios de aire astuto e inteligente en la mirada. Bueno, todo el aire astuto e inteligente que puede tener un lagarto en la mirada, que con los ojos fijos y sin parpadear junto con la cara inexpresiva no es que sea mucho. Los eslizones forman la gran mayoría de la sociedad de los hombres lagarto. Eso es debido a que son muy polivalentes, a diferencia de sus hermanos mayores, los hombres lagarto. Los saurios sólo sirven para dar joyas, y a ser posible muy fuertes. Por ello los eslizones son

los que se ocupan de todo lo demás. Entre los eslizones hay una subraza muy especial llamada eslizones camaleón, que son capaces de confundirse con su entorno. Esto no quiere decir que se pierdan a menudo o que no sepan donde están (aunque sí que les pasa de vez en cuando, sobretodo cuando mascan hojas de ciertas plantas por "equivocación"), sino que son capaces de mutar su color de piel para adecuarse a su entorno. Esto es muy útil para acechar a las presas o bien para evitar a los que les deben pasta, que curiosamente tienen grandes cantidades de plantas que mascar por "equivocación".

Sin embargo, tengan la mirada que tengan, los eslizones sin duda destacan en su ingenio para la ganadería. Claro que en vez de vacas y cerdos tienen bichos muy grandes, de color verde en su mayoría, de varias toneladas de peso y unas zarpas capaces de realizar el milagro de la multiplicación de los cachitos de eslizón. Sin embargo, de alguna manera, han conseguido domesticar a todos estos bichos gordos y utilizarlos de las formas más ingeniosas que nos podamos imaginar. De este modo nació, por ejemplo, la salamandra de guerra. En un principio no se usó con fines militares, claro, sino que se usaba cómo método rápido para pintar paredes (el estucado quedaba muy propio) haciendo comer ciertas sustancias colorantes a la saliva y expulsando esta a velocidades de vértigo. Esto cambió por dos razones. La primera era el estado realmente lamentable en que quedaba la pared tras el efecto corrosivo del veneno si este no se neutralizaba bien, cosa que hacía que el seguro saliera por un pico y que más de una empresa de pintura se fuera al garete (donde los seguros son mucho más baratos). La segunda fue un tanto más dramática. Una expedición de Asur llegó a las costas de Lustria. Como recibimiento los eslizones pensaron en rociarlos de bonitos colores (los hombres lagarto no acaban de entender el concepto de ropa, así que eso de lavar menos aún). Como eran muchos decidieron usar salamandras, ocasionando con ello el primer conflicto internacional de Lustria. Desde entonces se reconoció el valor de las salamandras como arma de guerra, antidisturbios y desinfectante industrial.

Otros grandes éxitos de los eslizones como ganaderos de reptiles son los el estegadón y los terradones (los carnosaurios no son un éxito, puesto que se encuentran en una fase experimental en la que se comen tantos enemigos como eslizones cuidadores). Los estegadones son un intento realmente enérgico por parte de los hombres lagarto por implantar el transporte urbano público. De hecho su uso no es militar, sino de transporte. Se supone que estegadón transporta a sus ocupantes hasta su destino en batalla, pero nadie aún ha descubierto cómo hacer que el estegadón frene. Por ello las ciudades de hombres lagarto están tan plagadas de ruinas. No es por el paso del tiempo, sino de la línea 3 (pirámide-templo) de estegadón.

Los terradones por otro lado son el resultado de una tendencia social y religiosa. Durante el alzamiento de Sotek algunos eslizones poco espabilados comenzaron a competir entre sí para ver quien estaba más cercano al dios. Entre estos destacaron dos grandes grupos: aquellos que intentaban tragarse skavens de una tacada y sin masticar (y que por supuesto murieron en masa por indigestión ratuna) y aquellos que intentaban literalmente estar más cerca del dios subiendo lo más posible y estar así más cerca del cometa de dos colas en el cual viaja Sotek junto a Sigmar y Tzeentch (ey, los dioses viajan en primerísima clase). Esto llevó a la escalada de árboles, montañas y picos. Y cuando se acabaron a uno eslizón se le ocurrió subirse a un terradón. El eslizón murió en el acto (pero no por la caída, sino por el picotazo) pero la idea sobrevivió y los eslizones ni cortos (bueno, un poco sí) ni perezosos avanzaron en el arte de la monta de terradones (o terradoning, un deporte

que incluso ha generado una estética propia y toda una cultura musical).

Por su lado los saurios son más lentos que sus primos pequeños. De hecho son casi legendarios por su lentitud de reflejos. Hay saurios que son capaces de tardar dos o tres días en resolver problemas matemáticos complejos como $2+2=4$. Sin embargo, lo que hace la especialización genética, son capaces de calcular en milisegundos la trayectoria de un golpe del enemigo y planificar cientos contraataques, que por desgracia nunca podrá realizar al tener la rapidez de reflejos de un trozo de coral. Esto pone a los guerreros saurios en una situación muy estresante, puesto que tienen en mente un montón de cosas que no pueden realizar, provocando con ello una gran frustración que con el tiempo se vuelve ira. Y de la ira al odio y del odio al sufrimiento. El sufrimiento del pobre desgraciado que recibe el garrotazo bien dirigido del hombre lagarto que descarga toda su ira, su furia, su frustración y su garrote en el contrario. Está por determinar si esto es un efecto deseado en el diseño y manufactura de los hombres lagarto por parte de los ancestrales o bien les salió de chiripa, la cuestión es que les salió bien.

Otros integrantes de la sociedad de los hombres lagarto son los Króxigors. Los Króxigors son más fuertes que los hombres lagarto y considerablemente más lentos. Y mucho más tontos. Los Króxigors piensan en código binario, puesto que sólo saben contar hasta uno. Por ello sólo los eslizones, que no saben estarse quietos, son los únicos que pueden relacionarse con los Króxigors. Se mueven tanto que el sistema nervioso del Króxigor no puede aislar

convenientemente al eslizón para contarlos y macharles los dientes. En combate esto es un problema, así que normalmente van acompañados de los eslizones, los cuales les señalan el objetivo, les dicen cuantos hay (es decir, uno) y le ahorran mucho trabajo al Króxigor. Ocasionalmente se crean unidades de dos o tres Króxigors, los cuales han sido exhaustivamente entrenados (entrenamiento que olvidarán inevitablemente en 2.3 días) para repartirse la tarea de selección de objetivo (o en su defecto pegar a lo que tengan delante, que a algo le darán con ese pedazo de garrote que gastan).

Además de todas estas distinciones subraciales y de tamaño e inteligencia, los hombres lagarto también se distinguen por el color de sus escamas. Aunque la gran mayoría de los hombres lagarto son de color verde, los hay de otros colores. Hay hombres lagarto amarillos, blancos, rojos o azules. Esto es así según algunos por que el color es distintivo de unas habilidades muy concretas y que han sido otorgadas al reptil en cuestión para una función determinada en el gran plan de los ancestrales. Sin embargo otros opinan que fuera quien fuera quien puso los huevos tuvo un cierto número de relaciones extra-matrimoniales y todo lo demás es para disimularlo.

Cómo se puede apreciar la sociedad de los hombres lagartos es algo inusual, compleja e incomprensible. Quizás por eso gusta tanto.

Y esto es todo por esta aciaga noche.

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

El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



Tácticas ratoníles

Por Pedro Gil Callejo (peyo844@hotmail.com)

Vamos a ver como un ejercito skaven es capaz de acabar con cualquier otro contendiente con un ejercito nada culo-duro y aprovechando sus puntos fuertes

En primer lugar debemos tener claro como es imposible acabar con un rival que seguramente cargará a más de 30 que es lo que como máximo carga nuestra horda.

No es una lección de cómo usar skavens, es una lista muy curiosa con la que nos aseguramos diversión y bastantes posibilidades de victoria, insisto haciendo referencia a los artículos ya publicados de culo-duros, es un juego, hay que divertirse, y lo mejor para hacerlo es tener variedad, y lo skaven la ofrecen.

Vamos a generar una lista a 2000 bastante curiosa, como personajes incluiremos un vidente, ya que el punto de liderazgo que nos da un señor de la guerra es sacrificable por 2 dados de dispersión de magia, además en función de tu general, has de montar el ejercito, no es lo mismo montar uno basándote en el combate, que en las verdaderas artes skaven de minar al rival y comértelo después.

En segundo lugar voy a incluir a dos ingenieros y uno de ellos con el espíritu de la tormenta, que siempre es útil, solo decirle al oponente que vas a hacerle 1d6 de f5, ya acojona, al resto ponles 2 pergaminos, y algún objeto que proteja de los resultados de 1 de los

rayos de disformidad. En tercer lugar voy a incluir un sacerdote de plaga con el incensario, los brazales y el amuleto de piedra bruja, es una risa cuando te hacen 2 heridas y te dicen que tu sacerdote muere porque no lleva armadura y te salvas con la especial, y pegas con f8, furia asesina y odio.

En cuanto a la tropa, lógicamente es fijo de poner tropas con las que incluir grupos de apoyo, así pues, al ser un ejército preparado para asumir bajas, ponemos 2 unidades de guerreros de clan con 24 bichos cada una, con sus 2 amerradoras, una de alimañas con el estandarte que da una salvación especial 4+ ante proyectiles de f4 o menos con un lanzallamas que suele ser muy divertido al provocar chequeos de pánico. Una de 20 monjes en 3 filas de 7, con arma de mano adicional, se convierte en una maquina de matar con 3 ataque por monje más los del sacerdote, y con el estandarte del odio pues son 21 ataques que repites por odio. Una pantalla de portadores de plaga de 6 unidades, que son terriblemente útiles para frenar a los mojes y para ayudar en cargas, problema: la furia asesina. A su vez incluímos una de 4 manadas ratas gigantes, la elección es esta porque cargan a 30, tiene bonificador por filas y además atacan los de atrás, es muy útil,

casi más que las ratas ogro, incluímos una de 5 jezzails que nos valen para gigantes maquinas de guerra, y sobre todo, para la caballería con salvaciones de 1+, porque con penetración y f6, no salvas a nadie. Y por último, el gran invento, el cañón de disformidad, ideal para cualquier uso: gigantes, caballería, generales, tropas con muchas filas, maquinas de guerra.

Una vez caracterizado el ejercito, vamos a establecer su táctica, debes pensar que es una táctica general, y que las tácticas se conforman según tu oponente y la escenografía.

El despliegue: lo importante es desplegar a menos de 30 cm. del borde, lo mejor es a 25, esto es así porque en el primer turno el ejercito con maquinas de guerra no sabe con exactitud a que distancia has desplegado y por lo tanto es de esperar que falle el primer disparo. En segundo lugar, porque muchos ejércitos rápidos como Kemri y Ogros los tienes encima en el 2 turno, y así te aseguras de minarlos antes de que lleguen a ti.

La táctica general: son las matemáticas, has de pensar que cualquier tropa en skaven ha de contar con los bonificadores y con los puntos para combate, ya que bajas harán muy



pocas, así que una triste unidad de guerreros de clan de 24 unidades (25 con el ingeniero) tendrá: +3 por filas, + 1 por potencia y + 1 por estandarte, vas con un +5! A cualquier combate, con una salvación por armadura de 4+, así que unidades que no hagan más de 4 bajas, pierden, y pasa muy frecuentemente.

Usemos las armas skaven: después de calcular un despliegue acorde con tu enemigo, has de prepararte para la gran decisión que va a decantar la partida, quien va a empezar, si empiezas tú, puedes tener la gran oportunidad de quitarte de un plumazo bichos voladores o maquinas de guerra en el primer turno, sin ser un culo-duro, vas con 3 rayos de 2d6 de f5 y 1 más de 1d6 de f5, y los 5 jezzails, y si tienes suerte, hasta el cañón de disformidad puede cargarse algún carro o lo que tu quieras. Si empieza él. Al haber desplegado por detrás de los 30 puedes tener la capacidad de responder en el 2 turno. Lo que pretendemos es dejar madurito al ejercito contrario para que tengamos más bonificadores que el rival, cargarte las unidades más rápidas debería ser tu prioridad, pues los skaven sin bonificadores... son sólo para hacer parrilladas de rata.

Las amerradoras y lanzallamas necesitan tener dos oportunidades para ser efectivas, una descarga normal y otra por aguantar y disparar, no te cebes tirando dados, entre 4 y 9 impactos son válidos y con el lanzallamas idem.

Intenta esconder el cañón entre las dos unidades de guerreros de clan, pues lo importante es el gran truco del cañón y de la armería skaven (ver fotos): Si la unidad más bestia del rival, donde está el general y los estandartes, carga a la de guerreros de clan, el cañón queda perfectamente alineado hacia la primera línea de dicha unidad, sólo has de tener la suerte de sacar un 4, 5 ó 6 para la fuerza (o un dos como una anécdota con Manfred Von Carstein) y verás como cae la primera línea y si solo existen 5 miniaturas en la unidad después de minarla con la magia, el general no puede hacer el cuidado señor, y con f8 y 1d6 heridas cae, ya te digo yo que cae cualquiera, hasta los generales enanos.

Importante: Es un ejercito para aguantar bajas, e intentar minar al rival antes de ir al combate y por lo menos intentar ganar a base de modificadores. Aguanta hasta que no puedas más y luego a por ellos. Un saludo y recuerda que lo importante es hacer amigos y divertirse, no hagas ejércitos culo-duros ni extremos porque sino mataremos este juego.



Esta es la táctica del cañón, en tres partes. Vemos cómo los Guerreros del Clan aguantan la carga para permitir al cañón hacer fosfatina la unidad.

Escenografía en Warhammer

por Namarie

Más de una vez has pensado "las reglas de escenografía del reglamento de Warhammer no están lo suficientemente trabajadas". Y es verdad, se tratan pocos elementos de escenografía cuando se podría dar mucho más juego táctico a las partidas. Por ello lanzamos aquí un conjunto de **REGLAS EXPERIMENTALES** (esto es, has de ponerte de acuerdo con tu contrincante para usarlas), para hacer de la escenografía algo más que "colina y bosque".

Objetivo

El objetivo de este artículo es proporcionar una serie de reglas **ADICIONALES** y **OPTATIVAS** a las partidas de Warhammer. Sin embargo, en cuanto las pruebes comprobarás que en muchos casos se trata de reglas lógicas y que, al afectar (generalmente) a todos los jugadores por igual, simplemente añaden salsa al juego. Os recomendamos (si queréis usar alguna

de estas reglas en una partida, en una liga, en una campaña o en un campeonato) que lo dejéis claro para evitar discusiones; y que nadie empiece con "es que en el Cargad decían que para subir las colinas..." si de antemano no se había dejado claro que se usaban dichas reglas.

Empezamos con algo tan simple como la elección de los Elementos de Escenografía.

Elementos

Aunque haremos un repaso luego a los elementos de escenografía más comunes, debemos decir que para una partida normal (esto es, dos jugadores, cada uno con 2.000-3.000 puntos, mesa de 120x180cm) entre 4 y 6 elementos de escenografía es lo más adecuado.

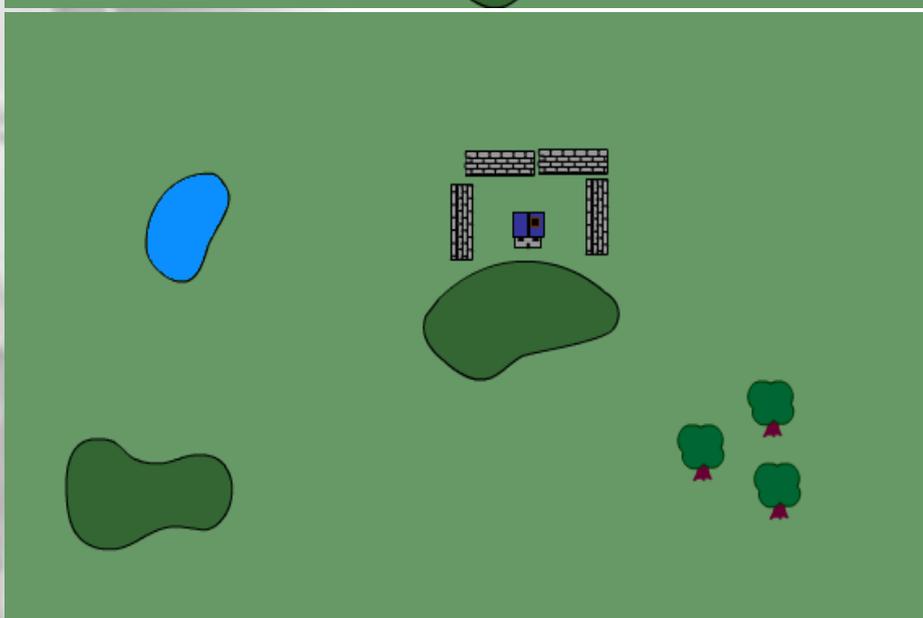
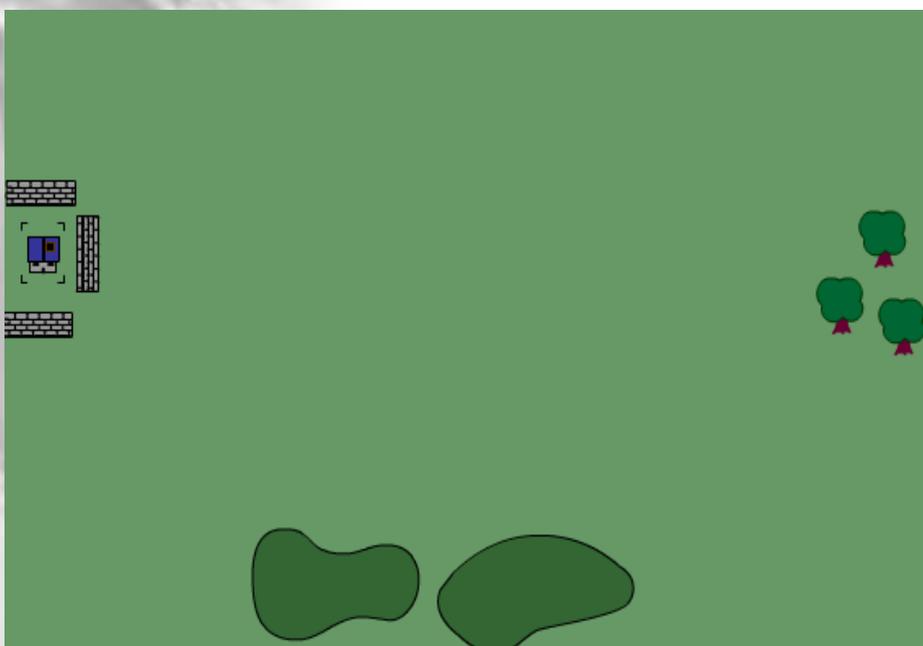
La elección de *qué* elementos de escenografía se van a usar depende de muchos factores. Obviamente un jugador Enano "tradicional" ⁽¹⁾ estará encantado de usar cuatro colinas, pero será poco realista.

Quizá la primera elección sería tener en cuenta los elementos de los que se dispone, teniendo en cuenta que no debería haber más de dos elementos iguales (y sí, "bosque", "selva" y "matorrales densos" son iguales), que ya me veo a generales Silvanos atracando una tienda de animales a por plantas de acuario; una caja de DVD puede ser una colina muy bonita (con mucha imaginación)⁽²⁾.

Otra elección muy buena es usar la tabla de generación de escenografía aleatoria. En el manual de Warhammer de anteriores ediciones había uno, y en el de Sexta Edición había incluso uno por cada "tipo de terreno" o reino (terreno de Lustria, terreno de Tierras Yermas...). Es **MUY** recomendable usarlo. Como mucha gente no lo tendrá, lo hemos incluido en este artículo ^_^ Ale, sus quejaréis...

Despliegue

Las reglas del manual de Warhammer en cuanto a disposición del campo de batalla son realmente pobres y generan tableros donde en la zona central **NUNCA** hay un elemento de escenografía. Esto conlleva inevitablemente a que en el centro del



¿Qué considerarías más realista, sinceramente?

Esquemas gráficos hechos con Despliegue Marcus Belli (<http://marcusbeli.urbenalia.com/>)

1: Sí, esos de "bum", "bum" y "rebum" y que piensan que para qué poner una unidad de Mineros si puedes poner más arcabuces. De haberlos, haylos.

2: Si usáis una caja de DVD como colina, podéis hacer la coña y usar películas como "La Colina de la Hamburguesa", "Brokeback Mountain" o un DVD de "Benny Hill"...

campo de batalla se concentren muchas veces tropas que “van a ir hacia ahí sí o sí”, pues no hay nada (salvo las tropas enemigas) que les impidan el paso.

Seguro que todos hemos jugado con alguien que en el despliegue de escenografía dice “tú pones dos elementos y yo dos más”, y automáticamente pone dos colinas (una en cada lado del tablero) para asegurarse poner ahí sus lanzavirotos / cañones / Arca de Almas. Aunque históricamente es cierto que los combatientes elegían un lugar para batallar en vez de hacerlo “aquí te pillo aquí te mato”, creo (personalmente) que no es lo mismo una contienda entre dos reyes que una invasión de un general Orco o Khornita:

- ¡Alférez!
- *Diga, mi general...*
- *Vaya hacia el cuartel general enemigo y entréguele esta misiva. Para que la batalla sea más equitativa lucharemos en el valle.*
- *Pero, Señor, es un Orko...*

No, ¿verdad? En el mundo de Warhammer un ¡Whaaagh! iría hacia delante sin preocuparse si el lugar es tácticamente mejor o peor. No me veo a unos ágiles y ligeros Elfos Silvanos yendo por en medio del campo de batalla cuando podrían luchar en otro lugar, y no me imagino a una patrulla Enana (toda orgullosa con sus Ponis de los Agravios⁽³⁾) diciendo a Mannfred Von Carstein “no, espera, nos movemos para allí que tenemos una colina y podremos disparar”. Las batallas ocurren donde tienen que ocurrir, y no se van moviendo las casas de lugar para poder hacer una bisagra (bueno, los Elfos Silvanos mueven bosques, pero no es lo habitual).

Por otro lado, y os hablo desde la experiencia de un montón de gente que jugamos una campaña donde la escenografía no es siempre la que uno querría (de hecho casi nunca), os puedo asegurar que jugar una batalla en un campo no-estándar es un reto adicional. Porque puedes tener un plan de batalla, pero ¿qué ocurre si por culpa de la escenografía tienes que cambiarlo sobre la marcha? Ahí, amigos, es donde

se demuestra quién es un buen general: aprendes a hacer planes de batalla “flexibles”, aprendes a valorar los elementos de escenografía (ríos, vallas, bosques, colinas) estén donde estén, y (sin duda) disfrutas muchísimo más una partida de Warhammer que no con el típico tapete verde y “tira p’alante que soy bretoniano”⁽⁴⁾.

Os presentamos aquí unas maneras diferentes de desplegar la escenografía (os sonarán de MdN:Escenografía⁽⁵⁾).

Todos estos ejemplos suponen una mesa estándar de 120x180cm y dos ejércitos de 2.000 - 3.000 puntos.

Escenografía partida

Hay un número par de elementos de escenografía (4 ó 6), Cada jugador dispone de la mitad de los elementos de escenografía. Cada jugador tiene medio campo de batalla (como si fuera despliegue pero sin desplegar), y cada jugador coge un elemento y lo despliega, luego el otro jugador y así “alternando” (ahora yo pongo uno en mi mitad, ahora tú uno en la tuya). Una vez se han desplegado los seis (o cuatro) elementos de escenografía, cada jugador tira 1d6; quien saque más alto elige el lado. De esta forma, un jugador Enano que se enfrente a un Alto Elfo se lo pensará dos veces antes de poner una colina (¿y si le estoy dando la opción de meter ahí sus cuatro lanzavirotos?), y un jugador puede “putear” poniendo un bosque justo en medio para hacer pensar los movimientos al otro.

- + Es sencillo de usar.
- + Ambos jugadores participan en la creación del campo de batalla
- + Los jugadores no pueden saber a priori si el campo le favorecerá o no.
- + Es relativamente equilibrado.
- ¡Es aburrido!
- Los campos de batalla resultantes no son “realistas”.
- Si el otro jugador quiere y es rollo “p’alante”, puede poner “sus” tres elementos a los lados para no estorbar en su táctica y quedar un campo igualmente aburrido de jugar.

Escenografía a la Japonesa

El nombre viene de la tradición japonesa⁽⁶⁾, donde a la hora de servir los platos el anfitrión sirve ambos platos y el invitado es el que escoge (dando la opción al invitado de elegir más o menos cantidad según el hambre que tenga).

La idea es la misma, pero en escenografía (y sin comérsela⁽⁷⁾). Es decir, el anfitrión (o uno de los dos jugadores si no se juega “en casa de uno”) coloca la escenografía de la mejor forma que pueda, y el jugador invitado elige en cuanto llega qué bando del tablero elige.

- + Es muy sencillo de usar.
- + No hay que perder el tiempo desplegando escenografía.
- + A priori no hay un campo que beneficie a uno sin perjudicar a otro.
- Un jugador decide toda la escenografía.
- Puede dar pie a campos “aburridos” o “simétricos” e incluso (dependiendo de los jugadores) a discusiones finales de “es que has metido ese bosque ahí en medio del tablero porque tus Forestales iban ahí”.

Distribución Aleatoria por Cuadrícula

Este sistema de escenografía ha sido probado docenas de veces (al menos por los integrantes de la CaWa1 y CaWa2) con excelentes opiniones por parte de todos⁽⁸⁾ los participantes. Es un sistema sencillo, rápido, y sobre todo ALEATORIO. Es decir, que hasta que no despliegas la escenografía no sabes cómo será el campo de batalla. No sabes si tendrás (o si tendrá tu oponente) una colina en tu zona de despliegue⁽⁹⁾, y siempre, siempre hay algún elemento de escenografía que te hace pensar en la fase de movimientos.

De hecho es muy emocionante tener que pensarte un ejército y un plan de batalla, y luego (según cómo esté distribuida la escenografía) tener que adaptarlo. Y según ves qué (y dónde) despliega tu enemigo, ir reaccionando. Desde el momento del despliegue ya estás pensando en la batalla. Eso es Warhammer en estado puro...

3: Léase de ese poni que originalmente iba a enseñar a usar los carros e iba a dotar de una unidad única a los Enanos para unos escenarios únicos y que a la hora de la verdad ha sido el timo de la estampita y totalmente inútil

4: No tengo nada en contra de los Bretonianos (de hecho tengo un ejército bretoniano de unos 3.000 puntillos). Sólo que la mayoría de generales bretonianos usan la misma ¿táctica? de mover la caballería hacia delante sin pensar en nada... Como muchos khornitas, 3/4 de lo mismo...

5: Lo sé, lo sé... aún no están :(

6: Eso me vendieron en su día, igual es mentira...

7: A no ser que el terreno impasable sea una Pizza Carbonara, claro. En ese caso el terreno impasable es impasable menguante.

8: CASI todos. Obviamente siempre hay quien se queja porque no puede expresar la regla ni usarla en su beneficio ni maximizar su ejército...

9: Salvo si juegas contra mí y yo llevo Imperio. Entonces ten por seguro que la colina estará justo en medio del campo de batalla... *sigh*

Para desplegar de forma aleatoria haz los siguientes pasos:

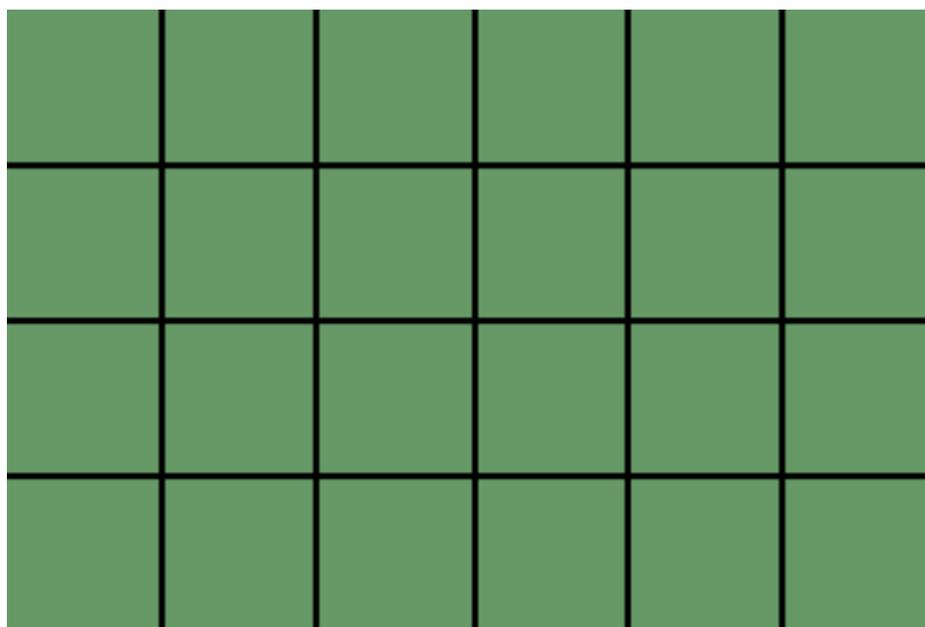
- 1) Se toman $3+1d3$ elementos de escenografía (si lo prefieres, tira $1d6$; 4, 5 ó 6 indican el número de elementos que habrá, 1, 2 ó 3 vuelve a tirar). Se recomienda que sean aleatorios (consulta la Tabla de Escenografía Aleatoria).
- 2) Se colocan los elementos por orden.
- 3) Divide el tablero en 24 "casillas" de 30×30 cm, de forma que en el lado "ancho" veas seis secciones y en el lado "alto" cuatro. Dicho de forma matemática, divide tal que $X=6$ e $Y=4$.
- 4) Coge un elemento y tira $1d6$ y $1d4$. El $1d6$ indica la coordenada X, el $1d4$ indica la coordenada Y (no es tan complicado como parece).
- 5) Si en esa "casilla" ya hay un elemento de escenografía, ves a 4. Si no, coloca el elemento de escenografía en esa casilla.
- 6) Si te quedan elementos de escenografía por colocar, ves al paso 4.

Ejemplo: Disponemos de un tablero de 120×180 cm y lanzamos $1d3$: sale un 2, con lo que tendremos $3+2 = 5$ elementos de escenografía. Mediante la "selección aleatoria" nos da una colina, dos bosques, un terreno difícil y un muro. Cogemos la colina y tiramos $1d6$ y $1d4$, sale $X=3$, $Y=2$. Ponemos la colina en (3,2) (ver mapa 1).

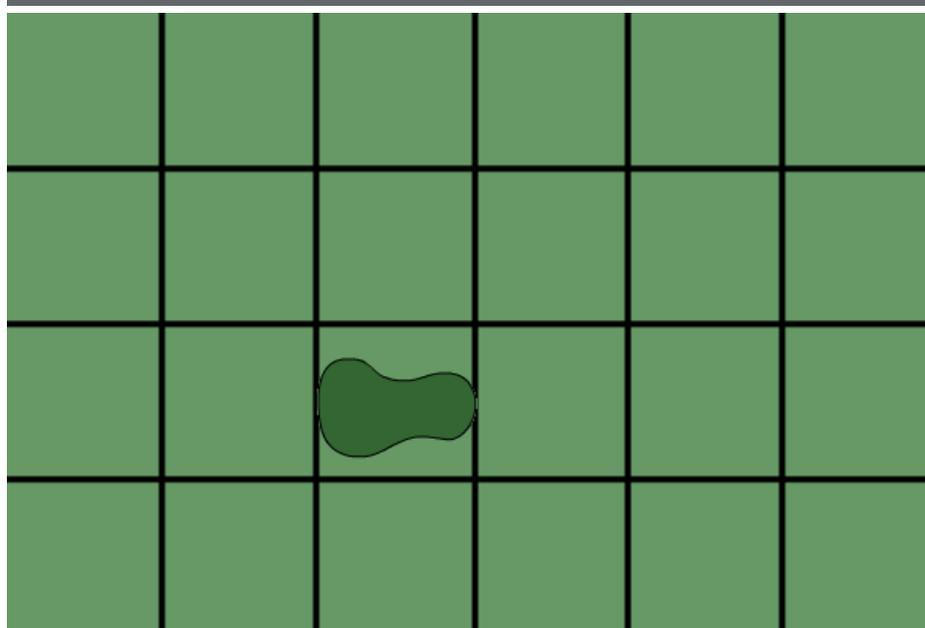
Cogemos ahora un bosque y tiramos $1d6$ y $1d4$: da 4, 1. El bosque se sitúa en (4,1), en plena zona de despliegue. (¿Y si me toca a mí ese bando? ¿Qué voy a desplegar? Si le toca a él, ¿podré llevar mis Leones Blancos por ahí para flanquearle? Como veis, empieza la táctica ¡sin haber desplegado aún!).

Cogemos el otro bosque y tiramos, (3, 2). Como ya hay un elemento (colina) y no vamos a poner una colina con árboles (quedaría chulo y se podría usar pero para simplificar el juego y tener el máximo de escenografía mejor coger otro). Lanzamos de nuevo, (6, 3).

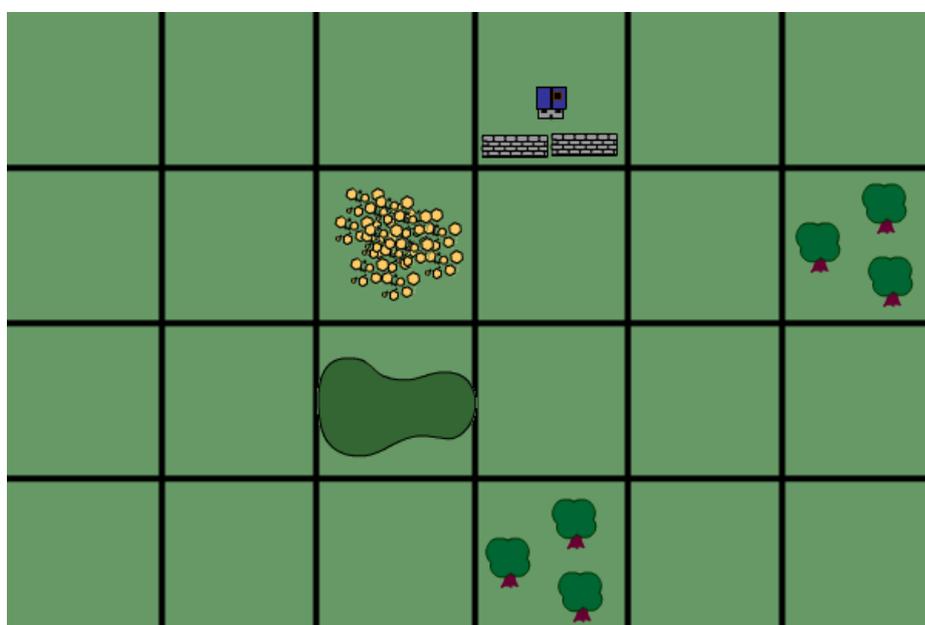
El terreno difícil se va a (3, 3) y las vallas en (4,4). El campo resultante, como podéis observar, no sólo es más curioso y ofrece más "táctica" sino que da la sensación de haberse encontrado realmente en los alrededores de un pueblo imperial... Ahora sólo queda que cada jugador lance $1d6$ para ver quién elige bando. Si te toca, ¿elegirás el bando cercano a la colina? ¿O prefieres quedarte el otro, desplegar en tu lado izquierdo y partir su ejército en dos?



Se divide el tablero en 6 "de ancho" y 4 "de largo".



El primer elemento, una Colina, va al centro del campo.



Y así acaba el despliegue. Ahora a meditar: ¿qué lado prefiero?

TABLA DE GENERACION ALEATORIA DE ESCENOGRAFIA

Reinos Humanos / Élficos

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Río o Lago.** Elemento acuático, terreno impassable. El río debe tener vado/puente.
- 3: Arroyo.** Elemento acuático, terreno difícil, vado/puente.
- 4: Pantano.** Elemento acuático, terreno difícil.
- 5: Muros, setos o vallas.** Obstáculos. Cobertura (pesada para muros).
- 6: Bosque.** Bosque, terreno difícil, cobertura ligera.
- 7: Colina baja / Bosque ***
- 8: Colina baja.** Colina.
- 9: Granja.** Terreno difícil rodeado de vallas (obstáculo, cobertura ligera).
- 10: Pueblo.** Dos o tres casas (Edificio).
- 11: Ruinas.** Terreno difícil.
- 12: Edificio grande.** Edificio rodeado de muros (obstáculo, cobertura pesada).

Reinos Enanos (superficie)

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Abismo.** Terreno impassable. Debe tener un puente.
- 3: Torrente de aguas bravas.** Elemento acuático, terreno impassable, vado/puente.
- 4: Montículo de piedras.** Terreno difícil, cobertura pesada.
- 5: Pico rocoso.** Colina, terreno difícil. Laderas: terreno impassable.
- 6: Pinar.** Bosque, terreno difícil, cobertura ligera.
- 7: Risco / Pinar ***
- 8: Risco.** Colina. Terreno difícil.
- 9: Pedregal.** Terreno difícil.
- 10: Torre de Vigilancia.** Edificio.
- 11: Minas Enanas.** Dos o tres pozos mineros (terreno difícil) rodeados de muros (obstáculo, cobertura pesada).
- 12: Lago de montaña.** Elemento acuático. Terreno impassable.

Desiertos del Caos

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Mar fétido.** Elemento acuático. Terreno impassable.
- 3: Río de lava.** Terreno impassable.
- 4: Apilamiento de huesos.** Terreno difícil.
- 5: Cresta rocosa.** Colina, terreno muy difícil.
- 6: Bosque muerto.** Bosque, terreno difícil, cobertura ligera.
- 7: Altiplanicie / Bosque muerto ***
- 8: Altiplanicie.** Colina. Las laderas son terreno difícil.
- 9: Pantanos malignos.** Elemento acuático. Terreno muy difícil.
- 10: Monolito del Caos.** Terreno difícil (el monolito en sí es impassable).
- 11: Túmulo de piedras.** Terreno difícil.
- 12: Torre de Hechicería.** Edificio.

Lustria

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Peñasco.** Terreno difícil, colina. Las laderas son terreno muy difícil.
- 3: Río poco profundo.** Elemento acuático, terreno difícil.
- 4: Montón de piedras.** Terreno difícil, cobertura pesada.
- 5: Matorral denso.** Bosque. Terreno difícil. Cobertura ligera.
- 6: Pantano.** Elemento acuático. Terreno muy difícil. Intransitable para máquinas de guerra.
- 7: Jungla densa.** Bosque. Terreno muy difícil. Cobertura ligera.
- 8: Árboles tropicales.** Bosque, terreno difícil, cobertura ligera. Bloquean línea de visión a cualquier altura.
- 9: Colina.** Colina. Terreno difícil. Cobertura ligera.
- 10: Templo.** Edificio. Si es escalonado, puede usarse como Colina.
- 11: Chozas de hierba.** Edificios. Rodeados por Vallas (cobertura ligera, obstáculo).
- 12: Laguna.** Elemento acuático. Terreno muy difícil. Cualquier tropa en ella recibe cada turno 2d6 impactos F3 a inicio de turno.

Tierras Yermas / Salvajes

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Peñascos.** Colina. Bordes impassables.
- 3: Río poco profundo.** Elemento acuático, terreno difícil, vado/puente.
- 4: Marismas.** Elemento acuático, terreno difícil.
- 5: Túmulo.** Terreno impassable.
- 6: Maleza.** Bosque, terreno difícil, cobertura ligera.
- 7: Colina / Maleza ***
- 8: Colina.** Colina. Una de sus laderas es terreno difícil.
- 9: Roquedal.** Terreno difícil rodeado de "muros" (cobertura pesada).
- 10: Ruinas.** Terreno difícil.
- 11: Barranco.** Terreno difícil.
- 12: Colina escarpada.** Colina. Sus laderas son terreno difícil.

Desiertos de Arabia

Tira 2d6 para cada elemento de escenografía:

- 2: Barranco profundo.** Terreno muy difícil. Debe tener un Puente.
- 3: Wadi.** (Cauce seco de un río con arena en vez de agua). Terreno difícil.
- 4: Amontonamiento de piedras.** Terreno difícil, cobertura pesada.
- 5: Jebel (Colina erosionada).** Colina, terreno difícil. Laderas terreno impassable.
- 6: Duna.** Colina. Terreno difícil.
- 7: Duna / Jebel ***
- 8: Palmeral.** Bosque. Terreno difícil. Cobertura ligera.
- 9: Ruinas.** Terreno difícil rodeado de muros (obstáculo, cobertura pesada).
- 10: Grupo de edificios.** Dos o tres edificios.
- 11: Oasis.** Elemento acuático, terreno difícil. Rodeado de palmeras (terreno difícil, bosque, cobertura ligera).
- 12: Arenas Movedizas.** Terreno impassable. Cada miniatura recibe 2d6 heridas a inicio de turno.

* Elige colina si ya hay un bosque y viceversa; elige el que quieras si hay el mismo número de ambos, o si no hay ninguno.

Agua (elemento acuático)

Hay básicamente dos tipos de terreno acuático: los que son alargados (ríos, riachuelos y demás) y los que son más “redondos” u ovalados (charcas, pantanos y lagos). Son elementos que se ven poco en los tableros de juego, y que añaden mucha vidilla (especialmente si llevas Hombres Lagarto).

Anfibios: Se produce la situación de “fuerza irresistible vs objeto inamovible”. En caso de que haya algún elemento acuático impasable (como un río muy turbulento), ¿qué ocurre con las tropas anfibias? Bien, examinando el reglamento se indica que para el terreno impasable “las unidades tienen que rodear las áreas”. En el libro de Hombres Lagarto (el único, hasta ahora, con la regla especial Anfibio) se indica que “los deslizones pueden moverse por [...] terreno acuático sin ninguna penalización y se beneficiarán de cobertura ligera cuando se hallen en este tipo de terrenos”. Según Reglas A Rajatabla una regla “particular” choca con una regla “general”, por lo que la particular suele mandar; es decir, que tal y como está parece que los Eslizones pueden entrar en elementos de terreno acuáticos impasables (y, además, se encuentran con cobertura). Se *sugiere* (regla de la casa) que el terreno impasable tenga preferencia sobre elemento acuático; es decir, un río impasable es impasable incluso para criaturas anfibias. Los motivos para esta regla de la casa son dos: primero, que las penalizaciones que deben ignorarse se supone que se trata de las penalizaciones al movimiento, es decir, la reducción a la mitad o a la cuarta parte (por terreno difícil o muy difícil). Segundo motivo, y más importante, el uso estricto de la regla implica que un ejército cuenta con un terreno al que el enemigo no puede entrar (es decir, con tropas que sólo se las puede atacar con magia y proyectiles), cosa que encontramos injusta. El mismo comentario acerca de esta regla se aplica a las demás tropas que pueden “mover sin penalización al movimiento” como son las criaturas etéreas o las criaturas voladoras; se *sugiere* que el terreno impasable sea impasable.

Despliegue. Hay quien pregunta si se puede desplegar en elementos acuáticos. La respuesta es que se puede desplegar donde sea, menos en terreno impasable. Incluido agua.



Un pantano casero. Creedme, es muy fácil. Si lo hice yo que soy patosillo en esto...

Cómo conseguir un lago

- **Rápido y barato.** Coge un CD viejo (o un CD virgen estropeado) y píntalo de azul. Si quieres un lago algo más grande, une dos CD's con cinta de embalar (marrón) hasta conseguir un 0, y pinta de azul.
- **Comprar.** Hay lagos de escenografía de diversas marcas. *Precio:* entre 20 y 30€. *Tiempo:* 0.
- **Hobby.** Puedes crear un lago cortando una sección irregular de madera (o cartón), añadir “efecto agua” y algo de césped electrostático, arena y gravilla. En la charca de la imagen (hecha según ese método) en vez de usarse “efecto agua” se pintó de azul oscuro la base y se añadió cola blanca. Aunque tardó tres días en secarse la cola, el efecto es majo. *Precio:* menos de 5€. *Tiempo:* 2 horas.

Cómo conseguir un río

- **Rápido y barato.** Coge papel de plata (papel de aluminio para envolver comida). Corta algunas tiras de 10cm de ancho y pégalas con celo (cinta adhesiva).
- **Comprar.** Los ríos se suelen vender por “secciones”, cada una cercana a 30€... y suelen necesitarse 3 ó 4 secciones... *Precio:* más de 100€. *Tiempo:* 0.
- **Hobby.** Usando la misma técnica que para el pantano (base de madera o cartón, efecto agua o cola blanca, césped) se puede hacer un río muy resultón, añadiendo incluso árboles, vados o miniaturas ahogadas. Lo más aconsejable es hacer cinco o seis secciones para tener una gran variedad de ríos. *Precio:* menos de 5€. *Tiempo:* 2 horas por sección.



Río de Wargames Scenery (www.wargames-scenery.com). Bonito, pero caro.

Puente

Si pones un río tienes la opción de poner un Puente. De hecho, se recomienda que todo río tenga siempre un lugar "normal" para atravesarlo por cada 60cm de longitud. Es decir, si atraviesa la mesa "de zona de despliegue a zona de despliegue" (longitud 120cm) se recomienda que tenga 2 puentes (o vados). El puente debería tener un ancho mínimo de 13cm (es decir, que pueda pasar una unidad de infantería con un frontal de 5, es decir, 12'5cm), para favorecer una correcta jugabilidad. Un puente más estrecho perjudicaría a algunas razas.

Movimiento. El puente debería considerarse terreno abierto (sin ningún penalizador).

Cobertura. Si el puente tiene barandillas (si es de madera) o un muro bajo (si es de roca), cosas habituales en los puentes, se debería considerar que si se dispara a tropas que están encima de un puente (pero no por el lado abierto sino por el lado de la barandilla), éstas deberían tener cobertura ligera o pesada.

Destruir el puente. En el manual de Warhammer no se da ninguna regla especial para destruir Puentes; sin embargo, en el mundo militar real siempre ha sido algo muy común inmovilizar al enemigo o evitar que cruce puentes (muchas veces destruyéndolo). Una regla de la casa que puede servir es considerar el puente como un elemento de R8 y 8 heridas (si es de madera; considerar que es Inflamable). Con esto se consigue que obviamente tres balas de cañón destruyan fácilmente un puente.

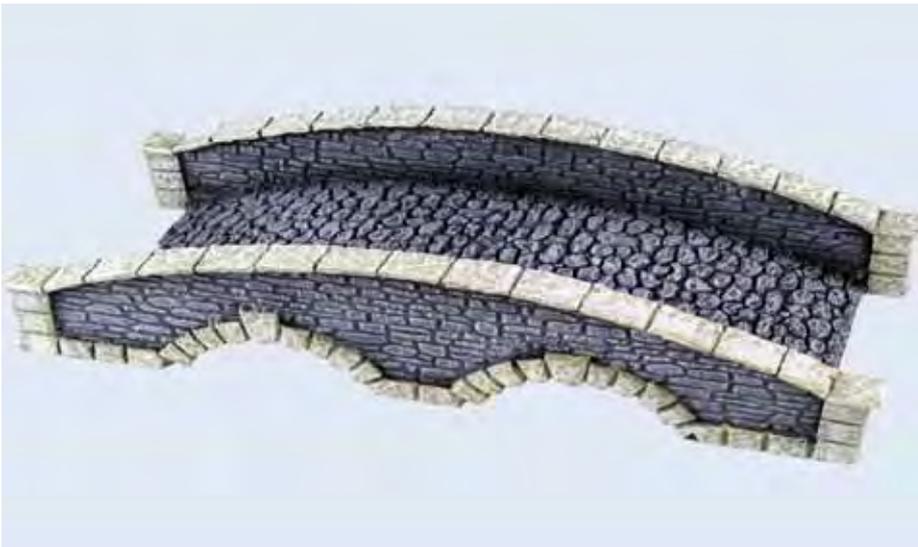
Vado

Se conoce como vado a aquellos sitios en los que no puedes aparcar. Aparte de eso es un tramo del río donde hay más sedimentos, el río es menos profundo y las aguas son más tranquilas, con lo que se puede atravesar el río de una forma más sencilla que "por ahí en medio" (véase Señor de los Anillos).

Movimiento. Se sugiere tratar un vado como un nivel menos de dificultad que el río. Así, si el río es terreno difícil el vado sería terreno abierto, y si el río es terreno muy difícil, el vado sería terreno difícil. Si el río es impasable mejor que no tenga vados...

Cobertura. No, un vado no da cobertura

Destruir el vado. Como no provoques una inundación como Arwen...



Puente de Micro Art Studio (se puede comprar en www.e-minis.net), aunque algo estrecho.

Cómo conseguir un puente

- **Rápido y barato.** Con unos palillos planos crea la estructura y pégalo con cola blanca.
- **Comprar.** Hay muchos puentes de múltiples marcas. *Precio:* entre 15 y 25€. *Tiempo:* 0.
- **Hobby.** Un puente de madera es relativamente sencillo, a base de madera de balsa, cola blanca y algo de pintura (y algunos adornos). Un puente de piedra se hace creando la estructura del puente con madera o plástico (o plasticard) y pintando con grises como si fuera de piedra. Puedes aplicar antes de la pintura una pasta hecha con arena y cola blanca para texturizar el puente. *Precio:* menos de 10€. *Tiempo:* 3 horas.

Cómo conseguir un vado

- **Rápido y barato.** Si estabas usando el papel de plata como río, coge tippex y dibuja el Vado. *Precio:* menos de 1€. *Tiempo:* menos de 1 minuto.
- **Comprar.** Por desgracia no se pueden comprar vados sueltos sino que siempre van en una sección de río. Ver secciones de río.
- **Hobby.** Cuando hagas el río, deja una zona intermedia con más arena y píntala de blancos y marrones en vez de azules y verdes para dar la sensación de menos profundidad. *Precio:* igual que el río. *Tiempo:* 2 horas (incluyendo río).



Sección de río con vado. Para saber cómo hacerlo, web de Games Workshop <http://www.games-workshop.es/warhammer/reinos/lustria/hobby/rio.asp>

Bosque

Los bosques (o, en general, cualquier elemento con vegetación de altura "humana" o superior) son uno de los elementos más comunes en las batallas de Warhammer. Muy probablemente porque sea de los pocos elementos que tienen reglas específicas y muchas tropas tengan reglas especiales referentes a los bosques (Leones Blancos de Cracia, Halflings...).

Las reglas oficiales de los Bosques indican simplemente que son terreno difícil (o muy difícil si el bosque es muy espeso) y que bloquean línea de visión (es decir, que una tropa dentro de un bosque no puede ser vista por una tropa desde fuera, y viceversa, considerándose los 5cm de margen del área del bosque. Además, unas tropas no pueden disparar a otra que esté detrás de un bosque.

Linde del bosque. Se recomienda mucho no usar NUNCA árboles "sueltos" para delimitar un bosque. Lo más aconsejable es tener un área (de unos 25cm de diámetro) que será "el bosque", y en esa área poner los árboles. Esa área se considera bosque, si bien los 5cm más cercanos al borde son el "linde del bosque". Se considera que las tropas en el linde del bosque pueden ver a las tropas de fuera, y viceversa.

Dentro o fuera. ¿Cabe una unidad de 12 Caballeros del Reino bretoniana en formación de lanza en un bosque de 25cm de diámetro? La respuesta es NO (4 filas de caballeros son 20cm). Cuando alguien diga que oculta una tropa dentro de un bosque, no es lícito poner una tropa que (por su tamaño) no cabe. Esto va también para los Goblins de Araña que se meten 20 en un bosque...

Cobertura. Como regla de la casa, mucha gente suele añadir que las tropas que están en el linde del bosque y dentro de él tienen cobertura ligera. Es bastante lógico pensar que si hay tropas se intentarán esconder tras los árboles, que ofrecen cobertura (ligera, porque es madera y estrecha).

Incendiar un bosque. No hay ninguna regla en el manual que indique qué pasa cuando se incendia un bosque (disparo de cañón lanzallamas o bolas de fuego). Como regla de la casa puedes adoptar que el Bosque es una entidad de R7 y 7 heridas, inflamable, sólo para efectos de disparos de fuego (¡que si no ya veo a Ushabti leñadores!)



Árboles caseros de trenes (<http://es.geocities.com/torcamaqueta/truco8.htm>)

Cómo conseguir un bosque

- **Rápido y barato.** Coge un par de CDs y píntalos de verde; esa área será el bosque.
- **Comprar.** Desde los bosques de árboles de plástico de Games Workshop a los bosques elaborados por numerosas empresas de escenografía, es muy fácil obtener un bosque en una tienda. Otra opción es pasarte por una tienda de modelismo (p.e. de maquetas de trenes) y comprar allí árboles por un precio generalmente bajo. *Precio:* entre 15 y 30€. *Tiempo:* 0.

- **Hobby.** Además de la opción "comprar árboles de maquetas de tren y pegarlos encima de un CD verde", mucha gente opta por crear un árbol. La mejor manera (y una de las más sencillas) es buscar ramitas (si vives cerca de un bosque o un parque es muy fácil); las ramitas muchas veces siguen una forma que recuerda los troncos de un árbol. Esas ramitas puedes cubrirlas luego de musgo (en tiendas de modelismo ferroviario), o de algodón (y puedes pintarlo de verde). Si no quieres ramitas, o si quieres una forma concreta, puedes crear tú mismo el tronco con alambres y yeso. *Precio:* menos de 10€. *Tiempo:* 3 horas.



En la web de GW USA te explican cómo hacer un bosque...

<http://stormofchaos.us.games-workshop.com/hobby/terrain/trees/default.htm>



¿Árboles a un euro? Sí, de Ziterdes o de Woodland (www.e-minis.net)

Colina

Junto al bosque, la Colina es uno de los elementos que suele estar en la mayoría de campos de batalla de Warhammer. Básicamente por dos reglas, una de ellas muy conocida y usada, la otra no tanto.

La primera regla afecta a las armas de proyectiles (y máquinas de guerra) situadas en colinas: tienen visión por encima de otras tropas y (en caso de tropa con proyectiles) puede disparar en dos filas. Esto hace (por desgracia) que abunde la gente que juega con campo de batalla con siempre colina, y ésta siempre en zona de despliegue, donde (invariablemente) va una máquina de guerra o dos. Se recomienda (mucho) usar un despliegue aleatorio para evitar esto y dotar a las colinas de un mayor valor estratégico. La línea de visión se suele usar casi siempre para proyectiles. Al fin y al cabo, un nene montado en algo volador encima de una colina tiene como un cartel gigante que pone "¡Eh! ¡Estoy aquí! ¡Disparadme!".

El segundo efecto de las colinas es que al estar en posición elevada, quien esté arriba dispone de un +1 a la Resolución del Combate. Vale, esto hace que los atronadores con estandarte y músico situados en el linde de la colina puedan aguantar la carga de cualquier caballería ligera. Pero pensando más allá... cuando hay una colina en medio del campo de batalla, subir a ella con una unidad puede ser muy interesante para contar con otro +1.

Subir y bajar. Para evitar el poner miniaturas (o peanas de movimiento) entre arriba y abajo, se puede usar una regla de la casa que consiste en considerar que subir o bajar de una colina cuesta 5cm, sin tener en cuenta cuánto mide la altura, la longitud o la diagonal. Una vez superados esos 5cm se considera que la unidad está arriba (o al menos las miniaturas que se puedan "meter" gracias al movimiento). Para bajar, otros 5cm. *Ejemplo:* 9 Caballeros del Reino en formación 3x3, está a 32cm de una colina y marcha hacia ella. De los 40cm de movimiento, 32 se gastan en llegar hasta la colina, 5 en "subirla" y los 3 restantes en avanzar (con lo que sólo los 3 primeros caballeros estarían "arriba"). Si los Caballeros reciben una carga frontal, tendrían un +1 a la RC, pero si es por retaguardia no (ya que los caballeros traseros no están en la colina). *Ejemplo 2:* si tenemos 10 atronadores en el borde de la colina, unos Caballeros del Reino a 36cm de la colina no podrían cargar (36cm + 5 de "subir" son 41cm).



Colina de Scenografic (se puede comprar en www.e-minis.net), cerca de 20€

Cómo conseguir una colina

- **Rápido y barato.** Coge un par de fundas de DVD (o de juegos de consola).
- **Comprar.** Tanto Games Workshop como todas (o casi todas) las marcas de escenografía prefabricada tienen colinas en su catálogo. Desde 15 a 50€ dependiendo del material, calidad, tamaño o si tiene "añadidos". Con suerte, para las ferias cercanas a Navidad se pueden conseguir colinas muy majas. *Precio:* entre 15 y 50€. *Tiempo:* 0.

- **Hobby.** Hay varias formas de conseguir una colina, desde usar moldes de rocas, a usar trozos de corcho, pero lo más común es crear una con poliestireno (ese corcho blanco que envuelve la mayoría de aparatos eléctricos). Además de en el libro "Escenografía para Wargames" de Games Workshop, en su propia web podéis encontrar tutoriales muy interesantes sobre colinas. Las colinas de poliestireno son sencillas y baratas. *Precio:* menos de 5€. *Tiempo:* 1 horas.



Las colinas "de crocanti" ;) (e imágenes de más escenografía casera) en la página del club Noega http://www.clubnoega.com/plantilla.php?art=modelismo_galerias_escenofantasy

Edificio

Los edificios se habían considerado muy importantes en la primera (y segunda) ediciones de Warhammer. A partir de su transformación de "juego de rol con miniaturas" a "juego de estrategia con miniaturas" los edificios pasaron a ser parte más del "decorado" (terreno impasable o difícil). En 1999 con el lanzamiento de Mordheim (el sistema de escaramuzas de Warhammer y uno de los mejores juegos que ha hecho jamás GW) los edificios cobraban toda la importancia como escenografía. En esta séptima edición parece que han querido dotarlos de la necesaria importancia sin que sean el núcleo de la batalla, con apartado propio en el manual. "Casualmente" GW va a sacar edificios de plástico para Warhammer este mismo verano :P como ya sabréis.

Cómo conseguir un edificio

- **Rápido y barato.** Aparte de usar un trozo de papel cuadrado de unos 10-15m de lado (o rectangular), la mejor forma (barata y sencilla) de tener edificios es usar escenografía de papel, recortable. Hay muchas webs con escenografía recortable, pero sin duda una de las que más usan los adeptos a esta forma de crear escenografía es la que proporciona Wizards of the Coast para usar en el juego de Dungeons and Dragons: <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/fpm/archive>
En esta web se ofrecen numerosos PDF's descargables (carreteras, murallas, una iglesia, una taverna, un mausoleo...). Lo único que hay que hacer es descargar el PDF, imprimirlo y construir (tijera y pegamento en mano) el edificio siguiendo las instrucciones. Si quieres que te dure un poco, lo mejor es comprar algo de cartulina y pegar lo que imprimas a la cartulina; conseguirás que sean algo más duros (¡pero no mucho!).
- **Comprar.** Varias empresas de escenografía venden casas prefabricadas. La calidad suele ser muy alta, y tienes desde escenografía específica para Hombres Lagarto (la alemana Ziterdes hace elementos muy guapos, tanto de edificios como de escenografía) hasta Khemri, pasando por supuesto por la escenografía "europea" (Imperio y Bretonia). Lo malo, sin duda, es que esa calidad se ve reflejada en su precio, y aunque se pueden encontrar casitas por menos de 30 euros lo más normal es que cuesten más. *Precio:* entre 20 y 100€. *Tiempo:* 0.



Casa de Resina Planet (se puede comprar en www.e-minis.net), menos de 20€



Hirst Arts es una empresa que vende moldes de ladrillos que pueden usarse para crear tus edificios. Queda muy espectacular. www.hirstarts.com

- **Hobby.** Crear una casa o edificio desde cero puede resultar muy costoso, no en materiales sino en tiempo (es probablemente el elemento de escenografía más complicado). Es necesario crear un boceto, pensar en los materiales, crear la estructura... Sin duda para arquitectos en potencia o gente con tiempo libre crear todo un poblado puede ser una tarea más que gratificante. Para crear casas "normales", en Escenografía para Wargames (GW) o en la web de GW

hay varios tutoriales. Una alternativa casera es usar ladrillos, ya sea de moldes o ladrillos sueltos. Para ladrillos sueltos, en muchas jugueterías se venden "casas" de ladrillo para montar; no hay más que obviar sus planos y hacerla de cero con los nuestros. Además, te puede ayudar gente. La opción de moldes tiene como referencia en el mercado a Hirst Arts (www.hirstarts.com), con muchos moldes diferentes. *Precio:* entre 5€ (casero) a 60€ (ladrillos). *Tiempo:* entre 5 horas y 10 horas.

Muros y Vallas

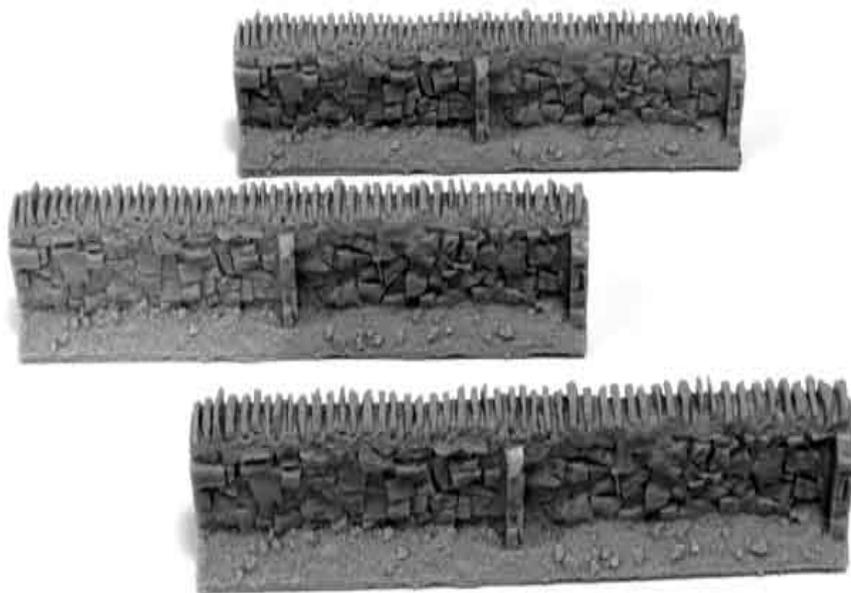
He aquí uno de los elementos más sencillos de conseguir, con reglas en el juego, y que sin embargo no suelen usarse mucho en los campos de batalla (¿por qué?). En Warhammer, un muro o valla se considera obstáculo defendido (las tropas que cargan pierden todos sus bonos de carga), y además proporciona cobertura (pesada). Es, sin duda, un excelente elemento para colocar detrás tropas "fijas" (proyectiles, máquinas de guerra). También puede funcionar muy bien como lugar donde parapetar tropas de recepción (tres filas de siete Lanceros Asur detrás de una valla de madera son mucho más acojonantes que en campo abierto).

Muros destruidos. La pregunta que se hace mucha gente es: una bala de cañón ¿agujerea un muro? Obviamente sí. ¿Y un Kroxigor no destruye una valla de madera? Pues claro. Aunque el juego no proporcione (de forma oficial) reglas para representar esto, se puede considerar que un muro (sección de 10 ó 15cm) tiene R7 y 4 heridas (de esta forma es probable que un cañón destruya una sección de muro, pero también un Estegadón a la carga).

En definitiva...

Con estos consejos de despliegue, creación y uso de escenografía, esperamos sinceramente que vuestras partidas a partir de ahora tengan un uso más racional de la escenografía que el "despliegue mi colina aquí y tú tu bosque ahí". Por supuesto que estas reglas pueden ser cambiadas si encontráis alguna regla que refleje mejor la realidad ;) (¡y esperamos vuestros correos!)

No ha sido una lista exhaustiva; podríamos haber hablado de terreno difícil (una sección llena de grava), de ruinas, de monolitos... Tanto a nivel de creación como de uso, hay infinitas posibilidades. Y no os cortéis si tenéis un Monolito Mágico en el centro del campo de batalla y queréis que todo intento de magia a 30cm de él tenga un +1... al fin y al cabo, Warhammer es un juego y el objetivo es pasarlo bien ;)



Tres muros de ForgeWorld (<http://www.forgeworld.co.uk/walls.htm>), 18€

Cómo conseguir un bosque

- **Rápido y barato.** Dos tiras de papel de unos 15cm de largo por 2cm de ancho harán de "valladas". Para todos los que tenemos la Batalla por el Paso de la Calavera hay una valla realmente preciosa de los Enanos. *Precio:* menos de 1€. *Tiempo:* menos de 1 minuto.
- **Comprar.** Multitud de empresas de escenografía venden valladas y muros de muchos tipos: de madera, de madera reforzada, de piedra... Incluso ForgeWorld vende muros. *Precio:* entre 3 y 8€ cada sección de muro/valla. *Tiempo:* 0.

- **Hobby.** Se puede crear una valla u obstáculo de mil formas. Con palillos, con restos de matrices, con masilla y lápices y "restos", con piedras... La forma más sencilla es coger un estropajo de cocina, cortar una tira y ponerla encima de una base, pero crear una barricada es algo para lo que se necesita poco tiempo y queda muy efectivo en el campo de batalla. Si quieres empezar a crear escenografía y te da miedo, empieza por crear un obstáculo defendido (una trinchera) con restos y con masilla. Luego ves probando con otros muros... *Precio:* menos de 1€. *Tiempo:* menos de 1 hora.

Escenografía y Magia

Es importante la interacción de la magia con los elementos. Aparte de la posibilidad de destruirlos (como hemos visto, se pueden adoptar reglas de la casa para reflejar esto), algunos elementos son muy importantes con la magia. En concreto, el Saber de la Vida y el Saber de Athel Loren tienen una especial relación con la escenografía.

Señora del Río. Este hechizo de puede lanzarse hasta 30cm de un elemento acuático. Los ríos y pantanos entran en esta categoría, pero un pozo en medio de un pueblo imperial no :P

Señor del Bosque. Como Señora del Río, afecta a 30cm de un elemento boscoso. En esta categoría entrarían todas las maderas vivas. Es decir, bosques o selvas, pero NO valladas de madera, ni casas de madera, ni un seto (el Ataque de las Bayas Voladoras no

cuela). Si el bosque resulta destruido por la regla de la casa explicada aquí, ya no existe como bosque.

Señor de la Piedra. Uno de los hechizos más devastadores contra ejércitos de esos que se aprovechan de las colinas, se puede lanzar cercano a una colina (terreno elevado), saliente rocoso o ruinas. En definitiva, elementos de piedra "unida a la tierra". Hay que remarcar esto porque una casa hecha de piedra NO es ni una colina, ni un saliente rocoso, ni unas ruinas. ¿Y un puente de piedra? Pues aunque por la lógica podría ser, según las reglas no, no es "roca unida". Ni un muro de piedras. Colinas y ruinas (rocosas).

Saber de Athel Loren. El mismo comentario que para Señor del Bosque se aplica a Cántico de los Árboles y Furia del Bosque: sólo sobre bosques vivos, no sobre "elementos de madera muertos".

TOCADO... ¿Y HUNDIDO?

Introducción a **Axis & Allies: War at Sea**

Por Namarie

Lo sabíamos desde hace tiempo. Axis & Allies, la licencia de Avalon Hill más importante, ahora en manos de Wizards, acabaría sacando un juego de batallas navales. Y meses después de ver las primeras fotos... aquí está.

El juego de miniaturas para recrear batallas navales de la Segunda Guerra Mundial. Algo que no tiene FOW, competidor directo (y de momento claro vencedor) en la pequeña guerra de wargames de la 2GM.

Era de esperar, por supuesto. La expectación que había en el nuevo juego-ampliación de Avalon Hill (WOTC) ha sido sabiamente tranquilizada desde la propia web de Wizards, dando imágenes de los barcos, de las cartas, e incluso el manual escaneado. Y hace muy poquito, llegó a las tiendas...

El trasfondo

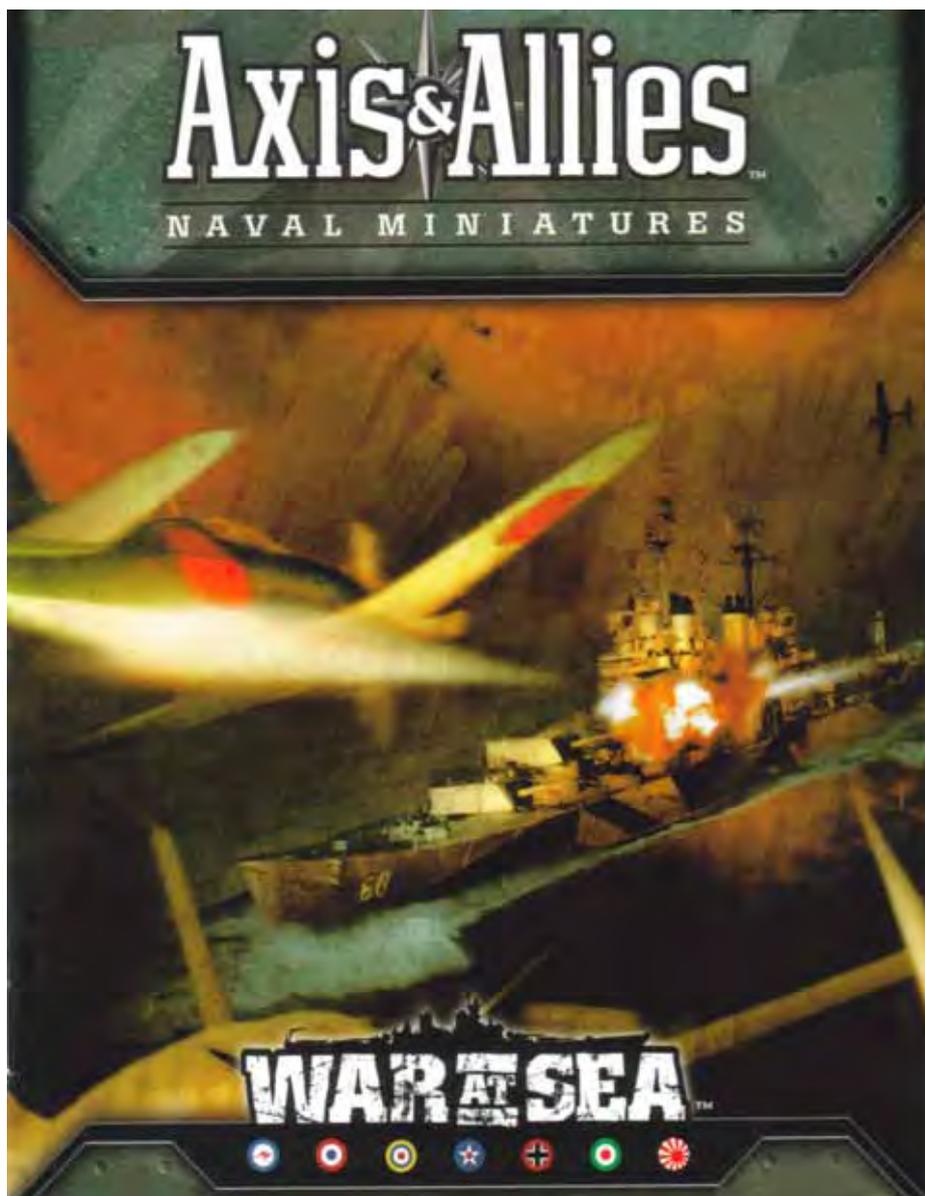
Esto... bueno, Segunda Guerra Mundial, lucha en los mares y océanos... si quieres saber de qué va hay muchas enciclopedias, libros y películas :P

Qué se vende

Por si alguien no lo sabe, aunque sea Axis & Allies este juego NO es compatible con el A&A "normal" (el de soldaditos y tanques). Esto quiere decir que los aviones (sí, hay aviones) de War At Sea son muuuuucho más pequeños y con cartas completamente diferentes. Con el juego de batallas "terrestres" comparte el nombre y la mecánica del juego (de la que hablaremos más adelante). Nada más.

Como en todos (casi) los juegos de miniaturas coleccionables, se pone a la venta un "set de introducción" y unas "cajas de ampliación". El set introductorio está más que bien: varios mapas (dos de doble cara, con lo que hay cuatro posibles "campos" de juego), islas, el reglamento de introducción, el reglamento de verdad, marcadores de daño (de cartón), dados y hasta 9 miniaturas (de las cuales te aseguran que haya 3 de Eje y 3 de Aliadas, por lo que dos personas pueden jugar nada más cogiéndose la caja). El precio de la caja de introducción es de unos 25 euros, lo que está realmente bien. Entre las miniaturas cae una rara (y 2 infrecuentes). Muy muy parecido al A&A "de tierra", pero con menos miniaturas.

El booster (caja) de ampliación vale 15 euros y viene con cinco (5) miniaturas (R + I + 3C). Pero... no, no, de las miniaturas hablo luego. Hay una



rara por booster. Con lo que piensas, coñe, 15 euros 5 minis (1R), y en la caja de iniciación 25 euros 9 minis (1R), es decir, casi el doble, y encima que si dados, que si tableros, que si marcadores... O los tios de Wizards no tienen alguien competente en Marketing o no se entiende, porque (exceptuando para coleccionistas) la opción de pillarle dos starters es sin duda la más viable y útil. Al menos es la que recomiendo, si no vas a hacer la colección (cosa bastante chungona). Sale a cuenta.

El tablero

Dos hojas enormes de ¿papel? (plastificado pero creo que de menos calidad que el de A&A), que nada más sacar del booster ya tienen los cantos "pelados". Un auténtico desastre. Con lo bonito que es el tablero de Star Wars, ahí, de cartón duro... Aquí un papel mal doblado y va que chutas.

Por lo menos es bonito. Tanto el mar como las secciones de costa están



Pocos, pero algunos barcos están bien pintados. Especialmente el Yamato (abajo).



bien dibujadas, y las islas adicionales (útiles para establecer las líneas de visión) cumplen su cometido.

La sorpresa (o no) es que las casillas son bastante grandes, y no son hexagonales (son cuadradas). En principio podrían haber (teóricamente) hasta cuatro barcos, dos submarinos y ocho aviones. Parecerá el metro a las ocho y media de la mañana un laborable de Marzo, pero de haber, cabe. Y sin querer (o no) ya os he mencionado los tipos de miniaturas que hay ;)

Deciros que es habitual que en un blister venga un barco grande (suelen ser raros), algún avión que otro, y tres minis más.

Las miniaturas

Hay, como habéis visto, tres tipos básicos de miniaturas: barcos, submarinos y aviones. Podríamos decir que en realidad hay barcos grandes,

barcos pequeños, barcos muy pequeños, botones transparentes con dos mocos encima (las lanchas torpederas italianas), submarinos (que es como un barco pero con base transparente) y aviones (que suelen ir de tres en tres pegados por las alas y encima de una base muy chula).

La escultura de las miniaturas es aceptable pero no dista mucho de las miniaturas de barcos de plástico de un todo-a-100. Son de esa goma con la que están hecha la mayoría de miniaturas coleccionables. Y ver a un peazo (bueno... de forma figurada) barco doblarse cual mantequilla, no mola.

Entramos en el tema de la pintura. La pintura brilla por su ausencia. Es normal tener barcos completamente grises o que parecen pintados por un crío de 5 años (claro que es "made in china", quizá sí que están pintadas por un crío de 5 años). De hecho, el nivelón de ¿pintura? en general es para echarse

a llorar. Y nos quejábamos de los soldaditos de A&A y de la Leia de Star Wars.

Quizá los forofos de la historia suelten un "¡pero si es correcto! ¡El HMAS Sydney era gris!". Sí, vale, pero podrían tener algún detallito... Algunos barcos los tienen, que si un lavado de tinta, que si un poquito de camuflaje... Pues podría haber sido en todos, que no costaba tanto, milks. Una bandera. Mira que un detallito como la bandera (los circulitos concéntricos para indicar que es británico) no costaba nada. Pero es que ni eso.

En la parte positiva (eh, hay algo positivo...) aparte del realismo hay que destacar que en algunos barcos grandes los cañones se mueven (uuuh, qué emoción...) y que los aviones están mejor (éstos se los daban a los niños de 8 años). Y que hay algún barco que sí que está bien pintado (pero sólo alguno...) como el Bolzano (Italia).

Si os parece que exagero, compraos un blister.

Por cierto, que ocurre como en Axis and Allies y en Star Wars: los aviones están en escala respecto al resto de aviones y los barcos están en escala respecto al resto de barcos, pero en el juego los aviones son más grandes (proporcionalmente) que los barcos (de hecho los barcos están a 1:1800 y los aviones a 1:900).

El manual

Cara y cruz. Si las miniaturas es de lo peor que hemos visto en un juego de miniaturas, el manual es soberbio. El de introducción peca de lo mismo que el de A&A: es demasiado introductorio y no sirve prácticamente de nada. Sin embargo, el manual completo es... muy completo. En 40 páginas (como veis no es un juego muy difícil) se explica de una forma muy detallada, muy clara y muy gráfica cómo funciona el juego. Los mapas y los dibujos con ejemplos abundan (hay muchos), por lo que el manual ayuda a ver cómo es el juego realmente. Se incluyen algunas ilustraciones de barcos (y aviones) que hacen mucho más amena la lectura. La maquetación es impecable: clara, bonita y agradable. Por si fuera poco, después de las reglas (que están muy bien ordenadas y estructuradas de una forma lógica) tenemos un par de escenarios adicionales, un glosario de términos y una hoja de resumen del turno. La mano de Avalon Hill debe ser poderosa...

Sólo falta una cosa para que sea perfecto, y es que sea gratuito... ¡pues lo es! En la página web de Wizards of the Coast (www.wizards.com) sección Axis & Allies (anda, búscalo que no cuesta tanto) tienes la opción de descargar el manual.

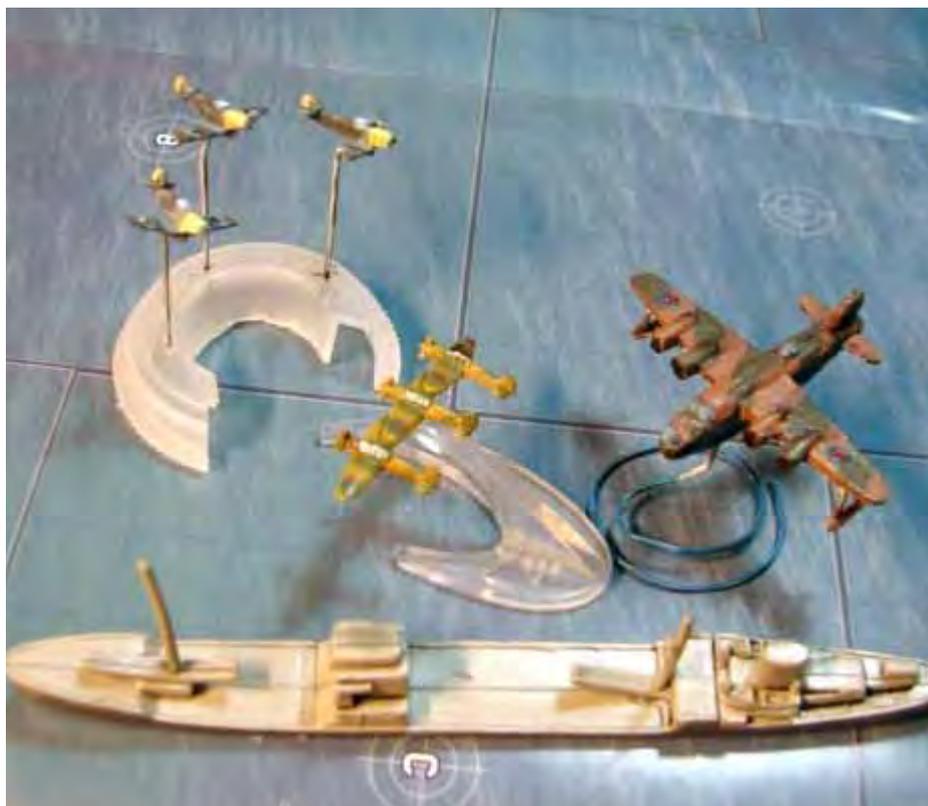
Las facciones

Hay siete "ejércitos" en juego: Australia, Francia, Reino Unido, los americanos, los alemanes, Italia y Japón. Más o menos está bien (aunque ¿realmente hacía falta meter a Australia? ¿Tantos barcos australianos había en la guerra? ¿No era suficiente con seis naciones? ¿O cinco, si me apuras?). Bueno, puede ser que algún mandamás de Wizards tenga familia en Australia, o quizá es que allí se vende muy bien el juego. No sé. Sin embargo, llega la gran cagada (o gran acierto de márketing) del juego: la proporción de miniaturas por facción.

A ver, los grandes combates navales de la 2GM se produjeron sobre todo en el Pacífico (americanos y japoneses) y en las fostias entre alemanes y británicos (y americanos, claro...). Pues vamos a ver la proporción de comunes, infrecuentes y raras:

- Australia: una infrecuente y una rara (bien).
- Francia: una de cada (vale).
- Los británicos tienen 4 comunes, 1 infrecuente y 4 raros. Casi la mitad son raros...
- Los yanquis cuentan con 7 miniaturas comunes, 5 infrecuentes ¡y 7 raros!
- Alemania tiene tres de cada.
- Italia tiene tres comunes, una infrecuente y dos raras.
- Japón (que básicamente hizo guerra naval) dispone de 6 comunes, 4 infrecuentes y 6 raros.

Es decir, estamos que en cualquier facción tienes tantas raras como comunes. ¿Qué quiere decir? Pues que acabas teniendo más lanchas torpederas italianas que kamikazes japoneses. Podrían haberse esforzado un poquitín y hacer la proporción más equilibrada. Tener más de un tercio de miniaturas raras hace que coleccionar sea bastante difícil, además de aburrido... ¿alguien quiere una lancha torpedera italiana? :(Vale, de nuevo el Señor Márketing ha pensado en los coleccionistas (hum, 23 raras, son mínimo 1 starter 22 boosters, a 15 euros por booster...). Pues sinceramente podría haber pensado más en los jugadores. Creo que habría acertado.



...y bueno, si no te gustan las minis puedes aprovechar lo que tengas por casa... o hacerlas tú mismo ;) como este forero de los foros de Wizards...

El juego

Pues el juego muy bien. Es una pena. Buen manual, buen juego, pero pésimas miniaturas y (por la estructuración) demasiado orientado a vender y poco a jugar.

Si has jugado a Axis & Allies (el de infantería y tanques) "adaptarte" a War at Sea te será muy sencillo, puesto que el turno es muy parecido y la estructura de las cartas, la designación de daño, etc. son casi idénticos. La excepción es que las cartas son en WaS más completas; todas ellas tienen un "trasfondo" de la unidad bastante apetecible.

La batalla se inicia con el despliegue de los ejércitos: los submarinos pueden desplegar generalmente hasta medio campo de batalla, los barcos en la primera línea de casillas, y los aviones se guardan. Hacer un ejército equilibrado no es algo trivial; los aviones son buenos, pero el fuego antiaéreo puede acabar fácilmente con ellos; los submarinos son buenos contra barcos pero frágiles contra aviones... No es un "piedra-papel-tijera", pero por ahí van las cosas, así que lo mejor es tener un poquito de todo...

El turno se divide en 9 fases (sí, 9...) pero todas con su lógica (claro,

como que lo han copiado de A&A, no te digo...).

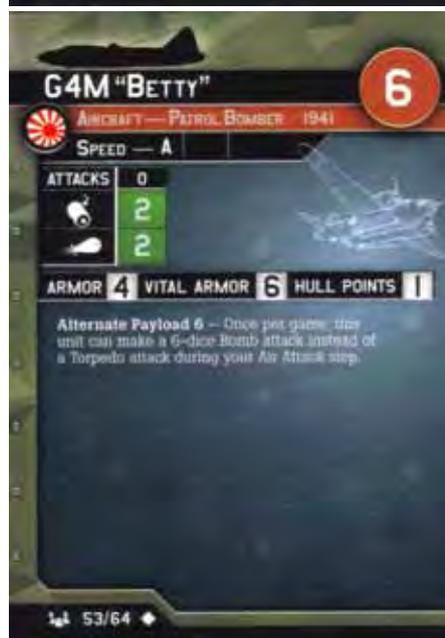
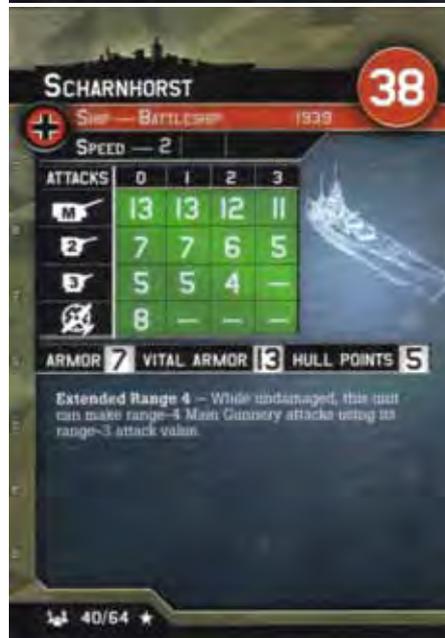
- Iniciativa. En esta fase se determina qué jugador empieza. Como en Star Wars o Axis & Allies, se hace con una tirada (añadiendo el "bono de general" si es que tienes algún barco con banderita... barcos raros, claro).
- Movimiento. Los barcos y submarinos mueven entre 1 y 3 casillas. El movimiento es importante porque en War at Sea el alcance de las armas es bastante reducido (generalmente no se puede disparar a algo a más de 3 casillas de distancia). El jugador que ganó la iniciativa mueve primero.
- Despliegue aéreo. Los aviones salen de la base aérea (o de los portaaviones, que molan... y suelen ser raros) y se colocan en cualquier casilla. Los bombarderos hacen pupa a barcos y submarinos (algunos), mientras que los cazas están para proteger a los bombarderos y petar cazas enemigos.
- Defensa aérea. Antes de que los aviones suelten las bombas, los barcos con "antiaéreo" (casi todos) pueden disparar a los aviones de su misma casilla. En general se cogen tantos dados como valor de antiaéreo y se lanzan, por cada 4+ es un "toque" al avión (5+ si estás

disparando a un bombardero y hay cazas en la misma casilla) y dependiendo de cuántos dados sean 4+, el avión puede estar "abortando la misión" (vuelve sin hacer daño) o destruido (dependerá de la "resistencia" del avión). El mismo mecanismo que en Axis & Allies.

- Ataque aéreo. Los aviones atacan siguiendo el mismo procedimiento: tantos dados como su valor de torpedos o bombas (o antiaéreo), cada 4+ es un acierto, bla bla. Como en A&A, se hacen todos los ataques antes de retirar las bajas; esto quiere decir que dos cazas enfrentados disparan ambos y a final de fase se retiran del juego si es necesario.
- Ataque de superficie. Cada barco o submarino puede atacar a otros barcos o submarinos usando armas convencionales (cañones, vamos). Los barcos más potentes tienen varios cañones, y cuanto más cerca esté el enemigo más daño puede que haga. Hay barcos que te pueden hacer tirar más de 30 dados en un mismo turno (el Scharnhorst por ejemplo tiene tres cañones que a corta distancia son 13, 7 y 5 dados, más 8 de antiaéreo).
- Ataques de torpedo. Pues parecido a un ataque de superficie pero sólo cuentan los 6's en los dados y si impactan hacen el doble de daño. Si eres como yo, que los 6's sólo salen en los Liderazgos de Warhammer, olvídate de torpedos.
- Los aviones vuelven. "Salen" del tablero (van a la base aérea) y se están un turno repostando, o si tienes portaaviones los llevas ahí y los dejas hasta el siguiente turno. Lo normal es no tener portaaviones :(
- Fin de turno. Es una fase porque si tienes un barquito (o submarino) en una casilla de "objetivo" y no hay enemigos en esa casilla ni adyacentes, ganas points (si sumas los puntos de objetivos con los de bajas enemigas y llegas a 150, ganas).

LO BUENO

- Es el único juego que llega a la gran masa de batallas navales, sacando los juegos de mesa y el genial Victory at Sea de Mongoose Publishing.
- El juego es equilibrado, atractivo, variado, táctico y entretenido.
- El manual está muy bien hecho (y te lo puedes descargar gratuitamente).
- Si sabes jugar a Axis & Allies tienes mucho camino hecho.



Tres de las cartas (lado con las reglas). En el lado opuesto, su "trasfondo".

El juego, como veis, es simple, sigue el mismo esquema todo el rato (mira distancia, tira tantos dados e intenta lanzar cuantos más 4+ mejor), pero, como en A&A, hay que pensar bien tanto los movimientos como los ataques (dónde y con qué disparar). El juego, además, se complica con cosas como islas, niebla o corales (que pueden impedir línea de visión o pueden impedir el movimiento). Sin olvidarnos, por supuesto, que la mayoría de barcos y aviones tienen sus propias reglas especiales.

El futuro

Ya se han anunciado dos ampliaciones para War at Sea durante este 2.007. Si tiene tanta aceptación como Axis and Allies, sin duda captará a gente. Sólo esperamos que las ampliaciones traigan (además de montones de barcos, submarinos y aviones nuevos) un aumento en la calidad del pintado...

En resumen...

Como juego está bien pero no mata. Al ser único en su especie (creo que actualmente no hay ningún juego de barcos... si quitamos los de tablero) tiene su atractivo, y como juego es tan apasionante como Axis & Allies Miniaturas, con unas reglas y un manual muy currados. Pero los juegos de miniaturas son "juegos" y "miniaturas" (el "de" me lo como); como juego, bien, pero como miniaturas mal. Así que si te apasiona Pearl Harbor y quieres recrear las batallas del Pacífico o las luchas navales, mi consejo es que (sinceramente) busques un juego de mesa en vez de éste (que tendrá miniaturas aún peores pero no sentirás que te han tomado el pelo), como puede ser el excelente "Axis & Allies: Pacific" <http://www.wizards.com/default.asp?x=ah/prod/axispacific>

Ah, y no os penséis que tengo algo en contra de las lanchas torpederas italianas... Contra los italianos, puede :P

LO MALO

- Las miniaturas son de pésima calidad de pintura (en general) y con escultura no muy buena.
- Muy caro para lo que es (15 euros por 5 barcos...), bastante más de lo que es habitual en los juegos de miniaturas coleccionables.
- Es coleccionable, lo que te toca te ha tocado.
- Tiene una muy mala distribución de miniaturas por rareza, utilidad y facción.

HEREDERO DEL PADRE

Por Eric Cagle

Traducción y adaptación de Juan Mieza (Keyan Sark)

El universo Star Wars está lleno de interesantes escenarios del tipo "¿Y si...?". ¿Y si los Rebeldes hubieran fracasado en la destrucción de la primera Estrella de la Muerte? ¿Y si Luke no hubiese podido rescatar a su amigo Han Solo de las garras de Jabba el Hutt? Y, sobre todo, ¿Y si Luke hubiese sucumbido a la tentación del Lado Oscuro cuando el Emperador Palpatine le ofreció unirse a él? En este escenario "alternativo" nos basaremos en la posibilidad de una caída de Luke al Lado Oscuro de la Fuerza convirtiéndose en un peón del Emperador y del insidioso poder del Lado Oscuro.

En la climática escena final de El Retorno del Jedi, el Emperador ofreció a Luke una última oportunidad de unirse a su padre y abrazar el poder del Lado Oscuro. En este escenario, Luke -destrozado entre su sentido del deber hacia la Rebelión (y sus amigos) y el poder de las palabras del Emperador - se rinde y comienza su conversión al Lado Oscuro de la Fuerza. Con el Emperador y Vader aún vivos, y la segunda Estrella de la Muerte salvada de la destrucción, la Rebelión es rápidamente aniquilada. Tras la caída de Luke al Lado Oscuro, Leia ya no pudo sentir más la presencia de su hermano y supuso que había muerto durante el enfrentamiento con el Emperador y Darth Vader.

Leia, Han, Chewbacca, Lando, C-3PO, y R2-D2 consiguieron huir de Endor por los pelos y, al no tener otro sitio al que ir, regresaron al sistema Bepin para planear su próximo movimiento. Anticipando este curso de acción, el Emperador había apostado a un enorme contingente de tropas de asalto en la Ciudad de las Nubes y les capturó. Leia y los demás fueron enviados a Coruscant donde esperaban ser ejecutados.

Tras una semana de torturas e interrogatorios acerca del paradero de los restos de la Rebelión, Leia, Han y los demás fueron conducidos a la Sala del Trono. Sin embargo, el Emperador se reservaba una sorpresa. Aunque Luke había caído por completo en las garras del Lado Oscuro, su lealtad aún debía ser puesta a prueba. El Emperador había dispuesto un suministro de armas a lo largo de la sala y ofreció a los prisioneros una posibilidad de escapar peleando - o matar a Luke. El Emperador también veía la posibilidad de seducir a Leia hacia el Lado Oscuro y ordenó a su joven aprendiz hacerla caer en la trampa.

Los dos bandos se miraron en silencio durante unos instantes, antes de que se desenfundaran los blasters y el zumbido del sable de luz de Luke rompiera el silencio.

Preparación del Mapa

Además del mapa, es necesario poner cuatro fichas de la Habitación del Trono, que puedes descargar de la web de Wizards of the Coast. Estas piezas resistirán mejor si las imprimes sobre cartulina en lugar de papel. Otra alternativa es imprimirlas en papel y luego pegarlas sobre una pieza de cartón. Para obtener los mejores resultados utiliza adhesivo en spray o pegamento para papel. De acuerdo con la web de Wizards, estas piezas no se admiten en partidas de torneos.

Despliegue Imperial

La Fuerza Imperial está formada por Luke Skywalker, Caballero Jedi (Jedi Oscuro); el Emperador y tres Guardias Reales. Si el jugador Imperial quiere usar otras fuerzas, puede cambiar a Luke por otro personaje con la habilidad Lightsaber Sweep, siempre que no cueste más de 35 puntos. En total, 100 puntos.



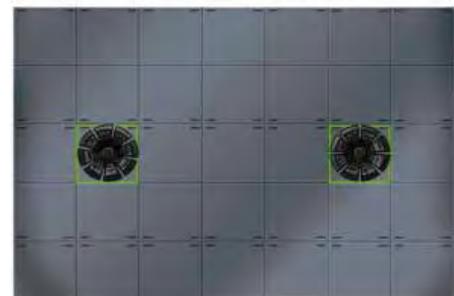
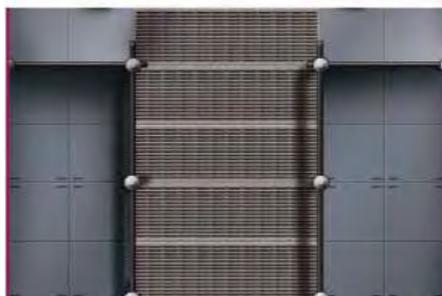
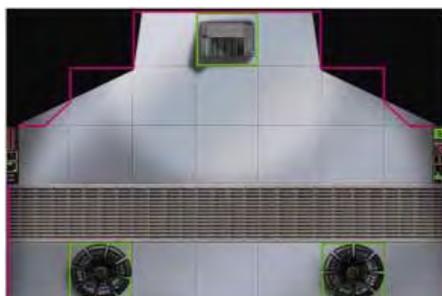
- Luke Skywalker, Jedi Knight (Dark Jedi) 27pt
 - Emperor Palpatine 40pt
 - 3 Royal Guard 33pt
- Total escuadra:** 100 puntos

Condiciones de Victoria Imperial

El jugador Imperial vence si logra alguno de los siguientes objetivos:

Derrotar a Han, Leia, y Lando: Si Han Solo, la Princesa Leia, y Lando Calrissian son derrotados, el jugador Imperial gana el escenario.

Caer en el Lado Oscuro: Si Leia cae en el Lado Oscuro (ver más abajo), el jugador Imperial gana el escenario.



Aquí podéis descargar estas nuevas secciones de tablero:

<http://www.wizards.com/%5Cswminis%5Cdownloads%5CThroneRoom1.zip>

<http://www.wizards.com/%5Cswminis%5Cdownloads%5CThroneRoom2.zip>

Despliegue Rebelde

La fuerza Rebelde está formada por la princesa Leia, Han Solo, Chewbacca, Lando Calrissian, C-3PO, R2-D2 y un soldado Rebelde. Si el jugador Rebelde lo desea puede construir otra escuadra de 100 puntos pero debe incluir a Han Solo o a la Princesa Leia.

- Princess Leia, Senator 13pt
 - Han Solo, 28pt
 - Chewbacca, 24pt
 - Lando Calrissian, 16pt
 - C-3PO, 6pt
 - R2-D2, 8pt
 - Rebel Trooper, 5pt
- Total escuadra: 100pt

Condiciones de Victoria Rebelde

El jugador Rebelde vence si consigue alguno de los siguientes objetivos:

Derrotar al Emperador y los Guardias Reales: Si los Rebeldes logran derrotar a Palpatine y sus tres Guardias Reales, pero Luke sigue vivo, el jugador Rebelde gana el escenario.

Convertir a Luke Skywalker: Si Luke logra volver al Lado Luminoso (ver más abajo), el jugador Rebelde gana el escenario.



Reglas Especiales

Mantened la Posición: Los tres Guardias Reales no pueden salir de la Habitación del Trono hasta que el Emperador sea derrotado.

Mi Joven Aprendiz: Luke puede emplear los puntos de Fuerza del Emperador Palpatine mientras esté en el bando Imperial.

Defender a Luke Skywalker: Luke Skywalker se beneficia de la habilidad de guardaespaldas (bodyguard) de los Guardias Reales igual que si fuese el Emperador.

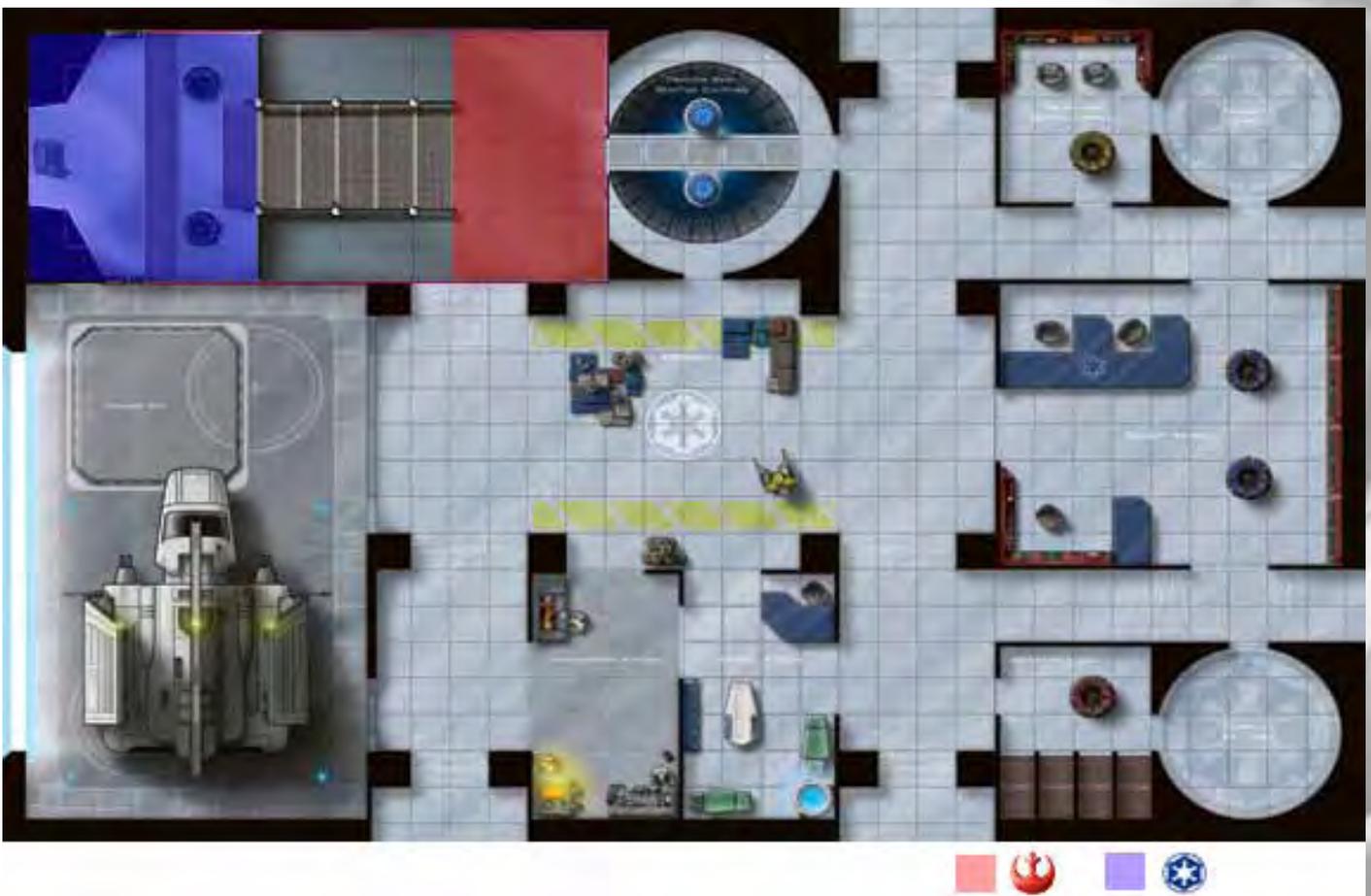
Salto de Fuerza: Invirtiendo un Punto de Fuerza, Luke puede mover hasta seis casillas en línea recta ignorando las penalizaciones al movimiento debidas al terreno. Si lo hace, esta acción sustituye a su movimiento normal por ese turno.

Lanzamiento de Fuerza: Invirtiendo un Punto de Fuerza, Luke puede usar la Fuerza para levantar una caja, contenedor u objeto similar y lanzárselo

a un oponente (se supone que la Sala del Trono esta llena de objetos como esos). Esta habilidad sustituye a su ataque normal pero requiere una tirada de ataque. Si el objeto impacta a su objetivo le causa 10 puntos de daño.

Únete a mi, Hermana: En cada turno, en lugar de atacar, Luke Skywalker puede invertir uno de sus Puntos de Fuerza para reducir el total de Puntos de Daño de Leia en 15. Si Luke logra derrotar a Leia a base de una combinación de esta habilidad y de ataques normales, se considera que ha logrado hacer caer a Leia al Lado Oscuro y ella recupera de inmediato todos los Puntos de Daño que hubiese perdido mediante el uso de esta habilidad. Además, Leia se une a las Fuerzas Imperiales (ver Condiciones de Victoria Imperiales)

Vuelve con nosotros, Luke: En cada turno, en lugar de atacar, Han o Leia pueden invertir uno de sus Puntos de Fuerza para reducir el total de Puntos de Daño de Luke en 15. Si Han o Leia logran derrotar a Luke a base de una combinación de esta habilidad y de ataques normales, se considera que ha logrado hacer regresar a Luke al Lado Luminoso y este recupera de inmediato todos los Puntos de Daño que hubiese perdido mediante el uso de esta habilidad. Además, Luke se une a las Fuerzas Rebeldes (ver Condiciones de Victoria Rebeldes)



LA FLOTA DE LA REPUBLICA

Por Namarie

El ejército de la República es el formado por las naves de los clones (episodios 2 a 3) con algunos "extras" como los cazas jedi o las naves de Naboo. Se trata de un ejército con pocas naves "gordas" y sin clase 1, pero que resulta económico de coleccionar y efectivo en el espacio...



Republic Assault Ship

Es extraño que la República tenga como nave principal una clase 2 tan "común" (sin reglas especiales). Tiene una capacidad ofensiva interesante: turbolasers +4/3, cañón láser +2/2 y torpedos de protón +1/4 (en reduced sólo turboláser); una defensa regular (15/13/10, 12/10/7 en reduced) con PD+2 (+0 en reduced) y un hull aceptable (5/3). Sin embargo, para 40 puntos que vale podría hacer algo más, digo yo. Si la tienes bien, pero si no no te rompas la crisma buscándola.



Venator-Class Star Destroyer

Sin duda la mejor nave de la República (y una de las mejores de Light Side). Por 50 puntos una nave ofensivamente algo peor que la Assault Ship (Turbolasers +3/2, torpedos +1/4; en reduced sólo turbolasers) pero con PD+3, con más defensa (16/13/10, 13/10/7 en reduced), con algo más de Hull (5/4) y de regalo te llevas tractor beams (para que las naves clase 3 no se vayan lejos) y... un Fighter Launch de 4 (el más alto de todo Light Side). Es la nave que debes incluir en tu flota si quieres meter algún caza (y siempre quieres meter algún caza). Por si fuera poco, es Infrecuente (no Rara) así que no es difícil de conseguir. Una joya que debería estar en todas las flotas de la República (y quizá todas las de Light Side).



Republic Cruiser

Al ver cosas así, uno no deja de pensar que quizá los de Wizards pensaban que un ejército de la República debería tener sólo Venators. Bueno, se trata de una Clase 3 de 19 puntos, hull 3/3, con turbolasers +0/2 y antifighter +4, defensa regular (14/10/8 - 12/8/6) y un Command 3 que hace que la nave tenga algún tipo de interés pero tampoco lo consiguen... Podrían haberlo hecho mucho más interesante con un simple FL1, o con una arma secundaria, pero... puf. La (única) gracia de la nave es que tiene Command Counter (3), así que si pones tres, por menos de 60 puntos tienes tres command-3 que pueden dar un poco de mareo a tu oponente.



Tantive IV

Nave que aparece tanto en episodio 3 como episodio 4 (es la nave donde están Leia, C3-PO y R2-D2 al inicio del Episodio IV), la Tantive IV (Única) cuesta lo mismo que el Crucero (19), mismo hull (3/3), turbolasers mejorados (+2/2 y antifighter +4) y misma defensa. Para postre también tiene Command 3. Dicho de otra forma: es igualito que el Republic Cruiser pero único y con +2 al ataque. Su uso, el mismo, es decir sólo si quieres tener varios command counter de 3 (pon un par de Republic Cruiser y la Tantive IV y a ver la cara que se le queda a tu oponente cuando en un mismo turno le hagas tres Fly Casual).



Anakin's Jedi Interceptor

Uno de los dos cazas únicos de la República, raros (jo...) y muy interesante. Por 8 puntos es un caza que además de aguantar bastante bien (Interceptor, defensa 17 y Jedi Evasion que es como un Damage Reduction 1), tiene dos armas interesantes: cañón láser +5/2 y cañón de iones +5/1 (+5/2 contra naves no dañadas).



ARC-170

Otra rara de esas que piensas "ojalá fuera uncommon", porque es el mejor caza en relación calidad/precio de la República. Lo malo que tiene es que es una nave de asalto (no para a los cazas adyacentes) y que su defensa es muy normal (14), pero por 5 puntitos tenemos una nave que puede disparar dos veces: cañón láser (+3/1) y torpedos de protón (+3/4). Muy buena con los torpedos para eliminar clases 2 y 3 dañadas (o dejarlas en reduced).



Jedi Starfighter

Debe estar en todos los ejércitos que tengan cazas. Defensa 16, cuesta 5, cañón láser +3/1. No es una nave que quite el aliento, pero por 5 puntos una nave de defensa 16 y cañón +3/1 no está mal. Su función es ir contra cazas enemigos (alta defensa, ataque +3), no los laves contra naves gordas porque es difícil que hagan algo (a no ser que laves diez de golpe)



Naboo Starfighter

El "espermatozoide amarillo" es barato (4 puntos), y pese a tener una defensa baja (14) tiene dos armas: cañón +1/1 y torpedos (contra no-cazas) +3/2. Comparado con el resto de cazas (sin contar el ARC que al ser raro es difícil tener más de uno) el Naboo y el SoroSuub se colocan como primera opción al disponer de dos armas y sobre todo por tener Torpedos (aunque sólo dañen 2). No es una nave muy querida por los fans, pero en el juego puede resultarte más útil de lo que piensas...



Obi-Wan's Interceptor

El otro caza único (y raro) es el caza de Obi-Wan. Y es otra de esas naves indispensables (si llevas cazas).

Lo más importante no es su capacidad ofensiva (y no es nada despreciable: cañón laser +5/1 y cañón de iones +5/1, +5/2 contra naves enteras) ni defensiva (Interceptor y Defensa 17), sino que todos los cazas adyacentes ganan +2 al ataque... Esto significa que el mejor uso de este caza es esperarte a que el Venator esté cerca del enemigo (4 casillas o menos), y entonces dejar ir el Obi y algunos cazas más (ARC's o, si no los tienes, Naboo's o SoroSuub's); en el mismo turno en que mueves podrás disparar con el bono de Obi-Wan.



SoroSuub Patrol Fighter

Idéntico que los cazas de Naboo. Barato (4 puntos) con dos armas (cañón +1/1 y torpedos +3/2 contra no-cazas) y con defensa baja (14). La única estrategia posible con estos nenes (SoroSuub, Utapaun, Naboo...) es sacar el máximo posible (¿alguien ha dicho Venator?) e ir petando las naves gordas enemigas con algo que dañe (para ello los torpedos y los Venator son lo mejor). El mismo comentario que para el Naboo.



Utapaun P-38

Una nave malilla. Vale, es barata (3 puntos), y tiene la defensa habitual (14), pero tiene una sola arma (cañón +2/1). Sí, contra Droides es +4/1, pero en general es mejor un Jedi Starfighter (si quieres ir contra otros cazas) o tener una nave con dos disparos.



V-Wing Starfighter

Nave muy parecida a la anterior: 3 puntos, defensa 14 y cañón +3/1 (lo mismo que un Utapaun pero dejando fijo el +3/1). Sinceramente, lo dicho: para meter un V-Wing, pon un Jedi Starfighter o un Naboo.



La nave de asalto de la República (Republic Assault Ship) en Episodio II. Foto de www.starwars.com

ESCENARIO: LA BATALLA DE NABOO

Por Namarie (Datos técnicos de las naves de Wookieepedia <http://starwars.wikia.com/>)

La invasión por parte de la Federación de Comercio del pacífico planeta Naboo (habitado por humanos y Gungans) se ha debatido en el Senado. Sin embargo, debido a la lentitud, la Reina Amidala de Naboo presenta una moción de censura contra el Canciller Valorum. El senador Palpatine es el que tiene más números de ganar, pero eso no parece que signifique el fin de la guerra en Naboo. Amidala, junto a Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, el pequeño Anakin Skywalker y un comité de Naboo vuelven desde Coruscant al pequeño planeta invadido, con intención de liberarlo.

La batalla se hace en tres frentes: el primero es un temible cuerpo a cuerpo entre los droides de la Federación y los Gungans. Sin embargo, se trata de un señuelo, pues una pequeña fuerza va a intentar capturar al Virrei de la Federación de Comercio, el nemoidiano Nute Gunray, y obligarle a retirar la invasión. Para ayudar a las fuerzas de tierra, el tercer frente consiste en el espacio cercano al planeta: sólo si se consigue destruir la nave de control de droides, los droides del planeta dejarán de luchar, y sólo en ese caso se evitará la victoria de la Federación...

Este escenario representa el tramo final de "Episodio I", en el que unos cazas de Naboo intentan destruir la nave de control de droides de la Federación de Comercio.

Flota de Naboo

La flota de Naboo está formada por 20 Naboo Starfighter (usa cualquier caza de Light Side para representarlos). En uno de ellos se esconde el pequeño Anakin, pero aún no se sabe en cuál.

Flota de la Federación

La flota consiste en un Trade Federation Droid Control Ship y 5 Vulture Droid Starfighter (normal, no advanced).

Despliegue

El jugador de la Federación despliega su nave Droid Control Ship de la forma habitual, en el lado que no tiene dibujado el planeta. El jugador de Naboo no despliega ninguna nave.

Reglas especiales

¡Soltad a los pilotos! A medida que la batalla en tierra va avanzando, los pilotos de los N-1 vuelan hacia la batalla. Al inicio de su fase de movimientos, el jugador de Naboo puede lanzar entre 2 y 5 cazas desde el planeta (las casillas de planeta); estos cazas podrán mover de la forma habitual.

Quédate ahí. Qui-Gon le dice a Anakin Skywalker que se quede dentro de la cabina de un Naboo Starfighter cuando la patrulla de tierra se enfrenta a unos droides. Anakin se queda y accidentalmente activa el piloto automático que lo lleva al fragor de la batalla. En su turno, justo al inicio de la fase de movimientos, el jugador de Naboo puede coger cualquier caza y anunciar que ahí dentro está en realidad Anakin Skywalker. (Si tienes el caza de Anakin, substituye el caza donde está por el de Anakin). El caza de Anakin es un caza de Naboo pero con defensa 19 en vez de Defensa 14, y que tiene +4 a todas las tiradas de ataque.

¡Oops! Anakin tiene unos reflejos sobrehumanos y puede hacer piruetas y llegar a lugares imposibles, como el centro de la Nave de Control de Droides. Si Anakin daña la Nave de Control de Droides, se considerará que ha tocado un punto débil y la nave se destruye (con lo que el jugador de Naboo gana la partida).

Duración de la partida

La partida dura diez turnos.

Victoria

Si tras los diez turnos el jugador de Naboo ha conseguido destruir por completo la Nave de Control de Droides (o si la nave de Anakin la ha dañado), el jugador de Naboo gana la partida (los droides en Naboo se quedan quietos, el Virrei es capturado y la paz vuelve al planeta). En caso contrario, el jugador de la Federación de Comercio es quien obtiene la victoria.





Caza Naboo N-1

El Caza Real N-1 de Naboo (o simplemente Caza de Naboo) se usaba en Naboo para tareas de defensa, patrulla y escolta.

El caza tiene la impronta de los diseñadores de Naboo: es estético, es curvilíneo, muy aerodinámico, y ecológico. El ecologismo de los Naboo y su delirio por la protección de los ecosistemas de su planeta los llevó al extremo de cuidar el caza N-1 en cuanto a consumo de combustible; dicho combustible se intentaba quemar al máximo para conseguir reducir las emisiones de sustancias nocivas al aire.

El piloto, además de contar con sistemas de soporte vital avanzados y escudos deflectores, cuenta con la ayuda de un droide astromecánico especializado en reparación y ajuste de la nave.

Fabricante	Theed Palace Space Vessel Eng.
Modelo	Royal N-1 Starfighter
Clase	Caza
Longitud	11 metros
Acceler. máx.	3.750 G
Vel. máx. (atm)	1.100 km/h
Motor	Nubian 221 tipo J
Hyperdrive	Tipo 1
Motor hyperdr.	Nubian Monarc C-4
Tripulación	1 piloto, 1 droide astromecánico
Pasajeros	-
Carga	65 kgs de carga



Droid Control Ship

A partir de la base de la nave de clase Lucrehulk, se realizaron algunas modificaciones a la estructura y a los sistemas de comunicación para hacer que la nave fuera capaz de transportar un elevado número de tropas terrestres y (sobre todo) controlarlas desde el aire.

El espacio para el sistema de comunicaciones y las bahías de transporte de tropas se consiguió sacrificando parte del potencial ofensivo de la nave Lucrehulk estándar. Además, para alimentar todo ese sistema de comunicaciones fue necesario instalar una considerable cantidad de generadores de energía adicionales (aumentando, eso sí, el riesgo de explosiones internas). El hecho de que si se destruía la nave de control de droides, todo el ejército terrestre quedaba inutilizado, fue aprovechado en ocasiones por los enemigos de la Federación de Comercio.

Fabricante	Hoersch-Kessel Drive, Inc.
Modelo	Lucrehulk-class LH-3210
Clase	Nave de control de droides
Longitud	3.170 metros
Acceler. máx.	3.000 G
Vel. máx. (atm)	-
Motor	Rendili Stardrive Proton 2
Hyperdrive	Tipo 2
Motor hyperdr.	n.e.
Tripulación	25 mandos, 150 droides.
Pasajeros	139.000 droides de batalla (generalmente B2). Hasta 10 invitados (p.e. neimoidianos).
Carga	4 millones de toneladas. Incluye naves C-9979 (x50), cazas Vulture Droid (x1.500), transportes de tropas (x1.500) y tanques de asalto (x6.250) entre otras.



Caza Vulture Droid

Originalmente llamado Droide de batalla autopropulsado de geometría variable Mark I (*Variable Geometry Self-Propelled Battle Droid*), pronto se le llamó Buitre (*Vulture*), debido a su forma. El Buitre fue usado masivamente por la Federación de Comercio y, posteriormente, por la Confederación de Sistemas Independientes.

Como la mayoría de las fuerzas de la Federación de Comercio, el caza no tenía ningún piloto, sino un cerebro enlazado a la Nave de Control de Droides.

La característica principal del Vulture era que, además de ser una nave bastante rápida (aunque no pudiera entrar en hiperespacio) podía transformarse y actuar como tropa terrestre de un potencial destructivo considerablemente alto. Lo peor era que su autonomía era baja, sólo 35 horas.

Fabricante	Haor Chall Eng.
Modelo	Mark I (alias Vulture o Buitre)
Clase	Caza droide
Longitud	3,6 metros
Acceler. máx.	3.900 G
Vel. máx. (atm)	1.200 km/h
Motor	(Clasificado)
Hyperdrive	No tiene
Motor hyperdr.	-
Tripulación	El caza en sí mismo es un droide. No tiene tripulación.
Pasajeros	-
Carga	-

Las naves en Starship Battles

- **Naboo Starfighter.** 4 puntos. Hull 1. Defensa 14. Armas: Cañón láser (+1/1), Torpedos de protón (+3/2, no usables contra cazas).
- **Trade Federation Droid Control Ship.** 53 puntos. Hull 7+6. Defensa: 15/15/13 (normal), 12/12/10 (dañado). Armas: Cañón láser (+2/1). Fighter Launch 4. Point Defense +4 (PD+1 en dañado). En no dañado tiene además Droid Control +1 (todos los cazas droides aliados tienen +1 ataque).
- **Vulture Droid Starfighter.** 10 puntos. Hull 1. Defensa 14. Armas: Cañón láser +3/1, Torpedos de energía (+3/2; no usables contra cazas). Infinito: cuando esta nave sea destruida, vuelve al pool de naves en vez de ser eliminada del juego (puede volver a entrar en juego)

CAMPAÑA: FÉRRICUS

por Lord Darkmoon

Desde el mundo-colmena Aerius, el Inquisidor Grabstein (discipulo del famoso Inquisidor Sternberg) detectó la aparición de un pecio espacial en las cercanías del sistema. El pecio se dirigía hacia los desiertos de Fuego, una zona habitada por algunas tribus Orkas a las que era imposible erradicar por completo.

El pecio no se estrelló, contra todo pronóstico, sino que realizó un aterrizaje controlado (que aún así abrió un gigantesco cráter). Las tropas inquisitoriales de Grabstein se dirigieron a la zona, pero se vieron atacados por una horda de pielesverdes que abandonaban los restos del pecio.

Grabstein era consciente que la presencia de los nuevos Orkos en el desierto de Fuego iba a modificar el equilibrio de poder entre los distintos clanes Orkos, y que la consecuencia inevitable sería un ¡Whaaagh! que podría arrasarlo todo Aerius.

Afortunadamente, el Capitán Cenn Cruaich de los Ángeles Espectrales se encontraba en el planeta. Debía impedir, como fuera, que las tribus Orkas se unieran.

Esta campaña en tres partes recrea los acontecimientos que llevaron al enfrentamiento feroz entre los Ángeles Espectrales y la horda pielverde del Mekánico Ungrush Latazezina en los despiadados desiertos de Fuego de Aerius y en las calles de la Colmena Ferricus, hasta los pies de la Pirámide Negra. Es una campaña histórica, por lo que, tras cada uno de los enfrentamientos, habrá un breve resumen de los acontecimientos reales.



1: Aniquilación

"Debemos acabar con todos los pielesverdes del pecio espacial antes de que consigan reunirse con las tribus de la zona. ¿¡¡ESTÁIS CONMIGO!!?"

Introducción

Los Marines Espaciales del Capítulo de los Ángeles Espectrales avanzan por el desierto de Fuego, hasta alcanzar a los Orkos, sin saber que

éstos ya habían contactado con otras tribus de la zona.

Las Fuerzas del Atacante

El Atacante cuenta con 1.000 puntos de Marines Espaciales. Deberá utilizar las reglas de Despliegue Escalonado, Despliegue Rápido e Infiltración.

Las Fuerzas del Defensor

El Defensor cuenta con dos Destacamentos de 500 puntos cada uno. Uno de los Destacamentos deberá estar al mando de Ungrush Latazezina, y no podrá contar con vehículos o motocicletas de ningún tipo. El otro Destacamento considerará las motocicletas como Tropas de Línea y no es obligatorio que lleve un Cuartel General.

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se produce en las cercanías del impacto del pecio espacial. El centro del tablero debería estar lleno de ruinas metálicas (que ofrecen cobertura 4+ y es terreno difícil, pero no bloquean la línea de visión), y los alrededores deberían tener elementos desérticos, tales como columnas de rocas, dunas, alguna estación de almacenamiento de agua o energía solar, etc.

Despliegue

El Destacamento Orko de Ungrush Latazezina despliega a 60 cm del centro del tablero, que deberá tener un



jugador Marine puede utilizar la regla de Reservas y Despliegue Rápido. Las unidades en

LAS CAMPAÑAS EN ¡CARGA!

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

Orkos: 2 Marines: 1

elemento de escenografía para indicar dónde se estrelló el Pecio Espacial.

El segundo Destacamento Orko permanece en Reserva. La tirada de Reserva se hará con un resultado de 3+ a partir del segundo turno. El jugador Orko puede elegir entre desplegar todo el destacamento simultáneamente por el borde corto opuesto al borde de entrada de los Marines, o bien realizar la tirada por cada uno de las unidades del destacamento y que entren por el borde corto opuesto al de los Marines o por cualquiera de los bordes largos de la mesa.

Los Marines despliegan a 30 cm de uno de los bordes cortos de la mesa, siguiendo las reglas de Despliegue Escalonado e Infiltración. El



Espectrales se despliegan a las afueras de Férricus, intentando impedir el avance arrollador de los Orkos, mientras las FDP evacúan Férricus.

Las Fuerzas del Atacante

El atacante cuenta con un ejército de Orkos de 2.000 puntos. Ungrush Latazezina debe formar parte de la hueste, aunque puede ser la única opción de Cuartel General.

Las Fuerzas del Defensor

El defensor cuenta con un ejército de Marines Espaciales de 2.000 puntos.

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se produce en las cercanías de la colmena Férricus. En la zona de despliegue de los Marines y el centro debería haber una combinación de ruinas de edificios del Adeptus Mechanicus y zonas de residuos tóxicos. El resto del tablero debería combinar zonas de residuos tóxicos con elementos del desierto, como dunas y columnas de piedras.

Despliegue

Los Orkos despliegan en uno de los bordes cortos de la mesa, a 30 cm del borde.

Los Marines despliegan en el borde opuesto de la mesa, a 15 cm del borde.

Ambos ejércitos pueden desplegar Infiltradores.

Los Marines despliegan en primer lugar. Los Orkos mueven en primer lugar.

Reglas Especiales

La atmósfera altamente tóxica y combustible de las cercanías de Férricus es bastante inestable, sobre todo cuando empiezan los disparos. Al inicio de cada turno de jugador, a partir del segundo turno de juego, el oponente puede colocar 1D6-3 plantillas de artillería pesada en cualquier lugar del campo de batalla. Estas plantillas se dispersan automáticamente 5D6 cm y causan un impacto de F3 FP 5 a cualquier miniatura que se encuentre debajo, anulando tiradas de salvación por cobertura. La miniatura tiene tirada de salvación como es habitual.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla tiene una duración de 6 turnos.

Reserva de los Marines entran con normalidad.

Los Marines despliegan y mueven en primer lugar.

Reglas Especiales

El desierto de Fuego es conocido por las altas temperaturas que se alcanzan. Al inicio del turno de cada jugador, tira 1D6 por cada una de las escuadras que no tengan a más del 50% de sus integrantes en cobertura. Con un resultado de 1, la escuadra no podrá moverse debido al agotamiento del calor, pero contará como si hubieran movido a efectos de disparar con armas pesadas, asaltar, etc. No es necesario tirar por los vehículos.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla tiene una duración de 6 turnos.

Los Marines Espaciales se hacen con la victoria si consiguen aniquilar por completo a uno de los dos Destacamentos. En caso contrario, los Orkos se hacen con la victoria.

Resumen Histórico

A pesar de los esfuerzos de los Ángeles Espectrales, no pudieron evitar que los Orkos de Ungrush Latazezina entraran en contacto con otras tribus del desierto de Fuego. Durante varias semanas, los Ángeles Espectrales no tuvieron noticias de los Orkos, pero el inquisidor Grabstein estaba convencido de que las tribus Orkas se estaban reuniendo.

Y tenía razón.

2. Sangre y Arena

"¡Atención, hermanos! Tenemos que resistir e impedir que los pielesverdes lleguen a Ferricus antes de la evacuación"

Introducción

Un gigantesco ¡Whaaagh!, más grande incluso de lo que el propio Inquisidor Grabstein temía, se ha formado y amenaza con engullir todo Aerius. La primera colmena que se encuentra en su camino es Férricus, dedicada sobre todo al Adeptus Mechanicus y sede de la misteriosa Pirámide Negra. Los Ángeles



Los Orkos consiguen la victoria si tienen más unidades que puntúan encima de la mesa que los Marines. En caso contrario, los Marines consiguen la victoria.

Resumen Histórico

Las fuerzas de los Ángeles Espectrales realizaron una defensa impresionante ante las puertas de Férricus, permitiendo que las FDP consiguieran evacuar al personal importante. Los Orkos sufrieron unas bajas considerables, pero aún así obligaron a los Marines a replegarse al interior de la colmena.

3. La Batalla de la Pirámide

"¿Qué ez ezta coza negra? Vamoz a ver..."

Capitán Cenn Cruaich de los Ángeles Espectrales

Cenn Cruaich es uno de los más jóvenes Capitanes de los Ángeles Espectrales. Su función inicialmente era buscar nuevos reclutas para el Capítulo, en aquellos planetas donde los Ángeles Espectrales ya habían actuado. Era muy habitual que, cuando pasaba por Aerius, fuera a visitar al Inquisidor Grabstein, junto al que combatió en numerosas ocasiones la amenaza de los Tiránidos.

El Capitán Cenn Cruaich puede escogerse como una opción de Cuartel General y cuesta 90 puntos.

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Equipo: Espada de Energía y una Pistola de Plasma.

Para la descripción del equipo de Cenn Cruaich puedes consultar el Codex Marines Espaciales.

Introducción

Las fuerzas Orkas han entrado en Férricus, saqueando y destruyendo todo a su paso. Sin embargo, los Ángeles Espectrales, expertos en el combate urbano, han realizado una nueva ofensiva, aprovechando su superior conocimiento del terreno.

Esta será la batalla que condene o salve Aerius...

Las Fuerzas del

Atacante

El atacante cuenta con un ejército de Marines Espaciales de 2.000 puntos. El Capitán Cenn Cruaich debe estar al mando.

Las Fuerzas del Defensor

El defensor cuenta con un Destacamento de 1.500 puntos de Orkos, y un pequeño Destacamento de 500 puntos al mando de Ungrush Latazezina.

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se produce en las cercanías de la Pirámide Negra. Este elemento de escenografía debe situarse en el centro del tablero, dejando un radio de 10 cm alrededor (como una plaza). El resto del tablero debe estar completamente cubierto de escenografía urbana.

Despliegue

Los Orkos seleccionan un borde largo del tablero y despliegan a 15 cm de dicho borde. Los Marines despliegan a 15 cm del borde opuesto. Los Orkos despliegan en primer lugar, y los Marines mueven en primer lugar.

Reglas Especiales

Se utilizan las reglas de Combate Urbano (suplemento Muerte en las Calles). Cada jugador puede elegir 3 Estratagemas.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla continúa hasta que uno de los dos bandos consiga cumplir su condición de Victoria.

Los Marines se alzan con la victoria si consiguen aniquilar o hacer huir completamente al Destacamento de Ungrush Latazezina.

Los Orkos consiguen la victoria si mantienen durante un turno el control de la Pirámide Negra.

Resumen Histórico

Los Orkos, tras la desaparición de Ungrush Latazezina en el interior de la Pirámide Negra fueron rechazados ferozmente por los Ángeles Espectrales, perseguidos de vuelta al desierto de Fuego. Pero una nueva amenaza se cernía sobre los Ángeles Espectrales y la colmena Férricus....

Ungrush Latazezina (2ª versión)

Ungrush era un importante Mekánico en Angelis, hasta que consiguió salir con una pequeña fuerza. Tras su combate contra los Necrones adquirió su apodo de Latazezina.

Ungrush es conocido por su capacidad de mando, extraña en un Mekánico, y por su gran cantidad de aparatos extraños que recolecta. Suele aconsejar al líder sobre dónde atacar y cómo, y muchos Nobles Orkoz consideran que está tocado por Gorko o Morko.

Ungrush Latazezina puede ser elegido como segunda opción de Cuartel General en un ejército Orko y cuesta 87 puntos.

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

Equipo: Kuerpo Cibernetico, Piztolón, Garra y Kráneo Negrón.

Kráneo Negrón: Tras sus combates con los Necrones, Ungrush tomó un cráneo funcional de un oponente. Este cráneo se ha convertido en su símbolo personal, y fomenta una fe ciega entre sus seguidores. En lugar de mover, Ungrush puede alzar el Kráneo Negrón y activarlo. Hasta el inicio de su siguiente turno, todas las unidades Orkas pueden repetir un chequeo de Whaaagh fallido. Ungrush no podrá mover, disparar o asaltar en el turno en que muestra el Kráneo Negrón.

Nota: La versión de Ungrush que aquí se presenta requiere el permiso de tu oponente si lo utilizas fuera de la campaña. Si se le quita el Kráneo Negrón cuesta 72 puntos y no requiere permiso del oponente.

Para la descripción del equipo de Ungrush Latazezina puedes consultar el Codex Orkos.

REVISIÓN DEL CODEx ÁNGELES OSCUROS

Por : Lord Darkmoon

La Primera Legión de Marines Espaciales creada por el Emperador, los Ángeles Oscuros, ya tienen un nuevo Codex que permite a los No Perdonados actualizarse a la Cuarta Edición, aunque no sin cambios...

Trasfondo

La nueva sección de trasfondo de los Codex (desde el Codex Eldars) es, en este caso, tremendamente completa. Empezando por una breve introducción a los Marines Espaciales y a los orígenes de la Legión de los Ángeles Oscuros, cuenta con bastante detalle ese "oscuro secreto" que guardan tanto los Ángeles Oscuros como sus sucesores.

No hay grandes cambios dentro del trasfondo, sobre todo si tienes el Codex de la segunda edición (el de la tercera brillaba por la ausencia de trasfondo). Sin embargo, hay varias curiosidades dentro:

- La semilla genética de los Ángeles Oscuros es una de las más puras, por lo que suele ser utilizada para nuevos Capítulos. Esto choca con la información anterior, donde no se utilizaba esa semilla habitualmente, aunque nunca se explicaba por qué.
- Por primera vez, un Gran Maestro (título equivalente al de Señor de Capítulo) solicita y le es concedido la generación de un Capítulo Sucesor.

Como curiosidad, el trasfondo más detallado de todos los personajes



Ilustración utilizada para la portada del Codex: Angeles Oscuros. Ilustración de GW.



Emblema de los Angeles Oscuros.

únicos del Codex, así como de las diferentes unidades.

Reglas Especiales

Desaparecen las reglas especiales que tenían antes los Ángeles Oscuros, tales como Testarudos y Obstinos, o la no utilización de Aliados.

Aparece una nueva regla especial llamada Escuadras de Combate, que se puede aplicar a diferentes escuadras del ejército, dividiéndola en dos escuadras más pequeñas que actúan de forma independiente. Esto es un clásico de la segunda edición, y que deberían tener todos los ejércitos de Marines (o, por lo menos, estar reflejado de alguna manera).



Cambios Importantes

El anterior Codex Ángeles Oscuros utilizaba como base el Codex Marines Espaciales, y se actualizó ligeramente a cuarta con la aparición de éste último. Ahora, los Ángeles Oscuros tienen su propio Codex, y es incluso más significativo de la estructura de los Marines que el propio Codex Marines.

Los Ángeles Oscuros no tienen la flexibilidad que dan las divergencias, pero aún así son un ejemplo de cómo deberían ser los Marines.

El primer cambio importante es que, como en otros Codex de cuarta edición, los personajes especiales son únicamente especiales en el nombre, puesto que pueden utilizarse sin permiso del oponente.

El segundo cambio importante es la diferencia de puntos entre los Marines normales y los Ángeles Oscuros. Las escuadras tácticas de los Ángeles Oscuros traen de serie una pistola

bólter, un bólter y granadas de ambos tipos, sin coste adicional. Esto



Las nuevas motocicletas del Ala del Cuervo. Foto de GW.

significa que las escuadras tácticas de Ángeles Oscuros pueden disparar una vez sus pistolas bolter y luego asaltar. Lo que unido al bajo coste de sus Rhinos (35 puntos con descargadores de humo frente a los 50 que cuesta el Rhino de los Marines) hace que se puedan ver un gran número de escuadras de Ángeles Oscuros asaltando con sus pistolas.

Las escuadras de Exterminadores del Ala de la Muerte son, al mismo tiempo, más flexibles y más limitadas. Una escuadra debe ser siempre de 5 Exterminadores, y su coste es ligeramente más alto. Sólo uno de los Exterminadores puede llevar arma pesada, y el Cañón de Asalto es 5 puntos más caro. Pero en la misma escuadra se pueden mezclar Exterminadores de Asalto con Exterminadores de Disparo. E incluso es posible equipar a un Exterminador con Cuchillas Relámpago (o Martillo Trueno) y Lanzamisiles Ciclón. Además, pueden desplegarse rápido incluso en el primer turno...

Si eliges como opción de Cuartel General a Belial, Señor del Ala de la Muerte, las escuadras de Exterminadores del Ala de la Muerte pueden elegirse como opciones de Línea y de Elite. Además, es posible configurar una escuadra con un Apotecario y un Portaestandarte.

Luego tenemos el Ala del Cuervo. Cada opción de Ala de Cuervo son 3 o 6 motocicletas, a las que se puede añadir una motocicleta de ataque y un Land Speeder. La moto de ataque y el Land Speeder funcionan de forma independiente, y las motos pueden funcionar como dos escuadras de tres motos.

Igualmente, si eliges a Sammael, Señor del Ala del Cuervo, las escuadras del Ala del Cuervo pueden ser elegidas como opciones de Ataque Rápido

y como opciones de Línea.



Belial, Señor del Ala del Cuervo de los Ángeles Oscuros, en su motocicleta a reacción. Foto de GW.

Entre el resto de opciones de Cuartel General, cabe destacar que sólo los Bibliotecarios pueden estar equipados con armadura de Exterminador, mientras que los Señores de Compañía, Capellanes Interrogadores y Capellanes sólo pueden ir equipados con servoarmaduras y no pueden elegir ni siquiera armaduras artesanales. Tampoco pueden elegir libremente entre las opciones de equipo, sino que cada uno tiene una configuración estándar y unas pocas modificaciones.



Emblema del Ala del Cuervo de los Angeles Oscuros.

Las escuadras de mando de los Ángeles Oscuros son diferentes a la de los Marines normales, ya que no tienen por qué estar asignadas a un personaje independiente. Se puede elegir una escuadra de mando por cada uno de los personajes independientes del ejército. La escuadra de mando es menos versátil que las escuadras similares del Codex estándar, ya que no pueden

tener bibliotecarios ni capellanes adicionales, pero funcionan de forma independiente en el campo de batalla.

Finalmente, los Ángeles Oscuros tienen una opción diferente para el Lanzamisiles Whirlwind. Además de los misiles Venganza clásicos, pueden lanzar unos misiles Castellano incendiarios, que en lugar de crear un campo de minas, causa una explosión de líquido inflamable que, como los lanzallamas, anula la tirada de salvación por cobertura. Pierde la opción táctica de generar campos de minas, pero a cambio tiene la opción de utilizar llamas para evitar las coberturas, lo que hace de este sistema una excelente táctica para el combate urbano.



Nueva miniatura de Señor del Capítulo. Recuerda mucho a la antigua miniatura de Capitán Angel Oscuro. Foto de GW.

Ventajas y Desventajas

El Codex Ángeles Oscuros da una flexibilidad a los Marines que debería ser instaurada, por lo menos, para los Capítulos Codex, como son las Escuadras de Combate y los Rhinos y Razorbacks más baratos.

Otras de las opciones, como Marines con Pistola Bólter y Rifle Bólter de serie, hacen que las escuadras de los Ángeles Oscuros sean capaces de realizar asaltos despiadados (al poder disparar antes de asaltar con las Pistolas). Finalmente, las escuadras combinadas del Ala de la Muerte y del Ala del Cuervo dan un aspecto muy característico a los Ángeles Oscuros.

Pero la nueva organización del Codex hace que los Ángeles Oscuros sean especialmente inflexibles en la creación de las listas de ejército. Da la impresión que, para una determinada cantidad de puntos, las opciones que se pueden configurar son muy similares, lo que hará que las listas de ejército de los Ángeles Oscuros acaben siendo muy similares entre sí, y no permitirá realizar ejércitos diferentes. Esto hace que los Ángeles Oscuros sean poco adecuados para aquellos jugadores a los que les interesan las listas diferentes, personalizadas. Ni siquiera los personajes de Cuartel General tienen tanta variedad como los de otros Codex (como el de los Marines Espaciales o el nuevo Codex Eldars).

Una errata o posible fuente de conflicto en el codex es la siguiente. En la descripción de la motocicleta a reacción de Sammael (páginas 44-45) se indican las reglas especiales que tiene. En un cuadrado de trasfondo se afirma que el cañón de plasma no se sobrecalienta, pero no se indica como tal en las reglas especiales, ni en la elección de la lista de ejército (página 79). Así, aunque según el trasfondo el Cañón de Plasma de Sammael no se sobrecalienta, las reglas no reflejan esto, y ese Cañón de Plasma sufre el sobrecalentamiento como cualquier otro.

Resumiendo...

La presentación del Codex es una delicia. Ofrece abundante

información de trasfondo (ampliada respecto a la que apareció en el Codex Ángeles de la Muerte de la segunda edición) y unas imágenes en blanco y negro oscuras, sombrías y bastante atractivas. Se añaden tres nuevos Capítulos Sucesores (y se renombran dos de los anteriores), y se abre la puerta a nuevos Capítulos Sucesores.

La lista de ejército es lo suficientemente diferente a la lista estándar de los Marines Espaciales como para darle una personalidad propia. Es una lista idónea para

personas que comienzan a hacerse un Capítulo de Ángeles Oscuros, pero es posible que carezca de la flexibilidad suficiente (para hacer listas de ejército) como para atraer a un jugador experto. Los costes de puntos hace que las escuadras de Marines sean algo más baratas, pero las escuadras especializadas y las diferentes opciones son ligeramente más caras que la misma opción del Codex Marines Espaciales.

Desaparecen los Señores de Compañía con armadura de Exterminador, y con algunas otras opciones de equipo. A cambio, podemos elegir entre Capellanes y Capellanes-Interrogadores.

Igualmente, mientras que antes los Exterminadores podían tener dos armas pesadas (como todos los Marines), ahora sólo se puede tener un arma pesada, y el número se ve limitado a 5. A cambio, pueden mezclar armas de disparo y armas de asalto en la misma escuadra, lo que puede ser una opción bastante útil.

Las escuadras de Exploradores pasan de ser Línea a ser Elite, reduciendo las opciones de Tropas de Línea a las más caras.

Los cambios de este Codex son muy grandes, respecto al anterior, por lo que los Ángeles Oscuros verán alterada su forma de jugar. A cambio, es un ejército menos parecido a los Marines genéricos, y con mayor personalidad, aunque probablemente mucho menos flexible que otros Capítulos.



Preguntas y Respuestas

(c) Hasbro (<http://www.hasbro.com/heroscape/>)

General

P: He perdido mis instrucciones. ¿Dónde puedo conseguir otras?

R: Puedes llamar al Servicio de Atención al Cliente de Hasbro Iberia, S.L. - Tel: (900) 180377.

Juego Básico

P: Movimiento de Escuadra - ¿Cada miembro individual de la escuadra mueve y ataca antes del siguiente, o todos se mueven y luego atacan por turnos?

R: Primero, si quieres puedes mover alguna o todas las figuras de tu Carta de Ejército elegida. Luego, tras realizar los movimientos deseados, puedes atacar con alguna o con todas las figuras de tu Carta de Ejército elegida.

P: Desnivel Adyacente - ¿Cómo se sabe si las figuras están adyacentes cuando una se encuentra en un desnivel?

R: Si una figura está junto a otra, es adyacente. El nivel sobre el que se encuentran las figuras no afecta a la hora de determinar si una figura es o no adyacente en el juego básico.

P: La Visual - Si una figura no se encuentra de cara a otra que está atacando, ¿tiene visual?

R: La orientación no importa para determinar la visual. La mejor manera de saber si tu atacante tiene una visual clara consiste en ponerse detrás de la cabeza de éste y mirar hacia la figura objetivo. Si desde la cabeza puedes ver cualquier parte de la figura a atacar, es que el atacante tiene una visual clara. La orientación de la cabeza del atacante no importa

Juego Maestro

P: Indicadores del Orden - ¿Puedes colocar todos tus indicadores del orden en una carta?

R: Sí.

P: Glifo de Kelda (curativo) - Si me paro sobre este glifo con uno de mis miembros de escuadra, ¿pueden los demás ser sanados?

R: No, porque sólo las figuras con uno o dos indicadores de herida pueden detenerse en este glifo. Todas las escuadras tienen 1 de valor de vida, por lo tanto nunca tendrán un indicador de



vida sobre las mismas. Así, no pueden detenerse en el glifo.

P: Caber en los espacios - ¿Puedo mover un poco una figura enemiga para dejar hueco en un espacio adyacente para la mía?

R: No puedes mover ni tocar las figuras de tu adversario. Una figura no puede atravesar (ni ir a parar a) un espacio en el que no quepa completamente. Así, si la cola de Grimnak está en el camino, no puedes moverte allí.

P: Desnivel Adyacente - ¿Cómo se sabe si las figuras están adyacentes cuando una se encuentra en un desnivel?

R: Si la base de una figura está en nivel igual o superior a la altura de la otra, NO están adyacentes. Si la base de la figura superior no está más alta que la altura de la figura del nivel inferior, SON adyacentes. Cuenta sólo las caras de los niveles, no los espacios adicionales por niveles superiores.

P: Trabadura - Una figura trabada en combate con otra debe atacar a la misma. ¿Puede una figura utilizar un ataque especial en el combate?

R: Sí.

P: Trabadura - Según las reglas de trabadura, cuando una figura se aleje de otra figura hostil, la figura enemiga puede hacerle un "ataque de pasada".

¿Es así cuando una figura empieza su movimiento, o puede una figura "atacar de pasada" a otra cuando pase adyacente a la misma en su camino hacia otro sitio?

R: Puedes apartar una figura de otra con la que esté trabada en combate, pero en cuanto dejes la adyacencia, la figura atacante tendrá la opción de tirar un dado de combate para hacerte un "ataque de pasada".

P: Esquiva Sigilosa - ¿Funciona el poder especial de Esquiva Sigilosa de los Agentes Krav Maga contra poderes especiales como: el ataque con granada de la Elite Aerotransportada, la explosión de Deathwalker, y el ataque de Línea de Fuego de Mimirg?

R: La Esquiva Sigilosa funciona contra cualquier figura atacante que no esté adyacente. El ataque normal o especial no importa en este caso.

P: Vuelo - ¿Queda una figura con el poder especial de Vuelo afectada por un glifo bajo la misma? ¿Deben detenerse cuando vuelen sobre alguno?

R: Las figuras voladoras pueden volar sobre los glifos. Deben detenerse sobre los glifos si terminan su movimiento sobre uno.

P: Ataque Especial - ¿Proporciona la elevación +1 dado adicional al Poder Especial? ¿Y las Auras y los Glifos?

R: No. Se modifican los ataques normales, no los especiales. Los ataques especiales siempre tiran el número de dados impreso en la carta.

P: Elite Aerotransportada: El Lanzamiento . ¿Puedes lanzarlas a una zona inferior a un saliente?

R: No.

P: Elite Aerotransportada: El Lanzamiento . ¿Tienes la habilidad de lanzar a la Elite Aerotransportada en cada turno?

R: No, debido a la complejidad del Ataque Especial con granada, tuvimos que limitar la explicación sobre el Lanzamiento. La Elite Aerotransportada no puede entrar en el campo de batalla hasta que sea lanzada (lanzando un 13 o más al principio de cada turno). Después no puede ser lanzada otra vez. Puedes llegar al final del juego sin haber utilizado este poder. Es por esto por lo que la Elite es un arma valiosa, pero también un riesgo.

Escenario del Juego Maestro

P: La Toma del Espolón Yermo - ¿Puede la Elite Aerotransportada utilizar su lanzamiento bajo un saliente?

R: No.

P: ¿Puede cualquier figura situada en cualquier línea a 8 espacios ser atacada por él, o cualquier figura que esté en una determinada línea a 8 espacios?

R: Todas las figuras que se encuentren a ocho espacios en línea recta son afectadas, siempre que puedas verlas. Debes decidir en qué dirección atacar. Mira la ilustración de este ataque en la página 11 del Juego Maestro.

P: Grimnak: Mordisco - ¿Puede Grimnak atacar antes de mover?

R: No. Grimnak sólo puede morder después de haber movido (si decides moverlo) y antes de decidir atacar.

P: Syvarris: Ataque Doble - ¿Está Syvarris obligado a atacar a la misma figura en su segundo ataque?

R: No, la carta determina que puede atacar un vez adicional. Puede ser a cualquier figura dentro de su alcance.

La Profecía de Malliddon

P: He perdido mis cartas de glifos del set de ampliación (Profecía de Malliddon). ¿Qué hace cada glifo?

R: Los glifos son los siguientes:

- Jalgard (Defensa +2): Incluido en set de la "IX Legión de Roma". Para cada una de tus figuras, tira 2 dados de defensa adicionales.
- Lodin (Icosaedro de la Suerte): Incluido en el set "Héroes del Bosque Lóbrego". Cada vez que tires el dado de 20 caras mientras estés encima del glifo de Lodin, puedes sumar 1 al resultado del dado.
- Rannveig (Viento): Incluido en el set "Víboras y Tiradores". Todas las figuras con el poder especial de vuelo lo pierden y no podrán volar mientras haya una figura encima del glifo de Rannveig.
- Sturla (Reanimar): Incluido en el set "Orcos de Grut". Una por vez, tira el dado de 20 caras por cada figura destruida en la batalla que sea tuya, de tu compañero de equipo y de tus adversarios. Si obtienes un 19 o un 20, pon la figura en cualquier zona de salida que elijas. Si obtienes de 1 a 18, la figura permanecerá destruida.



P: Elite Aerotransportada: Ataque Especial con Granada - Cuando se utiliza este poder, ¿tiene la Elite que realizar un tiro de granada si tienen a un enemigo en la visual?

R: No. No tienen que hacerlo. Pero si uno utiliza su granada, todos tendrán que hacerlo. No puedes dividir el tiro entre varios turnos.

P: Elite Aerotransportada: Ataque Especial con Granada - Cuando se utiliza este poder, ¿quién recibe el primer tiro?

R: El objetivo siempre lanza la defensa primero. Luego el atacante determina el orden en el que las otras figuras lanzan los dados de defensa.

P: Granadas (Elite Aerotransportada), Explosión (Deathwalker) - Si ambos tienen como objetivo una figura de doble espacio, ¿cuál se considera adyacente?

R: Normalmente cualquiera adyacente al espacio en el que se encuentra la figura, aunque con las figuras de doble espacio cualquier figura adyacente a cualquier espacio que ocupe se ve afectada.

P: Guerreros Marros: Clon de Agua - ¿Para realizar la clonación, deben todos los Guerreros Marros que estén en juego realizar la acción? ¿O, puede alguno intentar realizar la clonación mientras otro ataca?

R: Todos deben elegir atacar o efectuar la clonación. No puedes dividirlos.

P: Mimring: Ataque Especial de

Línea de Fuego - Si usa este ataque sobre una muchedumbre, ¿quién se ve afectado primero?

R: Mimring supone una excepción a la regla de "el atacante decide". El orden de alcance es desde la figura más cercana hacia la más lejana.

Escenarios Juego Básico

P: Zambullida en los Lagos Tenebrosos - ¿Puedes estar encima de tu glifo para evitar que tu oponente pare en el mismo hasta que te derrote?

R: Sí, puedes permanecer en tu propio ingenio de inmersión.



Miniatura repintada por Alroachy
(<http://www.pbbase.com/alroachy>)

Especial ... Especial ... Espe

La larga sombra de las miniaturas

Por IGARol (<http://www.edgeent.com/igarol/>)

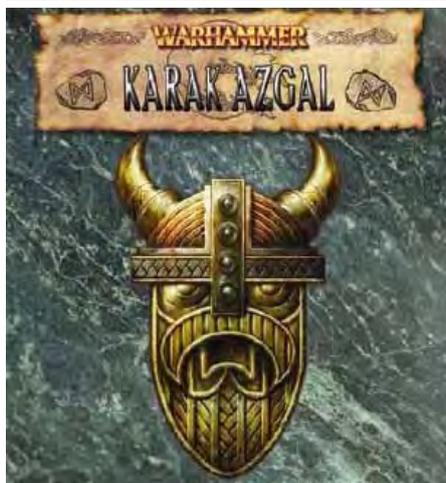
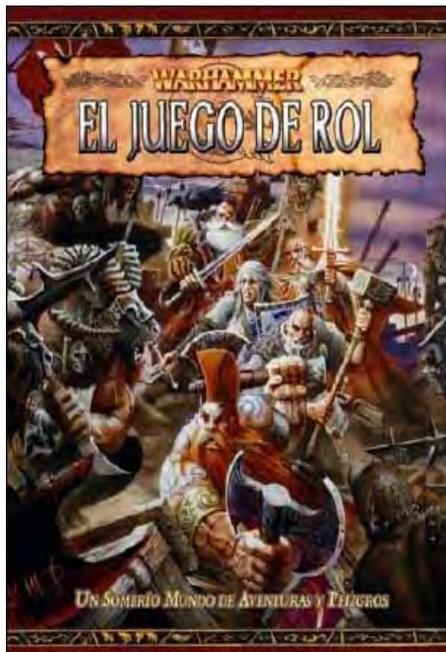
Cuando uno escucha a alguien hablando de Warhammer lo primero que le viene a la mente son montones de miniaturas correteando por un campo de batalla. Quizás en la mayoría de las ocasiones pensar así sea lo correcto, sin embargo, existe algo más allá de las miniaturas, las cuales demuestran que a pesar de sus pocos milímetros de plástico tienen una sombra muy larga.

Y es que también existe un juego de rol ambientado en el universo de Warhammer. Su nombre bastante fácil Warhammer Rol o WJDR (abreviatura de Warhammer Juego de Rol). La verdad es que me extraña que a pesar de tratarse de un veterano de los juegos de Rol (WJDR vio la luz allá por el año 85-86, lo cual lo convierte en casi un abuelito de los juegos de rol), aún en el panorama rolero son pocos los sitios donde se refleja su universo de juego.

Quizás venga ocasionado porque al tratarse del mismo trasfondo (bueno, o al menos parecido :P) que el juego de batallas, la gente piense que con las páginas dedicadas al juego de batallas es más que de sobra (creo que podrían contarse con los dedos de las manos). Quizás sea porque no despierta un gran interés en la comunidad rolera. No obstante esta segunda alternativa me parece la menos probable, ya que parece ser uno de los juegos estrella de Edge y que de los miles de seguidores de los juegos de miniaturas seguro que alguno al menos ha decidido probarlo.

Tiempo atrás, los trasfondos del juego de batallas y del juego de rol, mostraban grandes diferencias, mostrándose un mundo más heroico en el juego de batallas, mientras que en el de rol, con una atmósfera más oscura sobrevivir era la consigna en mente de todos, incluso en la de esos poderosos héroes imperiales, que si podían evitar un combate poco igualado no dudarían ni un solo segundo en hacerlo (todo por salvar el cuello). Por suerte con la reedición del juego por parte de Green Ronin se ha realizado un acercamiento entre los trasfondos de los dos juegos, haciendo que las grandes diferencias del pasado desapareciesen, así pues, los jugadores de miniaturas no encontrarán esas desavenencias si se pasan al juego de rol. ¿Pero por qué sigue pareciendo el eterno hermano pequeño del juego de miniaturas?

En más de una ocasión he oído, "bah, es que me da mucha pereza eso de las minis para jugar al rol" Pero ¿que



miniaturas me pregunto yo? Si que es cierto, que si se quiere y de la misma forma que en otros juegos de rol, se pueden emplear estas para ambientar; es más, el propio libro lo sugiere en muchas ocasiones (¿más por marketing que por otra cosa?). Sin embargo, a Warhammer Juego de Rol puede jugarse al estilo clásico, con dados, lapices y papel sin miniaturas, lejos de su hermano mayor en cuanto a forma de jugar aunque cerca en el trasfondo. Ayudado solo por la capacidad de los jugadores y del director de juego, puede lograrse una atmósfera de juego capaz de hacer las delicias de todos y que decir si lo acompañas de un poco de música ambiente y de una ambientación trabajadas. Me estoy imaginando en estos momentos el ordenado salón de mi casa, con luces apagadas, unas velas dando una luz tenue y quizás un poco de incienso, eso junto con una música de cánticos religiosos seguro que hará que los jugadores se metan en su papel de aventureros del viejo mundo (y que decir el trabajo que mi buena ama y señora me encomendará a posteriori para dejar el salón reluciente de nuevo).

En resumidas cuentas, que más allá del plomo y del plástico de las miniaturas de los campos de batalla hay un montón de posibilidades de expandir la experiencia en el mundo de Warhammer interpretando por ejemplo a un buhonero, que tras vender un remedio que suponía beneficioso se ha granjeado la enemistad de toda una familia y ahora trata de recuperar su honor buscando al dichoso mercader que le vendió ese preparado. Y que hay del capitán retirado del ejército imperial que ahora se ha convertido en el protector de un mercader que tiene ciertos asuntos turbios que mejor es que no salgan a la luz. En fin, espero que este pequeño texto sirva para que alguno os animéis a probar Warhammer Juego de Rol, porque creo que puede mereceros la pena.

De arriba a abajo: Warhammer el Juego de Rol (Manual básico), ampliación Karak Azgal, ampliación Reinos de la Magia

Forajidos del Bosque de Stirwood

Por: Jon Davis (Fanatic Magazine nº 29 / Traducción: Julio Rey (bahartainn@cargad.com))

Os presentamos en este artículo una nueva banda para Mordheim. El trasfondo de esta banda nos recordará bastante a Robin Hood y su banda (aparece hasta un clérigo). Aunque es una banda que parece más apropiada para utilizarla en partidas ambientadas con las reglas de El Imperio en Llamas, no hay problemas en que se hayan trasladado a Mordheim en busca de Piedra Bruja.

Al norte del río Stir está el Gran Bosque, una vasta extensión de bosques que ocupan el verdadero corazón del Imperio. Atravesado en su borde sur por el río, éste, el bosque más grande del mundo conocido, se extiende más lejos de lo que ningún hombre puede ver. En su parte sur, el río Stir separa una pequeña parte del bosque de la masa principal y esta pequeña parte del bosque es conocida localmente como Stirwood. Por muy pequeño que Stirwood pueda ser (de hecho esta parte del bosque no es siquiera de la misma escala que el bosque sagrado de Loren, pero, como dicen algunos, el tamaño no importa) el bosque de Stirwood es indudablemente suficientemente grande como para perderse en él, y muchos lo han hecho, algunos por accidente y otros a propósito.

Stirwood está justo al norte de la noble ciudad de Nuln y al oeste de

Wurtbad, donde la ley y el orden son aplicados férreamente, al menos son aplicados una vez que los Guardias de la Ciudad consiguen finalmente capturar a aquellos que rompen la ley del Conde. El Conde Elector de Stirland es bien conocido como un hombre que no se debe contrariar. Aquellos que lo han hecho han sido declarados inevitablemente "fuera de la ley" y perseguidos. Incluso el más insignificante de los criminales, algunos incluso son muy jóvenes, pueden ser declarados "fuera de la ley" y tendrán desde entonces pocas opciones salvo salir de las ciudades. Muchos perecen, jóvenes y viejos, pero algunos han podido alcanzar Stirwood donde pueden permanecer más tranquilos.

Mientras permanecen en Stirwood, algunos se unen formando bandas de forajidos, en vez de tratar de sobrevivir por sí mismos. El bosque es un lugar perfecto para entrenarse y

descubrir sus habilidades, particularmente en arquería, donde incluso la caza del ciervo salvaje, el ciervo del Conde, es un crimen en sí mismo. La Caza furtiva no es el único pasatiempo ya que muchos viajeros incautos, que cruzan el bosque sin sospechar nada, se encuentran emboscados y desposeídos de sus pertenencias.



Los clérigos también viven esta parte del bosque, hombres santos que pasan el tiempo en devoción con el bendito Sigmar. Normalmente moran solos en contemplación, pero en algunas ocasiones entran en contacto con los grupos locales de forajidos que vienen buscando atenciones espirituales y, cuando la ocasión lo requiere, atención para sus heridas.



Mapa de la provincia de Stirland, con el bosque Stirwood marcado en rojo. Imagen de Games Workshop.

En los años que siguieron a la aparición en el cielo del cometa de dos colas, fue inevitable que las historias de Mordheim viajaran aguas abajo del río Stir. Las historias de extrañas visiones y grandes riquezas llegarían fácilmente a los habitantes del bosque de Stirwood. La tentación de las enormes riquezas que se rumoreaba había en la ciudad en ruinas ha sido demasiado fuerte de resistir para algunos grupos de forajidos.



Reglas Especiales

Todos los guerreros de una banda de Forajidos solo pueden estar equipados con un arma de proyectiles en cada momento. Todos los guerreros deben llevar un tipo de arco (cualquiera), pero no ballestas, como parte de su equipo. Así, incluso si un Forajido adquiere la habilidad que le permita utilizar un arma de proyectiles

Lista de Habilidades de los Forajidos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Líder de los Ladrones	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓		✓	
Ladrón Bribonzuelo	✓	✓			✓
Clérigo			✓		

diferente, no podrá hacerlo. La única excepción a esto es el Clérigo, el cual puede escoger llevar un arco, pero no está obligado a ello.

Espadas de Alquiler

Los siguientes espadas de alquiler no están disponibles para los Forajidos: Cazador de Recompensas, Sacerdote Lobo de Ulric, Shaman Norse y Asesino Elfo Oscuro.

Elección de Guerreros

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

Líder de los Bandidos: Tu banda debe incluir un solo Líder de los Bandidos, ni más ni menos.

Campeones: Tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Ladrones Bribonzuelos: Tu banda puede incluir hasta dos Ladrones Bribonzuelos.

Clérigo: Tu banda puede incluir un solo Clérigo, pero solo podrá hacerlo en lugar de un Campeón o un Ladrón Bribonzuelo.

Tiradores: Tu banda puede incluir hasta siete Tiradores.

Forajidos: Tu banda puede incluir cualquier número de Forajidos.

Experiencia Inicial

El **Líder de los Bandidos** empieza con 20 puntos de experiencia.

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

Los **Ladrones Bribonzuelos** empiezan con 0 puntos de experiencia.

El **Clérigo** empieza con 8 puntos de experiencia.

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

Nuevo Equipamiento

Capa Forestal

(50 co / Disponibilidad Rara 10 / Sólo Héroes Forajidos)

Algunos Forajidos utilizan capas forestales para camuflarse y evitar ser vistos por sus enemigos. Cualquier portador de estas capas pueden aparecer mezclados dentro del bosque haciéndolos imposible de ver.

Mientras el portador permanezca detrás de un árbol, arbusto o seto, cualquier enemigo que use un arma de proyectiles de cualquier clase contra ellos tiene una penalización adicional de -1 para impactar (además de cualquier otro modificador). Similarmente, si algún hechicero quiere lanzar un ataque mágico contra un forajido camuflado de esta forma, solo podrá hacerlo de forma satisfactoria si saca un 4+ en 1D6. La única excepción a esto es si el guerrero que dispara o el hechicero se encuentra a distancia de detección.

Las capas forestales están disponibles para los Héroes en el momento de creación de la banda sin tener que hacer la tirada de búsqueda. Si quieres comprar una capa forestal durante la campaña deberás realizar la tirada de búsqueda como es habitual.

Flechas de Cazador

Las flechas de cazador están disponibles para los Héroes en el momento de creación de la banda sin tener que hacer la tirada de búsqueda. Si quieres comprar flechas de cazador durante la campaña deberás realizar la tirada de búsqueda como es habitual.

Lista de Equipo de los Forajidos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Forajidos del Bosque Stirwood para obtener su equipo:

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Bastón/Garrote/Maza	.3 co
Hacha	.5 co
Espada	.10 co
Lanza	.10 co
Arma a dos manos	.30 co

Armas de proyectiles

Arco corto	.5 co
Arco	.10 co
Arco largo*	.15 co

Armaduras

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

* Sólo disponible para Héroes y Tiradores.

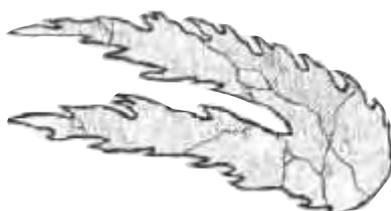
Armaduras

Armadura ligera**	.20 co
Casco	.10 co
Rodela	.5 co

Armaduras

Flechas de cazador*	.30 co
Capa forestal**	.10 co

** Sólo disponible para Héroes.





Una banda de Forajidos surge de la espesura del bosque de Stirwood. Foto de GW.



Héroes

1 Líder de los Bandidos

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El líder de los bandidos es un matón profesional, un criminal endurecido. Su presencia a través de los caminos forestales sombríos de Stirwood suele significar la inminente muerte de un viajero. Otros Forajidos le siguen inspirados tanto por sus actos despiadados como por su valentía.

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

Armas/Armadura: Un Líder de los Bandidos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Forajidos.

Reglas Especiales

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

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Todo grupo de Forajidos suele tener algunos miembros que tienen más experiencia que los demás. Leales a su Líder son a veces recompensados por los objetos más valiosos de cualquier botín.

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

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

0-2 Ladrones Bribonzuelos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Muchos jóvenes que han sido cogidos por los Guardias de la Ciudad cometiendo robos son obligados a abandonar la ciudad y ocupan un lugar entre los árboles del bosque de Stirland. Aunque jóvenes, ellos son lo suficientemente hábiles como para probar su valía a sus compañeros forajidos.

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

Armas/Armadura: Los Ladrones Bribonzuelos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Forajidos.

0-1 Clérigo

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Un Clérigo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Forajidos. Como las Plegarias no son consideradas como hechizos, un clérigo puede llevar armadura si lo desea.

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

Armas/Armadura: Los Ladrones Bribonzuelos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Forajidos.

Reglas Especiales

Discípulo de Sigmar: El Clérigo de Sigmar he dedicado su vida al constante servicio de Sigmar y por lo tanto puede comenzar una campaña conociendo una de las Plegarias de Sigmar (ver la página 57 del reglamento de Mordheim). Al igual que un Sacerdote Guerrero de los Cazadores de Brujas, él también está sujeto a las

restricciones de ser un seguidor de Sigmar y no podrá aprender de los Tomos de Magia.



Secuaces

Forajidos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos guerreros son la base de cualquier grupo de bandidos. Despiadados hasta la médula, muchos de ellos estarían más que felices de deslizar un afilado cuchillo entre las costillas de alguien por la promesa de solo unas pocas monedas.

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

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

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos son los mejores arqueros del grupo y su habilidad con el arco es legendaria. Son capaces de acabar con cualquier enemigo antes de que se acerque demasiado.

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

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



El Ejército de Arabia

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

Hace un par de meses se publicó en la web de Specialist Games una nueva lista de ejército para Arabia. Esta lista ha venido acompañada de un nuevo rango de miniaturas para representar este nuevo ejército y que están disponibles en Venta Directa. A continuación os presentamos la traducción de las reglas de este ejército y que son totalmente oficiales.

La tierra de Arabia se encuentra a lo largo de la costa occidental de las Tierras del Sur entre las montañas Atalan y el Gran Océano. Al este se encuentra el Gran Desierto que separa Arabia de las Tierras de los Muertos. Aunque el clima es seco y ardiente, los vientos del oeste traen nubes cargadas de humedad que son forzada a descargarse en los altos picos de Atalan. Las lluvias resultantes caen desde las montañas y originan numerosos caudales estacionales que, en invierno al menos, forman sustanciales ríos que fluyen en dirección oeste. Aunque gran parte de la tierra es seca, los ríos dan el agua necesaria para las ciudades, pueblos y aldeas, y también existen numerosos oasis incluso en las áridas regiones del sur.

Los Árabes son grandes marineros y han pescado durante cientos de años en los mares adyacentes y han comerciado hacia el sur a lo largo de la costa, al norte hasta el Viejo Mundo y al oeste hasta Ulthuan. Aunque los Altos Elfos no permiten a los barcos Árabes navegar más al oeste de la mismo Ulthuan, sus dhows de proa alta no son una visión extraña en los puertos exteriores de Lothern. Por su parte los Altos Elfos mantienen una presencia mercantil en Koper y Lashiek desde tiempos inmemoriales. Los Elfos y los hombres de Arabia han mantenido tratos desde hace cientos de años incluso cuando los Altos Elfos abandonaron el Viejo Mundo. Siendo no solo marineros capaces, sino además aventureros y audaces, los Árabes cambian de forma entusiasta la pesca y el comercio por la piratería, y no hay un lugar donde ocurra esto más que en Lashiek, la cual es conocida consecuentemente como la Ciudad de los Corsarios.

La parte de Arabia más densamente poblada se encuentra al norte del Río de la Serpiente, la vía fluvial más larga de la zona y uno de los pocos ríos que fluyen durante todo el año. En esta zona se encuentran cuatro grandes ciudades: Lashiek, Koper, Martek y



Alhaka o (como se denomina a veces) Al-haikk, que significa Ciudad de los Ladrones en la lengua Árabe. Cada una de estas ciudades y las tierras que las rodean forman un principado independiente dirigido por un Sultán o Califa. Al sur del Río de la Serpiente la tierra no es tan fértil y el terreno es más seco. Esta región árida y empobrecida no contiene grandes ciudades y es el principal hogar de los nómadas errantes y de las comunidades místicas ermitañas. Al este de las montañas Atalan se extiende el gran desierto a través de cientos de kilómetros hacia la Tierra de la Muerte. Los valles de las montañas del este mantienen los raros oasis de esta zona y le proveen de suficiente agua a las tribus nómadas que viven a la sombra de las montañas y se ganan la vida escoltando convoyes a través de los pasos traicioneros.

Arabia yace lejos de los polos y por lo tanto de la principal fuente de los vientos de la magia que fluyen desde el norte. Como resultado la magia tan común en el Viejo Mundo está mucho más difusa en Arabia por lo que le resulta mucho más difícil a los hechiceros realizar sus encantamientos. La magia de los Árabes está desarrollada por tanto de una forma diferente. Los hechiceros árabes utilizan sus poderes para controlar a los espíritus elementales del desierto, djinn, efrits, genios y espíritus similares. Estos espíritus son adorados por la gente supersticiosa de Arabia. Se cree comúnmente que los espíritus deben ser aplacados mediante oraciones y pequeñas muestras de respeto como regalos en forma de comida y agua. Esta criaturas llamadas elementales son demonios en toda regla, pero tan alejados de la fuente del poder mágico del norte que dependen de la presencia cercana de poderosos artefactos mágicos para mantenerse en el mundo

real. A veces también se aferran a áreas locales donde puede encontrarse un vestigio de una fuente de energía mágica, pero en estos casos su poder no suele ser muy grande. Gran parte de la magia de los Árabes está basada en la creación y utilización de contenedores mágicos como jaulas, cajas o cristales, los cuáles son usados para capturar y esclavizar a estos Demonios.

Los dirigentes de Arabia mantienen sus propios ejércitos formados por gente de las grandes ciudades y de las tribus tributarias que viven en las tierras limítrofes. Los líderes de estas tribus son llamados Emires o, entre las tribus del desierto del sur y del este, Jeques. Los dirigentes de las ciudades y de sus tierras limítrofes son llamados Sultanes y el Sultán de Alhaka es el reconocido señor de las otras ciudades de Arabia. En consecuencia es también conocido como Gran Sultán, el señor de toda Arabia.

Los Sultanes están orgullosos de sus tropas y especialmente de su caballería por lo que no reparan en gastos en su equipamiento y mantenimiento. Se cree popularmente que los caballos de Arabia descienden de los caballos Elfos traídos del oeste hace muchos siglos. Son criaturas gráciles y veloces y altamente valorados. Los mejores soldados de infantería de Arabia también están bien equipados, con armadura de acero, afiladas cimitarras, relucientes yelmos y ropas de fina seda. Estas tropas personales o guardianes acompañan a los Sultanes cuando pasean por los jardines de sus magníficos palacios. Son ampliamente recompensados con riquezas, artículos de lujo y prestigio. Los soldados de infantería normales están equipados de forma más sencilla y normalmente llevan simples lanzas o arcos. Adicionalmente a estas tropas regulares se encuentran las tropas irregulares de las tribus del desierto, incluidos guerreros montados en camello provenientes de las tierras del sur y del este.

Lanceros: Los ejércitos Árabes están basados en regimientos de infantería. Montan guardia en las ciudades y hacen cumplir la ley y el orden por toda Arabia así como forman el grueso de sus ejércitos. La mayoría de estos guerreros llevan largas lanzas y escudos y



luchan en filas bien disciplinadas. Entre estas tropas hay algunos regimientos distintivos que, tradicionalmente, luchan con espadas curvas o llevan uniformes peculiares de sus lugares de origen.

Arqueros: Los hombres de Arabia tienen mucha confianza en el arco y todas las ciudades de Arabia mantienen fuertes cuerpos de arqueros. Aunque las armas de fuego son conocidas en Arabia están lejos de ser comunes o tan avanzadas como las utilizadas en el Viejo Mundo y son raramente distribuidas entre las tropas comunes.



Guardianes: Las tropas personales de los dirigentes de Arabia son muy leales y están profusamente equipadas, llevan armas de la mejor calidad y visten ropas alegremente coloreadas de seda. Cada Sultán, Califa y otros nobles menores y hechiceros tienen su propio cuerpo de guardianes. Son tan leales que se matarían a sí mismos si así se lo ordenara su señor. Otros cuerpos de guardianes igualmente leales son reclutados de las comunidades limítrofes del sur, incluidas las Temibles Hijas de Tariq de la Tierra de los Asesinos y los Guardianes Silenciosos de la Montaña Eunuco.

Caballeros: Los caballos son altamente valorados en Arabia tanto desde los sultanes de la costa hasta los jeques de los desiertos del interior. Los Árabes están merecidamente orgullosos de su caballería. Están equipados con largas lanzas ornamentadas, altos yelmos y brillantes armaduras.

Jinetes del Desierto: Los profundos desiertos de Arabia son el hogar fieros nómadas cuyos veloces jinetes son la mejor caballería ligera de toda la zona. Las ciudades de la cota también mantienen cuerpos de caballería ligera para exploración y patrulla, pero todos están de acuerdo en que los jinetes del desierto son los mejores y los más gallardos.

Camellos: El camello es la criatura del trabajo diario en la tierra de Arabia donde es muy



común verlos formando largas caravanas marchando desde el desierto hacia los mercados y bazares de las ciudades costeras. Las caravanas de camellos llevan toda clase de mercancías, como exóticas especias, ropas y comestibles desde los valles orientales de las montañas Atalan y de más allá. Solo los fieros guerreros de las tribus del desierto llevan estas criaturas al combate. Los jinetes de camellos son guerreros valientes y notoriamente salvajes, que se guían a través de las cambiantes arenas de Arabia con un

extraordinario instinto misterioso para los meros habitantes de las ciudades. Se guían tanto por su conocimiento del desierto como por sus monturas nacidas en el desierto y, como algunos dicen, por su gusto por la sangre.

Alfombras Mágicas: Los hechiceros de Arabia han perfeccionado el arte de imbuir espíritus aéreos en formas físicas, siendo una de ellas las famosas alfombras voladoras. Las alfombras transportan dos o incluso tres jinetes, armados con arcos así como con otros proyectiles. Éstos se arrojan sobre las filas enemigas e incluyen sorpresas inesperadas como tarros con escorpiones, serpientes, hormigas de fuego, avispa y arañas venenosas.

Elefantes: Los elefantes don una criatura exótica incluso en Arabia ya que proviene de las exuberantes selvas que hay entre Arabia y las junglas de las tierras del Sur. A los Sultanes les gusta coleccionar toda clase de bestias salvajes y monstruosas y compiten ansiosamente entre sí para ver quién mantiene la manada más grande e impresionante de elefantes. Estos son criaturas feroces y peligrosas, y más debido a que se equipan con una torre de madera en su lomo, en la cual cabalgan guerreros Árabes armados con largas lanzas y proyectiles variados que arrojan a sus enemigos.

Personajes: El comandante de un ejército de Arabia suele ser un Gran Visir, quizás el mismo Gran Visir del Gran Sultán. Pocos Sultanes son tan audaces como para dirigir

personalmente el ejército a lo largo de la historia ha habido notables excepciones como la del Sultán Jaffar que lideró un poderoso ejército hacia Estalia y asedió la ciudad de Tobaró. Subordinados al comandante en jefe se encuentran los mariscales y los comandantes de menor

rango de la jerarquía de palacio, nobles Emires y Jeques del desierto. No menos rango tienen los grandes hechiceros de Arabia, místicos de los desiertos del sur y magos de la corte del mismo Sultán. Pueden acudir al campo de batalla en una alfombra voladora. Su habilidad

para someter a los demonios del desierto a su voluntad permite a los hechiceros ordenar a los Djinn llevarlos de un lugar a otro. Los líderes militares a veces van a lomos de un Elefante para recalcar su rango.

Lista de Ejército de Arabia

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Lanceros	Infantería	3	3	6+	-	3	45	2/-	-
Arqueros	Infantería	3/1	3	0	-	3	55	2/-	-
Guardianes	Infantería	3	3	5+	-	3	70	-/4	*1
Caballeros	Caballería	3	3	4+	-	3	110	-/-	-
Jinetes del Desierto	Caballería	3/1	3	6+	-	3	80	-/-	*2
Jinetes de Camellos	Caballería	3/1	3	5+	-	3	100	-/2	*3
Alfombras Mágicas	Caballería	1/2	3	6+	-	3	85	-/1	*4
Elefantes	Monstruos	5	4	5+	-	3	200	-/1	*5
General	General	+2	-	-	9	1	125	1	-
Héroe	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/1	-
Mago	Mago	+0	-	-	7	1	45	-/1	-
Alfombra Voladora	Montado en Carro	+0	-	-	-	1	+10	-/1	*6
Elefante	Montado en Monstruo	+1	-	-	-	1	+65	-/1	*7
Djinn	Montado en Monstruo	+2/+2	-	-	-	1	+90	-/1	*8

Reglas Especiales

1. Guardianes. Los Guardianes del Sultán son tan incuestionablemente leales que obedecerán la primera orden que se les de cada turno con un resultado en la tirada de Mando de 10 o menos, siempre que la orden venga del General. No se aplica ningún penalizador a esta orden. Las siguientes órdenes se darán utilizando el valor de Mando normal del General y las penalizaciones habituales. Esto se aplica solo a las unidades de Guardianes, no a brigadas que incluyan Guardianes y otras unidades. Recuerda que los personajes siguen estando limitados por su distancia de mando y no pueden dar órdenes a unidades que se encuentren más lejos.



2. Jinetes del Desierto.

Los Jinetes del Desierto tienen un alcance de disparo de solo 15 cm., sin embargo pueden disparar a todo su alrededor. Solo tienes que medir la distancia desde cualquier punto de cualquier borde de la peana, ya sea frontal, lateral o trasero. Los Jinetes del Desierto pueden disparar contra enemigos que le carguen desde cualquier dirección.

3. Jinetes de Camellos. Los Jinetes de Camellos ignorar los modificadores por distancia cuando reciben una orden. Esto se aplica sólo a las unidades de Jinetes de Camellos y no a brigadas que incluyan Jinetes de Camellos y otras unidades. Recuerda que los personajes siguen estando limitados por su distancia de mando y no pueden dar órdenes a unidades que se encuentren más lejos. Esto representa su autoconfianza y el sentido de orientación instintivo de sus monturas, permitiéndoles operar de forma efectiva lejos de sus propias líneas. Debido a que los camellos son criaturas de difícil trato todas las órdenes que reciban tienen un penalizador de -1 al Mando. Este penalizador se aplica tanto a las unidades de Jinetes de Camellos como a las brigadas a las que se hayan unido.

4. Alfombras Mágicas.

Las Alfombras Mágicas pueden volar, han sido catalogadas como 'caballería' aérea que es la clasificación más cercana que se le puede aplicar. Tienen un alcance de disparo de solo 15 cm., sin embargo pueden disparar a todo su alrededor. Solo tienes que medir la distancia desde cualquier punto de cualquier borde de la peana, ya sea frontal, lateral o trasero.

5. Elefantes. Los Elefantes causan Terror. No pueden formar brigada con otras unidades de caballería pero si con otros tipos de unidades, incluidos otros elefantes. Si una unidad de Elefantes queda desmoralizada, por cualquier razón, se producirá una estampida en lugar de sufrir los efectos habituales de la desorganización. Los elefantes en estampida cesan automáticamente su estampida al final de su fase de Mando (al igual que las unidades desorganizadas).

1. Los elefantes en estampida no pueden recibir órdenes o usar su iniciativa. En su lugar tira un dado al comienzo de la Fase de Mando antes de realizar los movimientos de iniciativa, y mueve a los elefantes de la siguiente forma.

1-2. Mueve hacia la unidad enemiga más cercana tanto como puedas, si la unidad de Elefantes entra en contacto con el enemigo contará automáticamente como una carga incluso si no podían ver a la unidad enemiga al comienzo del movimiento. Si entra en contacto con una unidad amiga cuenta como el resultado 5.

3-4. Mueve en dirección contraria de la unidad enemiga más cercana tanto como puedas, realiza este movimiento de la misma forma que si realizara un movimiento de rehuir el combate. Si la unidad de Elefantes

entra en contacto con el enemigo contará automáticamente como una carga incluso si no podían ver a la unidad enemiga al comienzo del movimiento. Si entra en contacto con una unidad amiga cuenta como el resultado 5.

5. Mueve hacia la unidad amiga más cercana tanto como puedas. Si la unidad de Elefantes entra en contacto con una unidad amiga contará automáticamente como una carga incluso si no podían ver a la unidad enemiga al comienzo del movimiento.

6. Mueve en dirección contraria de la unidad amiga más cercana tanto como puedas, realiza este movimiento de la misma forma que si realizara un movimiento de rehuir el combate. Si la unidad de Elefantes entra en contacto con una unidad enemiga o amiga contará automáticamente como una carga.

2. Una unidad de Elefantes en estampida que cargue contra una unidad enemiga o amiga luchará en la Fase de Combate de igual forma que una unidad que carga. Los elefantes en estampida contará como 'enemigo' mientras dure el combate y por lo tanto causará Terror a sus oponentes sean del bando que sean. Los elefantes cuentan en la primera ronda de combate como que han cargado. Si los elefantes ganan una ronda de combate deben perseguir si es posible y continuarán haciéndolo cada ronda. Si destruyen a sus oponentes no realizarán un avance pero permanecerán en su sitio sin reorganizar su formación.

3. Los elefantes en estampida pueden posiblemente moverse hacia una unidad y comenzar un combate, pero ser incapaces de formar una línea de batalla debido a que no haya suficiente distancia de movimiento. En el caso de los elefantes en estampida, el combate seguirá realizándose, y los elefantes contarán como que han cargado. Es decisión del jugador que mueve los elefantes si moverlos la distancia extra necesaria para crear una línea de batalla o simplemente combatir con los elefantes en una formación irregular.



6. Alfombra Voladora. Se considera como montado en carro volador.

7. Elefante. La montura de Elefante se considera como una montura monstruosa normal, excepto que un personaje montado en un Elefante no puede unirse a una unidad de caballería. Una unidad a la que se haya unido un personaje montado en Elefante causará Terror.

8. Djinn. El Djinn acompaña a su señor y puede transformar a ambos en un torbellino permitiendo al personaje volar como si se tratara de una montura voladora. Si el hechicero tiene un Djinn puede además lanzar la Maldición del Djinn con un bonificador de +1 a la tirada de dificultad. Los dos ataques de disparo del Djinn se aplicará a cualquier peana de la unidad a la que se haya unido el Mago y solo podrá utilizarse si el Mago se une a una unidad. Si un Mago con un Djinn se une a una unidad, esa unidad causará Terror.



y a más de 20 cm de una unidad enemiga. La unidad imaginaria no puede moverse o luchar (realmente no están ahí) Sin embargo, esta unidad es tratada por el enemigo como si fuera real hasta que ocurra uno de los siguientes eventos: una unidad enemiga cargue contra ella, sea tocada durante un combate, se avance sobre ella o entre en combate de alguna otra forma. Esto significa, por ejemplo, que se sufran las penalizaciones al mando por proximidad, o que las unidades enemigas de disparo están obligadas a disparar a la ilusión si es el objetivo más cercano (no pueden ser heridos por supuesto). La unidad de ilusión desaparecerá también si una unidad o personaje amigo la toca o atraviesa. Mientras el espejismo esté en juego el Mago no puede lanzar otro hechizo, si el jugador desea que el Mago lance un nuevo hechizo, el Espejismo desaparecerá y el Mago podrá tratar de lanzar otro hechizo normalmente.

Rayo Solar

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Rayos brillantes de energía ardiente salen de los ojos del mago y siega todo a su paso.

Dibuja una línea imaginaria de 30 cm desde la peana del Mago en la dirección que desees. Cada unidad debajo de la línea sufrirá tres ataques de disparo tratados de la forma habitual. Ten en cuenta que este hechizo puede afectar fácilmente a varias unidades (incluidas las propias). Las unidades que no estén trabadas en combate podrán ser repelidas de la forma normal, sean tropas amigas o enemigas. Las tropas trabadas en combate no podrán ser repelidas pero los impactos se tendrán en cuenta para la resolución de la primera ronda de combate. Los impactos causados por el Rayo Solar contarán como causados en el combate mismo.

Maldición del Djinn

6+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El Mago canaliza el inmenso poder del Djinn a través de su cuerpo y lanza una terrible maldición sobre sus enemigos.

El mago puede lanzar el hechizo sobre una unidad enemiga que esté al alcance. El objetivo deberá repetir todas las tiradas de salvación realizadas durante la siguiente Fase de Combate. Si el mago tiene un Djinn puede añadir un +1 a su tirada cuando trate de lanzar este hechizo, por lo que tendrá éxito si obtiene un 5+.

Hechizos de Arabia

Tormenta de Arena

4+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El Mago ordena a los espíritus del desierto que se traguen a sus enemigos en un torbellino de arena y polvo asfixiantes.

El hechizo permanece hasta el final del siguiente turno del oponente. El hechizo afecta a la habilidad del ejército del oponente para dar órdenes. Todas las unidades enemigas a 30 cm del mago sufre una penalización de -1 al mando. Esta penalización se aplica cada vez que se de una orden: una unidad puede estar a menos de 30 cm del mago para una orden por no para la segunda, por ejemplo.

Espejismo

4+ para lanzarlo Alcance: 60 cm

El Mago crea la ilusión de una gigantesca hueste de terroríficos guerreros, echándose encima de sus atemorizados enemigos.

Para usar este hechizo el jugador necesita una unidad adicional elegida de la lista de Arabia, puede ser de infantería, caballería o monstruos, no importa de qué tipo. Esta unidad es una 'ilusión' y se coloca inmediatamente a 60 cm del mago

La Batalla de las Termópilas (480 a.C.)

Por Stefanos Skarmintzos, traducido y anotado por Athros

La película de 300 está causando furor entre la gente. Muchas personas están comenzando a coleccionar ejércitos Persas y Espartanos para DBA (sobre todo estos últimos), así pues... ¿por qué no representar la batalla que enfrentó a estos dos ejércitos hasta el límite de sus fuerzas?

Batalla

- **Ejército Persa** (33 elementos)
1x Ch(G) (Jerjes)
1x Aux (SubGen)(Hydarnes)
10 x 8Bw, 3 x 3Cv, 3 x 2Lh, 6 x 3Aux,
1 x 3Aux(S), 1 x 4Sp(I), 5 x 7Hd, 3 x 2Ps.
- **Ejército Griego** (30 elementos)
Spartans - 1x 4Sp(GenS) (Leónidas)
1 x 4Sp(S), 2 x 2Ps(I)
Aliados Peloponesos 8x4Sp, 2x2Ps
Thebans 3x4Sp(I)
Thespieae 5x4Sp
Phoceans 3x4Sp, 5x2Ps.

Notas

Los elementos Inferiores (I) son aliados de lealtad dudosa, con lo que sufrirán un -1 en combate. Los elementos Superiores (S) son las tropas de élite del ejército, y tendrán un modificador de +1 en combate.

Las Hordas persas representan los esclavos asiáticos de Jerjes.

Los Hoplitás espartanos están marcados como superiores, pero la Psiloi espartana no muestra mucho aprecio por sus señores, con lo que son marcados como Inferiores (I).

Los Hoplitás tebanos rechazaban aquella guerra, y estaban allí en contra de su voluntad, con lo que han sido marcados como Inferior, y están sujetos a reglas especiales.

Mapa de la Batalla

El terreno mide 120x120cm. En un lateral hay un elemento de costa de 20cm de ancho, que cubre todo el lateral. En el lado opuesto hay, tanto bosques, como colinas, de forma irregular, y entre estas, un camino. En el centro de la mesa, y prácticamente ocupando toda esta, tenemos una montaña de hasta 48cm en el punto más ancho. Esta debe cerrarse en un punto, dejando un espacio de 20cm entre la costa y la montaña.



La imagen muestra el paso de las termopilas, visto desde el campamento espartano hacia el norte, la posición persa. El camino moderno marca el antiguo litoral.





El ejército espartano manda a una expedición persa a que "se den una ducha" arrojándolos por el acantilado (fotograma de la película "300")

Termópilas

Jerjes I, emperador persa, se propuso conquistar Grecia y comenzó con muy buen pie. Atenas quería detener la invasión como fuese y consiguió convencer a Leónidas I, rey de Esparta, para que participase.

La batalla más importante se celebró en un lugar llamado valle de las Termópilas. Allí esperó a los persas un ejército compuesto por 300 hoplitas espartanos (a los que hay que sumar otros 600 ilotas, pues cada espartano llevaba dos siervos a su servicio), 500 de Tegea, otros 500 de Mantinea, 120 de Orcómeno y 1.000 hoplitas del resto de Arcadia: 400 de Corinto, 200 de Fliunte, 80 de Micenas, 700 tespios y 400 tebanos, además de 1.000 focenses y todos los locros.

Según las fuentes clásicas griegas, los soldados persas conformaban un ejército que oscilaba entre los 250.000 y el millón de efectivos. Sin embargo, la formación compacta e impenetrable de la falange griega era óptima para retener a la horda persa en un paso tan estrecho y en apariencia infranqueable.

Leónidas fue advertido sobre el gran número de arqueros que poseía Jerjes. Heródoto de Halicarnaso indica que se le dijo a Leónidas que «sus flechas cubrían el sol» y «volvían noche el día». Dienekes, soldado espartano, consideraba el arco como un arma poco honorable, ya que evadía el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Fue entonces cuando pronunció su famosa frase: «Tanto mejor; lucharemos a la sombra».

Se dice que Jerjes, al toparse con los soldados griegos, supuso que éstos se marcharían al ver la magnitud de su ejército. Pasaron cuatro días y Jerjes, impaciente, envió un emisario exigiendo a los griegos que entregasen sus armas inmediatamente para no ser aniquilados. Leónidas respondió: «Ven a buscarlas tú mismo». Así dio comienzo la batalla.

En un principio el rey lacedemonio no pensaba que pudiera perder la batalla. Lo angosto del desfiladero anulaba la superioridad numérica persa, su mayor protección les permitiría aguantar los envites persas y el mayor tamaño de sus lanzas podría darles suficiente ventaja en una lucha cuerpo a cuerpo; así había sucedido en la pequeña confrontación de la Batalla de Maratón.

Fuente: Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>)

Reglas Especiales

Los griegos despliegan primero, en cualquier zona de la asignada (de la mitad del tablero para atrás), entre la montaña y el mar. Despliegan el campamento sobre la colina designada (no sobre la montaña, ya que esta se considera impasable). Los Phoceans despliegan en su zona designada, entre la montaña y el bosque (incluido este).

Los elementos espartanos deben permanecer siempre juntos. Si Leonidas muere, los espartanos deberán retroceder en dirección al campamento. Deben procurar defender siempre el paso costero.

Los persas despliegan segundos a 600 pasos de su borde. El general persa despliega enfrente de su campamento (Jerjes no era un tío muy heroico :P). 15 elementos persas, junto con Hydarnes, deberán formar un mando independiente y desplegar en el flanco del camino (¡¡Ephialtes!!)

Si los persas logran derrotas a los Phoceans, todos los elementos Peloponesios y Tebanos huirán hacia su borde (siguiendo las reglas de "Desmoralización de BBDBA**"). Herodotus dijo que serían evacuados si esto ocurriera.

Si dos elementos tebanos salen del tablero, todo el ejército tebano se rendirá (tratar como si estuvieran destruidos). En la batalla histórica, ellos se rindieron.

Condiciones de Victoria

El primero que consiga haber destruido a 1/3 del ejército rival, haber matado al general rival, o las dos cosas, al final de un turno, y tenga menos elementos muertos que el rival, gana la batalla. En caso de que se llegue a cualquiera de estas situaciones, pero el número de elementos matados sea igual o inferior, se seguirá la partida hasta que se logre desequilibrar el número para las condiciones necesarias**.

* *La desmoralización en BBDBA funciona de la siguiente manera. Cuando el mando es desmoralizado, todos los elementos que retrocedan huirán hacia el borde más cercano en vez de retroceder, y deberán gastar 1PIP para dejar de hacerlo. Además, todo el mando sufrirá un -2 en combate.*

** *Para los que no esten acostumbrados a jugar a DBA, explico la resolución de batalla.*

- *En caso de que el ejército griego destruye 11 elementos persas, pero este también ha destruido 11 elementos griegos, la partida continúa hasta que se deshaga el desempate.*
- *En caso de que el ejército persa hubiera destruido menos elementos, ganaría el griego.*
- *En caso de que los dos ejércitos mataran los mismos elementos, pero uno hubiera matado al general, ganaría este.*

NOTA: Párrafo dedicado al idioma Bakeriano :P

Por Namarie

Localización: Bakunin

Año: 2.179 D.C.

Descripción hecho: Asalto torre GenLux

Accediendo...

En el año 2.179, en Bakunin, se produjo un suceso de relativa importancia. Al parecer, por Maya se había escuchado del rumor que en la empresa GenLux (Bakunin) había encontrado y desarrollado una herramienta para evitar la adicción a la Seda, la droga legal que mantiene la economía de Haqqislam.

El Supresor, una fórmula secreta que alteraba poco a poco algunos genomas para evitar la droga, podía suponer un fuerte impacto en la economía Haqqislamita, y sin duda a sus adversarios podía interesarles tener a la gran potencia bajo su mando. Se rumoreaba incluso que en la empresa GenLux había algún investigador haqqislamita renegado de su fe, que supuestamente habría colaborado en el desarrollo del Supresor. Aunque era conocido por todo el mundo que en los Nómadas se encontraban los "restos" de las demás facciones, ningún dirigente Haqqislamita creyó que eso fuera posible. Al menos, no cara al público.

GenLux, dedicada a la ingeniería genética avanzada, no confirmó ni desmintió el rumor, lo que despertó el interés (y conllevó a una fuerte subida de las acciones de dicha empresa).

Pocos días después, aprovechando una festividad local en el planeta, varios grupos de las diferentes facciones viajaron hacia Bakunin. Un comando Haqqislamita quería intentar destruir el Supresor (en caso de existir); Yu-Jing y Panoceania querían hundir a Haqqislam (si conseguían hundir su economía de la Seda, podrían mantenerlos como facción mucho menor), mientras que Ariadna quería conseguir el Supresor para intercambiarlo a Haqqislam por una vacuna contra el Therma, el virus que parecía afectar a algunos Dog-Warriors fuera de su planeta natal. Anticipándose a ese posible ataque, GenLux contrató a varios especialistas nómadas para crear un sistema de defensa formado por sensores ultraprecisos. Y, de paso, a algunos soldados que quisieran ganarse un sobresueldo...

Descripción del escenario

En este escenario (para entre 2 y 5 jugadores), hasta cuatro jugadores pueden intentar llegar al ordenador central (y aislado) donde están las especificaciones del Supresor, mientras que un jugador puede llevar a las fuerzas de seguridad de los Nomadas. Los jugadores que intenten llegar al ordenador pueden llevar a Panoceania, Yu-Jing, Haqqislam, Ariadna o Mercenarios (lo sentimos, la IE está interesada en conseguir que los humanos se vayan destruyendo entre ellos para ser más fuertes, no en algo que les altera el ADN para evitar que se enganchen a una droga) e intentarán llegar al Ordenador.

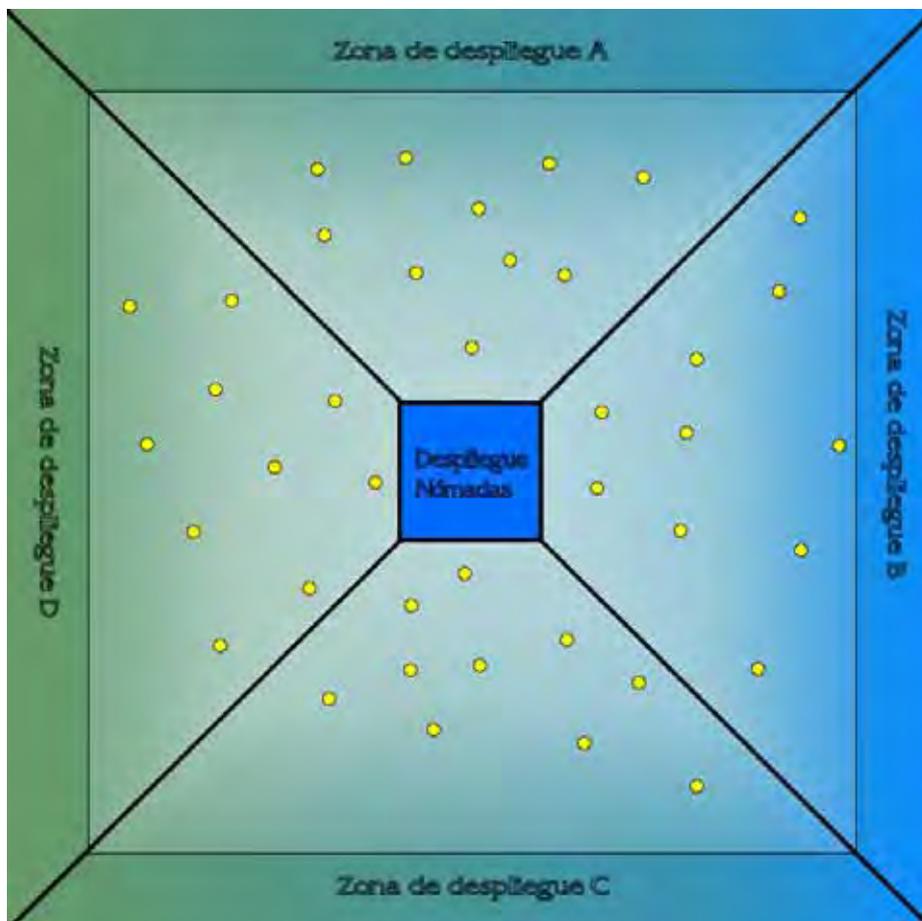
El Tablero

Hay dos maneras de jugar este escenario: una es suponer que GenLux es una sola torre, y otra suponer que es un complejo industrial.

Si es una torre, el campo de batalla (120x120cm) debe tener numerosas paredes (al fin y al cabo se trata de una planta de una torre) y podría tener sillas, mesas y demás elementos de oficina. También puede ser el interior de una fábrica, con varios niveles, ascensores, tuberías gigantes que impiden la visión, enormes depósitos... En el centro debe estar el Ordenador Principal, y (obviamente) debe poder accederse a él por lo menos en un punto. (Vamos, que cualquier jugador debe poder llegar a él)

En caso de que optes por un complejo industrial, sitúa numerosos edificios, tuberías, depósitos, etc. Es recomendable una gran cantidad de elementos de escenografía, y que dificulten la visión.

El tablero se divide en cuatro "cuartos" (para efecto de desplegar los Marcadores de Sensores; ver Despliegue).



El campo de batalla (sin escenografía). Vemos las cuatro zonas de despliegue (A, B, C y D), la zona de despliegue nómada, y los diez marcadores por "cuarto" de tablero.

Las Fuerzas

Cada jugador puede llevar una fuerza de 150 puntos, y es obligatorio que tenga al menos un hacker (más que nada porque en caso contrario no podrá ganar). El jugador de los Nomadas tiene 100 puntos por cada jugador enemigo (no-Nómada). Así, si juegan un Yu-Jing, un Haqqislamita y un Nómada, los dos primeros tendrán 150 puntos cada uno, mientras que el Nómada dispondrá de 200 puntos en tropas. (Si no hay jugador Nómada no te preocupes, el escenario lo permite).

El Despliegue

Primero, cada uno de los cuatro jugadores no-Nómadas elige un bando del tablero (hay 4 lados). En caso de que haya más de un jugador tira un dado y el más alto decide, luego los restantes jugadores tiran un dado y el más alto decide, etc.

En caso de que haya un jugador no-nómada, elige el lado. Si hay dos, despliegan en lados opuestos. Si hay tres, se deja un lado libre.

Una vez los jugadores no-nómadas han elegido un lado, el jugador Nómada (si lo hay) despliega todas sus tropas a (como mucho) 10cm del Ordenador Principal.

En tercer lugar, cada uno de los jugadores no-nómadas despliega sus tropas una a una alternando (despliega primero el que había elegido lado primero). Así, en caso de que haya un jugador Nómada y otro de Panoceanía, el Nómada desplegaría sus tropas y el jugador de Panoceanía las suyas. En caso de un Ariadno y un Yu-Jing, al no haber Nómada, el que haya elegido lado (p.e. el Ariadno) despliega una

miniatura, luego el Yu-Jing otra, el Ariadno su segunda miniatura, etc.

Una vez todas las miniaturas se han desplegado, toca desplegar los Sensores. Los Sensores son marcadores ocultos (puede que sea un sensor o puede que no). En el tablero tiene que haber 10 marcadores por jugador (excluyendo el jugador Nómada), de los cuales 5 serán Sensores y 5 serán señuelos.

Si hay jugador Nómada, éste coloca los marcadores, máximo 10 por "cuarto" de mapa (ver mapa del Tablero), de la forma que quiera (y pudiendo ver antes si el marcador es un señuelo o un sensor). Si no hay jugador Nómada, cada jugador coge 5 señuelos y 5 sensores; alternativamente cada jugador coloca un marcador donde quiera del tablero de juego con tres excepciones: no se pueden colocar marcadores en una zona de desplie, ni en su propio "cuarto", ni en un lugar que tenga línea de visión a la zona de despliegue de algún jugador.

Duración de la partida

La partida dura hasta que se o haya hecho tarde o hasta que alguien gane :P

Condiciones de Victoria

El jugador Nómada consigue la victoria si no la consigue ninguno de sus enemigos.

Un jugador no-Nómada consigue la victoria si una miniatura suya con el Supresor abandona el tablero por su lado de juego. Si nadie consigue salir del tablero con el Supresor (y no hay Nómada), no hay vencedor.

Reglas Especiales

Interceptar el ordenador. En caso de que un hacker llegue al ordenador y consiga hackearlo (se considera un elemento de alta seguridad, PB -6; ver manual, pg 156), se considerará que tiene la fórmula del Supresor.

Pasar el secreto. Una miniatura que tenga la fórmula del Supresor puede (al inicio de turno) pasar el secreto a cualquier miniatura que tenga adyacente. Aunque se podría transferir vía ondas o rayos infrarojos, cualquiera se fía de los artilugios detectores o interceptores de ondas en una instalación de Bakunin... Recuerda que si una miniatura con la fórmula del Supresor llega a su zona de despliegue, automáticamente gana la partida...

Activando sensores. Si cualquier miniatura (de cualquier bando), exceptuando aquellas con camuflaje termo-óptico, entra en línea de visión del marcador, éste se descubre (da la vuelta al marcador; si es un señuelo no pasa nada, si es un sensor, dispara automáticamente).

Sensores láser. En caso de que una miniatura (exceptuando aquellas con camuflaje termo-óptico) entre en línea de visión con un Sensor, éste le dispara una ráfaga de láser. El láser es un disparo de una máquina (CD:20; no se puede reaccionar ante un disparo suyo) que se considera que dispara con Ráfaga 5. Si más de una miniatura está en línea de visión, el Sensor dispara a todas ellas (a cada una, Ráfaga 5). Un sensor puede hackearse (elemento informático complejo, PB-3) o ser disparado (usar una tirada contra un valor de 10; si se impacta, es destruido).



REGLAMENTO

Por Juan Mieza (Keyan Sark)

En primicia mundial, presentamos en ¡Cargad! el reglamento (bueno, el reglamento introductorio) en español para Rezolution (con permiso de Aberrant Games). <http://www.aberrantgames.com/index.php>

Bienvenidos al año 2175 - Los acontecimientos se han desarrollado de tal forma que la raza humana se está dirigiendo hacia su primer conflicto a gran escala desde hace más de 100 años; y posiblemente sea el último.

Bienvenidos a la víspera de la guerra; un conflicto que desgarrara las galaxias y es aquí donde comienza...

Toma control de un grupo de guerreros de elite y descubre la verdad detrás de las mentiras. Las guerras corporativas encubiertas que han tenido lugar durante décadas están a punto de reventar y dividir a la humanidad como nunca anteriormente, pero al final, ¡ese será el menor de sus problemas!

Estas reglas son una introducción al mecanismo de juego básico de Rezolution. El libro de reglas, Rezolution: A Dark Tomorrow no solo incluye las reglas completas con muchos ejemplos, sino también muchas opciones avanzadas que no se

mencionan aquí. También contiene las listas de ejército completas de la heroica CSO, los poco escrupulosos Ronin, las honorables fuerzas de APAC y los terroríficos Dravani. Lleno de ficción, ilustraciones, guías de pintura y escenografía, misiones a las que enviar a tus tropas y una campaña completa, sin mencionar la preciosa sección a todo color con imágenes de las figuras del juego, Rezolution: A Dark Tomorrow está disponible en todas las buenas tiendas de juegos y libros. ¿Estás preparado para el final?

Jugando al juego

Para jugar a Rezolution necesitarás algunas figuras de Rezolution y sus tarjetas de datos, una superficie de juego plana (normalmente de 120x120 cm.), algunos elementos de escenografía (el CD-ROM incluido con el starter set contiene suficientes para empezar), algunos dados de seis caras (D6) y un amigo con su propia fuerza de figuras de Rezolution.

Lanzando dados

Las tiradas de dados más comunes en Rezolution son las Tiradas Enfrentadas, las Tiradas sobre Dificultad y las Tiradas de Daño. En una Tirada Enfrentada tú y tu adversario lanzáis 2D6 y sumáis al total el valor de un Atributo. Por ejemplo, si quieres disparar a un enemigo, lanza 2D6 y añade el resultado al valor de RCA de tu figura para obtener un total. Tu oponente intentará esquivar de modo que tirará 2D6 y sumará su SAG al resultado. El jugador que obtenga la tirada mayor, gana. Una Tirada sobre Dificultad es cuando un jugador lanza 2D6 y suma el valor de un atributo con el objetivo de obtener un resultado igual o mayor a un valor "objetivo" designado. Si un jugador saca un doble 6 en su tirada esto se considera un éxito crítico y pueden aplicarse ciertos efectos adicionales. Del mismo modo, una tirada de un doble 1 se considera un fallo crítico.



La tarjeta de datos

La tarjeta de datos de una figura contiene toda la información necesaria para poder jugar con dicha figura en tus partidas de Rezolution.

Los atributos de una figura se muestran en la cara delantera en forma abreviada

MVE - La distancia, medida en pulgadas, que puede mover la figura.

RCA - Lo buena que es tu figura en Combate a distancia. Para impactar a alguien con tus armas de proyectiles lanza 2D6 y añade tu RCA al resultado.

CCA - Cuando las figuras pelean cuerpo a cuerpo ambas hacen una tirada enfrentada de 2D6 sumando sus CCAs al resultado para determinar el vencedor.

SAG - Tamaño y Agilidad del personaje. Se suma a su tirada de 2D6 cuando la figura se defiende de un ataque a distancia.

BDY - Cuerpo. Representa la fortaleza y resistencia de la figura. Este atributo se emplea de diversas formas:

1. El valor de BDY de la figura se emplea como tirada objetivo del atacante cuando este ha logrado impactar a tu figura. El atacante debe obtener un resultado igual o superior al BDY de tu figura para herirla.
2. En combate cuerpo a cuerpo, se obtiene 1D6 adicional para lanzar por cada punto de BDY que superes al BDY de tu atacante si has conseguido impactar con éxito.

NRV - El valor de Nervios se emplea en todos los chequeos de moral y liderazgo

HAK - El atributo de hackeo permite a ciertas figuras influir sobre elementos electrónicos o robóticas en el juego, así como descargar datos y atacar a otros hackers en la Rejilla.

CRFT - Este atributo se emplea cuando se intentan usar poderes mentales, del mismo modo que cuando se emplean los atributos de RCA o CCA.

REP - La REPutación de la figura se emplea para determinar el orden de juego durante la Fase de Control

La Ronda del Juego

Una ronda de juego consiste en una Fase de Control seguida por un número de turnos alternativos hasta que cada figura independiente o equipo se haya activado. Al inicio de la Fase de Control los jugadores lanzan 2D6 y suman al resultado el valor de REP más alto que haya en tu ejército. El jugador que saca la tirada más alta puede elegir jugar primero o designar a una figura o equipo de su adversario para que se active en primer lugar. Durante el turno de un jugador, este puede activar a una figura independiente o a un equipo de figuras. Esta/s figura/s puede mover y luego ejecutar una acción como combatir a distancia o cuerpo a cuerpo. También puede darse una orden a la figura pero las órdenes se revisan en detalle en el manual de Rezolution: A Dark Tomorrow. Una vez que la activación de su figura o equipo haya terminado, el juego pasa a su adversario y así hasta que ambos jugadores hayan activado a todos sus modelos tras lo cual da comienzo una nueva ronda que comienza por su Fase de Control.

Orden Fase de Control

1. Tirada de control.
2. Tiradas de efectos especiales (veneno, fuego, etc.).
3. Tiradas de daños fatales.
4. Reagrupar figuras.
5. Movimientos obligatorios.
6. Activación de figuras poseídas

Comenzando la partida

Los jugadores despliegan típicamente a 8" (20 cm.) de los bordes opuestos del tablero, haciendo una tirada de control (2D6 + REP) para ver quién despliega primero. Una vez que ambos jugadores hayan desplegado sus figuras se hace otra tirada de control para ver quién comienza, siguiendo las reglas normales de rondas de juego.

Movimiento

Una figura puede mover el valor de su atributo MVE medido en pulgadas (1" = 2,5 cm.) y llevar a cabo una acción si lo desea. Una figura puede mover el doble de su MVE en su turno pero entonces no podrá llevar a cabo ninguna acción después. Una figura puede cargar contra otra a fin de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Esta distancia de carga es de MVE+4". Las figuras que pertenezcan a un equipo deben permanecer a 3" unas de otras, o deberán superar un chequeo de moral al final de la acción de movimiento de su equipo para evitar quedar suprimidos, en cuyo caso no podrán llevar a cabo más acciones en ese turno. Una figura debe terminar su movimiento encarada en la dirección que desees ya sólo puede atacar en su arco frontal de 180°. Las figuras independientes pueden agruparse con un equipo o con otras



Una fuerza de APACs pintada por Matakishi (<http://www.matakishi.com/paintingrezolutionfigs.htm>)

figuras independientes, pero si se hace deben seguir las reglas de equipos durante todo el juego. Cuando se activa a un equipo, todas las figuras del equipo deben completar su movimiento (si lo hay) antes de poder llevar a cabo cualquier otra acción.

Combate

Para atacar a una figura a distancia debe haber línea de vista entre las dos figuras implicadas, es decir, debes ser capaz de trazar una línea recta entre tu figura y su objetivo, y este debe ser el objetivo enemigo más cercano. El atacante lanza entonces 2D6 y añade su RCA al resultado. El defensor lanza 2D6 y añade su SAG al resultado. Si el atacante obtiene un valor igual o superior al del defensor, logra impactarle. Si la figura defensora es atacada por su arco trasero no podrá sumar su SAG a su tirada de dados. Si se obtiene un éxito crítico en el ataque significa que el daño causado se duplica, y un fallo crítico implica que tu arma se ha encasquillado y la figura no podrá usarla en lo que queda de partida. Si el defensor obtiene un éxito crítico en su tirada significará que ha escapado ileso del ataque, mientras que un fallo crítico implicará que ha sido alcanzado automáticamente y ha caído al suelo si sobrevive. Si una figura lanza una granada y falla, lanza el dado de desviación: la flecha es la dirección en que se desvía la granada y el número la distancia en pulgadas con respecto al objetivo original. Una figura puede intentar lanzar una granada contra un punto del tablero; esto se realiza con una tirada contra una dificultad de 10.

En combate cuerpo a cuerpo ambos jugadores realizan tiradas enfrentadas y suman sus respectivos CCAs al resultado. La figura con resultado mayor vence. Una figura que haya cargado en su turno recibe 1D6 adicional a sus dados de daño en el turno en que ha cargado. Si ambos jugadores obtienen el mismo resultado se considera un empate y no hay más efectos durante ese turno. Si una figura es atacada por su arco trasero, no podrá sumar su CCA a la tirada durante ese turno y si el atacante vence el combate contará como un éxito crítico; para recibir esta bonificación la figura debe comenzar su movimiento en el arco trasero del defensor. Un éxito crítico significará que el enemigo ha sido impactado automáticamente y el valor de daño se duplica, mientras que un fallo crítico significará que tu figura ha sido impactada y que tu oponente recibe 2D6 adicionales de daño.



Grimalkin y Lilith, de los Dravani

Hackeo y poderes mentales

Una figura debe estar "logueada" en la Rejilla para poder usar su atributo de Hackeo. Para ello debe estar en contacto peana con peana con un Terminal de Computador (HPT) (suministrado en el kit de terreno de Rezolution) o en cualquier punto designado como tal en el tablero. Los hackers logueados pueden atacarse entre sí aunque estén en extremos opuestos del tablero siempre y cuando estén enganchados a un HPT. Las figuras pueden usar también conexiones remotas para hackear cosas aunque esto no es tan seguro como estar conectado a un terminal ya que entonces no podrán añadir su atributo de Hackeo a las tiradas, sólo la bonificación que ofrezca su portátil. La mayoría de sistemas no-IA tienen una

designación que se detalla al completo junto con todas las opciones disponibles para los hackers en el manual de reglas, incluyendo reglas para hackear robots y sistemas agresivos. A efectos de estas reglas rápidas considera que todos los sistemas son Neutrales con dificultad de tirada de 10. Un hacker obtiene acceso a un sistema superando este número en una tirada de hackeo (2D6 + HAK).

Las figuras con poderes mentales pueden usarlos en la fase de acción de su turno haciendo una tirada enfrentada en su turno como en los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo pero usando su atributo de CRFT. Para que el ataque funcione, el resultado no sólo debe ser igual o superior al del adversario sino que tiene que ser igual o superior al valor de dificultad del poder empleado. Los poderes telepáticos se chequean con una tirada enfrentada contra el NRV del adversario en lugar de contra su SAG.



Miniaturas de Vaticina (Vaticano)



CSO Peace Keepers

Daños

Si has logrado impactar a tu objetivo, lo siguiente que tienes que hacer es intentar causarle daño. Cada arma del juego causa un cierto número de dados de Daño. Este es el total de D6 que lanzas para intentar dañar a una figura. Los dados de daño se usan independientemente, no se suman. Para dañar a una figura primero resta el valor de su blindaje de la cantidad de dados que hayas lanzado. Por ejemplo, si una figura tiene blindaje 2 y tu figura ha disparado un arma de daño 4D6, quitarías 2 dados quedándote con 2D6 dados de daño. El blindaje de una figura puede verse en la esquina superior izquierda de su tarjeta de datos. Una vez restado el blindaje lanza los dados de daño. Cada dado tiene que igualar o superar el valor de BDY del objetivo. Por cada 6 que obtengas puedes lanzar de inmediato otro dado de daño. ¡Si sigues sacando seises, sigues tirando dados!

Por cada dado que consiga dañar al objetivo marca una casilla de su barra de daños (no pintes en la tarjeta de datos: usa o una fotocopia o protege la carta en una funda de PVC y usa un rotulador borrable). Cuando hayas marcado las suficientes casillas para que empiecen a aparecer números deberás lanzar un D6 y consultar la tabla de Daños Letales, de abajo. Cuando todas las casillas se hayan marcado, la figura se considera muerta y se retira del juego.

Tabla de Daños Letales

- 1-2 **Muerto.** La figura se retira del juego.
- 3-4 **Aturdido.** El modelo queda aturdido y tumbado. Tira de nuevo en la tabla en la próxima Fase de Control.
- 5-6 **No puedes acabar con un Buen Hombre.** Aplica los modificadores indicados en tu barra de daños a MVE, RCA, CCA y RRV

Un modelo tumbado no puede moverse y cuenta como un objetivo de

dificultad 10 si se le quiere disparar a más de 6" (15 cm.) de distancia). A menos de esta distancia la dificultad será de 5. Un enemigo en contacto peana con peana podrá emplear su acción del turno para matarle. No necesita lanzar dados y la figura tumbada se retira automáticamente del juego.

Nervio

Ciertas situaciones pueden hacer que alguien pierda la calma, como estar bajo fuego enemigo o ser atacado cuerpo a cuerpo. Una figura debe superar un chequeo de moral contra una dificultad de 10 o quedar suprimida si: es herida por un ataque a distancia, si su equipo ha perdido 25% o más de sus miembros en una ronda, si su equipo ha perdido más del 50% de los miembros con los que empezó la partida, o si una figura de su bando con la habilidad Liderazgo muere en un radio de 6" (15 cm.) de ella. Cuando una figura es suprimida no puede moverse pero por lo demás puede actuar con normalidad. Si la figura falla un segundo chequeo de moral entra en pánico y huye 2D6" hacia el borde más cercano de su zona de despliegue. Cuando una figura huye de un combate cuerpo a cuerpo su adversario puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo gratuito contra ella con una dificultad de 8. Si la figura sobrevive, puede huir sus 2D6". Las figuras en pánico pueden intentar reagruparse durante la fase de control.

Cartas de CSO y APAC

Para descargar las cartas con las características, usa la siguiente dirección:

<http://www.aberrantgames.com/rez/downloads.php>



MISIONES

Por Tony Kenealy. Traducción de Juan Mieza (Keyan Sark)

Este artículo ofrece una serie de ideas y sugerencias para diseñar misiones para Rezolution (o, ya puestos, para Infinity)

Cuando juegues a Rezolution: A Dark Tomorrow, recomendamos profundamente un juego más táctico que un mero tiroteo. Aunque destruir a tu adversario hasta el último hombre es un objetivo válido y, bajo un montón de circunstancias, puede ser muy divertido, deberías dejar volar tu imaginación a lo grande cuando intentes pensar en nuevos y excitantes retos. Así que, ¿dónde buscar inspiración? La respuesta a eso es "a tu alrededor". Piensa en tus libros o películas favoritas. No tienen por qué ser solo de ciencia-ficción. Cualquier historia, sea una película de Guerra o una fantasía medieval puede proporcionar situaciones e ideas que pueden convertirse en una misión de Rezolution.

El mejor lugar para empezar a buscar a inspiración es el propio Libro de Reglas de Rezolution. El libro contiene un montón de información de trasfondo e información diseñada específicamente para inspirar no sólo un mundo creíble en el que jugar sino también ser una fuente de inspiración para misiones.

Cuando diseñes una misión, la primera cosa a decidir es su ubicación. Esto puede sonar extraño pero es importante decidir desde el principio qué tipo de juego quieres jugar. ¿Quieres una infiltración en un complejo con muchos corredores y habitaciones o una pelea en la ciudad exterior, o tal vez una mezcla de ambas? O incluso un conjunto de misiones enlazadas como se presentan en el Libro de Reglas de Rezolution en las que el resultado de una misión afecta al modo en que se juega la siguiente. Una colonia en Marte puede proporcionar un buen escenario para una misión en la que las dotaciones están intentando hacerse con el control de una pieza de equipo vital para extraer mineral de las colinas circundantes o bien un Marshall de la CSO pidiendo refuerzos para perseguir y detener a un criminal que está siendo protegido por una dotación corporativa o de Ronin. Serenity City en la Luna, puede usarse como un escenario de interiores para una búsqueda de datos muy codiciados por cualquier corporación y que pagaría mucho por hacerse con ellos. No olvidéis ubicaciones en la Tierra: una persecución por las ciudades exteriores, o encontrar un equipamiento o persona

perdidos pueden ser excelentes misiones para cualquier facción. Un miembro de los foros de Rezolution sugirió una misión en las ciudades exteriores con vías de tren y el elemento añadido de un tren atravesando el escenario a toda mecha. Otra localización podría ser el interior del propio tren, en una situación similar a la del relato del tren en el Libro de Reglas.

Para mucha gente, la elección de ubicación está relacionada con la escenografía y terreno de que disponen. No dejes que esto limite tus opciones. Con un poco de imaginación hay montones de elementos que pueden usarse. Aunque jugar una misión en una pirámide de Elysium mola cuando tienen un montón de muros y puertas fabricados y pintados, puedes divertirte igual con una mesa llena de tiras de plástico y madera para representar los muros. Una forma sencilla de hacer muros es cortar tiras de cartón de caja de cereal de unos 7-10 cm. de altura, pegados sobre otra tira de cartón como base. Píntalos con spray gris y ya tienes muros configurables instantáneos. Es sorprendente cómo cambia el aspecto de un brik de comida o de un tupperware cuando se le pinta con spray gris o negro y se usa como un edificio de las ciudades exteriores. El CD-ROM del starter set de Rezolution proporciona un montón de elementos de escenografía recortable y muchas de las fotos del libro pueden dar ideas para elementos de terreno que, en la mayoría de los casos, se han construido con objetos del día a día que se pueden encontrar en casa y pintarse.

Así que ahora que tienes decidida la ubicación. Ahora es el momento de decidir por qué tus dotaciones están allí. Podría ser algo tan simple como una patrulla de la CSO enviada para arrestar a un Maven de los Ronin hasta una partida con varias facciones en las que todas están detrás del mismo objeto o datos. Sé tan creativo como gustes. Algunos jugadores van tan lejos como para describir los acontecimientos que han llevado hasta ese lugar y en ese momento a las dotaciones del juego. Esta es una manera genial de involucrar a los jugadores en la partida. En Rezolution deberías preocuparte por tu dotación: ninguno debería ser

sacrificable (a menos, claro, que seas un Dravani explotando a sus vasallos, pero esa es otra historia). Ningún jugador debería considerar que su misión ha sido un éxito si la mayoría de su dotación ha muerto en el intento, aunque hayan cumplido el objetivo. En el mundo de Rezolution lleva mucho tiempo construir una dotación, de modo que sacrificarla siempre debería ser el último recurso. Pero no hagas de esto una regla: una traición por parte de un miembro aleatorio de la dotación puede añadir un giro muy interesante a una misión.

Una vez que la ubicación y el objetivo están decididos, es el momento de añadir algunos elementos interesantes a la misión. El libro de reglas de Rezolution proporciona algunas reglas de misión opcionales que pueden aplicarse a cualquier misión que diseñe. Entre ellas se encuentra Perdidas Inaceptables, en la que una dotación deberá retirarse y dar la victoria al adversario si pierden más del 50% de su fuerza inicial. La aparición aleatoria de zombies tóxicos puede causar caos en el juego y tener sorprendentes consecuencias. En una partida jugada en Aberrant vimos como los dos adversarios se aliaron temporalmente para rechazar un ataque aleatorio de zombies tóxicos que aparecían en diferentes puntos y se movían aleatoriamente por el tablero. Es sorprendente cuánto puede cambiar una partida si esto pasa. Si la misión se juega dentro de un edificio de alta seguridad, colocar armas centinela puede añadir un elemento extra de peligro si se activan hacheando la Rejilla. Imagina el pánico cuando una dotación está caminando por un pasillo y una torreta se activa y empieza a disparar. No te olvides de posibles efectos medioambientales en partidas en exteriores. El tiempo en la Tierra es impredecible, así como en el recientemente terraformado Marte. El Libro de Reglas ofrece las reglas opcionales para una tormenta eléctrica que puede dispersarse por el tablero causando daños a cualquier figura sobre la que pase, añadiendo un elemento mortal y totalmente aleatorio en cualquier misión. Si la ubicación elegida es en alguno de los muchos cúmulos urbanos de un carguero espacial, recuerda que más allá de los muros

exteriores no hay nada: las reglas de brecha en el caso del Libro de Reglas pueden emplearse para simular una brecha así, causada por cualquier arma de proyectiles que falle su blanco.

Las reglas de hackeo pueden proporcionar una gran variedad de partidas. En cualquier misión, declarar que determinados sistemas, como puertas, cámaras de seguridad, etc., son sistemas pasivos, neutrales o agresivos puede añadir un nivel de juego completamente nuevo. En el

mundo de Rezolution, los sistemas informáticos están por todas partes, y allí donde hay un ordenador, hay siempre un hacker intentando controlarlo. Si estás jugando una misión en interiores, declara qué sistema controla qué puerta, de modo que una figura con habilidad de hacker puede loguearse en la Rejilla usando un terminal fijo o su consola y controlar las puertas. La mayoría de puertas son neutrales pero eso no significa que no puedan definirse extraños sistemas agresivos. Imagina lo frustrante que

sería para un francotirador de la CSO estar alineado para el tiro perfecto a lo largo del pasillo contra ese Ronin, cuando de repente se le cierra una puerta bloqueando la línea de vista.

No hay reglas para diseñar misiones. Deja volar tu imaginación para crear la partida perfecta a la que tú y tus amigos queráis jugar. Si lo haces, compártela con los demás. Recuerda, el objetivo de Rezolution es divertirse con tus amigos.



PULP

El museo de antigüedades de El Cairo

Un escenario para .45 Adventure, de Stuart Nicholson. Traducido y adaptado por Keyan Sark

Traduzco aquí la primera parte de una campaña para .45 Adventure que me parece muy divertida para comenzar a familiarizarse con el juego y puede dar ideas para montar otros escenarios parecidos.

Dos equipos y hasta cuatro jugadores. De momento, basta con disponer de dos héroes/villanos de Grado 3 por equipo y tres cultistas de grado 1. El Director de Juego es opcional.

El Museo de Antigüedades de El Cairo

Durante varias semanas, nuestros nobles aventureros han estado pateando las polvorientas calles de El Cairo tras haber enviado un desgastado conjunto de tablillas jeroglíficas (de procedencia incierta) para que sean traducidas en el Museo de Antigüedades de El Cairo. Sin que ellos lo sepan, el Museo está siendo vigilado también por otra facción "interesada".

El líder del grupo es despertado de madrugada por unos golpeteos furtivos en la puerta de su casa. Un ayudante junior ha venido a decirles que el Director del Museo necesita hablar con ellos urgentemente. Tras ponerse algo de ropa y agarrar una pistola, siguen al nervioso asistente a través de calles vacías hasta el Museo.

El asistente, un paisano supersticioso, se niega a entrar de noche en el Museo pero abre las puertas a los Héroes. Dentro está tranquilo pero el Director no está en su despacho. Las habitaciones están tenuemente iluminadas por la luna que asoma tras las nubes y cuya luz penetra

por los tragaluzes del techo. ¿Dónde está el director? ¿Y, por qué rayos necesita vernos a estas horas? Espera, ¿qué ha sido ese ruido...?

El Escenario

Los Héroes/Villanos deben encontrar al Director, quien ha sido noqueado y escondido en algún lugar del museo por tres matones cultistas que además están buscando por todas partes la traducción de las tablillas. Se supone que este es un escenario multijugador y está diseñado para cuatro jugadores. El énfasis está puesto en lograr escapar con el Director, o con su traducción, lo más rápida y silenciosamente posible. Este es un escenario de sigilo, no de tiros.

El Tablero

Se recomienda un tablero de 60x60 cm. dividido en tres salas comunicadas de 30x30 cm. cada una (ver figura para un ejemplo). Las salas deben estar unidas por puertas y llenas de artefactos egipcios variopintos, sarcófagos y cosas así. Lo suficiente como para que en las salas haya suficiente cobertura para esconderse durante la partida.

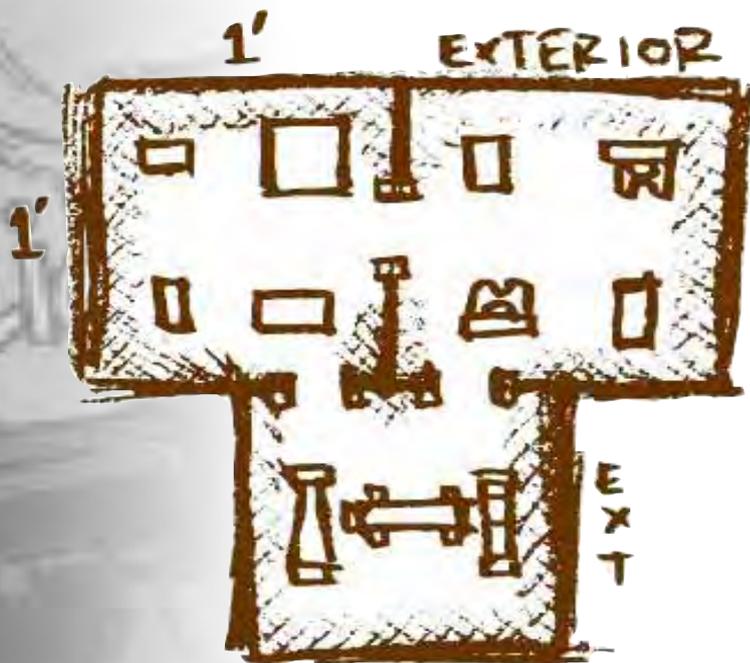
Despliegue

Todos los jugadores comienzan en el borde del tablero, en la mitad de cada uno de los muros exteriores del Museo. Se supone que los Héroes han entrado por la puerta trasera o la delantera, y que los villanos han entrado por una ventana o tragaluz. Debe anotarse por qué muro ha desplegado cada equipo ya que deberán abandonar el Museo por este y sólo por este lugar.

Con independencia de los equipos formados (para la campaña global), en este escenario sólo se admitirán a los Héroes/Villanos de Grado 3 y se supone que los demás se han quedado en la cama. Alternativamente puedes hacer que en el turno 6 se incorpore un segundo miembro de Grado 1 por cada equipo, que despliega por orden de iniciativa en el centro del muro por donde el jugador comenzó la partida.

Sólo se pueden llevar armas cortas y armas de combate cuerpo a cuerpo para representar que están en medio de una gran ciudad y que han dejado sus habitaciones a toda prisa

El director de juego, si lo hay, dispondrá de tres "marcadores de ruido", que comenzarán lo más cerca posible del centro de tres de las habitaciones, y fuera de la línea de vista de los jugadores. Estos marcadores representan a los cultistas que se esconden en el museo. El director moverá los marcadores de forma normal hasta que sean vistos o vean a algún jugador, en cuyo momento serán reemplazados por figuras de cultistas. Esto es un mecanismo sencillo para crear algo de suspense. El director de juego debería hacer sugerencias a los jugadores acerca de sombras amenazadoras, ruidos extraños, un arma siendo amartillada, etc... Si no hay director de juego, los marcadores se moverán según las reglas de "Centinelas"



El tablero (recomendado) de juego



Una habitación del museo. Escenografía de HirstArts
<http://www.hirstarts.com>

Condiciones de Victoria

Para ganar el escenario, un héroe o villano debe escapar por cualquier salida válida de la pared por la que entró en el Museo, con el Director o con su traducción en su poder.

Marcadores de Encuentro

Hay seis marcadores dispersos por el Museo (podéis usar los marcadores que se publicaron en el número 19 de Cargad!). Deberán colocarse de preferencia cerca de las paredes interiores del Museo.

1. **Hmm, un trozo de papel de aspecto familiar;** es un calco de las tablillas, y hay otro cerca. Ve al centro de la habitación y supera un chequeo de NEURONAS para detectar una pila de papeles sobresaliendo de una maqueta de un templo. ¡Las traducciones! Ahora debes volver a tus habitaciones para examinarlas con tranquilidad, aunque cualquiera que te derrote en combate podría quitártelas...
2. **¡Tropiezas!** Tropiezas con un sarcófago abierto y un terrible olor de momificación te envuelve después de que un montón de huesos y harapos se caigan al suelo. Aaaargh! Debes superar un chequeo de AGALLAS o salir huyendo de la habitación por la puerta más próxima.



3. **¡Crash!** Acabas de derribar una antigua urna mortuoria rompiéndola en pedazos y armando un buen jaleo. Hasta que vuelvas a mover, CUALQUIER otra figura que pueda trazar línea de vista hasta ti (con independencia de las reglas de visibilidad) puede dispararte con un modificador de -2 para impactar ya que Te Has Delatado (ver debajo)
4. **¡La Maldición de Cleopatra!** Has molestado a un áspid venenoso que se ha colado en el Museo buscando calor. Ver perfil.
5. **¿Quién va ahí?** Un ruido sospechoso te asusta pero sólo es una estatua antigua. No ocurre nada.
6. **¡Crunch!** Tus torpes pies han aplastado algo en el suelo. Tras agacharte ves que ¡son las gafas de leer del Director!. No puede haber ido muy lejos sin ellas. Ve al centro de la habitación y supera un chequeo de NEURONAS para detectar al Director atado y amordazado bajo un expositor. El viejo caballero está débil pero puede ser cargado por el personaje que lo encuentre (una Acción Especial que ocupa un turno completo). Llévale a un lugar seguro (saliendo del Museo) y te revelará lo que ha descubierto. Los días de juventud del Director han quedado atrás así que cualquiera lo suficientemente fuerte como para derrotar a tu personaje puede obligar al Director a hacer lo que desee. Sin embargo, el Director aún recuerda un poco de boxeo y se defenderá si es atacado. Se recomienda usar el perfil del Profesor Ayudante Grado 2 incluido en Dragon Bones para este escenario. El jugador que le descubra, controla a la figura del Director desde este momento.

Reglas Especiales

La Oscuridad: hay muy poca luz en el Museo y la visibilidad se reduce a 13 cm. Además, cada jugador recibe dos cartas que puede jugar al comienzo de cualquier turno si gana la iniciativa. Estas cartas permanecen en activo

Reglas para la Serpiente

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas			
Cabeza (1)	BR=1	2	BR=1	Muerta		
Torso (2-10)	BW=2 GT=7 CC=3 DG=6 SP=5	3	BW=2 GT=7 CC=3 DG=6 SP=5	BW=2 GT=7 CC=3 DG=5 SP=4	BW=1 GT=3 CC=1 DG=3 SP=1	Muerta

La Serpiente tiene 6 niveles de heridas: OK, Leve, Herida, Grave, Muy Grave y Muerta. Tacha dos por cada herida en el Torso y tres por cada herida en la Cabeza.

Habilidades: Rápida (+2) - Escondarse - Visión Nocturna - Mordisco Venenoso (por cada ataque con los colmillos que tenga éxito, la víctima debe superar un chequeo de BW o caer inconsciente).

Arma: Colmillos. Cuerpo a Cuerpo: alcance 0, TH+1, WS=BW.

durante todo el turno y luego se descartan. Son:

- a) Luna Llena: Las nubes se apartan por un instante y el Museo se ve bañado por una fuerte luz de luna. NO HAY restricciones a la visibilidad durante este turno.
- b) Oscuro como una tumba: un banco de nubes particularmente densas han ocultado la luna y de pronto todo está oscuro como una tumba. La visibilidad es NULA. Los personajes pueden mover toda su capacidad de movimiento pero DEBEN superar un chequeo de ESQUIVAR o golpear contra algún estante o cristalera y detenerse a D3 x2 cm. de su posición inicial. Además, el personaje Se Delata (ver debajo). Los personajes trabados en combate cuerpo a cuerpo pueden retirarse sin penalizaciones aunque deben superar el chequeo indicado.

Te Has Delatado: No sólo está oscuro, sino que es medianoche y el Museo está tan tranquilo que puedes oír los latidos de tu corazón. Disparar cualquier arma de fuego hará tanto ruido que despertará a los muertos. Si disparas una pistola, y hasta tu próximo turno, CUALQUIER figura que pueda trazar línea de vista hasta tu figura (con independencia de la distancia de visibilidad actual) puede dispararte con un -2 para impactar ya que Te Has Delatado. Por supuesto, cualquiera que te dispare Se Delatará a su vez.

Edificio no familiar: el museo es un edificio laberíntico en la negrura de la noche. Los jugadores sólo pueden abandonar el Museo por el mismo muro por el que han entrado.

Cultistas: Este es un escenario genérico que puedes adaptar para tus propias campañas. Para los cultistas puedes emplear las reglas de Hordas de Malos (descargables en la página web <http://www.pulp-heroes.com>) con tres o cuatro cultistas dirigidos por un Matón de Grado 1. Recuerda que los cultistas están pensados para distraer a los jugadores, no para vencerles.

Nuevos arquetipos para Amazing War Stories (.45 Adventure)

Por Juan Mieza (aka Keyan Sark) y Rich Johnson

En este artículo os ofrecemos los perfiles de dos tropas especiales para los ejércitos del Eje, para que los empleéis en vuestras partidas con las reglas de .45 Adventure y Amazing War Stories.

Se trata del Soldado del Eje con Servoarmadura (inspirado en las miniaturas de Project X) y el Soldado de Armas Químicas (creado para poder jugar con las nuevas miniaturas de Brigade Games). Este último perfil es una exclusiva mundial generada especialmente por Rich Johnson, autor de .45 Adventure, para los lectores de ¡Cargad!



Chemical Troopers de Brigade Games

Soldado de Armas Químicas (Grado 1)

Estos soldados cargan con un gran tanque de productos químicos a la espalda, unido por una manguera a un cañón difusor especialmente diseñado. Protegidos de sus armas mediante máscaras de gas, los Soldados Químicos esparcen un ácido cáustico o bien, si la situación es suficientemente desesperada, una forma gaseosa de la fórmula zombie empleada para crear Zombies Nazis.

Una unidad típica de Soldados Químicos consta de tres soldados con el gas Zombie y uno con el ácido cáustico.

Armas Químicas

Acido Cáustico: El ácido en aerosol se emplea para disolver a los zombies que quedan fuera de control, pero muy a menudo se emplea contra tejido vivo cuando el soldado se ve acorralado. Si el ácido impacta a un zombie, la figura es retirada del tablero de inmediato. Si el ácido impacta a una figura viva, su WS es de 6. Una vez impactada, la

victima recibirá un Nuevo impacto cada turno a menos que se mueva en cuyo caso el atacante deberá volver a tirar para impactar. El ácido es disparado en un chorro de 15 cm. de largo y no hay modificadores para impactar por la distancia.

Gas Zombie: La formula Zombie gaseosa se emplea para convertir soldados vivos en zombies famélicos. Si una figura de Grado 1 o Grado 1" es impactada por el gas, debe superar de inmediato un chequeo de agallas (BW). Si lo falla, pierde una casilla de su perfil de Torso. Cuando todas las casillas de Torso estén marcadas, la figura cae muerta y en el siguiente turno despierta como zombie. Estos zombies no tienen cajas de control por lo que atacarán al modelo vivo más cercano. Las figuras de Grados 2 y 3 que sean impactadas por el gas perderán también casillas de Torso si fallan su chequeo de BW. Sin embargo, al perder su última casilla, la figura simplemente queda inconsciente. El Gas Zombie se dispara en chorros de 20 cm. de largo. Cualquier figura en un radio de 2 cm. del objetivo deberá superar también un chequeo de BW.

Ubicación	Base	DR	Nivel de Heridas			
Cabeza (1)	BR=3	6	BR=3	Inconsciente		
Torso (2-4)	BW=3 GT=6	4	BW=3 GT=6	BW=1 GT=5	Inconsciente	
Brazos (5-7)	HT=3 SV=3	4	HT=3 SV=3	HT=2 SV=2	HT=2 SV=1	No puede atacar ni llevar objetos
Piernas (8-10)	DG=3 SP=4	4	DG=3 SP=5	DG=2 SP=3	DG=1 SP=1	Sólo arrastrarse

Atributos disponibles: 2

Armas. Máx >>> 1 Hoja Corta (1) + 1 a WS Pistola (1)	Habilidades de Combate. Máx >>> 2 Grito de Guerra (1) Gran Fuerza +1 (1) Rápido +1 (1)	Otras Hab. Máx >>> 2 Sin miedo (1) Nervios de Acero +1 (1) Visión Nocturna (1) Esprintar (+1) (1 por +1)
Blindaje. Máx >>> 2 Cabeza +1 DR (1) Torso +2 DR (1 por +1)	Habilidades de Conocimiento. Máx >>> 1 Ingeniero (1) Mecánico (1)	

Reglas de Iniciación

Por: Darkson Designs / Traducción: Juan Mieza (aka Keyan Sark)

En este artículo os ofrecemos la traducción al castellano de las reglas de iniciación del juego WWW de Darkson Designs, AE-WWII. Estas reglas se incluyen en sus cajas de iniciación y podéis descargar los originales de <http://www.darksondesigns.com/downloads.html>

Jugando una partida de AE-WWII

Para jugar una partida de AE-WWII necesitarás lo siguiente:

1. Al menos un dado de 6 caras (D6). 1 dado de desviación
2. Una cinta para medir en pulgadas
3. Figuras adecuadas para representar las facciones implicadas en el conflicto
4. Un campo de batalla, preferiblemente no menor de 120 x 120 cm

Características

Todos los combatientes de AE-WWII tienen sus características de combate y moral reflejadas como una línea en su perfil de juego. Cada atributo representa un aspecto distinto de sus habilidades

M (Movement-Movimiento) – este número representa la distancia en pulgadas que una figura puede mover por cada punto de acción invertido.

RC (Ranged Combat-Combate a Distancia) – este atributo es la habilidad del soldado para impactar a un oponente con un ataque a distancia. Si no aparece ningún número es porque la unidad o personaje en cuestión carece de ataques a distancia.

CC (Close Combat-Combate Cuerpo a Cuerpo) – Se trata de la capacidad de lucha de la figura cuando las cosas se vuelven íntimas y personales. Representa tanto sus capacidades defensivas como ofensivas en combate cuerpo a cuerpo.

A (Armor-Blindaje) – Blindaje es la cantidad de equipamiento protector o habilidad natural para evitar el daño que posee la figura. Este número puede ser modificado por la presencia de cobertura y otros factores durante el juego.

S (Strength-Fuerza) – La fuerza física de la figura. Este atributo determina el daño que causa la figura cuando golpea a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier



figura con una S de 0 se colapsa exhausta y es retirada del juego de inmediato.

DR (Drive-Motivación) – Este número representa la motivación del soldado en el campo de batalla y su capacidad para seguir peleando incluso en las circunstancias más adversas. Cualquier figura con un DR de 0 se rinde al enemigo de inmediato.

W (Wounds-Heridas) – el número de heridas que puede recibir una figura antes de ser retirada del juego.

El Turno

La Iniciativa – Los jugadores deben determinar en primer lugar qué bando tiene la iniciativa al inicio de cada turno. Cada jugador lanza 1D6 y añade el valor más alto de DR de su ejército. El jugador que saque mayor puntuación tiene la Iniciativa este turno. En caso de empate, la Iniciativa queda en el bando del jugador con mayor DR. Si sigue habiendo empate, se repite la tirada hasta que hay un vencedor claro.

El jugador con la Iniciativa puede elegir activar figuras de su bando en primer lugar o forzar a su adversario a que sea él quien active sus figuras.

1. El jugador 1 activa una escuadra o un individuo/héroe, resolviendo todas sus acciones antes de pasar la acción al otro jugador.
2. El jugador 2 a continuación activa una escuadra o individuo/héroe
3. Los jugadores repiten los pasos 1 y 2 hasta que todas las escuadras y/o individuos/héroes hayan sido activadas en el turno. Ninguna escuadra o individuo/héroe puede actuar más de una vez por turno a menos que se especifique específicamente en las reglas de juego.

Una figura recibe puntos de acción (PA) en base a su nivel de entrenamiento. Las acciones posibles incluyen:

1. Moverse: las figuras mueven el número de pulgadas indicado en su atributo de movimiento por cada PA invertido en moverse.
2. Disparar: las figuras que quieran disparar un arma pueden emplear uno o más PAs para realizar un ataque con las armas que posean.
3. Esprintar/Cargar: las figuras que empleen esta acción deben gastar todos sus PAs pero pueden mover hasta el triple de su atributo normal de movimiento. La dirección debe ser en línea recta y se aplica un bonus de +2 a CC y +2 a S a toda figura que cargue para entrar en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad no puede nunca mover más del triple de su atributo de movimiento durante un turno dado, de modo que un soldado veterano que desee cargar a un enemigo deberá aún así invertir sus 3 PAs para llevar a cabo la maniobra.

Nivel de Entrenamiento	Puntos de Acción
Verde	1
Regular	2
Veterano	3
Elite	4



Movimiento

Terreno difícil: Los soldados que se muevan por o a través de terreno difícil no pueden emplear la orden de cargar. Pueden sin embargo emplearla para entrar en terreno difícil, pero deben detenerse al llegar, perdiendo el resto de sus puntos de movimiento. Los soldados que se muevan por terreno difícil, como escombros o arbustos pueden mover sólo la mitad de las pulgadas indicadas en su perfil, redondeando hacia arriba.

Moviendo a través de figuras enemigas: cualquier soldado que se coloque a una distancia de una pulgada de una figura enemiga provoca un ataque. Este se trata como un combate normal en el que ningún bando recibe bonificación alguna. Si la figura que se movía gana el combate, en lugar de herir a su adversario puede continuar con su movimiento. Si la figura estacionaria gana, entonces realiza un impacto sobre la figura en movimiento quien, además, debe detenerse y ponerse en contacto peana con peana con el enemigo.

Disparando

Una figura que emplee la acción de disparar puede hacer un ataque a distancia contra una figura o escuadra enemiga que esté en su línea de vista.

1. La figura que dispara declara cuál es su objetivo. Las figuras que deseen disparar un arma de ataque a distancia contra el enemigo deben hacerlo siempre contra el enemigo más cercano.
2. Se mide la distancia. Si el blanco está más allá del alcance efectivo del arma del atacante, el disparo falla.
3. Una vez que se añaden o restan los modificadores pertinentes al número necesario para impactar, se lanzan los dados.
4. Se lanzan los dados de daño y se añaden al valor de fuerza del arma para determinar la fuerza global del disparo. La mayoría de armas tienen 1D6 a menos que se indique lo contrario en su perfil.
5. La tirada de salvación por blindaje del objetivo se calcula restando el valor de blindaje del objetivo y otros modificadores, como cobertura, del valor final de fuerza del arma. Este número será el número a obtener en una tirada para salvar el daño. Si el número resultado es 7 o más no hay tirada de salvación posible, y representa una herida automática. Si el número es 0 o menos el disparo no causa daños.

Fuerza Final del Arma – Blindaje
= Salvación por Blindaje

Ejemplo: un Soldado Alemán dispara un KAR98 contra un Paracaidista e impacta. La fuerza base del arma es $4 + d6$. El alemán obtiene un 3 dando un resultado final de fuerza de 7. El paracaidista tiene un blindaje de 3, de modo que su tirada de salvación es de 4+.

Tasa de Fuego X:X: Algunas armas pueden disparar ráfagas rápidas en lugar de un único disparo. Por cada PA empleado en disparar, el arma dispara a razón de X disparos por cada X PAs; (Disparos: PAs)

Mover y Disparar: las armas con esta característica pueden dispararse en movimiento. Usando un único PA una figura con una de estas armas puede moverse (según las reglas estándar de movimiento) y hacer un único disparo en cualquier punto de su movimiento.

X" AoE: Las armas pesadas y granadas causan explosiones que pueden afectar a múltiples blancos. Las armas de Area de Efecto (AoE) afectan a todas las figuras en un radio de X pulgadas.

Efectos de la Cobertura

Se supone que las figuras siempre hacen el mayor uso posible de la cobertura disponible en su área. La cobertura que simplemente limita la línea de vista como arbustos, vallas u otros obstáculos ligeros proporcionan un +2 al blindaje del objetivo. La cobertura sustancial como bosques, edificios o vehículos, ofrece más protección. Una figura detrás de un obstáculo de este tipo obtiene un +4 a su blindaje. Las figuras tras cobertura pesada como un bunker de hormigón reciben un masivo +8 a su blindaje, haciéndoles en la práctica invulnerables al fuego de armas pequeñas.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Por cada PA invertido por cada combatiente en un combate C a C, se libra una ronda de combate.

1. Cada oponente lanza 1D6 y suma el resultado al CC de su figura. El jugador con el resultado mayor, impacta al adversario.
2. El jugador que impacta lanza 1D6 y suma el resultado a su S (fuerza). El enemigo recibe una tirada de salvación (ver arriba).

Cargando en combate cuerpo a cuerpo: una figura puede invertir todos sus PAs para realizar un único ataque CaC que recibirá las bonificaciones por carga. Esto puede permitir a un adversario inferior llegar a herir a su enemigo pese a su superioridad relativa.

Reglas Especiales

Mecánico: puede transferir hasta 2 AP a un Buffalo en contacto peana con peana.

Doktor: puede inocular a una figura amiga en contacto peana con peana por 1 AP (ver la tabla de inoculación)

Invulnerable 4+: ignora cualquier herida con una tirada de 4+.

LISTA DE AMERICANOS SCI - TECH	Oficial	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Veterano)	3	4+	4	4	2	6	2
	Armas: Thompson, Pistola, Granadas							
	Tirador	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Regular)	3	3+	3	3	2	4	2
	Armas: PSG46, Pistola Mk22, Granadas							
	Mecánico	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Veterano)	3	5+	2	2	2	4	2
	Armas: Carabina, Pistola							
	Buffalo	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Regular)	2	5+	1	8	6	5	2
	Armas: Thompson							
	Paracaidista	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Regular)	3	4+	3	3	2	4	1
	Armas: M1 Garand, BAR, Carabina M1, Pistola, Granadas							



Arma	Alcance	Fuerza	Tasa de Fuego
Thompson	18"	3+D6	3:1
BAR	24"	4+D6	3:1
M1 Garand	24"	4+D6	1:1
Carabina M1	18"	3+D6	2:1
PSG46	36"	5+D6	1:2
Pistola	12"	2+D6	1:1 Mover y Disparar
Granadas	6"	6+D6	1:2 Indirecto 1.5" AoE

LISTA DE GENETICISTAS ALEMANES	Oficial	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Veterano)	3	4+	4	4	2	6	2
	Armas: MP40, Pistola, Granadas							
	Doktor	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Veterano)	3	6+	1	2	1	4	2
	Armas: Pistola, Jeringuilla							
	Consumidos	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Verdes)	3	-	4	3	2	4	2
	Armas: Carabina, Pistola							
	Wehrmatch	M	RC	CC	A	S	DR	W
	(Regular)	3	4+	3	3	2	4	1
	Armas: KAR98k, StG44, Granadas							

Arma	Alcance	Fuerza	Tasa de Fuego
MP40	18"	3+D6	3:1
KAR98k	36"	4+D6	1:2
Pistola	12"	2+D6	1:1 Mover y Disparar
Granadas	6"	6+D6	1:2 Indirecto 1.5" AoE

Tabla de Inoculación de Doktor Loco	Tirada D6	Jeringuilla
	1	La figura se vuelve berseker
	2 - 3	La figura gana +1PA
	4 - 5	La figura gana +2S
6	La figura se vuelve Invulnerable 4+	



SABIAS QUE...

... los escoceses de la Division HighLand y muy notablemente la Black Watch, siempre usaban sus gaitas antes y durante los asaltos, muchos escoceses decían que "las gaitas estaban hechas para el desierto, donde su sonido se extendía por toda la planicie sin ningún obstáculo". Durante toda la guerra y principalmente en Africa, los gaiteros escoceses se hicieron famosos por su coraje y arrojo.

... en Agosto de 1942 uno de los mayores confidentes de Rommel, al principio de la guerra en Africa, fue un americano, el Coronel Bonner Fellers. Al parecer, el Coronel Fellers, observador americano del conflicto, enviaba todas sus comunicaciones a Washington, mediante una antigua encriptación que los alemanes habían descifrado antes de que la guerra comenzase. Este "observador" fue llamado a Washington y nunca se volvió a saber mas de él. Se dice que el coronel americano informaba a Washington de todos los movimientos y planes de las tropas británicas, y que es una de las causas de que Rommel siempre obtuviese la iniciativa y supiese donde las tropas aliadas iban a atacar con mayor dureza.

... durante las luchas de las brigadas australianas contra los italianos en Africa, antes de que llegasen los alemanes, varios soldados ganaron la cruz al mérito por acciones de mucho valor y que podrían ser catalogadas como actos de locura. Durante el avance hacia Beda Fomm varios fueron los australianos que siendo asaltados por carros M13 y M11 italianos, y viendo que no tenían ninguna posibilidad, asaltaron los carros armados sólo con sus revolveres, disparando por las escotillas de los carros, llegando incluso a conseguir que pelotones completos de carros italianos se rindieran.

... en la retirada que efectuó el ejército alemán, en la frontera con Alemania, varios Shturmovik atacaban a columnas de refugiados civiles alemanes escoltados por soldados. En uno de los ataques rasantes de estos cazas rusos, un soldado armado con un panzerfaust (arma usada para destruir tanques a muy corta distancia), derribó uno de estos cazas.

Insignia problemática

Podríamos asegurar que todas las divisiones guardan en sus diarios notables historias. La 45ª División de Infantería estadounidense, conocida como la "Thunderbird" fue protagonista de un curioso hecho relacionado con su insignia.

Durante los primeros 15 años de su existencia, los miembros de la 45ª División de Infantería estadounidense, lucieron con orgullo en sus hombros un antiguo símbolo de los indios americanos, que significaba buena suerte, más comunmente conocido como la svástica. Esta insignia se utilizó como reconocimiento al elevado número de nativos americanos en servicio en esta división. La svástica amarilla estaba dispuesta sobre un fondo cuadrado, que simbolizaba los estados suroccidentales de los que procedían los componentes de la 45ª - Oklahoma, Nuevo México, Colorado y Arizona, el fondo de este cuadrado era rojo, que junto con el amarillo de la svástica simbolizaba la herencia española de aquellos estados. Un símbolo similar fue adoptado a finales de la década de 1920 por el partido Nazi, y cuando el N.S.D.A.P obtuvo el poder en 1933, el símbolo se asoció de tal forma con el nacionalsocialismo, que la 45ª división tuvo que eliminar la insignia de sus uniformes.

Durante muchos meses los componentes de la división no lucieron ningún tipo de insignia, mientras que se decidía el diseño del nuevo emblema. Se efectuó un concurso en los cuatro estados para ayudar en la selección de la nueva insignia, para el que se recibieron cientos de diseños. El concurso fue supervisado por un grupo de oficiales quienes decidieron que el Pájaro de la Tormenta sería el nuevo

emblema de la división. Para mantener la tradición ya establecida, se decidió también mantener los mismos colores y diseño de la insignia original

En 1939 tras la aprobación del Comando General del Octavo Cuerpo y del Jefe de la Oficina de la Guardia Nacional, el diseño del Pájaro de la Tormenta (Thunderbird) fue oficialmente aprobado por el Departamento de Guerra y fue autorizada su fabricación y colocación en los uniformes. El documento aprobando el diseño, que llegó a ser famoso durante la Segunda Guerra Mundial y en la Guerra de Corea, especificaba que, el Pájaro de la Tormenta era un símbolo nativo americano que representaba al "sagrado portador de felicidad sin límites".



¡Recordad El Alamo!

La 36ª División de infantería / Texas' Patchers

Por: Iván Notario

Concluida la Segunda Guerra Mundial un periodista norteamericano le pregunto al que había sido jefe de las fuerzas alemanas en Italia, Mariscal Kesselring, cual fue la mejor división norteamericana contra la que había combatido. Sin dudarlo el Mariscal respondió: "la 3 y la 36; continuamente me maravillaba su audacia y sus maniobras de flanqueo"



La Guardia Nacional de Texas

La entrada de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial obliga a su pequeño ejército regular a expandirse enormemente. De los poco más de 100.000 soldados regulares con que contaba el país en 1917 se llegó a los más de 5 millones de alistados al final de la guerra. Una de las primeras medidas consistió en llamar al servicio federal a las unidades de la Guardia Nacional. El estado de Texas reunió sus regimientos de la GN (libres de los conflictos fronterizos con los revolucionarios de Pancho Villa) para formar cuatro regimientos regulares (141, 142, 143 y 144), que en el otoño de 1917 formaron la 36 División (Texas) de infantería. En el otoño del siguiente año la División Texas combate duramente en Champagne durante la ofensiva sobre Meuse-Argonne, y forma parte del ejército de ocupación que permaneció durante buena parte de 1919 en Alemania. La Lone Star Division ha sufrido casi 500 muertos de un total de 2.500 bajas en poco más un mes de operaciones.

En Noviembre de 1940 y ante la inminente entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial las unidades de la Guardia Nacional vuelven a ser llamadas a servicio

federal, volviendo a formarse la 36 División con los mismos regimientos que combatieron en la Primera. La 36 División es activada oficialmente el 25 de noviembre de 1940 en Camp Bowie, Texas, esta vez con tres regimientos de infantería (el 144 permanecerá en Texas durante toda la guerra instruyendo reemplazos). Aunque algunos elementos de su regimiento de artillería combaten en el Pacífico (en la desastrosa campaña de Java) el grueso de la División no parte hacia Argelia hasta abril de 1943, permaneciendo en reserva durante la parte final de la campaña norteafricana. Durante semanas la División se instruye en técnicas de combate anfibio junto a las divisiones 1ª y 45, formando parte del recién organizado 5º Ejército Norteamericano (general Clark).

Los Texasanos en Salerno

El 9 de septiembre de 1943 la División es la primera unidad norteamericana que entra en combate en el continente Europeo, participando en la primera oleada del desembarco en Salerno. La noche anterior la radio ha anunciado la rendición italiana y el desembarco se realiza sin bombardeo aéreo o naval previo. Las defensas alemanas no se han visto sorprendidas y la defensa es feroz. Los primeros lanchones tocan tierra a las 0330 horas, llegando las siguientes oleadas cada 8 minutos. El fuego de morteros, ametralladoras y carros alemanes inmoviliza a los téjanos, los cuales consiguen desembarcar 12 obuses de 105mm, que disparan desde los propios lanchones. A las 0700 se produce un contraataque sobre las playas de 15 Mark IV, que a duras penas es rechazado por los téjanos con el apoyo del 36º de Caballería. Otro ataque es detenido al mediodía, esta vez gracias al fuego de los obuses, y al caer la noche la 36 se mantiene en las playas. Al día siguiente el 141 consigue ocupar una línea estratégica de alturas en torno a la población de Altavilla, resistiendo el fuego continuo de la artillería alemana. El 12 de septiembre se produce un fuerte contraataque alemán, esta vez con el apoyo de carros Mark IV Special.

Toda la línea norteamericana se quiebra y los texanos se retiran combatiendo y a punto están de ser cercados. La situación es dramática para los aliados en Salerno, solo el fuerte bombardeo naval y aéreo logra detener a los alemanes. Paracaidistas de la 82 son lanzados sobre la cabeza de puente para reforzar las defensas y junto a los miembros de la 36 División consiguen recuperar Altavilla. Tras tres semanas de combates las fuerzas aliadas consiguen rechazar a los alemanes y salir de las playas.

Durante los meses de octubre y noviembre la ahora fogueada División combate junto al resto del 5º Ejército en la ruta hacia Roma, en el valle del Liri. Sin embargo los defensores alemanes, aprovechando las facilidades defensivas que plantean las montañas italianas, combaten eficazmente, haciendo pagar caro cada kilómetro de avance aliado. Las lluvias otoñales agravan las penalidades de los soldados americanos en uno de los peores escenarios de combate de toda la guerra. Por fin a mediados de enero se alcanza el río Rápido.

La batalla sobre el Rápido

El río Rápido es el último obstáculo para flanquear a los alemanes situados en Montecassino y conseguir ocupar en toda su totalidad el valle del Liri. Es un pequeño río (de una anchura no superior a 15 metros) pero de muy escarpadas orillas, lo que dificulta sobremanera las operaciones de cruce. Para su paso la División planea un doble ataque bajo una cortina de humo, una vez realizado el cruce las fuerzas norteamericanas se reunirán en la población de San Angelo. La noche del día 20 de enero 14 batallones de artillería bombardean las posiciones alemanas, lanzándose a continuación los regimientos 141 y 143 a sus pasillos de cruce. Las trampas explosivas, el fuego de ametralladoras y morteros y la dificultad del terreno convierte en un baño de sangre la operación. Los defensores alemanes, miembros de la veterana 15 Panzer Grenadier División, están lejos de ser neutralizados por la



artillería y el fuego; desde sus posiciones enmascaradas aniquilan compañías completas del 141 regimiento. Los botes de asalto son hundidos y numerosos norteamericanos completan el cruce a nado. Al alba efectivos de dos compañías del 141 regimiento se mantiene en la orilla alemana, cavando trincheras y esperando el contraataque alemán. El mando de la División decide continuar el cruce a plena luz del día, tan sangriento e ineficaz como el nocturno. No se puede tender ningún puente y las municiones se agotan. El 22 los restos del Regimiento Álamo (el 141) cruzan a nado hacia la orilla norteamericana. El regimiento ha perdido la mitad de sus efectivos en la fallida operación. En tres días de duros combates la División, en el capítulo más sangriento de la guerra para los texanos, ha perdido a 1.681 de sus hombres, incluidos 500 prisioneros (muchos de ellos heridos).

Roma

Hasta finales de febrero no se reanudara el avance, que con el apoyo de polacos y tropas coloniales francesas logra rebasar y capturar Montecassino. La División desembarca como refuerzo en Anzio, reforzando la cabeza de playa hasta que finalmente las fuerzas norteamericanas consiguen romper las defensas alemanas y continuar el avance hasta Roma. El 1 de junio el 141 Regimiento ataca Velletri, de donde consigue desalojar a sus defensores alemanes; el 4 del mismo mes las defensas alemanas están rotas y no se disponen de reservas con que taponar la brecha.

La ruptura en Anzio y la captura de Montecassino obliga al Mariscal Kesselring a abandonar la capital italiana sin lucha, esperando rehacer su

línea defensiva al norte de la ciudad. La 36 División, en camiones o subidos sus soldados a los carros Sherman, entra en Roma la madrugada del 5 de mayo, entre las celebraciones de la población italiana. Durante los siguientes días se suceden los combates al norte de la capital hasta que la División es retirada del frente para preparar su siguiente asalto, esta vez sobre el sur de Francia. Junto a las divisiones 3 y 45 forma el VI Cuerpo del recién creado 7º Ejército (general Alexander M. Patch), que se enfrentara en la Riviera francesa al disminuido 19º Ejército alemán, cuyas mejores unidades combaten ya en Normandía.

Operación Dragoon

El 15 de agosto se realizan los desembarcos en el sur de Francia, operación Dragoon, constituyendo una sorpresa para sus enemigos alemanes y un gran éxito táctico. Con absoluto dominio aéreo y fuerte apoyo naval la 36 División realiza el desembarco en la parte de playa más sensible y mejor defendida, cerca de la población de San Rafael. A pesar de la valiente y tenaz resistencia alemana al caer el día todos los objetivos se han alcanzado y la División ha capturado 1,200 prisioneros enemigos. En una semana las fuerzas aliadas capturan el importante puerto de Marsella y la Lone Star llega a Grenoble, muy cerca ya de la frontera alemana. Al fácil cruce del río Mosella le sigue la dura lucha en los Montes Vosgos. Durante siete semanas la División combate contra la renovada resistencia alemana y los avances se miden en decenas de metros. La defensa se ve reforzada por el áspero y boscoso suelo de los Vosgos y el empeoramiento de las condiciones meteorológicas. El 442nd Regimental Combat Team (Nisei, americanos de ascendencia japonesa

agrupados en un regimiento de tres batallones) se agrega a la División en la campaña de los Vosgos, proporcionando una infantería de primera calidad.

El 20 de octubre el 141 Regimiento continua los ataques a través de sendas de montaña, hasta que el día 23, el 3º batallón sufre un fuerte contraataque, resultando las compañías A, B y parte de la C separadas del resto y rodeadas por 2.000 soldados enemigos. Los ataques para liberar al batallón son inefectivos, los sitiados solo disponen de una radio para comunicarse con el exterior, con la cual informan de la fuerte presión a la que se ven sometidos y del aumento de heridos entre sus filas. El Regimiento Nisei es el encargado del ataque definitivo para relevar a los sitiados. Los americano-japoneses llegan a cargar a la bayoneta, para finalmente rescatar a los supervivientes del 3º batallón el 30 de octubre.

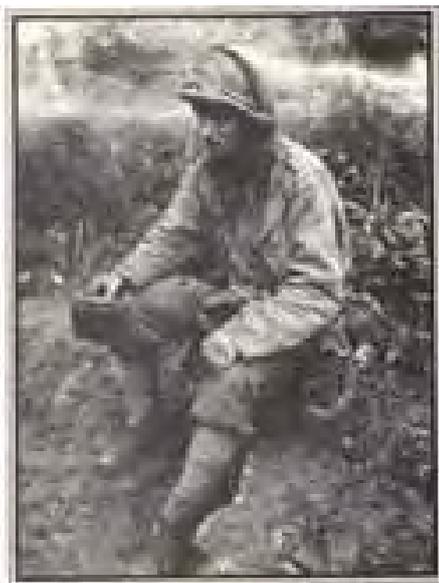
En Alemania

Durante el mes de noviembre el avance de la División llega a Alsacia, ya en territorio alemán. La llegada del invierno obliga un parón en las operaciones ofensivas, que se limitan por parte del 143 Regimiento a colaborar en la reducción de la Bolsa de Colmar. La ofensiva de las Ardenas obliga al mando norteamericano a sacar unidades del 7º Ejército para taponar la brecha y anular las penetraciones alemanas. Las líneas defensivas del 7º Ejército sufren consecuentemente y sus unidades queda muy separadas unas de otras. Aprovechando la momentánea debilidad defensiva aliada y esperando apoyar su ofensiva en las Ardenas las fuerzas alemanas atacan cerca de Saarbrücken el día de Año Nuevo, logrando inmediatamente la sorpresa. El empleo de equipos especiales con material capturado y la psicosis desatada por las actividades de Otto Skorzeny en las Ardenas provocan el pánico entre los novatos soldados de la 10ª División. Los ataques de la 10ª Panzer División abren una profunda brecha en las líneas americanas. En su apoyo llega el 141 de infantería, que logra rechazar a los carros alemanes con el apoyo de su batallón de carros agregado. Entre fuertes tormentas de nieve los combates se suceden, alternando la iniciativa entre ambos bandos. El frío es tan intenso que los batallones deben de ser relevados de primera línea tras tres días de operaciones. No será hasta finales de enero cuando la ofensiva alemana se disipe, y continúe el avance aliado en

Alemania. Durante la primera semana de febrero los texanos combaten contra la 257 VolksGranadier División, la cual sufre mas de 1.000 bajas y se retira en desorden.

Tras combatir ferozmente en el bosque de Hagenau el 7ª Ejército entra en Austria, donde la División Texas vea el fin de la guerra. Durante los más de 19 meses de combates, 5 campañas, y tres operaciones anfibias la 36 División ha sufrido 27.343, bajas, 3.974 mortales, lo que la convierte en la tercera división del Ejército con más muertos y heridos en combate durante la Segunda Guerra Mundial. Entre las 15 medallas del Congreso (la más alta distinción al valor en el USA) destaca la concedida al sargento Charles E. "Commando" Kelly (ver el libro Afrika), entre las numerosas condecoraciones recibidas por los texanos.

Desactivada al finalizar la guerra la 36 División ha vuelto al servicio activo con la Guardia Nacional de Texas en 2004, realizando diversos destacamentos en Irak desde entonces.



ORGANICA DE LA 36 DIVISION DE INFANTERÍA TEXAS' PATCHERS

Regimientos de infantería

- 141st (Alamo Regiment), Remember the Alamo, 1º de Texas
- 142nd, I'll Face You!, 7º de Texas
- 143rd, Arms secure peace, 3º de Texas

Batallones de Artillería

- 131st, obuses de 105mm
- 132nd, obuses de 105mm
- 133rd, obuses de 105mm
- 155th, obuses de 155mm

Reconocimiento

- 36th Recon Troop (mech)

Unidades agregadas

- 751 (Italia) y 753 (Francia y Alemania) Tank Bn
- 805 (Italia) y 636 (Francia y Alemania) SP Tank Destroyer Bn
- 83rd Chemical Mortar Bn

La 36 Texas de infantería en Flames of War

Reproducir una Infantry Company o un Armoured Recon Company es muy sencillo y solo se necesita los libros de organización Afrika (para la campaña italiana) o Festung Europa (para la operación Dragoon) con unas pocas consideraciones:

- Una Infantry Coy o Armoured Recon Coy solo puede llevar como apoyo de Tank Destroyer vehículos M-10, que eran los adoptados tanto por el 805 como por el 636 Tk Ds Bn.
- De similar forma solo pueden llevar modelos Sherman en los tank platoon, y no del modelo 76mm (hasta el invierno de 1944 no se introdujo el Sherman 76 en el 753 Tk Bn).
- No pueden llevar Armoured Field Artillery Battery ni otro AA gun que no sea el Bofors de 40mm (excluyendo de este modo el AA Artillery SP Platoon) de apoyo.
- En el periodo tardío (late) se debe elegir la opción de veteranos de Italia según el Festung Europa.
- En el momento de pintar las miniaturas se debe tomar en consideración que era bastante común entre los fusileros llevar la insignia de la División en el hombro izquierdo (más que en otras unidades) o en el casco (en un lateral).

Los defensores del Alamo, la lucha en Altavilla

Escenario para Flames of War

**12 de septiembre de 1943,
cerca de Salerno, Italia.**

Tras el sangriento desembarco del día 9 los soldados de la División Texas se ven sometidos a una fuerte presión. El bombardeo continuo de las playas y los ataques intermitentes provocan numerosas bajas. Tratando de alejar el peligro de la zona de desembarco el 1º batallón del 142

regimiento ocupa una línea de posiciones a vanguardia. Durante la noche del 11 al 12 de septiembre grupos de alemanes del 2 batallón de la 15 PanzerGranadier División se infiltran en las líneas americanas, de tal manera que en la mañana del día 12 la compañía A esta rodeada por tres de sus lados. Mientras el resto del regimiento se repliega se ordena a la

Compañía A que trate de enlazar con las posiciones propias.

FLAMES OF WAR.

Misión

Se juega la misión **Fighting Withdrawal**, con el jugador americano como defensor y el alemán atacante.

Reglas especiales

Sherman al rescate.

La oportuna llegada de carros Sherman favoreció el repliegue de los texanos. El **Tank Platoon** americano entra en juego con las reglas de reservas.

Infiltración.

Los alemanes consiguieron introducir un grupo de granaderos en las posiciones americanas durante el ataque. El jugador alemán coloca uno de sus **Panzergrenadier platoon** (obligatoriamente sin vehículos) en cualquier punto del lado de su mesa; sin embargo dicha unidad no puede colocarse a 20 cm o menos de una equipo enemigo.

Apoyo naval.

Aunque discontinuo y con poca precisión el fuego de los cruceros aliados contribuyó a que los aliados se mantuvieran en las playas.

Al comienzo de cada turno el jugador norteamericano lanza un dado para comprobar la disponibilidad de su apoyo naval. Con un 5 o un 6 dispone de los cañones de 12 pulgadas de un crucero, que equivalen a un **Field Artillery Battery** (se considera fuera del tablero), con un alcance de 140 centímetros desde su borde de la mesa y un FP de 3+. Dicha batería no puede utilizar la regla de **all Guns repeat**.

Resultado

Tras una dura marcha los supervivientes de la Compañía A consiguieron enlazar con elementos del 751 Tank Bn, tras perder un tercio de sus efectivos. Sin embargo esa y otras defensas consiguieron ganar un tiempo precioso para que las posiciones en torno a la playa se fortificaran y permitieran finalmente rechazar el contraataque alemán.

Orden de Batalla Ejército Norteamericano	Compañía A, del 142 Regimiento de Infantería y elementos del 751 Tk Bn
	HQ de Compañía Company Comman Carabine team, 2iC Command Carabine team, Bazooka team
	COMBAT PLATOONS
	1er Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle team, Bazooka team
	2º Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle team, Bazooka team
	3er Rifle Platoon Command Rifle team, 9 Rifle team, Bazooka team
	WEAPONS PLATOONS
	Machine Gun Platoon Command Carabine team, 4 M1917 HMG, Bazooka team
	Mortar Platoon Command Carabine team, 6 M1 81 mm mortar, Bazooka team
	Anti-tank Platoon Command Carabine team, Jeep with .50 cal AA MG, 3 M3 37 mm Anti-tank gun, 3 3/4-ton truck
	SUPPORT PLATOONS
	Tank Platoon 4 M4A1 Sherman
Air Support Sporadic / P-38	

Orden de Batalla Ejército Alemán	Elementos del 2º Batallón, 15 PzGranadier Regiment y 15 Pz Regiment
	HQ de Compañía Company Comman SMG team, Motorcycle and sidecar, 2iC Command SMG team, Kfz 15 field car
	COMBAT PLATOONS
	1er Panzergrenadier Platoon Command Panzernacker SMG team, Kfz 15 field car, 6 MG team, 6 Kfz 70 truck
	2º Panzergrenadier Platoon Command Panzernacker SMG team, Kfz 15 field car, 6 MG team, 6 Kfz 70 truck
	WEAPONS PLATOONS
	Heavy Platoon Command SMG team, Kfz 15 field car, 4 MG34 HMG, 4 Kfz 70 truck, 3 8cm GW34 mortar, 3 Kfz 70 truck, Observer Rifle team, Kübelwagen
	Light Anti-tank Platoon Command SMG team, Kfz 15 field car, 3 5cm PaK38 Anti-tank gun, 3 Kfz 70 truck
	SUPPORT PLATOONS
	Panzer Platoon 4 Panzer IV F2

LISTAS DE EJERCITO (I)

Por : Jervis Johnson / Traducción : Julio Rey (baharrtain@cargad.com)

Tal y como comenté en el artículo de introducción a Epic: Armageddon (Cargad nº 18) nuestra intención era publicar la traducción del Reglamento. Sin embargo, un aficionado llamado Ricardo Juntas nos avisó de que él ya lo estaba traduciendo, os incluimos su carta en la sección de CDL del Cargad nº 20, y que además lo estaba maquetando igual que el reglamento original. Lo tiene publicado en su página web: <http://www.guerra-eterna.com>. En vista de que ya está hecho ese trabajo, he decidido ir publicando la traducción de las listas de ejército que hasta ahora se han publicado, tanto las oficiales que hay en el reglamento y en el suplemento Swordwind como las experimentales que hay en la web de Specialist Games. En este número presento la traducción de las listas del reglamento de Epic que corresponden a las fuerzas Imperiales: los Marines Espaciales y la Legión de Acero de Armageddon, así como la Armada Imperial y las Legiones de Titanes.

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales del Adeptus Astartes son una fuerza de combate decisiva y de precisión. Cada Marine Espacial representa la cima de la ingeniería genética humana. Sus cuerpos son mejorados con varios implantes, haciendo que sus sentidos vayan más allá de lo que pueda tener cualquier humano normal. Esta superioridad física está combinada con un extensivo adoctrinamiento y terapia hipnótica, asegurando que cada Marine Espacial sea indudablemente leal a su Capítulo y al Emperador. Los Marines Espaciales literalmente no conocen el miedo y donde incluso los hombres más valientes huirían de terror, ellos continúan luchando en vanguardia, barriendo a sus enemigos con sus bólters.

Aunque son guerreros excepcionales, los Marines Espaciales son comparativamente reducidos en número, cada Capítulo opera con aproximadamente mil guerreros, y solo hay unos 1000 Capítulos ayudando a defender la totalidad del Imperio. Sin embargo, la posible escasez en número de los Marines Espaciales lo suplen con creces en valor y habilidad. Combaten con precisión quirúrgica, utilizando sus veloces Rhinos y Thunderhawks para golpear en el corazón del enemigo, erradicando sus comandantes y capturando instalaciones vitales. Son además excelentes tropas para infundir el terror, la mera amenaza de un asalto de los Marines Espaciales a sofocado rebeliones en el pasado y pocos pueden resistirse a la furia de su ataque. Los tanques y vehículos blindados de los Marines Espaciales están adaptados también para asumir este papel, con los rápidos Predators y los acorazados Land Raiders formando el grueso de sus columnas blindadas. Incluso su artillería, los Whirlwind, son rápidos, proporcionando una cobertura de fuego de apoyo para los Marines Espaciales

en avance. Además de ser terroríficas tropas de choque, los Marines Espaciales son también excelentes en situaciones de defensa. Su armadura pesada y entrenamiento especial les permite aguantar ataque tras ataque contra una situación aparentemente insostenible, saliendo finalmente victoriosos.



Reglas Especiales

Y no conocerán el miedo...

Los Marines Espaciales son conocidos por su tenacidad y valentía. Esto se representa mediante las siguientes reglas:

- Son necesarios dos Marcadores de Explosión para suprimir una unidad o destruir una en una formación rota (ignora cualquier Marcador de Explosión sobrante).
- Las formaciones de Marines Espaciales solo serán rotas si tienen dos Marcadores de Explosión por cada unidad de la formación.
- Divide por la mitad el número de Marcadores de Explosión extra que sufra una formación de Marines Espaciales que pierda un asalto, redondeando hacia abajo.
- Cuando una formación rota de Marines Espaciales se reorganiza, entonces recibirá un número de Marcadores de Explosión igual al número de unidades de la formación, en lugar de la mitad de ese número.



Unidades

COMANDANTE MARINE ESPACIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	15 cm	4+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Arma de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	
Golpear	(15 cm)	Armas Ligeras	Macro arma, Ataque Extra (+1)	



Notas: Los Comandantes Marines Espaciales pueden ser uno de los siguiente cuatro tipos: Capitanes, Capellanes, Capellanes o Comandantes Supremos. Todos son *Personajes* y tienen las habilidades de *Salvación Invulnerable* y de *Líder*. Los Capitanes tienen además la habilidad especial de *Comandante*. Los Bibliotecarios tienen el ataque psíquico *Golpear* (descrito en la sección de Armas de arriba). Los Capellanes son *Inspiradores*. Los Comandantes Supremos tienen la habilidad *Comandante Supremo*.

EXTERMINADORES MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	3+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólters de Asalto	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
2 x Cañón de Asalto	30 cm	AP5+/AT5+	-	
Arma de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	



Notas: *Armadura Reforzada*, *Teleportación*, *Blindaje Trasero Reforzado*.

ESCUADRA TÁCTICA DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólters	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Lanzamisiles	45 cm	AP5+/AT6+	-	



ESCUADRA DE ASALTO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	30 cm	4+	3+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Bólter	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Espadas Sierra	(contacto)	Armas de Asalto	-	



Notas: *Dispositivo de Salto*.





ESCUADRA DE DEVASTADORES DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	5+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Lanzamisiles	45 cm	AP5+/AT6+	-	



EXPLORADORES MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Escopetas	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: Exploradores, Infiltradores.

DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo blindado	15 cm	4+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzamisiles	45 cm	AP5+/AT6+	-	
Cañón Láser Acoplado	45 cm	AT4+	-	
O				
Puño de Combate	(contacto)	Arma de Asalto	Macro arma, Ataque Extra	
Cañón de Asalto	30 cm	AP5+/AT5+	-	



Notas: Caminante. Ten en cuenta que un Dreadnought puede estar armado con un Lanzamisiles y un Cañón Láser Acoplado o un Puño de Combate y un Cañón de Asalto, no las cuatro armas.

ESCUADRA DE MOTOCICLETAS DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	4+	3+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólters	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Espadas Sierra	(contacto)	Armas de Asalto	-	



Notas: Montado.

MOTOCICLETA DE ATAQUE DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	30 cm	4+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



LAND SPEEDER DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Fusión	15 cm	MW5+ y Armas Ligeras	-	Macro arma



Notas: *Gravitatorio, Explorador.* El Cañón de Fusión puede dispararse y utilizarse para dar la habilidad de *macro arma* al valor de Tiroteo de la miniatura.

LAND SPEEDER TORNADO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Asalto	30 cm	AP5+/AT5+	-	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: *Gravitatorio, Explorador.*

LAND SPEEDER TYPHOON DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzamisiles Typhoon	45 cm	AP3+/AT5+	-	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: *Gravitatorio, Explorador.*



LAND RAIDER DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	25 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Cañón Láser Acoplado	45 cm	AT4+	-	
Bólter Pesado Acoplado	30 cm	AP4+	-	



Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Trasero Reforzado, Transporte (puede transportar una unidad de Exterminadores o dos de las siguientes unidades: Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores y Exploradores).*



RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	6+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólder de Asalto	(15 cm)	Armas Ligeras	-	



Notas: Transporte (puede transportar dos de las siguientes unidades: Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores y Exploradores).

RAZORBACK DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólder Pesado Acoplado	30 cm	AP4+	-	
Ó Cañón Láser Acoplado	45 cm	AT4+	-	



Notas: Transporte (puede transportar una de las siguientes unidades: Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores y Exploradores). Ten en cuenta de que puede armarse con un Bólder Pesado Acoplado o con un Cañón Láser Acoplado, pero no ambos.

VINDICATOR DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Demolisher	30 cm	AP3+/AT4+	Ignora Cobertura	



WHIRLWIND DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzamisiles Whirlwind	45 cm	1BP	Fuego Indirecto	



HUNTER DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	6+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Misiles Cazador Asesino	60 cm	AT4+/AA4+	-	



PREDATOR ANNIHILADOR DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Láser Acoplado	45 cm	AT4+	-	
2 x Cañón Láser	45 cm	AT5+	-	



PREDATOR DESTRUCTOR DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	
2 x Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	



NAVE DE DESEMBARCO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	Bombardero	4+	5+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Cañón Láser Acoplado	45 cm	AT4+	-	
3 x Bólder Pesado Acoplado	30 cm	AP5+	-	
Bólders de Asalto	(15 cm)	Armas Ligeras	-	



Capacidad de Daño 4. Efecto Impacto Crítico: La munición de la Nave de Desembarco explota, destruyendo la nave y cualquier unidad que estuviera a bordo. Cualquier unidad a menos de 5 cm de la Nave de Desembarco sufrirá un impacto.

Notas: Asalto Planetario, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Transporte (puede transportar doce de las siguientes unidades: Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores, Exploradores, Motocicletas, Exterminadores o Dreadnoughts. Los Exterminadores y Dreadnoughts ocupan dos espacios. Adicionalmente, la Nave de Desembarco puede transportar cuatro Land Raiders o seis de las siguientes unidades: Rhino, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator y Vindicator).

CAÑONERA THUNDERHAWK DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra, Aeronave	Bombardero	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Batalla	75 cm	AP4+/AT4+	Arco Fijo Frontal	
2 x Bólder Pesado Acoplado	30 cm	AP4+/AA5+	Arco Fijo Frontal	
Bólder Pesado Acoplado	15 cm	AP4+/AA5+	Arco Fijo Derecha	
Bólder Pesado Acoplado	(15 cm)	AP4+/AA5+	Arco Fijo Izquierda	



Capacidad de Daño 2. Efecto Impacto Crítico: Los controles de la Thunderhawk están dañados. El piloto pierde el control y la Thunderhawk se estrella contra el suelo, destruyendo la nave y cualquier unidad que estuviera a bordo.

Notas: Asalto Planetario, Blindaje Reforzado, Transporte (puede transportar ocho de las siguientes unidades: Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores, Exploradores, Motocicletas, Exterminadores o Dreadnoughts. Los Exterminadores y Dreadnoughts ocupan dos espacios cada uno).

CAPSULA DE DESEMBARCO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	Inmóvil	5+	no	no
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzamisiles Deathwind	15 cm	AP5+/AT5+	Ver Reglas Especiales	



Notas: Asalto Planetario, Transporte (puede transportar una formación que incluya sólo unidades de Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores, Exploradores, o Dreadnoughts. Después de que la cápsula desembarque, sus misiles Deathwind atacará a todas las unidades enemigas que estén a menos de 15 cm. Cada formación enemiga atacada recibirá un Marcador de Explosión por estar bajo fuego enemigo y otro marcador por cada baja sufrida. Después las tropas transportadas en la cápsula deben desembarcar a 5 cm de la cápsula o a 5 cm de otra unidad de la misma formación que ha desembarcado, de forma que todas las unidades queden al final a menos de 15 cm de la cápsula. Las cápsulas de desembarco no pueden utilizarse para un fuego cruzado.

Concepto de diseño: En realidad, cada unidad de Marines Espaciales de la formación irá a bordo de una cápsula de desembarco. Estas son lanzadas todas juntas en formación cerrada para que aterricen cerca unas de otras. Cada formación suele estar acompañada por una o dos cápsulas Deathwind, las cuáles son lanzadas por delante del resto y proporcionan fuego de cobertura. La regla especial descrita arriba trata de representar todo esto, sin hacer que los jugadores necesiten un montón de miniaturas de cápsulas de desembarco.

CRUCERO DE ASALTO DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bombardeo Orbital	-	5BP	Macro arma	



Notas: Transporte (puede transportar veinte de las siguientes unidades: *Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores, Exploradores, Motocicletas, Exterminadores y Dreadnoughts*; más veinte de las siguientes unidades: *Rhinos, Razorbacks, Hunters, Whirlwinds, Predators y Vindicators*; más seis *Thunderhawks* y suficientes *Cápsulas de Desembarco* o *Naves de Desembarco* suficientes para desembarcar las unidades que hay a bordo).

BARCAZA DE LOS MARINES ESPACIALES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bombardeo Orbital	-	14BP	Macro arma	



Notas: Transporte (puede transportar sesenta de las siguientes unidades: *Escuadra Táctica de Marines Espaciales, Devastadores, Exploradores, Motocicletas, Exterminadores y Dreadnoughts*; más sesenta de las siguientes unidades: *Rhinos, Razorbacks, Hunters, Whirlwinds, Predators y Vindicators*; más nueve *Thunderhawks* y suficientes *Cápsulas de Desembarco* o *Naves de Desembarco* suficientes para desembarcar las unidades que hay a bordo). Lenta y estable - no puede utilizarse en los dos primeros turnos de la batalla al menos que el escenario especifique lo contrario.

Utilizando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército te permite desplegar un ejército basado en uno de los Capítulos de los Marines Espaciales que siguen fielmente el Codex Astartes. También puede ser usado como una lista 'sustituta' para otros Capítulos de Marines Espaciales que no siguen el Codex Astartes, como los Ángeles Sangrientos, los Ángeles Oscuros o los Lobos Espaciales.

Los Marines Espaciales se organizan en pequeñas formaciones denominadas *destacamentos*. Cada destacamento está formado por tres o más unidades y puede incluir además un cierto número de unidades extra denominados *mejoras*.

Los destacamentos que pueden cogerse en un ejército del Codex Astartes se muestran en la tabla de la página siguiente. La tabla muestra también qué unidades componen el destacamento, qué mejoras tiene permitidas y su coste en puntos. Por ejemplo, un destacamento de Asalto esta formado por cuatro unidades de Asalto de Marines Espaciales y cuesta 175 puntos, y puede incluir las mejoras de Comandante y Vindicator por un coste adicional en puntos.

Cada mejora que se escoge añade un coste al total del destacamento, tal y como se muestra en la tabla de mejoras. La tabla de mejoras muestra también las unidades que la componen. Ten en cuenta que a veces estas unidades sustituyen a otras que

haya en el destacamento y otras veces simplemente se añaden a las ya existentes. cada mejora puede escogerse una vez por destacamento. Por ejemplo, un destacamento de Asalto podría incluir un Comandante y un Vindicator. Si ambas mejoras son escogidas la formación resultante costará $175 + 50 + 75 = 300$ puntos.

Los ejércitos de Marines Espaciales del Codex Astartes pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial y por grupos de combate de la Legiones de Titanes. Se puede gastar hasta un máximo de un tercio de los puntos disponibles en estas formaciones. Las reglas de las unidades de estas formaciones las veremos más adelante.

Reglas Especiales

Transportes Marines Espaciales

El ejército de los Marines Espaciales es extremadamente móvil. Debido a esto, el coste en puntos de un destacamento normalmente incluye suficientes Rhinos de transporte para transportarla. El número de Rhinos debe

ser siempre el mínimo necesario para transportar a la formación.

Ten en cuenta que muchas formaciones no reciben Rhinos, normalmente porque no entran en ellos. Los destacamentos que van equipados con Rhinos vendrán citados con la nota 'más transportes' en la sección de unidades en la lista de ejército que hay a continuación.

Ten también en cuenta de que no tienes que coger Rhinos si no quieres hacerlo. Si prefieres desplegar la formación a pie, para actuar como guarnición por ejemplo, o ser transportada en una Cañonera Thunderhawk, puedes hacerlo.

Adicionalmente, puedes escoger reemplazar los Rhinos de una formación con Cápsulas de Desembarco. Si haces esto entonces la formación entrará en juego utilizando las reglas de Asalto Planetario (mira la sección 4.4 del Reglamento). Ten en cuenta de que si eliges hacerlo también requieres adquirir un Crucero de Asalto o una Barcaza desde donde desplegar las cápsulas de desembarco.



LISTA DE EJÉRCITO DEL CODEX ASTARTES

Los ejércitos de los Marines Espaciales del codex Astartes tienen un valor de estrategia de 5. Todas las formaciones de Marines Espaciales y de las Legiones Titánicas tienen un valor de iniciativa de 1+. Las formaciones de la Armada Imperial tienen un valor de iniciativa de 2+. La regla de 'Y no conocerán el miedo...' se aplica a todas las formaciones de Marines Espaciales.

DESTACAMENTOS DE MARINES ESPACIALES

DESTACAMENTO	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE EN PUNTOS
Asalto	Cuatro unidades de asalto	Comandante, Vindicator	175 puntos
Motocicletas	Cinco unidades de motocicletas	Comandante, Motocicleta de Ataque	200 puntos
Devastadores	Cuatro Devastadores más transportes	Comandante, Razorbacks, Dreadnought, Hunter, Land Raider	250 puntos
Land Raider	Cinco Land Raiders	Comandante, Vindicator	400 puntos
Land Speeder	Cinco Land Speeders	Comandante, Typhoon/Tornado	200 puntos
Predators	Cuatro Predators (puedes elegir tanto Annihilators o Destroyers o una combinación de ambos)	Comandante, Vindicator	300 puntos
Exploradores	Cuatro Exploradores más transportes	Comandante, Razorback, Francotirador	150 puntos
Crucero de Asalto	Un Crucero de Asalto	Barcaza	200 puntos
Táctica	Seis unidades Tácticas más transportes	Comandante, Dreadnought, Razorbacks, Hunter, Vindicator	300 puntos
Exterminadores	Cuatro unidades de Exterminadores	Comandante, Land Raiders, Dreadnought, Vindicator	325 puntos
Thunderhawk	Una Cañonera Thunderhawk. Puede sustituir a los Rhinos gratis.	Ninguna	200 puntos
Vindicator	Cuatro Vindicators	Comandante	300 puntos
Whirlwind	Cuatro Whirlwinds	Comandante, Hunter	300 puntos

MEJORAS DE MARINES ESPACIALES

MEJORA	UNIDADES	COSTE EN PUNTOS
Motocicleta de Ataque	Reemplaza cualquier número de Motocicletas por una Moto de Ataque cada uno	25 puntos cada uno
Barcaza	Reemplaza el Crucero de Asalto por una Barcaza	150 puntos
Comandante	Añade un personaje Comandante a una unidad de la formación. El Comandante puede ser un Capitán, Bibliotecario o Capellán. Un Comandante de Marines Espaciales del ejército puede ser un Comandante Supremo.	50 puntos (+50 puntos si es un Comandante Supremo)
Dreadnought	Añade uno o dos Dreadnought	50 puntos cada uno
Hunter	Añade un Hunter	75 puntos
Land Raiders	Añade hasta cuatro Land Raiders	100 puntos cada uno
Razorbacks	Reemplaza cualquier número de Rhinos con 1 o 2 Razorback cada uno	25 puntos por Razorback
Francotirador	Una unidad de Exploradores puede tener la habilidad de Francotirador	25 puntos
Typhoon/Tornado	Reemplaza cualquier número de Land Speeders por 1 Land Speeder Tornado o Typhoon cada uno	25 puntos por Typhoon 10 puntos por Tornado
Vindicator	Añade uno o dos Vindicators	75 puntos cada uno
Thunderhawk	Una Cañonera Thunderhawk. Puede sustituir a los Rhinos gratis.	200 puntos
Vindicator	Cuatro Vindicators	300 puntos

NAVES DE LA ARMADA IMPERIAL

FORMACIÓN	PUNTOS
Dos Cazas Thunderbolt	150 puntos
Dos Bombarderos Marauder	300 puntos

GRUPOS DE BATALLA DE TITANES

FORMACIÓN	PUNTOS
Un Titán clase Warlord	850 puntos
Un Titán clase Reaver	650 puntos
Uno o Dos Titanes clase Warhound	50 puntos cada uno

GUARDIA IMPERIAL

Se compara normalmente a la Guardia Imperial con un mazo, un arma enorme y brutal. La Guardia Imperial no es un ejército rápido ni decisivo, como los Marines Espaciales, en su lugar se utiliza para golpear al enemigo hasta la inconsciencia en sangrientas campañas que duran meses o incluso años. El poder de la Guardia Imperial es que puede asumir muchas tareas especializadas, desde asedios hasta guerras de trincheras a lo largo de cientos de kilómetros de frente de batalla y avances blindados llevados a cabo por regimientos de tanques. Aunque un Guardia Imperial nunca podrá llegar a la altura de un Marine Espacial, hay miles de hombres en cada regimiento, y en esos grandes números es donde yace la verdadera fortaleza de la Guardia Imperial.

Aunque los numerosos tomos de la Táctica Imperium dictan doctrinas organizativas y estratégicas, cada regimiento de la Guardia Imperial tiene su propio carácter dependiendo del mundo donde ha sido reclutado y de la campaña en la que está combatiendo. Algunos de estos rasgos son puramente estéticos: uniformes, detalles organizativos menores y cosas así. Otras van mucho más allá e influyen el estilo de lucha y el carácter de las tropas

individualmente. Por ejemplo, los Guerreros de la Jungla de Catachan son enérgicos veteranos habituados a las privaciones y en el combate en terrenos densos, como es su planeta natal, el letal mundo de Catachan. Como contraste están la Guardia de Hierro de Mordia: rígidamente disciplinados con

una fe incontestable en sus oficiales y en el poder del Emperador. Los Rough Riders de Attila son un ejemplo extremo: cazadores salvajes que van a la guerra a caballo, especializados en el reconocimiento del enemigo y en lanzar rápidos y audaces asaltos a las líneas enemigas de suministros y de reservas.



Unidades

COMANDANTE SUPREMO DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Láser	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	
Arma de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: Comandante Supremo.



COMANDANTE DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	6+	5+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Láser	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	
Espadas Sierra	(contacto)	Armas de Asalto	-	

Notas: Comandante.



COMISARIO DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Arma de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: Personaje, Líder, Inmune al Miedo, Inspirador.



INFANTERÍA DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	ninguna	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Láser	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	



Notas: Solo una unidad de cada dos tiene un Cañón Automático. Cuenta el número de unidades de infantería en la formación que puedan disparar a la formación enemiga y divide por la mitad (redondeando hacia arriba) para calcular el número de disparos de Cañón Automático.

ESCUADRA DE APOYO DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	ninguna	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	



SOLDADOS DE ASALTO DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Infierno	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Rifles de Plasma	15 cm	AP5+/AT5+	-	



Notas: Exploradores.



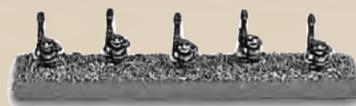
OGRETES DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	3+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Armas de Ogrete	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	



FRANCOTIRADORES DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	ninguna	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Francotirador	30 cm	AP5+	-	



Notas: Francotirador, Explorador.



ROUGH RIDERS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	20 cm	6+	4+	6+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Láser	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Espadas Sierra	(contacto)	Armas de Asalto	-	
Lanza Láser	(contacto)	Armas de Asalto	Golpea Primero, Ataque Extra (+1)	



Notas: Armadura Reforzada, Teleportación, Blindaje Trasero Reforzado.

VALKIRIA DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Armageddon)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
	30 cm	AP5+/AT6+	-	
2 x Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	
2 x Lanzacohetes	30 cm	1 BP	Disrupción, Un solo disparo	



Notas: Levitador, Explorador, Transporte (puede transportar hasta dos unidades de Tropas de Asalto).

VULTURE DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Armageddon)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	
Cañón Automático Acoplado	45 cm	AP4+/AT5+	-	
2 x Hellstrike	120 cm	AT2+	Un solo disparo	



Notas: Levitador, Explorador.

CHIMERA DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Armageddon)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
	30 cm	AP5+/AT6+	-	
Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: Transporte (puede transportar una unidad de Ogretes o dos de las siguientes: Comandante Supremo, Comandante, Infantería, Soldados de Asalto, Escuadra de Apoyo y Francotiradores).

HELLHOUND DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Gryphon IV)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	4+	6+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Inferno	30 cm	AP3+	Ignora Cobertura	
Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: Transporte (puede transportar una unidad de Ogretes o dos de las siguientes: Comandante Supremo, Comandante, Infantería, Soldados de Asalto, Escuadra de Apoyo y Francotiradores).

SENTINEL DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Voss Prime)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	20 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
	30 cm	AP5+/AT6+	-	



Notas: Caminante, Explorador.



LEMAN RUSS DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Marte)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Batalla	75 cm	AP4+/AT4+	-	
Cañón Láser	45 cm	AT5+	-	
2 x Bólder Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: Blindaje Reforzado.

LEMAN RUSS DEMOLISHER DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Ryza)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	4+	6+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Demolisher	30 cm	AP3+/AT4+	Ignora Cobertura	
Cañón Láser	45 cm	AT5+	-	
2 x Cañón de Plasma	30 cm	AP4+/AT4+	Cadencia de fuego lenta	



Notas: Blindaje Reforzado.

LEMEN RUSS VANQUISHER DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Stygies)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Vanquisher	75 cm	AP4+/AT2+	-	
Cañón Láser	45 cm	AT5+	-	
2 x Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	

Notas: Blindaje Reforzado.



GRIFFON DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Stygies VIII)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Mortero Pesado	30 cm	1BP	Fuego Indirecto	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



BASILISK DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Armageddon)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
	120 cm	AP4+/AT4+ o 1BP	Fuego Indirecto	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



Notas: Puede disparar normalmente o una barrera de artillería. Solo puede usar el fuego indirecto cuando dispara una barrera de artillería.

BOMBARDA DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Triplex Phall)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Mortero de Asedio	45 cm	2BP	Ignora Cobertura, Cadencia de fuego lenta, Fuego Indirecto	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



MANTICORA DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Triplex Phall)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzador de Cohetes	150 cm	2BP	Disrupción, Fuego Indirecto, Cadencia de fuego lenta	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



DEATHSTRIKE DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Triplex Phall)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	20 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Misil Deathstrike	Ilimitado	MW2+	Un solo disparo, Mata titanes (D6)	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	

Notas: No se requiere línea de visión para disparar el misil Deathstrike.



HYDRA DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Metalicus)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	6+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Cañones Automáticos Acoplados	45 cm	AP5+/AT5+/AA5+	-	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



BANEBLADE DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Stygies VI)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Batalla	75 cm	AP4+/AT4+	-	
Cañón Automático	45 cm	AP5+/AT6+	-	
Cañón Demolisher	30 cm	AP3+/AT4+	Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal	
Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	
2 x Cañón Láser	45 cm	AT5+	-	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: La munición del Baneblade explota. El Baneblade es destruido y todas las unidades a menos de 5 cm de la miniatura sufre un impacto con un 6+.

Notas: *Blindaje Reforzado.*

SHADOWSWORD DE LA GUARDIA IMPERIAL (Modelo Stygies VI)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Volcano	90 cm	MW2+	Mata Titanes (D3), Arco Fijo Frontal	
2 x Bólter Pesado	30 cm	AP5+	-	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El generador de energía del cañón Volcano explota. El Shadowsword es destruido y todas las unidades a menos de 5 cm de la miniatura sufre un impacto con un 6+.

Notas: *Blindaje Reforzado.*

Utilizando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército te permite desplegar un ejército de la Guardia Imperial basado en la Legión de Acero de Armageddon. También puede ser usado como una lista 'sustituta' para otros regimientos de la Guardia Imperial como las Tropas de Choque de Cadia, la Guardia de Hierro de Mordia o los Guerreros de Hielo de Valhalla, entre otros. Ten en cuenta que el número de unidades en las formaciones de infantería se ha basado en una formación de batalla típica y no a lo que nos encontramos en una compañía completa recién reclutada.



Las formaciones de la Legión de Acero son de dos tipos: *compañías* y *formaciones de apoyo*. Cada compañía que incluyas en tu ejército te permite desplegar hasta dos formaciones de apoyo cualesquiera Aunque solo puedes escoger una formación de apoyo si primero escoges una compañía, son tratadas como formaciones independientes separadas durante la batalla y no tienen que moverse juntas. Por ejemplo, escogiendo una Compañía de Tanques de la Legión de Acero te permite escoger dos formaciones de la

tabla de formaciones de apoyo. Si decides escoger una batería de artillería, ésta y la compañía de tanques operarán como dos formaciones separadas.

Adicionalmente, las compañías pueden obtener hasta tres mejoras de compañía. Cada tipo de mejora solo puede escogerse una vez por compañía (por ejemplo, una compañía de infantería puede escoger una mejora de Ogretes y otra de Francotiradores, pero no dos de Francotiradores). Las mejoras son añadidas a las compañías y no son formaciones independientes. Las formaciones de apoyo no reciben mejoras de compañía.

Cada mejora que se escoge añade un coste al total de la compañía, tal y como se muestra en la tabla de mejoras. Por ejemplo, si escoges una Compañía de Tanques y añades un pelotón de infantería mecanizada como mejora, entonces el coste de la compañía de tanques resultante sería 650 + 100 + 75 (por el Chimera) = 825 puntos. Ten en cuenta que puedes escoger cualquier tipo de mejora para cualquier tipo de compañía, por ejemplo, si quieres incluir un pelotón de Lemman Russ a una compañía de infantería o francotiradores a una compañía de tanques, puedes hacerlo.

Los ejércitos de la Legión de Acero pueden estar apoyados por aeronaves de la Armada Imperial y por grupos de combate de la Legiones de Titanes. Se puede gastar hasta un

máximo de un tercio de los puntos disponibles en estas formaciones. Las reglas de las unidades de estas formaciones las veremos más adelante.

Reglas Especiales

Comisarios

Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir 2D6 Comisarios. El Comisario no costará ningún punto. Si la tirada obtenida es mayor que el número de Comisarios que el jugador tenga disponible, el exceso se pierde.

Realiza la tirada al comienzo de la partida antes de que ambos bandos desplieguen. Si el ejército incluye un Comandante Supremo entonces el primer Comisario debe ser asignado a la formación del Comandante Supremo. El resto de Comisarios puede asignarse a cualquier otra formación. No puedes incluir más de un Comisario a cada formación. Si tienes más comisarios que formaciones, el exceso se pierde.



LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN DE ACERO

Los ejércitos de la Legión de Acero de la Guardia Imperial tienen un valor de estrategia de 2. Las formaciones de la Legión de Acero y de la Armada Imperial tienen un valor de iniciativa de 2+. Las formaciones de las Legiones Titánicas tienen un valor de iniciativa de 1+.

COMPAÑÍAS DE LA LEGIÓN DE ACERO

COMPAÑÍA	UNIDADES	COSTE
CG del Regimiento (sólo se permite uno)	Una unidad de Comandante Supremo, doce unidades de Infantería de la Guardia Imperial y siete transportes Chimera (uno para el Comandante)	500 puntos
Compañía de Infantería de la Legión de Acero	Una unidad de Comandante de la Guardia Imperial más doce unidades de Infantería de la Guardia Imperial	250 puntos
Compañía de Infantería Mecanizada de la Legión de Acero	Una unidad de Comandante, doce unidades de Infantería de la Guardia Imperial y siete transportes Chimera (uno para el Comandante)	400 puntos
Compañía de Tanques de la Legión de Acero	Diez tanques Lemman Russ. Uno de ellos puede cambiarse por un tanque de mando Vanquisher sin coste adicional.	650 puntos
Compañía de Tanques Superpesados de la Legión de Acero	Tres Baneblades o Shadowswords, o una combinación de ambos.	500 puntos
Compañía de Artillería de la Legión de Acero	Nueve unidades de artillería escogidas de la siguiente lista: Basilisk, Manticore	650 puntos

FORMACIONES DE APOYO DE LA LEGIÓN DE ACERO

(Pueden cogerse hasta dos por Compañía de la Legión de Acero)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Pelotón de Rough Riders	Seis unidades de Rough Riders	150 puntos
Pelotón de Soldados de Asalto	Ocho unidades de Soldados de Asalto (pueden ir montados en cuatro Valyirias)	200 puntos (+150 puntos)
Batería de Artillería de la Legión de Acero	Tres unidades escogidas del mismo tipo de la siguiente lista: Basilisk, Bombarda, Manticora	250 puntos
Escuadrón de Sentinels	Cuatro Sentinels	100 puntos
Batería de Misiles Deathstrike	Dos lanzadores de Misiles Deathstrike	200 puntos
Pelotón de Tanques Superpesados	Un Baneblade o un Shadowsword	200 puntos
Apoyo Orbital	Un crucero clase Lunar O un acorazado clase Emperador de la Armada Imperial	150 puntos 300 puntos
Batería Antiaérea	Tres Hydras	150 puntos
Escuadrón de Vultures	Cuatro Vultures	300 puntos

MEJORAS DE COMPAÑÍA DE LA LEGIÓN DE ACERO

(Pueden cogerse hasta tres por Compañía de la Legión de Acero)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Pelotón de Apoyo	Cuatro Escuadras de Apoyo *	100 puntos
Pelotón de Infantería	Seis unidades de Infantería de la Guardia Imperial *	100 puntos
Escuadrón de Tanques	Tres Lemman Russ o tres Lemman Russ Demolisher	200 puntos
Escuadrón de Hellhound	Tres Hellhounds	150 puntos
Batería de Grifons	Tres Grifons	100 puntos
Francotiradores	Dos unidades de Francotiradores *	50 puntos
Ogretes	Dos unidades de Ogretes *	50 puntos
Antiaéreo	Un Hydra	50 puntos

* Las unidades de esta formación pueden tener transportes Chimera. Cada Chimera cuesta 25 puntos. Debes coger suficientes Chimeras para transportar la formación entera si escoges utilizarlos, pero no debe haber más de un Chimera por unidad.

NAVES DE LA ARMADA IMPERIAL

FORMACIÓN	PUNTOS
Dos Cazas Thunderbolt	150 puntos
Dos Bombarderos Marauder	300 puntos

GRUPOS DE BATALLA DE TITANES

FORMACIÓN	PUNTOS
Un Titán clase Warlord	850 puntos
Un Titán clase Reaver	650 puntos
Uno o Dos Titanes clase Warhound	50 puntos cada uno

LA ARMADA IMPERIAL

La Flota Imperial es un factor vital para el mantenimiento del Imperio, sin ella los mundos humanos estarían aislados del resto y de la protección del Imperio. Todas las naves del Imperio, a excepción de las pocas pertenecientes a los Marines Espaciales y otras organizaciones Adeptus, están bajo jurisdicción de la Flota Imperial.

Parte de la enorme agitación que siguió a la Herejía de Horus fue la ascensión que adquirió la Flota Imperial. Nunca más un comandante tendrá la posibilidad de liderar sus fuerzas a través de las estrellas. En su lugar, los regimientos de la Guardia Imperial dependen de la Flota Imperial para ser transportados hacia la zona de guerra, y después para que le proporcione fuego de apoyo desde la órbita planetaria. Adicionalmente, las formaciones de la Guardia Imperial y de los Marines Espaciales dependen de los cazas Thunderbolt y de los bombarderos Marauder de la Armada Imperial para tener cobertura aérea para sus tropas en tierra.

Concepto de Diseño

No hay tiempo ni espacio para entrar en detalle acerca de la Armada Imperial. Los jugadores que estén interesados en saber más acerca de la Flota Imperial y de las naves que la componen deben dirigirse hacia el juego

hermano del Epic: Battlefleet Gothic. Este juego incluye reglas y transfondo que permite a los jugadores recrear batallas espaciales a gran escala. Combinando Epic y Battlefleet Gothic es posible jugar campañas que engloben todo un sector de la galaxia.



Unidades

ACORAZADO DE LA ARMADA IMPERIAL CLASE EMPERADOR

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bombardeo Orbital	-	8BP	Macro arma	

Notas: Lenta y estable - no puede utilizarse en los dos primeros turnos de la batalla al menos que el escenario especifique lo contrario.



CRUCERO DE LA ARMADA IMPERIAL CLASE LUNAR

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bombardeo Orbital	-	3BP	Macro arma	
Ataque de Precisión	-	MW2+	Mata titanes (1D3)	



CAZA THUNDERBOLT DE LA ARMADA IMPERIAL (Modelo Bakka)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave	Caza-bombardero	6+	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Bólters de Asalto	15 cm	AP4+/AA5+	Arco Fijo Frontal	
Multiláser	30 cm	AP5+/AT6+/AA5+	Arco Fijo Frontal	
Cohetes	30 cm	AT5+	Arco Fijo Frontal	



BOMBARDERO MARAUDER DE LA ARMADA IMPERIAL (Modelo Cypra Mundi)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave	Bombardero	4+	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Bólters Pesados Acoplados	15 cm	AA5+	-	
Cañones Láser Acoplados	45 cm	AT4+/AA4+	Arco Fijo Frontal	
Bombas	15 cm	2BP	Arco Fijo Frontal	



LAS LEGIONES DE TITANES

Un Titán es un gigantesco acorazado de tierra que funciona con una tecnología muy avanzada. Su caparazón blindado es capaz de soportar graves daños y su armamento puede arrasarse ciudades enteras. Los Titanes son una de las armas más poderosas del arsenal del Imperio. Cuando el Emperador lideró a la Humanidad en la Gran Cruzada, las Legiones de Titanes de los Adeptus Mechanicus marchaban junto a los Marines Espaciales. Mientras se expandía el Imperio, los Adeptus Mechanicus tomaron varios mundos para sí, planetas que colonizaron y convirtieron en Mundos Forja. Estos mundos se convirtieron en bases para las Legiones de Titanes a través de la galaxia.

Los Titanes se fabrican en prácticamente todos los Mundos Forja del Imperio. Muchos son construidos con diseños estándar conocidos como 'clase'. Por ejemplo, el Warlord y el Reaver son clases distintas de Titanes de Batalla. A través de los milenios, cada Mundo Forja ha modificado ligeramente el diseño de los Titanes que construyen debido a las condiciones locales y a las instalaciones de diseño. Así, un Titán clase Reaver construido en Marte puede ser ligeramente diferente a uno construido en el Mundo Forja de Lucius. Debido a esto, cada Titán tiene un 'modelo' que define el Mundo Forja en el que ha sido construido. Un Titán de Batalla clase Reaver modelo Lucius ha sido construido en el Mundo Forja de Lucius, por ejemplo.



Los diferentes modelos de Titanes están armados con diferentes combinaciones predeterminadas de armas. Esta combinación es conocida como la combinación de armas del Titán. Los Titanes normalmente tienen la posibilidad de montar diferentes combinaciones de armas, que se intercambian fácilmente. Esto teóricamente permite al Titán armarse con la combinación de armas idónea para cada tipo de terreno y de oponente. Sin embargo, este es raramente el caso ya que la mayoría de las tripulaciones de Titanes rápidamente desarrollan un gusto especial por una configuración de armas específica y no la cambian nunca.

Reglas Especiales

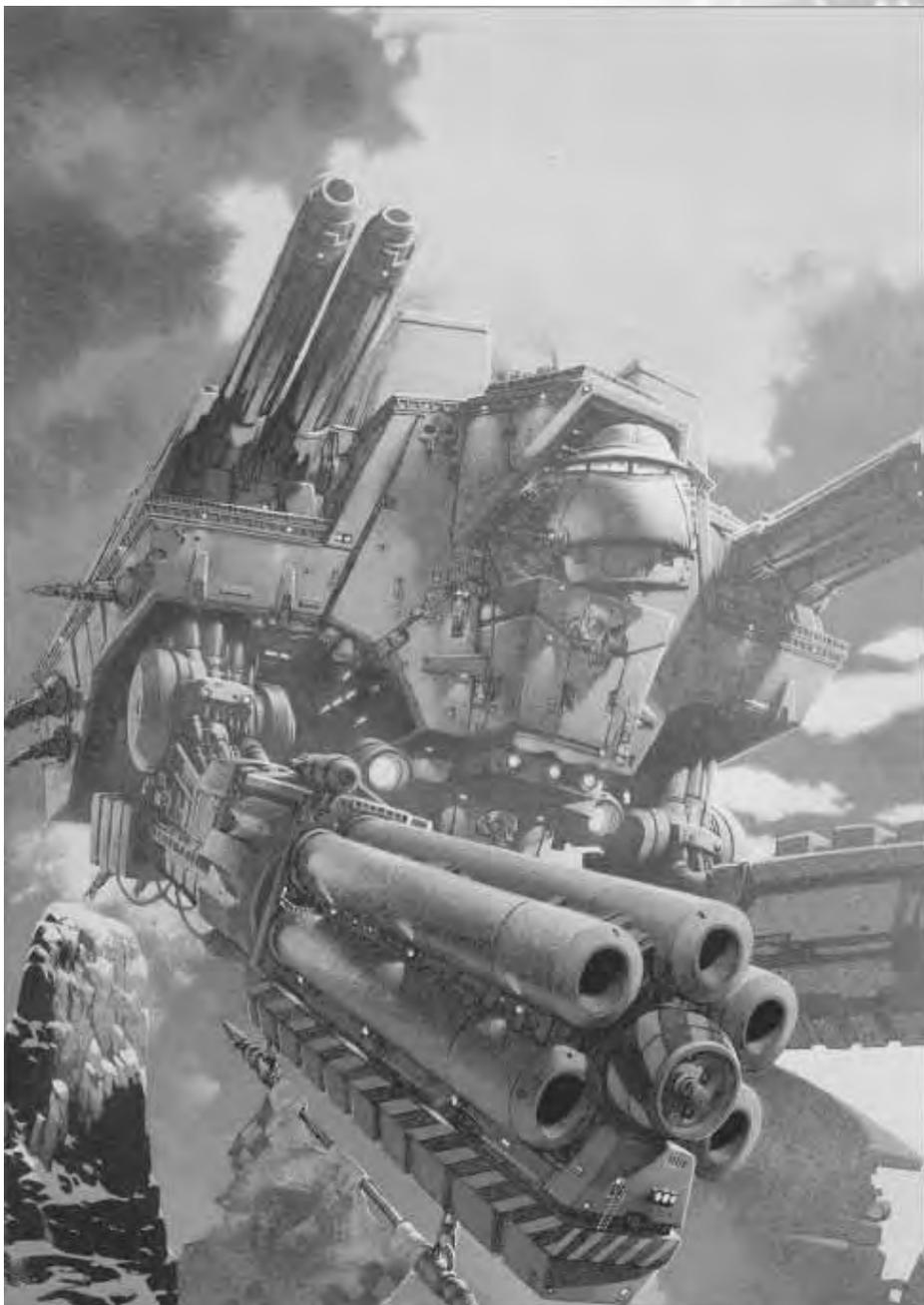
Campos de Vacío Imperiales

Los Titanes Imperiales están protegidos por generadores de campos de vacío. El número de campos de vacío de cada Titán viene descrito en la ficha del Titán.

Cada campo de vacío detendrá automáticamente un punto de daño y después caerá. No se realizan tiradas de salvación por los daños parados por los campos de vacío ni se colocarán marcadores de Explosión. Una vez que todos los campos de vacío hayan caído, el Titán recibirá daño normalmente y podrás realizar tiradas de salvación contra cualquier impacto sufrido. Los

impactos recibidos en combate cuerpo a cuerpo ignoran los campos de vacío pero las unidades que utilicen su valor de Tiro de Deben tirar los campos de vacío antes de que puedan hacer daño al Titán.

Los campos de vacío que hayan caído pueden ser reparados. Cada Titán puede reparar un campo de vacío caído en la Fase Final de cada turno. Adicionalmente, si un Titán se reagrupa puede utilizar la tirada para reparar los campos de vacío en lugar de retirar marcadores de Explosión (por ejemplo, si obtienes un 2 puedes reparar 2 campos de vacío, retirar 2 marcadores de Explosión o reparar 1 campo y retirar un marcador de Explosión).



TITÁN DE BATALLA CLASE WARLORD (Modelo Marte, Configuración de Armas Estándar)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	2+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Turboláser Destructor	45 cm	4 x AP5+/AT3+	Arco Fijo Frontal	
Megacañón	45 cm	4 x AP4+/AT4+	Arco Frontal	
Cañón Volcano	90 cm	MW2+	Mata titanes (D3), Arco Frontal	

Capacidad de Daño 8. 6 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El reactor de plasma del Warlord ha sido dañado. Tira 1D6 en la Fase Final de cada turno. Con un resultado de 1 el reactor explota destruyendo el Warlord, con 2-3 el Warlord sufre un punto de daño adicional, con un 4-6 el reactor es reparado y no causará más problemas. Si el reactor explota, cualquier unidad a menos de 5 cm del Warlord sufrirá un impacto con un 4+.

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Blindaje Trasero Reforzado, Caminante.* Puede pasar por encima de otras unidades y de terreno impasable o peligroso que sea menor que las rodillas del Titán y de hasta 2 cm de ancho.



TITÁN DE BATALLA CLASE REAVER (Modelo Marte, Configuración de Armas Estándar)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	20 cm	4+	3+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Turboláser Destructor	45 cm	4 x AP5+/AT3+	Arco Frontal	
Lanzador de Cohetes	60 cm	2BP	Arco Fijo Frontal	

Capacidad de Daño 6. 4 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El reactor de plasma del Reaver ha sido dañado. Tira 1D6 en la Fase Final de cada turno. Con un resultado de 1 el reactor explota destruyendo el Reaver, con 2-3 el Reaver sufre un punto de daño adicional, con un 4-6 el reactor es reparado y no causará más problemas. Si el reactor explota, cualquier unidad a menos de 5 cm del Reaver sufrirá un impacto con un 5+.

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Caminante.* Puede pasar por encima de otras unidades y de terreno impasable o peligroso que sea menor que las rodillas del Titán y de hasta 2 cm de ancho.



TITÁN DE EXPLORACIÓN CLASE WARHOUND (Modelo Marte, Configuración de Armas Estándar)

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	30 cm	5+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Mega-Bólter Vulcan	45 cm	4 x AP3+/AT5+	Arco Frontal	
Megacañón de Plasma	45 cm	2 x MW2+	Cadencia de fuego lenta, Arco Frontal	

Capacidad de Daño 3. 2 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El Warhound se ha desequilibrado y se tambalea. Mueve al Warhound 1D6 cm en una dirección aleatoria. Si este movimiento conduce al Warhound a terreno impasable u otra unidad que no pueda atravesar entonces se parará cuando contacte con la obstrucción y sufrirá un punto de daño adicional. Si se tambalea sobre o a través de otra unidad, ésta sufrirá un impacto con un 6+ en 1D6 (realiza las tiradas de salvación de forma normal).

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Caminante.* Puede pasar por encima de otras unidades y de terreno impasable o peligroso que sea menor que las rodillas del Titán y de hasta 2 cm de ancho. El megacañón de plasma puede realizar un disparo y dejar el otro 'en reserva' para el siguiente turno, o disparar dos veces y no disparar el siguiente turno.



Pintura ... Pintura ... Pintura

Cómo pintar un Barbalarga

Por EKXW (charlies_s@hotmail.com)

Buenas soy ekxw de nuevo, mira que soy pesado XD

Vuelvo con un artículo de pintura sobre como pintar un barbalarga. Lo mas importante del artículo es lo de las barbas, y tal vez el metalico, que mucha gente me pide la receta.

Bueno. Lo primero que quiero explicar es cómo se debe pintar para que la miniatura quede más o menos limpia. Lo primero será conseguir una mezcla de pintura que se parezca más o menos a la leche, que tiene que ser utilizada con un pincel fino. Debemos descargar el pincel en un papel dejándolo caer suavemente sobre éste. ¿Que por qué hacemos esto? Pues es simple, así evitamos que se desparrame la pintura sobre la mini al estar tan líquida y solo se quedará sobre donde pintemos con el pincel. Así dicho parece complicado, pero es una tontería. Bueno, a lo que vamos, ¿qué vamos a necesitar?

He usado colores de Andrea, en especial el kit de pieles; qué significa esto, que os va a ser complicado encontrar equivalentes, si podéis comprarlo hacédlo porque es uno de los mejores kits que he visto y la verdad que por el precio que tiene que es el de las 6 pinturas vale la pena.

Bueno, voy a poner equivalencias a ojímetro, vamos que creo que más o menos los tonos son similares, a ver, empecemos:

- 2 sombra sería un equivalente al marrón quemado.

- 1 sombra sería el equivalente a marrón bubónico (me gusta más la consistencia del de Andrea)
- Color base sería la equivalencia a carne enana o eso creo
- 1 luz pues se parece al hueso deslucido bastante
- 2 luz es como el blanco cráneo

A esto le tendremos que sumar, dorado, plateado mithril, negro, violeta, amarillo solar.

Otra cosa para pintar como diox manda; lo principal es seguir la teoría de primero las luces y después las sombras, y después veladuras. Más o menos es la técnica que vamos a seguir. Según me explicó Chronos (genial pintor y una gran persona) se debe hacer ambas a la vez, primero luz y debajo sombra, donde veas que no incide, pero como mi capacidad es muy limitada primero haré las luces y después las sombras.

Por cierto, de las veladuras ni hablo porque es una técnica totalmente prohibida para mi, cosa de no tener la mínima paciencia.

Voy a descuajeringar la miniatura en piezas para explicar cómo pintar cada una por separado; lo veo más didáctico, manías que tiene uno.

Bueno, después de haberos dado el coñazo, empecemos.



I. La cara

Para pintar la cara seguiremos los pasos de primero aplicar la capa base y después ir iluminando, con una mezcla de capa base mas primera luz. Una vez que lo tengamos al gusto, daremos las sombras, mezclando capa base con primera sombra y después aplicando segunda sombra. Por último, con morado muy diluido daremos unas ligeras sombras en las zonas más profundas, le da viveza.



II. La Barba



1. Bueno lo primero será mezclar primera sombra con segunda sombra y dar una capa base tiene que quedar bien cubierto.



2. Con primera sombra vamos dando las primeras luces pinceladas de dentro a fuera para dejar como triangulitos lo iréis viendo a medida que la mini va tomando color



3. Mezclamos la primera sombra con un poco de amarillo y empezamos a iluminar



4. Seguimos añadiendo amarillo poco a poco e iluminando. Fijaos que se van notando más las zonas por las que pasamos el pincel



5. Añadimos un poco de primera luz a la mezcla anterior y damos luces. Una vez seco empezamos a dar las sombras con un poco de primera sombra. Tened en cuenta que las sombras van cerca de la cara y donde la barba se hace mas profunda



6. Añadimos un poco de segunda sombra a primera sombra y damos en las zonas mas profundas de la barba, esto matara el color de primera sombra. Recordad que para las sombras la pintura tiene que estar muy liquida y haber sido descargado el pincel



7. Por último dar una sombra con segunda sombra y dar una luz si veis que la necesita con hueso deslucido puro en las zonas donde mas de la luz de la barba

III. Los metales

Lo primero sería dar una capa de gris a las zonas que van a ir en metalizado, y una capa de marrón a las zonas que van a ir en bronce, una vez este seco pintamos con mithril mas negro, las zonas metálicas, y con marrón quemado mas dorado las zonas bronceadas. Una vez seco nos tocara darle un lavado de marrón quemado + agua a las zonas doradas, y una vez seco daremos un lavado de negro mas agua a las zonas doradas y a las zonas metalizadas.

Y por ultimo a pincel seco si queréis ir dándole luces al dorado, con las mezclas de dorado mas marrón quemado, y al plateado con mithril + un poco de negro.

No es complejo y da buenos resultados.

