

¡Cargad!

Número 22 - Mayo 2007

ZOMBIES

WARHAMMER
40,000

¡Reglamento en castellano!

WARHAMMER
40,000

Campaña El Espejo de Mórr

WARHAMMER
40,000

Campaña La Caída de Kado Primus

ZOMBIES!!!

Introducción

DE BELLIS
ANTIQUITATIS
De Bellis Mortis

WARHAMMER
40,000

Rebajas en el ejército alemán Late War

MÖRHEIM

¡Que vienen los Zombies!

STAR WARS

La Batalla de Yavin-IV

NRG

¡Cargad!

Número 22 / Mayo 2007

| | | |
|---|--|-----|
| | Editorial (o no)..... | 3 |
| | Cartas del Lector..... | 4 |
|  | Noticias y Novedades..... | 8 |
| | La Biblioteca de Baalberith..... | 13 |
| | Sombras chinas (y de ficción)..... | 14 |
| | Los Pergaminos de Calíope..... | 15 |
| | Especial: ¡Zombies!..... | 16 |
| | Galería de miniaturas Zombies..... | 118 |
| | El Señor Nehek..... | 18 |
| | Legión..... | 20 |
|  | Táctica: Polloman..... | 22 |
| | Esc: Noche de los Muertos Vivientes..... | 24 |
| | El Culto de Mórr..... | 27 |
| | Campaña: El Espejo de Mórr..... | 30 |
|  | Escenario: La Espada del Herald..... | 46 |
| | Escenario: ¡Esta mina es toda mía!..... | 49 |
|  | Campaña: La Caída de Kado Primus..... | 50 |
|  | Introducción: Domando a las fieras..... | 56 |
|  | Introducción..... | 58 |
|  | FOW visto desde dentro..... | 60 |
| | Espanoles en la 2ªG.M. (y en FOW)..... | 62 |
| | Rebajas en el ejército alemán Late War..... | 64 |
|  | Campaña: Círculo de Sangre..... | 75 |
| | Lista de ejército: Caos..... | 84 |
| | Lista de ejército: Legiones de Titanes Caos..... | 90 |
| | Lista de ejército: Armada del Caos..... | 92 |
|  | Lista de ejército: Demonios del Caos..... | 93 |
| | Lista de ejército: Congregación Stigmatus.... | 95 |
| | Ingenios demoníacos del Caos..... | 97 |
| | Lista de ejército: FDP Traidoras..... | 99 |
| | Lista de ejército: Perdidos y Condenados.... | 101 |
| | Lista de ejército: La Legión Negra..... | 103 |
|  | Reglamento..... | 106 |
| | Creación de escenarios..... | 112 |
|  | De Bellis Mortus..... | 114 |
| | Escenario: La Batalla de Watling Street..... | 115 |
|  | ¡Zombies!..... | 116 |
|  | SWSB: La flota separatista..... | 126 |
| | SWSB: Escenario: La batalla de Yavin-IV..... | 129 |
| | SWM: Escenario: Pues vaya un rescate..... | 132 |



Editorial (o no)

Año III. Número 22

Mayo 2.007.

Aniversarios



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).

Estamos de cumpleaños.

Para empezar, este Mayo hará treinta (30) años del estreno de Star Wars. Probablemente una de las primeras películas (si no la primera) que creó el concepto de frikismo tal y como lo entendemos hoy en día. Película que dio origen a una generación...

También es (el mes que viene) el aniversario de ¡Cargad!. Dos años ya. Parece mentira, ¿eh? Dos años que salió el primer número y ya hemos pasado tantas páginas juntos nosotros y vosotros... Y las que nos quedan.

Por si alguien no se ha enterado, también es el aniversario de la White Dwarf. Treinta añitos (je, coincidiendo con Star Wars... 1977 fue un buen año friki...). Aparte de miniaturas promocionales (dinero, dinero) veremos... hum... bueno... ¿algo? Da igual. La mini de Bugman y Gotrek portando al Enano Blanco va a ser memorable.

Portada

Nicolás R. Giaccondino
mail: nicolas.giaccondino@gmail.com

Pero no sólo de Workshop vive el friki, así que dos de los juegos más importantes y carismáticos de esta década también están de fiesta y cumplen 5 años: Warmachine y HeroClix (hablaremos de este juego muuy pronto).

Y han colaborado también...

Alvaro Valle (FOW)
 Endakil (DBA)
 Gorfang Rhanz (Hordes)
 Iván Notario (FOW)
 María Sogo (Sombras chinas)
 Martillo de Herejes (Epic)
 MJ (Los Pergaminos de Calíope)
 Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Pero lo peor no es que los juegos y las películas cumplan años. Lo peor es que muchos de nosotros también. Por culpa de cumplir años (bueno, no es culpa...) tenemos más y más "responsabilidades" del MundoReal™, como trabajar, la familia, la hipoteca, limpiar la casa (nota: tengo que fregar el suelo ¡YA! que he visto un engendro del Caos moviéndose)... Todos los fiks de la "generación Star Wars" poco a poco vemos cómo nuestras miniaturas se acumulan, sin pintar (y encima GW saca una ciudad imperial...), en las estanterías. Vemos cómo cada vez tenemos menos tiempo para pintar, para jugar, para escribir trasfondos, y para jugar de nuevo. Los videojuegos, los juegos de PC, las minis, las cartas, todo poco a poco se arrincona y se guarda en cajas en el sótano o en el altillo, "gracias" a las responsabilidades. Y, con ellos, parte de la ilusión. (Joder, ya sabía yo que acabaría melancólico).

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

Sois las nuevas generaciones, los que estáis ahí al pie del cañón, el futuro del frikismo. Que no muera la Fuerza con vosotros. Aunque cueste, hay que intentar seguir jugando. Y los "viejos" también. Porque, como dijo no-recuerdo-quién en su firma: "No dejamos de jugar por hacernos viejos; nos hacemos viejos por dejar de jugar".

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, Hordas WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2007 Privateer Press LLC.
 Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybrid, Rag'narok, AT-43 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, sino únicamente a título informativo.

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección <http://www.cargad.com>.
2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.
3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quieres utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").
4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.
5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.
6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (info@cargad.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.
7. ¿Cuántos zombies se necesitan para cambiar una bombilla? Ninguno. Están esperando a que ataque primero.

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: Jorge Díez Garrido

Asunto: [40k] Tiránidos

Muy buenas. Lo primero, felicitaros por la revista, no me pierdo ni un número, y siempre espero el siguiente lo antes posible ;).

Bueno al grano que esto es largo. Yo quería preguntar una duda sobre los tiránidos. Veréis, en la descripción de sus armas viene que si un tiránido se equipa con dos armas iguales, éstas se consideran acopladas.

Bien, el otro día sugirió la disputa jugando una partida ya que un colega decía que si equipaba con dos cañones venenosos a un cárnifex, éste disparaba dos veces los cañones (4 disparos, ya que tiene 2 ataques, dos disparos un cañón venenoso) y además repitiendo la tirada. Yo decía que al considerarse dos cañones venenosos acoplados, disparaba como un cañón venenoso y repitiendo tiradas fallidas, ya que en el reglamento pone que las armas acopladas cuentan como una sola a efectos de disparo. Es más, en el reglamento pone como ejemplo un land raider marine que dispara sus bólteres pesados acoplados, disparando 3 disparos porque es pesada 3, y repitiendo para impactar, y en el códex de marines pone explícitamente que está armado con dos bólteres pesados acoplados.

Bien, lo que os quería pedir si es posible es algún documento oficial que respalde mi opinión, ya que el chico está empeñado en que dispara 4 tiros, aun con dos foros enteros en contra y el reglamento a nuestro favor...

Muchas gracias, siento la extensión del mensaje. ¡¡Seguid así chicos!!

¡Buenas!

Cuando un arma se considera acoplada, dispara una única vez (tantas como ponga el perfil) tal y como se indica en la sección del reglamento. Al ser acoplada, se repiten las tiradas para impactar fallidas. Igualmente, se considera un arma a efectos de disparo. Así, un Dreadnought Marine con un Cañón Láser acoplado puede disparar el cañón láser y otra arma (puesto que un Dread puede disparar dos armas).

Sinceramente, no hay forma de convencerle si no quiere ser convencido, porque el reglamento es lo más oficial que hay. Las armas acopladas funciona como tu dices. El único caso (de los Tiránidos) que se le pueden poner armas adicionales al Cárnifex es utilizando Devoradores. En este caso, se le pueden poner dos pares (es decir, la miniatura tendría cuatro) de Devoradores. Cada par actúa como un Devorador acoplado.

Si al Cárnifex (o al Tirano) se le ponen dos Cañones Venenosos, tal y como explica en el Codex Tiránidos (sección de armas) al ponerle a una Criatura Monstruosa dos armas iguales, éstas se consideran un arma acoplada. Es decir, dispara según su perfil repitiendo las tiradas para impactar fallidas. Los Devoradores se compran, según se indican en el perfil del Carnifex y del Tirano, directamente como armas acopladas.

Espero que tu amigo se convenga. Si no, sácale un Land Raider y dile que dispara cuatro cañones láser, repitiendo las tiradas para impactar fallidas.

De: Diego Villate

Asunto: [WH] Preguntas

Tengo un par de dudas que espero que puedan ayudarme:

1. Pueden los goblins usar sus redes aun si los han cargado por un flanco o la retaguardia? es que en la erratas no dice nada y las armas como la pica, la lanza (que tienen características diferentes a una simple arma de mano) o ganar el +1 por arma de mano y escudo a la salvación por armadura, sólo se aplican en combate por el frente.
2. Si una unidad de garrapatos saltarines sale de la mesa por haber perseguido y el siguiente turno entra y determinando la distancia que pueden mover pueden cargar a una unidad... pueden hacerlo, lo digo por aquello de que unidades que entran a la mesa no pueden cargar, yo se lo de reglas particulares por encima de generales pero...
3. Puede un personaje de los elfos silvanos sin marca o con una marca diferente unirse a una unidad de bailarines guerreros? La verdad es que no dice en ningún lado esto, sí se especifica que un noble con la marca de bailarín guerrero sólo puede unirse a una unidades de bailarines guerrero pero no este otro caso.

Buenas :)

1. Sí. No son armas de disparo y no dice que sólo se aplique a una carga frontal.
2. No, dado que entran en la fase de "Resto de Movimientos", que va después de Movimientos Obligatorios (que es cuando DEBEN mover).
3. Sí, a no ser que en la descripción de la otra marca se diga lo contrario (como p.e. Cambiantes).

Subscripción

Como los lectores más avezados se habrán dado cuenta, en la página web de ¡Cargad! hemos introducido algo muy simple: nombre de usuario y contraseña.

Tal y como es de esperar, os podéis dar de alta en ¡Cargad! (de forma, no hace falta decirlo, totalmente gratuita). Estamos trabajando para que los usuarios registrados de ¡Cargad! puedan ele-

gir si quieren estar suscritos o no (es decir, que os podáis apuntar vosotros directamente o no). De momento, y para evitar problemas, la subscripción antigua seguirá funcionando (y se os avisará de todo y con tiempo si hay cambios).

No os queremos avanzar todas las ideas que tenemos para los usuarios de ¡Cargad!. De momento ya están operativas las encuestas, y (esperamos)

pronto estará disponible la subscripción on-line. Tened un poco de paciencia que somos pocos y trabajamos mucho :)

Muchas gracias a todos por vuestro tiempo, vuestra ilusión y vuestra paciencia.

El equipo de ¡Cargad!

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

De: Guillem Roura

Asunto: Munchkin

Muy buenas a todos los integrantes de la redacción, y felicidades por vuestro trabajo. Mes tras mes, sigo devorando líneas y líneas de "¡Cargad!", siempre a la espera del siguiente número.

Sé que esta es una revista dedicada a los wargames, pero el artículo acerca de la historia de los wargames me ha hecho recordar un juego de cartas con el que me topé hace ya un año. Se trataba de Munchkin, una especie de partida de rol, parecida a Magic: The Gathering, pero centrado en un viaje a través de oscuras mazmorras.

Dos tipos de cartas: Portal y Tesoro. Los portales se abren al inicio de cada turno del jugador, y de ellos pueden emerger criaturas, maldiciones, habilidades... La base del juego es la lucha contra las criaturas para así subir de nivel. Empezando con el nivel 1, el objetivo es llegar al 10. Los demás jugadores pueden ayudar o putear, según les convenga. Con cada monstruo muerto, se puede conseguir tesoro, que incluye objetos, armas, armaduras, etcétera. Aunque el sistema de juego no es innovador, es muy adictivo, pero uno de sus grandes atractivos es el sentido del humor... pues las criaturas contra las que luchas son, por ejemplo, el "Pollo dopado con esteroides", la "Nariz Sombría", la "Suegra del Señor Oscuro", una de las más terribles criaturas, o "La Viuda de Andrés Queleto e Hijos, reparaciones y cirujía". Armas como la "Espada Bastarda y Traicionera" o el "Apuñalador Semiautomático", armaduras como el "Yelmo Cornudo" o la "Coraza de Diseño", objetos como el "Báculo de Napalm" o el "Agua Mineral de Marca" pueden ser de ayuda en el viaje a través de misteriosas y peligrosas mazmorras. Este e-mail no pasa de ser una mera recomendación. El juego se compone de su base y de dos expansiones ("Hacha Descomunal" y "Pifias Clericales"), y proporciona risas y diversión sin igual para tardes con los amigos o noches de fiesta aguadas. Obviamente, si los jugadores son gente friki, el juego resulta mucho más divertido.

¡Buenas, Guillem! :)

Uf, sí, el Munchkin... Ya van por la ¿quinta? expansión creo... y hemos visto el Star Munchkin (Munchkin en el espacio), Criaturas y Cultistas (Munchkin de Cthulu), el viciante Chez Geek (Vagos Comparten Piso, parecido pero diferente) y el juego de Cálculo Electrónico. Al no ser juegos de estrategia ni con miniaturas no hablamos de ellos en el artículo, pero sí, lo conocemos y hemos jugado :)

De: Palmax

Asunto: [Magic] ¿Por qué no?

Hola, chicos. Me gusta vuestra e-revista, es curioso como la gente hace algo currado de forma colaborativa. Algún día cuando tenga tiempo me gustaría realizar un pequeño artículo.

Mi sugerencia es sobre el mítico juego de cartas, ¿no querríais hacer algún artículo comentando combos o mazos?

Hola, Palmax.

El artículo será bienvenido :)

Sobre lo de Magic, La revista es sobre wargames con miniaturas. Magic ni es un wargame ni tiene miniaturas. Sin embargo, se trata de un juego fantástico y por lo tanto tendría cabida en "No Solo Minis" (donde ya hay frikismo más allá de las miniaturas: literatura, cine, cómics...). El problema es que para una sección fija como sería una sección de Magic en NSM necesitaríamos un experto en el tema que se comprometiera CADA mes a hacer una página con comentarios (ampliaciones, combos, mazos...). Algunos colaboradores ocasionales son magiqueros, pero por desgracia ninguno se ha podido comprometer a estar cada mes con una página. (Y aunque algunos de la redacción tenemos nuestros mazos por ahí, no somos tan expertos en el tema como para hacer una página sobre ello...)

De hecho nos encantaría disponer cada mes de una página de videojuegos, otra de rol y otra de cartas. Pero hasta que no aparezcan voluntarios que REALMENTE puedan y quieran hacerlo mes tras mes, no lo haremos...

De: Patricio Arroyo

Asunto: [WH / Wiki] Duda wiki

Hola, entre a la Wiki de Cargad y me encontré con una serie de mercenarios que no había visto en la página de GW, específicamente: Harén de Abd al Wazaq, Arqueros de Skarloc y Compañía Roja de Remas. Estas dos últimas ni siquiera tienen historia...

Ahora, ¿Dónde saco las miniaturas? ¿Son medianamente "oficiales"?

¡Buenas!

Es importante remarcar que, mientras la web de GW se centra casi exclusivamente en el juego, en la wiki se trata el trasfondo. Es por ello muy probable que haya muchas cosas de la wiki que no se reflejen en el juego.

Lo de historia de cada uno de los Regimientos de Renombre, poco a poco sois vosotros, los lectores (y nosotros también, eh?) los que vamos ampliando el material. Por ejemplo, se pueden

encontrar referencias a los Arqueros de Skarloc en algún manual antiguo de Warhammer y en alguna White Dwarf de los años '80. Estos Arqueros eran de los primeros Elfos Silvanos que creó Games Workshop, pero (a diferencia de los Ogros de Golgfag o los Desollahombres de Mengil) no "resucitaron" ni cuando se creó el libro de Mercenarios, ni después. Games Workshop tiene muchos Regimientos de Renombre pendientes por hacer... a ver si hay suerte...

En los tres Regimientos de Renombre que mencionas, los tres aparecen en el trasfondo de Games Workshop, si a eso te refieres como "oficial"... (Insistimos que la wiki es de TRASFONDO, no de juego...). El Harén no tiene miniaturas (que sepamos). Los Arqueros de Skarloc son de mediados de los '80 y dudo que encuentres dichas miniaturas a no ser que sea por ebay y a precios desorbitados. En cuanto a la Compañía Roja de Remas seguimos buscando.

De: César Quintero, de Colombia

Asunto: [WH] Enanos

Hola, soy un jugador enano de WH Fantasy y traigo un par de dudillas sobre el manejo de mie ejército en lo relacionado al reglamento:

- 1 Si yo como estrategia decido NO hacer aparecer a los mineros en el 2do turno, sino que deliberadamente los dejo para que aparezcan por ejemplo en el tercero, entonces en ese tercer turno, ¿debo sacar 4+ , ó tengo 3+ porque en el segundo no los saqué ?
- 2 El Yunque Rúnico. Sobre los disparos contra el yunque, el reglamento dice que son aleatorios. Esto quiere decir que los disparos que ya superaron la tirada para impactar se reparten miti - miti entre los guardianes del yunque y el herrero, ó 5 y 6 para el herrero, o qué?

¡Saludos, César!

Sobre tu primera pregunta, en el turno 2 pueden salir con 4+, en el turno 3 con 3+, en el turno 4 y posteriores con 2+. Aunque decidas no salir, la tirada es inmodificable. No hay ninguna anotación en el libro de Enanos (ni en el Reglamento) que indique lo contrario...

Sobre el Yunque, significa que si tienes tres miniaturas (dos Guardianes y un Señor), por cada impacto tira 1d6; con 1-2 va al primer Guardián, 3-4 al segundo Guardián, 5-6 al Señor. Si, en el siguiente disparo, ya sólo quedan un Guardián y un Señor, de 1-3 iría al Guardián y con 4-6 al Señor.

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

De: Eladio Fernández

Asunto: [Axis & Allies] Sobre War At Sea

Hola, me animo a mandaros una pequeña nota acerca del artículo sobre War at Sea, el juego de miniaturas de Wizard, aparecido en vuestro número de Abril.

En líneas generales estoy de acuerdo con las opiniones expresadas por Namarie, como por ejemplo su valoración de que el juego es entretenido, atractivo, variado y táctico. Aunque la abstracción no es algo muy apreciado por los jugadores creo que el ejercicio de síntesis realizado en este juego es digno de alabanza. En los foros de Wizards existe una corriente que desee incorporar reglas más detalladas, sin darse cuenta que intentan alterar lo que es un tratamiento Operativo para convertirlo en Táctico, cuando esto siempre va a quedar mal porque no fue la filosofía de su diseñador. Quién quiera eso que se compre Victory At Sea de Moongoose. Los resultados obtenidos, con alguna excepción, reflejan bastante bien a sus antecesores históricos, (algunos jugadores alucinan con los torpedos japoneses Long Lance, pero deberían acudir a las bibliotecas... ¡Norteamericanas!

Sin embargo en cuanto a la calidad de las miniaturas disiento. De acuerdo que las lanchas MAS son dos mocos en una peana, (tampoco hacia falta el adjetivo, digo yo...) pero para nada estoy de acuerdo con las unidades pesadas y medianas, y si no acercaros a comprar alguna miniatura de marcas de metal como NAVWAR ó Skytrex y ponerlos a comparar, las de Wizard ganan por goleada, (únicamente GHQ las supera). Especialmente los portaviones Japoneses y los acorazados. Eso sí, las unidades más pequeñas, destructores, submarinos y demás si son malas, aunque, repito no tanto como la gran mayoría de las de metal, pero al menos son reconocibles al instante para determinar la clase y tipo de cada navío que es de lo que se trata.

En cuanto a lo de caro, (¿que no lo es actualmente?), tengo una matización, que está unida a la distribución de las miniaturas entre raras, no comunes y comunes. En cada booster viene siempre una rara, dos no comunes y dos comunes. Todas las raras corresponden a unidades que historicamente fueron escasas y singulares, mientras que entre las comunes encontraremos la base de las flotas. Comparado con Star Wars, se sale ganando. En especial porque históricamente ningún bando poseía tres Yamatos, ó cuatro Nelson ó cinco Tirpitz.

Pero si que necesitaremos 12 destructores Javelin, ó 15 Akikaze ó tres escuadrones de Devastadores.

En fin, os animo a darle una oportunidad y quedareis, espero, sorprendidos de su jugabilidad y capacidad de enganche.

Buenas :)

Antes de nada, aclarar que la opinión de un redactor no tiene por qué reflejar la opinión de toda la revista. Como artículo de opinión sobre un juego, obviamente es subjetivo y basado sobre la experiencia de quien lo ha escrito...

Ahora, al habla Namarie, autor del artículo. Cierto es que la gracia del juego (ya del A&A:M) es haber concentrado muchos aspectos de las tropas y posibilidades en pocas reglas.

En cuanto a escultura, el autor opina que la escultura de los barcos, aviones y demás de WAS es más que correcta, pero la pintura no. Tanto los aviones en general como algunos de los barcos más grandes tienen un buen nivel de pintado. Pero lo que molestó es que en los barcos pequeños no hubiera ni un detalle. Ni una bandera, ni una tinta para simular las ventanas. Nada.

He probado (por desgracia para mi bolsillo) muchos juegos de miniaturas repintadas: Axis & Allies (miniaturas y WAS), Mechwarrior, Dreamblade, Heroclix, Horrorclix, Dungeons and Dragons, Mage Knight, Star Wars (miniaturas y SB)... En todos ellos hay miniaturas mejores y miniaturas peores, hay algunas mejor pintadas o peor pintadas, y algunos juegos tienen un nivel de miniaturas mucho más curradas que otros. Por ahora las naves de SW:SB y las miniaturas de Dreamblade ganan (para mí) en cuanto a calidad de pintura (¡hasta un triste A-Wing tiene detalles!), y debo decir que Axis & Allies pierde (ya perdía en cuanto a pintura la versión de miniaturas, con tanques completamente verdes o minas con un triste cartel... pero War At Sea...).. Que un Jawa de star wars no es más grande que un HMS Sidney (creo que era ese...) y sin embargo el Sidney es gris monocromo cuando en el jawa hay por lo menos tres colores (incluyendo dos puntitos que son los ojos). Y, excluyendo los aviones, creo que el 50% de las miniaturas de War At Sea tienen una mala calidad de pintura. En términos absolutos (hay una capa o una capa y tinta, lo que es poco pintado) y relativos (comparado con los demás juegos de miniaturas repintadas). Insisto, que es mi opinión, pero he comparado con otras. De acuerdo en que las comunes deben ser comunes. Pero sigue habiendo

una mala distribución por "facciones" (en comparación debería haber muchas más unidades japonesas que italianas).

Sobre el precio, a los hechos me remito. En War At Sea, cinco (5) miniaturas (R+2I+2C) valen si no recuerdo mal 15 euros. Por 22 euros tienes un booster de Star Wars Starship Battles con siete (7) miniaturas, incluyendo siempre una rara y una "grande" (que en un 33% de los casos también es rara). Lo mismo para un booster de Star Wars "huge". Y comparo con productos de Wizards, que si nos vamos a Wizkids la cosa cambia (en Heroclix en cada booster de 8 euros tienes 4 miniaturas, una de ellas generalmente rara). Si nos fijamos en los boosters estándar (sin miniaturas "huge") de Dreamblade, de Star Wars, de D&D, siempre tenemos más de 5 miniaturas (7 es lo habitual), siempre hay una rara, y siempre cuesta hacia los 15 euros. Creo que (debido a que suele haber una miniatura más grande) debería compararse con los boosters con miniaturas grandes de la propia Wizards (aunque cualquier nave huge de SW:SB sea más grande que un USS Enterprise), ya que valen lo mismo, y Star Wars (o D&D) tienen invariablemente más miniaturas. De ahí que tener una flota aceptable sea más caro en War At Sea que en Star Wars...

Remarcar que en ningún momento hemos dicho que el juego sea malo. Todo lo contrario: el juego es muy bueno, pero es caro y las miniaturas en general son mejorables en pintura.

De: Agustín Lasso

Asunto: Miniatura

Buenas tardes, primero me gustaría felicitaros por el gran trabajo que haceis, y también preguntar si podríais poner unas fotos de una mini que he modelado, y que vendere por mi web, me haríais un gran favor, si queréis ver la mini podeis hacerlo aqui;

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



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

De: Jack El Birras

Asunto: [Varios juegos] ¡Ayuda!

Hola, en primer lugar el hola claro en segundo felicitaros, hace poco que soy lector vuestro y quiero decir que es de lo mejor que he visto relacionado con el hobby pues poneis lo que verdaderamente queremos leer y no anuncios y castañas de esas...

Despues del saludo y los elogios vienen las dudas, que haber si me podeis resolver, he estado preguntandome simepre si habria un juego de esta indole, de este tema.. segunda guerra mundial, es mas, estube trabajando un pokito para hacerme yo uno usando los tipicos "muñequitos" que vendian en los quioscos, pero al leer vuestra revista pense el tipico, que coño si ya esta hecho la pago y me ahorro trabajos !

En fin, dudas, ¿dónde comprar axis and allies? Hay un monton de cajas, algunas son "rollo" risk, ¿es la de miniaturas la buena no? luego he visto las expansiones ytal, son necesarias tb? ¿el juego mola? ¡parece que si !

Luego, que diferencia tiene con flames of war ? es mucho mas caro eso lo he podido apreciar mirando por internet.. pero en cuanto al juego ? no se, parece muy complicado este, fow, pues veo que hay que estar tirando de historia a menu-do..

En el caso de empezar a jugar A&A luego aprovechando las minis se podria jugar a flames of war ?

Otra cosa. ¿Qué diferencia hay entre AT-43 e Infinity? Hay ya de momento tb diferencias de precio, en el de Rackham la caja vale 60 euracos mas luego los libros de ejercito.. y el reglamento pues el de la caja sera incompleto, ¿no? Y el de infinity, no se pero ya tengo el reglamento descargado de su web, no se si sera el completo, pero de momento estaba bien... La caja vale mas barata, y hay mas facciones y tienen todas un starter de 30 eurillos, no hace falta libro de ejercitos , ¿o si? ¿El juego es similar? ¿Hay o habra mucha diferencia de pasta?

Lo que si hemos hecho ya es decidrnos tb por el DBA, ¡nos parece un jugon! ¡Y estamos ahora todos mirando que ejercitos empezar a coleccionar!

¡Buenas, Jack!

Sobre A&A, te recomiendo que pases por la web de Wizards sección Axis & Allies. Ahí tienes un listado de todos los juegos de A&A. Básicamente hay de dos tipos: de tablero (rollo Risk) o de miniaturas.

El primero tiene todo en la caja, y son varios juegos diferentes ambientados en la 2GM, que si centrado en

Europa, que si en el Pacífico, que si a nivel mundial... Como la mayoría de juegos de mesa de Avalon Hill, son muy recomendables.

Luego tienes el Axis & Allies Miniatures (y el War At Sea). Son dos juegos de miniaturas coleccionables de combate terrestre/aéreo y naval/aéreo. Las miniaturas son de mayor calidad que las del juego de mesa (vamos, son miniaturas de verdad), prepintadas, y el juego está muy bien. Lo "malo" es que al ser aleatorias para tener asegurada una cierta variedad la inversión que tienes que hacer es mayor que la de un juego de mesa.

Respeto a diferencias A&A - FOW, hay muchas. FOW es como los juegos normales, es decir, tienes un libro de reglas, las listas de ejército, y las miniaturas que tienes que comprar (hay diversas marcas) y pintar. Si quieres un ejército alemán de panzers, pues te compras los panzers y punto. Las miniaturas son de metal. El juego es algo más complicado que A&A, porque intenta ser bastante realista, pero nada que no se pueda aprender. A&A es un juego de miniaturas coleccionables, las miniaturas son de plástico ya están pintadas pero son aleatorias (si quieres un ejército alemán de panzers, ya puedes comprarte boosters). Si quieres un poco de todo, sale más barato y ya lo tienes pintado. El juego es más sencillo sin perder diversión.

Lo de complicado en FOW, no es necesario. Puedes jugar perfectamente una batalla de japoneses vs ingleses aunque no se enfrentasen. En cuanto a complicado, sí, FOW tiene más chicha que A&A pero no es tan complicado.

Acerca de la compatibilidad de miniaturas, algunas miniaturas sí que podrás aprovecharlas (aviones, algunos tanques) pero no todas. Recuerda además que en FOW todas las miniaturas están a escala, mientras que en A&A hay varias escalas (la de infantería, la de tanques..).

Ahora, a por el segundo tema: AT-43 e Infinity. Son diferentes en algunos aspectos. En cuanto a juego, ambos son juegos de escaramuzas futuristas. Con sus diferencias, claro, pero podríamos decir que AT-43 es más un juego de unidades y que Infinity es más de miniaturas.

En cuanto a miniaturas, AT-43 es de miniaturas prepintadas de plástico, Infinity es miniaturas de metal por pintar.

En cuanto a ambientación, muy diferente. AT43 se situa en una guerra fría (URSS vs USA en cierta forma) donde algunos extraterrestres se han metido por

en medio; un cierto aire Pulp pero ambientado en un futuro cercano (más o menos). Infinity se desarrolla en un futuro no tan cercano donde las potencias son otras (Oceanía, Oriente, el mundo árabe...). Personalmente me gusta mucho más el trasfondo de Infinity, está más elaborado, pero es cuestión de gustos.

En AT-43, el reglamento es incompleto, luego hay que comprar los libros de ejército y las cajas con miniaturas. En Infinity, En Infinity, el que te has descargado de la web es para aprender a jugar, no es bien bien el reglamento completo. Mi consejo es que compres el libro: no sólo tiene el reglamento completo con muchas imágenes sino TODAS las listas de ejército (no es necesario comprar luego libros de ejército), y TODO el trasfondo (que es mucho trasfondo).

Si lo que importa es el nivel de gastos, tu elección es sin duda Infinity. Primera porque en uno ya tienes reglamento y listas de ejército, en el otro no. Segunda, AT43 implica más miniaturas que Infinity, y como el precio es muy parecido (pese a ser unas de plástico pintadas y las otras de metal y por pintar) sale más barato Infinity.

De: Jose Aliaga

Asunto: [Rezolution] ¿Dónde?

Muy wenas!!! acabo de ver las espectaculares minis k presentais en el numero 21 del juego Rezolution, particularmente de los CSO Peace Keepers, que, la verdad, el juego no me tira mucho, pero si esas minis (que, de conseguirlas, se convertirian en fieles servidores de nuestro gran emperador, y darian sus vidas con mucho gusto, matando, eso si, a la mayor cantidad de orcos, tiranidos y marines del caos como grandiosos guardias de asalto o "soldaditos"). querria saber si existe algun portal en internet o algo para pillarselos. Ea un saludo!!!!

¡Muy buenas!

Sin duda la mejor manera de comprarlo es mediante la propia tienda on-line de Aberrant Games (<http://store.aberrantgames.com/>). Son absolutamente de fiar y las miniaturas llegan en buen estado y más rápido de lo que piensas. Si quieres una tienda más cercana, en UK tienes (por ejemplo) la tienda web de Arcane Miniatures <http://www.arcaneminiatures.co.uk/>

Si te refieres a algo más "local" sentimos decirte que por ahora no hay ningún distribuidor ni importador oficial, aunque es posible que e-minis traiga miniaturas de Rezolution en un futuro...



WARHAMMER

Empezamos por la buena noticia (buena para algunos, claro). Y es que ya está confirmado que finalmente el próximo ejército de Warhammer que va a salir, y será este mismo año, serán los Asur. Aquí os traemos, directamente desde Warseer (www.warseer.com) un recopilatorio con las noticias más frescas de los **Altos Elfos**. Por supuesto, como siempre remarcar que son rumores, no confirmados, y que aún está todo en fase beta por lo que muy probablemente de lo aquí descrito habrá cosas que finalmente no serán, y algunas que serán no están aquí.

- Salida: Noviembre 2007
- El autor del libro será Adam Troke
- Personajes especiales: cuatro Comandantes (Tyrion, Teclis, Eltharion y Alith Anar) y dos Héroes (Korhil y Caradryan, capitán de la Guardia del Fénix). Se ha oído que podría volver la Reina pero otro rumor lo ha desmentido.
- Intrigas en la Corte podría desaparecer. Se ha dicho que en vez

de desaparecer sólo se aplicaría si sólo hay Héroes en el ejército.

- Al parecer **TODOS** los Altos Elfos atacan primero (como regla de ejército), aunque obviamente no se aplica a las monturas y seguramente tampoco a las armas a dos manos.
- Nuevo Dragón de plástico, algo más "al acecho" que el actual "levanto las manos y pego un grito" (me cago en el señor M). No habrá unidad de Dragones, pero habrá objetos mágicos que reflejen la estrecha relación entre Elfos y Dragones.
- De hecho habrá tres tipos de Dragón en el libro.
- La mayoría de kits de plástico serán de Martin Footit.
- Ya se conoce la nueva matriz de héroe de plástico (a pie y a caballo, general y portaestandarte). Ver foto.
- Un nuevo tipo de Héroe.
- Se dice que los Héroes podrían llevar dragones además de los Comandantes. Quizá es que tenemos a un Maestro Dragonero

como Héroe y es precisamente este nuevo tipo de Héroe...

- Nueva matriz de plástico de Magos (uno a pie y otro a caballo).
- Lanceros más baratos. Podrían equiparse con armadura pesada en vez de ligera. Siguen luchando en tres filas. Nuevas miniaturas, que NO serán compatibles con la Guardia del Mar pero tendrá accesorios para poder representar las diferentes provincias.
- Arqueros más baratos. Además disparan con una fila adicional si no mueven.
- Guardia del Mar más barata, pero especial en vez de básica y muy diferente a los lanceros con arco que son actualmente. Se dice que serán más estilo piratas: el campeón lleva parche en el ojo y una águila para poner como mascota; el músico tiene pata de palo. Llevan armadura ligera, arco largo, disparan en dos filas y parece que podrían tener un despliegue parecido a los mineros enanos.



La nueva matriz de General + Portaestandarte de Batalla de Altos Elfos. Caballo, capas, alas, arcos, escudos... Todo, vamos :)

Novedades ... Noticias ... Ne



WARHAMMER

- Yelmos más caros en puntos. Nueva caja de 5 minis de plástico (se pueden hacer Yelmos o Dragoneros).
- Dragoneros más caros. Nueva caja de 5 minis de plástico (se pueden hacer Yelmos o Dragoneros). Llevan armadura de Ithilmar (salvación 4+).
- Sombríos sin cambios (quizá algo más baratos).
- Ellyrion más caros. Nueva caja de 5 minis de plástico.
- Carros más caros. Ya no serán 2x1. Al parecer tendrán la opción de substituir los caballos por... ¡Leones Blancos! Nueva miniatura, de plástico.
- Hoeth más baratos y no serán 0-1. Armadura de Ithilmar (salvación 4+). - 1 a las tiradas para impactarles de proyectiles de F5 o menos.
- Vuelve la Guardia de la Reina (rumor no confirmado).
- Fénix más baratos y no 0-1. Armadura de Ithilmar (salvación 4+). Cambian el miedo por Inmunes a desmoralización. Suben a dos ataques cada uno.
- Leones Blancos más baratos. Puede que tengan Armadura de Ithilmar (salvación 4+).
- Lanzavirotes de Repetición posiblemente más caros. Se dice que ya no serán 2x1
- Las águilas ya no serán 2x1. Nueva miniatura de metal.

Y otras novedades y noticias relacionadas con el mundo de Warhammer:

- En Julio: **Mighty Empires** (caja con juego nuevo muy enlazado a WH). Prepedido 9 de Junio. El juego tendrá 48 baldosas de plástico hexagonales (42 "dobles" y seis de montaña) y un reglamento que servirá para jugar campañas de Fantasy pero también como juego independiente. Además de las baldosas hay ciudades, pueblos, etc. e incluso se dice que habrá una matriz para cada raza (totems orcos para orcos, zigurats para HL's...). En la WD de Julio regalarán dos baldosas y dos edificios (una torre y un tótem orco).
- El famoso kit de general y portaestandarte **Enano** de plástico tardará. Se rompió el molde... tardarán en hacerlo de nuevo, pero lo harán.
- Para Imperio: nah, lo que ya sabemos, nuevos magos, lanzacohetes, flagelantes... Todo de

plástico. La nueva caja de caballería imperial tendrá que esperar. Igual que han sacado un necrón dorado, parece que saldrá para celebrar el 30 aniversario de la WD un caballero imperial dorado (?).

- Para los Enanos: el **Lanzallamas** de plástico se acerca (los Matatrolls de plástico aún no).
- Para pielesverdes: Dentro de poco, **jefe goblin en araña gigante**. Los jinetes de jabalí de plástico aún tendrán que esperar.
- Ah, la **sierpe alada** nueva probablemente será de resina pero NO será de forgeworld, parece que GW ha creado una rama llamada "GW Resins" que vendría a ser el mismo equipo que forgeworld pero parte oficial de GW. No, yo tampoco lo entiendo bien... GW piensa hacer más minis de resina, sobre todo aquellas que sólo se van a tener una de cada (personajes especiales en superbicho y cosas así).
- Para primavera del 2008, vienen los **No Muertos**. John Blanche está dirigiendo todo el arte (ups) para que los no muertos no sean no muertos genéricos sino no muertos especiales (?). Por ejemplo, los zombies parecerán más algo creado artificialmente que no los zombies clásicos (rollo frankenstein? no lo entiendo...). El rumoreado Golem de carne está desmentido. Sí que podría haber ogros no muertos... En los Vampiros, las líneas no afectarán tanto al vampiro sino al ejército, y habrá habilidades que permitirán crear vampiros únicos (miedo me da ésto... los jugadores encontrarán dos o tres combinaciones de habilidades y sólo veremos esas en los torneos... Como si no tuvieran bastante los culoduros...). Ya están finalizadas las nuevas miniaturas de plástico: zombies, necrófagos, esqueletos (incluyendo esqueletos no humanos y Guardia de los Túmulos). Se rumorea que habrá nuevas miniaturas para vampiros incluyendo dos necrarcas y una Lahmia, y... una Dragona Sangrienta... y un vampiro transformado en murciélago... Lo que sí habrá es nigromantes de plástico (a pie y a caballo) y éstos tendrán una importante mejora para hacerlos realmente atractivos frente a los colmilludos. El último rumor de condes vampiro constaba de tres palabras: "Carro de plaga". Ya veremos.

- En Septiembre de 2008 veremos los **Elfos Oscuros**. Las miniaturas ya se están esculpando .
- Para **Skavens**, se han hecho nuevas miniaturas de guerreros de Clan (más pequeños y sin esas peacho manos) y nuevos Alimañas de plástico.
- **Caos**: antes de sacar el libro (2009 al final?) habrá mucha novedad de plástico. Este mismo año (Navidades), y aprovechando la salida del Caos de 40k, tendremos (todo de plástico) un nuevo **Príncipe Demonio** (que parece que se podrá usar el mismo en Fantasy y en 40k, con una base para adaptar de un juego a otro, pero usando la misma miniatura... vamos, para aquellos fans del Caos que lleven un príncipe demonio en Fantasy y en 40k), un nuevo **engendro, desangradores y diablillas** (ya hechos); de los demás demonios no hay noticias. Para el año que viene (probablemente) habrá nuevos **Bárbaros**, nuevos **Guerreros** (más dinámicos y con más opciones de armas), nuevos **Caballeros** y nuevos **Carros** (obviamente de plástico). Al parecer ésto estaría dentro del nuevo batallón, previsto para este mismo año. El pack de personaje a pie y a caballo (general y porta) de plástico podría aparecer también pronto.
- **Asedio**. El año que viene veremos este suplemento... y puede que el de escaramuzas (**Skirmish**)...
- **Warmaster**. Se están planteando relanzarlo con todas las miniaturas de plástico (si han podido para Battle of Five Armies, por qué no para Warmaster?). Hasta se ha oído que podría salir Warmaster Ancients, con mucho plástico, para hacer competencia directa a DBA.
- **Man'o'War**. Sí señores... el juego de batallas navales en el mundo de Warhammer **VUELVE!!!** (bueno, no está confirmado pero han dicho que podría volver). Se ha oído que podría prepararse para usarse en conjunción con Warmaster y Mighty Empires. Con el relanzamiento de Talisman este mismo año, tan sólo que da un juego de los importantes por revisar... HeroQuest... a ver si hay suerte...

TALISMAN



Poco a poco se desvelan más detalles del clásico juego de Games Workshop que verá la luz (otra vez) este otoño (a principios de Octubre).

Este juego, para 2-6 jugadores (que compiten entre sí), tiene una duración de unas 4 horas (dependiendo del número de jugadores, claro) y se podría explicar, para aquellos que no lo conozcáis, como un cruce de juego de la Oca y un juego de tablero. Cada jugador controla un personaje, en su turno mueve (dados) hacia una casilla, y en esa casilla puede haber "recursos" (algo bueno) y bichos malos. Si decides luchar y derrotas a los bichos, te quedas con los recursos. Evidentemente hay aliados, hay magia, los personajes se pueden convertir en sapo, pueden coger objetos cada vez más poderosos... hasta llegar al centro donde hay un dragón "que te cagas"

El juego, que en principio sólo aparecerá en inglés (aunque ojalá lo traduzcan) tendrá un precio de 45€, incluirá tablero, un manual de 20 páginas (y sí, el juego es muy sencillo), montones de cartas, fichas de personajes (¡14!), dados de seis caras... A destacar que el juego NO irá a priori con miniaturas sino con cartoncitos, pero evidentemente los personajes serán un enano, un mago, un bárbaro, un elfo...

Y han anunciado que Capcom va a hacer una versión para consolas... 2.007 va a ser el año de Talisman.



CONFRONTATION

Para Junio nos esperan novedades de los **Daikinees** (el arquero Kurujaï), para **Devoradores** (Scrupule, un elfo malo; el Seigneur des Carnages y el Aspic), **Orcos** (Místico de Behemoth), **Enanos** (Bâl-Torg-2), **Grifos** (Phidias-2) y **Leones** (Quimera).



Místico de Behemoth (Orcos) (1x 8€)



Kurujaï, arquero Daikinee (1x 8€)



La Quimera, para los Alahan (1x 40€)

AT43



Este mes de Junio deberían verse las primeras miniaturas del **Bloque Rojo** (Red Block), como soldados y... ¿gorilas? Además, aparecerán algunas de las novedades de las otras dos facciones, a destacar la de Tiamat para los Therians...



Y llegan los rusos... perdón, el Red Block...



Tiamat para los Therian



INFINITY

Breves...

Muchas novedades este mes para nuestro (probablemente) mejor juego: Infinity. Contamos con refuerzos para Haqqislam (**Naffatûn**, soldados armados con lanzallamas), para Panoceania (**Cutter**, el segundo TAG), para Ariadna (**7th Foxtrot Rangers**) y para el Ejército Combinado (los Soldados **Morat** con Combi Rifle y los **Asesinos Especulares**).



Los nuevos Morat con combi rifle



Cutter (1x 30€)



¡Novedades para Hordas! Los Orboros ven su **Kromac**, (un hombre-lobo o algo parecido) y **Woldwyrd** (una piedra viva), Skorne a **Zaal y Kovas**, (otro tío en armadura japonesa roja, acompañado de un blandiblub verde con runas), Vastador tiene otro elfo (**Saeryn**) y otro ~~tránido~~ bicho de esos con alas (**Angelius**). Ah, y aparecen... ¡los hombres-cocodrilo! (o mejor dicho cocodrilos a dos patas). Este mes no hay novedades de Warmachine... :(



- Segunda extensión para **HorrorClix** <http://www.wizkidsgames.com/horrorclix/> llamada **Freakshow**, con los monstruos salidos de circos y demás.
- Se han visto más imágenes del nuevo juego de miniaturas construibles de Wizkids: **Star Wars Pocketmodel TCG**, o "el de naves para montar como Pirates" <https://secure.wizkidsgames.com/StarWars>
- Y hablando de Star Wars: Wizards ha anunciado que para **Star Wars Minis** (<http://www.wizards.com/starwars>) veremos, además del anunciado nuevo starter (ver ¡Cargad! del mes pasado) en Junio sale **Rebels and Imperials**, boosters de 5€ con miniaturas de sets antiguos (24 diferentes). En Noviembre veremos un nuevo set, llamado **The Force Unleashed**, coincidiendo con el videojuego del mismo nombre (con 10 Huges, y con algunas miniaturas del videojuego). Además veremos **Galaxy Tiles**, es decir, tableros nuevos para el juego basados en las películas...
- Félix Paniagua lanza para **Avatars of War** (<http://avatars-of-war.com/>) su tercer pielverde: un héroe Orco con dos hachas tan brutal como todo el mundo esperaba (ver imagen).
- **Rattrap Productions** (los que dominan el mundo Pulp) ha anunciado que dentro de poco

editarán **Broadsword Adventures**, o sea, espada y brujería (¿alguien dijo Conan?) para jugarlos al estilo Pulp, con muchos monstruos, con magia y con mazmorras...

- **Urban Mammoth**, los creadores de **Urban War**, ya tiene en la tienda online (<http://urbanmammoth.co.uk/>) los primeros lanzamientos de **Metropolis**, para jugar con escuadras al estilo de 40k.
- **Helldorado** (<http://helldorado.fr>), uno de los juegos más prometedores de este año, ya tiene disponibles las reglas on-line (en francés), y algunas imágenes de sus miniaturas...
- Por fin, **Transformers** (el juego de miniaturas construible de Wizards of the Coast, al estilo Pirates de Wizkids) ya tiene listado de "miniaturas" (y ya parece confirmado que tendrán el "look" de las películas y no de los cómics). Por desgracia :(<http://www.wizards.com/transformers/> Por parte de los Autobots tendremos a Bumblebee, Cliffjumper, Evac, Ironhide, Jazz, Jetfire, Longarm, Mirage, Optimus Prime, Ratchet, Smokescreen y Swerve. En el lado Decepticon estarán Barricade, Black Out, Bonecrusher, Brawl, Dreadwing, Dropkick, Megatron (evidentemente), Payload, Starscream, Scorponok, Thundercracker y Wreckage.





La Armada

Hace ya algo más de un mes que se acordó la "unión" (pero sin boda) de ¡Cargad! con el foro de La Armada. Así que si queréis estar a la última de las noticias, si queréis comentar cualquier novedad, si queréis explicar vuestras tácticas o queréis charlar sobre wargames, o cualquier tema friki (cine, cómics, videojuegos), La Armada es la comunidad que da cabida a todo ello:

<http://www.laarmada.org>

Además, por ahí pululan algunos miembros de este e-zine, como Athros (administrador del portal), Keyan Sark, Pater Zeo, Namarie...

Para darte de alta en La Armada simplemente entra en su web. Para acceder a La Armada necesitas simplemente un navegador web, y (como casi todos los portales), es gratuito.

La Armada cuenta con un foro, un servicio de mensajes privados, noticias actualizadas, encuestas, galería de imágenes... además de ser una de las comunidades más numerosas y activas en cuanto a wargames en español.

C-Wargames

Algunos de los más veteranos recordamos C-Warhammer como una segunda casa. La lista de correos dedicada a Warhammer, Warhammer 40.000 y demás juegos Games Workshop que más frikis de GW ha unido nunca.

Tras un período de baja actividad, el moderador de dicha lista decidió cerrarla. Algunos supervivientes decidieron crear una lista más amplia, abarcando todos los wargames y no sólo aquellos de Games Workshop, a la cual se han ido apuntando algunos de sus ex-miembros.

La nueva lista de correo se llama c-wargames, está incluida en Google Groups (es recomendable tener una cuenta de gmail para recibir los correos y acceder a otros servicios). Para apuntaros sólo tenéis que ir a la siguiente dirección:

<http://groups.google.com/group/c-wargames>

y desde ahí apuntaros.



Para aquellos que no lo sepan, una lista de correos no es más que una dirección de correos a la cual se pueden enviar correos y todos los miembros de la lista slos reciben al momento. y en la cual no se tiene límite ni de espacio ni de mensajes al día (aunque tendréis que esperar a que el Moderador os apruebe). El tráfico de momento es moderado/bajo (300 mensajes en menos de dos meses) y para leer los mensajes no hace falta más que un gestor de correo (Outlook, Thunderbird) o un navegador web, dependiendo de tu correo habitual. ¡Os esperamos!

Google Grupos



C-Wargames

Página principal

Debates: 9 de 398 mensajes · Ver todos»

[Goblins Confrontacion](#)

De Loren Andrie - 12/01 - 3 autores - 3 respuestas

[Masacres reales](#)

De Ruben - 11/24 - 4 autores - 3 respuestas

[500 puntos no es mucho???](#)

De Ruben - 11/23 - 4 autores - 3 respuestas

[Curios bpcas de warhammer](#)

De Loren Andrie - 9/20 - 1 autor - 0 respuestas

[\[W4\] Ejemplos de ejércitos exprimidos](#)

De Threki, Gostreksen - 9/17 - 8 autores - 33 respuestas

[Fruitour por lista](#)

De Ipcaspe - 26 mayo - 2 autores - 1 respuesta

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

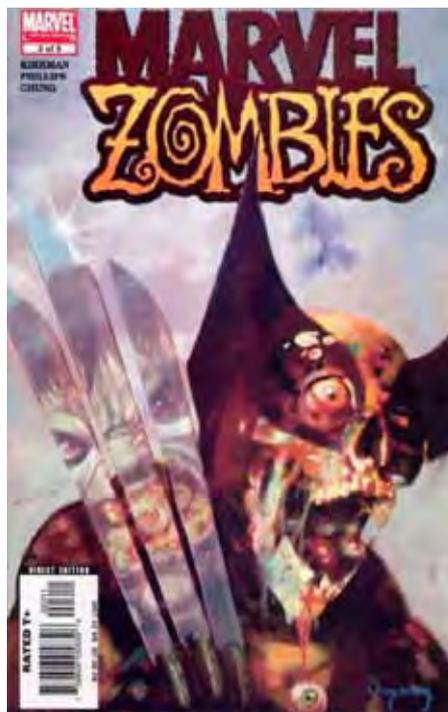
La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

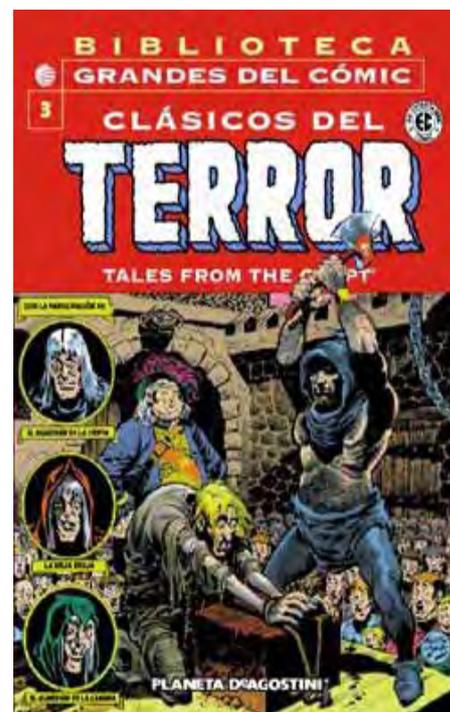
Buenas un mes más, mis queridos lectores. Desde las altas esferas me comentan que este mes la revista está dedicada a los zombies, esos tipos tan majos que continúan saliendo de fiesta aún después de muertos (aunque sus gustos culinarios y su higiene corporal se resientan) y me han pedido amablemente que rebusque en mi biblioteca a ver si encuentro algunos tebeos protagonizados por estos simpáticos personajes.



Los Muertos Vivientes
Kirkman, Moore, Adlard
Planeta DeAgostini 7,50€



Marvel Zombies
Frank Miller, Lynn Varley
Panini (pvp aún por determinar)



Clásicos del Terror
Varios autores
Planeta DeAgostini 4,75€

El primero de ellos es **Los muertos vivientes**, de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard. El guionista es un fan absoluto de las películas de zombies y pretende crear la película de zombies que nunca termina (hasta que las ventas ya no acompañen o él se aburra). El caso es que este cómic gustará y mucho a los fans de las películas de muertos vivientes, ya que juega con todos los tópicos del género. La historia comienza cuando disparan al protagonista, un policía llamado Rick, dejándolo en coma. Cuando Rick despierta del coma descubre que los muertos vivientes han arrasado el país. A partir de este momento se dedica a buscar a su familia y a intentar sobrevivir. Por el camino encontrará a otros supervivientes y se unirá a ellos en su viaje en busca de un lugar adecuado para sobrevivir. Muy recomendable. Planeta DeAgostini ha publicado 4 tomos recopilatorios a 7'50 euros, y espero que pronto aparezca el quinto, ya que el último apareció hace un año. Buscadlos y no os defraudarán.

Siguiendo con Robert Kirkman y los zombies, el mes que viene Panini publica **Marvel Zombies**, de Robert Kirkman y Sean Phillips. La verdad es que aún no lo he podido leer, pero con estos autores la cosa promete. La historia está ambientada en una realidad alternativa en la que todos los superhéroes de la Marvel se han convertido en muertos vivientes. Si queréis ver a Spiderman, Lobezno y compañía convertidos en zombies, este es vuestro cómic. La historia viene de los Ultimate Fantastic Four 11 y 12 (creo) en los que se mostraba como el único superhéroe que seguía siendo normal y encabezaba a la resistencia era.... Magneto, el malo de los X-Men. Pues nada, que estéis atentos el mes que viene.



Y por último un clásico. Planeta publicó hace un tiempo loc cómics de terror de la EC en su colección **Grandes del cómic: Clásicos de terror la EC**. En cada número había varias historias de terror de 8 páginas cada una, muchas de ellas protagonizadas por zombies, pero también había vampiros, hombres lobo, etc. La verdad es que mucho miedo ya no dan, ya que fueron publicadas en los años cincuenta, pero son entretenidas. Además, muchas de estas historias están presentadas por un personaje que seguro que os suena: ¿Conocéis al Guardián de la Cripta de Tales From de Crypt?

Y con esta pregunta me despido. Nos leemos el mes que viene.

β

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

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

Vamos a ver cuando llega el Cargad! temático de Star Wars, porque lo de los muertos no lo llevo demasiado bien... así que para los que no tengan demasiada estima a los zombies y dado que el resto del e-zine está dedicado a ellos, aquí tenéis algunas propuestas de no-zombies, exceptuando el Clásico (órdenes de arriba :P)

Estreno de Cartelera

Piratas del Caribe 3

Director: Gore Verbinski. **Reparto:** Johnny Depp (*Tim Burton's joker*), Geoffrey Rush, Orlando Bloom (*El Señor de los Anillos*), Keira Knightley (*Rey Arturo, Star Wars*). **Estreno en cines:** 24/05/07

Ya mismo en la gran pantalla la tercera parte de uno de los éxitos más rentables y menos esperados de la historia: "Piratas del Caribe 3". Por fin sabremos si Jack Sparrow es o no liberado de las garras del terrible Kraken, que seguro que sí, porque todos los piratas del mundo mundial se han unido para salvar al más guay de los piratas.

Aunque a muchos de vosotros ya os haya desilusionado la segunda película de "Piratas" deberíais ver la tercera, aunque sólo sea por acabar las trilogías empezadas, ¿no?.

Yo seguro que iré a verla, porque a mi querido y carismático Jack Sparrow no me lo pierdo, que es el más mejor de toda la película. Y además es moreno y mola más que el Bloom que es rubio oxigenado (bueno, oxigenado no, pero rubio...)



Estreno en DVD

Cálculo Electrónico (1ª temp.)

Director: Nikodemo Animation. **Estreno en DVD:** 02/05/07

Sí, sí, habéis leído bien, "Cálculo Electrónico" da por fin su salto a la gran pantalla (o no, porque quizá todavía hay gente que no tiene DVD conectado a la tele...). El primer DVD de Cálculo contiene los capítulos de la primera temporada, y como tenían que justificar el coste, incluye algunos contenidos extras, a saber: trailers de presentación de la serie (que ya los vimos gratis), el especial Navidad 2005 (que también estuvo en la web), un especial tomas falsas (las del final de cada capítulo juntas), bocetos de los personajes, ilustraciones, y una súper visita al Estudio "Nikodemo Animation" (con tomas falsas también, no podía ser de otra forma).

Que sepáis que va a haber una tercera temporada súper currada, porque como gracias a frikis como nosotros han conseguido vender una media de 3 camisetas, 5 tangas, 2 alfombrillas para el ratón y una pegatina para el coche (que dices, "¿para qué? ¡si yo no tengo coche!", "es que venía gratis con el DVD", "¡Ah, vale!, entonces ponme dos") por persona, Niko y todo su equipo están disfrutando de unas súper vacaciones en las Islas Fiji y con lo que les ha sobrado han comprado unos micros que permitirán que los personajes hablen en súper estéreo.

Y para los súper fans de Cálculo, dos cosas: que ya hay dos cómics a la venta: "El Enemigo Digital" y "Los Rixars Invasores", y que podéis seguir disfrutando de las animaciones de Niko con la serie "Huérfanos Electrónicos", cuyo 5º capítulo fue presentado en el SIMO 2006, ahí es na'.



Clásico de la Cineteca

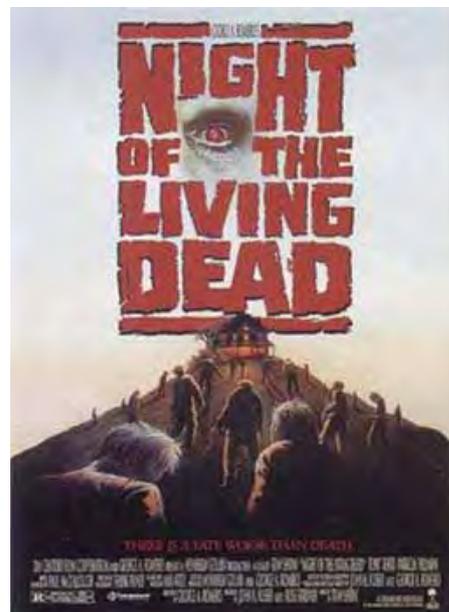
La Noche de los Muertos Vivientes

Director: George A. Romero. **Reparto:** Duane Jones, Judith O'Dea, Karl Hardman, Keith Wayne, Judith Ridley.

Como os decía en la introducción, aquí viene la peli obligada de zombies, y no podía ser otra que el gran clásico de George A. Romero de 1968. Pese a que no fue la primera película de zombies, se considera la primera gran película de muertos-vivientes y la que marcó la línea a seguir por todas las demás de este género (vamos, que menos mal que a los de dirección artística no les dio por vestir a los muertos-vivientes con tutús rosas, que si no en vez de las pelis de zombies hubieran marcado las de Austin Powers)

Bueno, que me voy de tema, que la primera película de zombies es "La Legión de los Hombres sin Alma" ("White Zombie") con Bela Lugoshi (el Drácula más famoso de todos los tiempos), de 1932.

Y que si queréis ver este clásico de la cineteca, antes de ir al videoclub y arriesgarse a que no esté, rascaros un poco el bolsillo, que la tenéis gratis comprando la revista "Cinemanía" (ni 3 euros) de Junio...



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

Los Pergaminos de Caliope

por MJ

Es difícil encontrar libros de esta temática, ¿y que encima sean buenos? Juzgad vosotros. Este mes no me los he leído todos, demasiados muertos para mí...



Herencia

Autor: Steven Saville. **Ed.** Timún Mas.

Al enterarme de que haríamos un "especial Zombis" estuve investigando, y encontré esta novedad, pensé "es exactamente lo que busco, zombis y Warhammer".

El argumento lo podéis encontrar en la página oficial de Warhammer, buscad la historia de los Von Carstein, este libro se ciñe a lo expuesto allí con fidelidad, y desde mi punto de vista no aporta nada. Resulta una novela mediocre, sin nada que destacar salvo la manía del autor de matar o vampirizar a todos los personajes. Hay muchos personajes pequeños que aparecen durante un par de capítulos, y no se conduce lo bastante bien como para hacer de ello un punto a favor del libro. Es un libro exclusivo para conocedores del mundo Warhammer. Si pensabais que sería una buena manera de introducir a alguien en el universo Warhammer, pues no.

Cell

Autor: Stephen King. **Ed.** Plaza&Janés

Este libro plantea una situación inquietante: todos aquellos que están al móvil se vuelven locos, no recuerdan nada, vuelven a un estado primitivo de

agresividad, como en la peli 28 días después. Poco a poco los locos telefónicos se van organizando a su manera. La novela narra las peripecias de un hombre en busca de su familia, acompañado por un grupo de personas que se oponen a los cambios que ocurren a su alrededor.

Interesante pero nada del otro mundo, con un final tan abierto que casi diría que no lo tiene.

Mi vida entre los muertos

Autor: Serge Brussolo. **Ed.** Minotauro

¿Que ocurriría si fuese posible resucitar a los muertos? De una manera limpia, nada tipo Amanecer de los muertos, sino que incluso se establece un comité para rechazar a los que no siguen unos cánones estéticos.

Es un cuento moderno que se lee rápido. No es una historia de aventuras, sino más bien un paseo por la vida de los muertos.

Apocalipsis Zombie

<http://mundocadaver.livejournal.com/2005/12/30/>

Esta es una novela en formato diario o blog o algo. Tenéis acceso a ella en la página indicada, es muy admirada por los internautas fans de zombis y tal. No se sabe de otras novelas de esta temática escritas en castellano, por lo que parece ser es la primera y que hacia septiembre saldrá editada en formato libro. Esta no me la he leído, solo la primera anotación y no pinta mal (es correcta). Siento no deciros nada más, pero ya toy un poquito harta de muertos.

Resident Evil

Autor: S.D. Perry. **Ed.** Timún Mas

Estos no los he leído (y no pienso hacerlo). Por lo que se de ellos, una digna adaptación de los videojuegos con el mismo nombre, dejando de lado las adaptaciones cinematográficas. Muy bien valorados por Internet, pero no puedo deciros más. Solo recordaros que en Internet hay de todo.



Crónicas Necrománticas

Autor: Brian Lumley. **Ed.** Timún Mas

Harry Keog se llama a si mismo necroscopio, ya que es el único capaz de hablar con los muertos. Éstos lo adoran ya que gracias a él descubren su propia voz y su fuerza, levantándose de la tumba cuando su amigo humano tiene problemas. La serie consta de cinco libros, y en ella nuestro amigo Harry se pasa el tiempo luchando contra Vamphiri. Son libros bastante densos, el primero resulta muy absorbente, ya que es en el que se presentan los personajes principales, el resto resultan algo más tediosos, pero aun así, en general, merece la pena leerlos. Advertencia: no es un libro de zombis, pero los muertos hablan por los codos y se levantan de vez en cuando.

En costas extrañas

Autor: Tim Powers.

En este libro lo de resucitar muertos es un elemento más, no hay cadáveres putrefactos atacando ni nada de eso pero no solo de zombis viven las aventuras. Novela de piratas, muy al estilo de "Piratas del Caribe" pero anterior y sin tanto esqueleto. Un buen ejemplo de que una novela rápida de leer y entretenida puede ser de calidad.

Especial ... Especial ... Espe

Zombis...

Por Juan Mieza (aka KeyanSark)

Todos hemos oído hablar alguna vez de los zombies. Bien sea a través de películas, wargames o videojuegos, el concepto del muerto viviente o reanimado forma parte ya del imaginario colectivo. Sin embargo, ¿cuál es el origen del zombie?

En la Edad Media ya existía este concepto. Era creencia común el que las almas de los muertos podían regresar a la Tierra para atormentar a los vivos, normalmente en venganza de crímenes cometidos contra ellos. Estas creencias se encuentran no sólo en la Francia medieval sino también en mitología nórdica, oriental, hindú e incluso entre los indios americanos. La referencia más antigua tal vez se encuentre en el poema épico sumerio de Gilgamesh, en el que una furiosa Ishtar afirma que si no obtiene lo que desea derribará las puertas del inframundo y los muertos quedarán libres en gran número para devorar a los vivos.

Sin embargo, la palabra aparece por vez primera en el siglo XVIII en un libro que hacía referencia a una práctica de la isla de Haití según la cual los esclavos enterraban a sus muertos en la playa y la marea a veces desenterraba los cadáveres y los llevaba tierra adentro. "Zombi" sería una palabra criolla que significa "espíritu o fantasma".

Sin embargo, el término es en realidad uno de los nombres de Damballah, el dios serpiente del Congo, y parecido al término Congolés "Nzambi", que significa "Dios". El zombi moderno nace tras el descubrimiento de la terrible tradición del vudú en haití según la cual un hechicero vudú puede controlar el alma de sus víctimas y tenerlas bajo su control después de la muerte. Se documentaron muchos casos de zombies haitianos en el siglo XX y fue a mediados de los 80 cuando se descubrió la existencia de ciertas sustancias químicas que, en contacto con la sangre, producían la "zombificación".

La primera, basada en la tetradotoxina, induce en la víctima un estado similar a la muerte durante varios días, pese a que la consciencia no desaparece. La segunda sustancia es la que pone a la víctima en estado "zombie", haciendo desaparecer por completo su voluntad. Estos puntos no han podido ser nunca verificados al 100% dado que las sociedades vudú son muy celosas de sus secretos, pero



en esencia nos llevan al punto de que el zombi vudú no es un muerto viviente, sino más bien una persona esclavizada por un hechicero y cuya voluntad le pertenece. La creencia en estos ritos desde la infancia hace a las víctimas más propicias a ser "zombificadas".

Los zombies haitianos fueron los únicos zombies que aparecieron en la literatura hasta mediados de los 50, más o menos. Sin embargo, autores como Lovecraft ya habían jugado con historias de muertos vivientes en terribles relatos como "Aire Fresco" (en el que un científico debe vivir rodeado de aire

acondicionado para impedir que su cuerpo se descomponga) o "Re-animator", en el que un tal Dr. Herbert West experimenta con fluidos para devolver a la vida a personas recientemente muertas.

Los zombies comienzan a pasar al imaginario popular con la publicación de la novela "Soy Leyenda", de Richard Matheson (y llevada al cine en películas como "El Último Hombre Vivo" o "The Omega Man"). En esta novela, una pandemia convierte a toda la población humana en vampiros excepto al protagonista, que sobrevive sólo en su refugio fortificado mientras sale de día a procurar suministros.

Esta obra influyó a George A. Romero en la creación de su película "La Noche de los Muertos Vivientes", y con ella, definitivamente, el zombie como muerto revivido devorador de los vivos entra de lleno en la cultura pop. La cantidad de películas sobre zombies que se han realizado desde entonces es ingente. Podéis ver una buena reseña en este artículo, que profundiza un poco más en el mito zombi:

<http://cinerama.galeon.com/actu2/especialzombies.htm>





Los zombies, tal cual se instalan entre nosotros desde el film de Romero, tienen una serie de características comunes:

- Son muertos reanimados, debido en general a un virus o a un accidente atómico. En algunos casos, no está claro si son simplemente personas infectadas que despiertan tras una semimuerte, o si realmente los muertos se levantan de la tumba.
- Su único objetivo es alimentarse de los vivos. En general no atacarán a animales: solo a otros humanos.
- Son lentos, como corresponde a un cadaver en semidescomposición, pero incansables e infatigables.
- La única forma de acabar con un zombie es destruyendo su cabeza, a golpes o disparando. Libros modernos afirman que esto es debido a que el virus zombie toma control del sistema nervioso de la víctima logrando así controlarla.
- El resto de las funciones corporales del zombie son inoperantes. La sangre del zombie no circula. El corazón no late. Aunque los pulmones bombeen oxígeno, el zombie no necesita oxígeno (el virus es anaerobio)
- El virus zombie no se transmite por el aire ni el agua: sólo por fluidos corporales (mordiscos o contacto con sangre o mucosas de zombie)

Aparte de estos hechos, más o menos generales, hay otras características del zombie que varían según los autores:

- El que los zombies adoren los cerebros de los vivos es un añadido de la serie "El Retorno de los Muertos Vivientes" (más una parodia que un film de terror). Según está película, las endorfinas del cerebro vivo ayudan a los muertos a superar "el dolor que causa estar muerto".
- En general, los zombies son incapaces de raciocinio alguno ni de usar objetos. Sin embargo, películas como "El día de los muertos" nos muestran a zombies que empiezan a recordar su pasado o usar armas.
- Los zombies son lentos. Sin embargo, desde el remake de "El Amanecer de los Muertos", ha aparecido otra variante de zombie: el zombie veloz y rabioso. Si bien este zombie parece algo irreal (es difícil imaginarse a un cadaver podrido corriendo), en "28 días" se retoma el tema con elegancia ya que los supuestos zombies son en realidad gente infectada por una especie de variante de rabia.
- En general, alguien que muere en medio de un brote zombie sin haber sido atacado por zombies no es reanimado. Hay películas e historias en las que da igual cómo mueras. Una vez muerto, volverás a la no-vida.

Mundo Cadaver: empezó como un blog de un superviviente zombie, contado en plan real, y ha terminado como una novela editada. Ya se está publicando la segunda parte en el blog:

<http://mundocadaver.livejournal.com/>

La Wiki Zombie

http://editthis.info/wikizombi/Main_Page

150% Zombie

<http://150zombie.blogspot.com/>

The Zombie Survival Society

<http://tzss.org/>

Zombi

<http://zombi.blogia.com/>

Damn of the Dead

<http://damnofthedead.metropoliglobal.com/>

Y para echar unas buenas risas, la Guía de Supervivencia Zombie en castellano:

<http://www.meloncorp.com/arch/0099/0099.shtml>

Además, si queréis jugar a un juego online multijugador tenéis Urban Dead:

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

Y eso es todo, ahora, adentráos en el pavoroso mundo de la no-muerte en las siguientes páginas de este número de Cargad....

Todo el "saber popular" sobre los zombies fue recopilado en un libro de cierto éxito llamado "The Zombie Survival Guide". EL mismo autor redactó una especie de novela llamada "World War Z", en la que narra los efectos de una crisis zombie mundial en la que los podridos dominan la Tierra. Podéis leer e informaros sobre estos libros en sus websites respectivos:

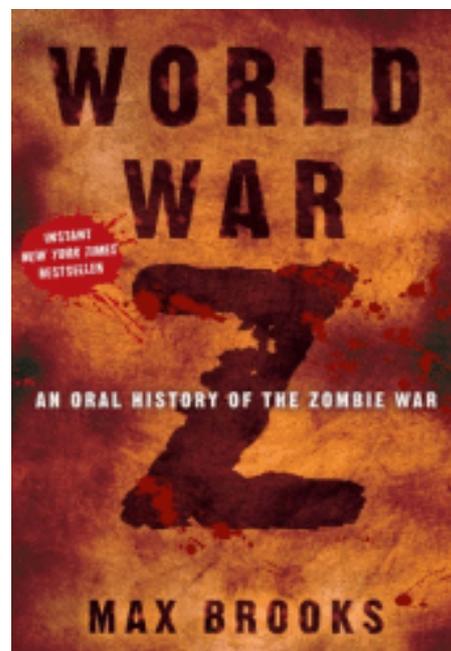
The Zombie Survival Guide

<http://www.randomhouse.com/crown/zombiesurvivalguide/>

World War Z (imagen a la derecha):

<http://www.randomhouse.com/crown/worldwarz/>

Finalmente, si queréis conocer algunos websites interesantes en castellano sobre el género zombie, os recomendamos los siguientes:



Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek: Zombies

por Pater Zeo

Hoy hablaremos de los grandes marginados de los No Muertos: los Zombies.

Ser No Muerto no es ninguna ganga, por mucho que se crea lo contrario.

Tiene ciertas ventajas que son muy engañosas: vivir para siempre (o hasta que venga el héroe de turno y te clave su magnífica espada), no comer (también llamado anoréxia, no hay más gente esquelética que entre los No Muertos), no dormir (jornadas laborales inaguantables por otras razas), no cansarse (físicamente se entiende, esta falta de distinción ha llevado a largos debates entre patronos y trabajadores sobre la necesidad de los subordinados de vacaciones para descansar la psique que lleva bajo cierto stress unos cuantos siglos), no sentir dolor (me gustaría saber de donde han sacado esto, la verdad es que todo duele igual, pero te importa menos por que los nervios gastados es lo que tienen). Y todo ello sin contar con la marginación (cuando mueres dejas de tener derecho a nada, ni siquiera a seguir respirando, y los herederos acostumbran a molestarse mucho por el feo que les hacemos saliendo por ahí cuando se han gastado tanto dinero en el entierro).

Pero si ser No Muerto puede ser más o menos ventajoso y tiene sus (muchos) inconvenientes, ser Zombie es lo peor que le pueda pasar a nadie. Es como ser un engendro del caos, pero sabiendo lo que te pasa.

Comencemos con las claras desventajas de ser Zombie.

Para empezar está el tema estético. Si bien es cierto que no tiene por qué importarte que te falte media cara, también es cierto que a nadie le gusta mirarse al espejo y ver que tienes una pinta que ni en tus peores pesadillas has llegado a acercarte. Como mucho alguna que otra mañana despues de una juerga monumental, despues de pasarte más de 24 horas sin dormir, y aún con cierto efecto alcohólico en las venas, tras mirarte en el espejo te puedes hacer una idea. La sensación de "¿pero quien es ese?" es muy parecida, pero se incrementa aún más cuando no tienes mucha cara que identificar.

Este problema se agrava cuando entra en juego la segunda gran desventaja de los Zombies: la descomposición. Dejando de lado papilas olfativas (las cuales si

funcionaran correctamente lo pasarían muy mal, pero como huelen igual de mal que el resto no sufren tanto), la descomposición del cuerpo es un gran problema a medio y largo plazo. A diferencia de los esqueletos, que ya son así y están más acostumbrados, a los zombies no les une los huesos, les une la carne. Si la carne se va degradando, acabas perdiendo piezas. Como que es común no tener piezas de repuesto, lo más normal ver zombies que parecen más piezas de un Mr Potato algo morbosos que un cadáver reanimado.

Por suerte, un zombie espeialmente despierto (por sobredosis de energía oscura, es de suponer) vio a su maestro contruir una pesadilla alada y se le ocurrió que lo mismo se podría hacer con los zombies. Esto generó la costumbre entre los zombies del Lego Legorum, nombre en honor de ese zombie que se llamaba Legoreitremendoalsabercomosehaciaes toquemolamazolegorumbachaumbacha umbacha, nombre que no era capaz de repetir ni la madre que lo parió, y por lo cual se abrebrió a Lego Legorum. Esta costumbre no es otra que la compartición de miembros entre los Zombies.

Esto puede parecer un tanto aberrante para aquellos que no sean zombies, pero tiene una sencilla explicación que también explica la lentitud de los Zombies. Estos No Muertos marginados no sólo tienen problemas físicos, sino que tienen un problema mental extremadamente grave. El hechizo de la invocación de Nehek de zombies es especialmente poco cuidadoso con el individuo. Básicamente porque a Nagash le importaba un bledo el individuo. Para economizar energía oscura y mantener a los zombies quietecitos en sus corrales, están unidos desde su reanimación en una fina red de filamentos de energía oscura, que mantiene un nivel constante de magia en una unidad de zombies. Esto es muy útil por que así consumen menos magia (unos 15 microdados cada cien kilómetros, o cada 150 turnos, lo que antes pase). El problema es que no sólo se transfiere energía oscura, también se transfieren las consciencias.

Todos los zombies están unidos en una gran red de consciencia, algo parecido a la telepatía. Lo cual hace que no siempre estés en el cuerpo que te

corresponda, o siquiera estés dos veces en el mismo cuerpo. Incluso es común que se esté en varios cuerpos a la vez. Esto hace que la coordinación sea pura ciencia ficción (y demuestra que la coreografía de Mikaelo Jacsonini en sus espectáculos es una fantasía, espectacular, pero fantasía) y que sean tan torpes, ya que tienen que estar pendientes en todo momento de comprobar que el brazo que quieren mover es efectivamente el brazo que tienen que mover, o pedir mentalmente al compañero de al lado que por favor mueva la pierna izquierda para dar un paso mientras él hace lo propio con la derecha, a ver si así avanzan un poco para variar.

Si se tiene todo ello en consideración uno se da cuenta que en realidad los zombies no odian a todo ser vivo que se encuentran. Eso es una falacia. En realidad los zombies no atacan a todo ser humano por odio, ni por un sentimiento de resentimiento, ni un instinto oscuro de destrucción ni nada por el estilo. Lo que quieren son piezas de repuesto. Al fin y al cabo ellos creen sinceramente que le hacen un favor a sus víctimas, porque han probado los tres estados del ciclo de la no-vida (vida, muerte y no-muerte) y realmente el estar muerto es lo que menos les desagrada (concretamente por que no recuerdan un pimiento, que comparado con recordar los pesares de la vida y los problemas de la No Vida, es una ganga como no hay otra). También hay que tener en cuenta que estos seres han muerto ya, y no lo encuentran una experiencia tan traumática como se acostumbra a decir. Aunque huelga decir que no te puedes fiar del todo del juicio de un zombie al respecto ¿verdad?

Y por si todo esto fuera poco, está la discriminación. Los zombies son usados por nigromantes y vampiros como mano de obra barata, lo cual no está tan mal despues de todo. Debido a su migración de consciencia continua los zombies se han vuelto tremendamente religiosos, optando por una religión sin dioses la cual se basa en una pragmática eliminación del deseo por las propiedades materiales (como brazos y piernas) y de una firme creencia de la existencia de un ciclo de reencarnaciones del alma de cuerpo a cuerpo (que no tiene por qué ser siempre el de al lado, puede ser que cuando un zombie se muera muy de

verdad se convierta en otra cosa, a ser posible con una vida más tranquila y que por supuesto no pueda reanimarse en zombie; varios ejemplos de esto son la reencarnación en espíritu del bosque, mosca, hormiga o martillo pilón) hasta alcanzar un estado de paz total y absoluta.

Debido a este tipo de religión semi-budista (a diferencia de los monjes budistas, los zombies no creen que destrozarse las entrañas de otros seres vivos esté del todo mal) y al maltrato constante por parte de nigromantes y vampiros, se originó el llamado Sindicato Zombie. El Sindicato Zombie fue una iniciativa de varios cientos de miles de zombies en todo el mundo que durante una de esas noches de Mórrslieb, en que el viento Shysh sopla fuerte, fuerte, los zombies pueden comunicarse entre sí por todas partes (y por ello salen los zombies de los cementerios, aún en solitario, a ver si se encuentran a un compañero e irse de fiesta por ahí... y encontrar piezas de repuesto, claro). De ahí surgió el sindicato. Esta organización plantea una serie de derechos de los zombies los cuales son respetados por todos los nigromantes y vampiros sin ningún tipo de problema por su parte.

Básicamente obliga a los nigromantes a suplir con continuidad de piezas de repuesto y de alimento mágico a los zombies mientras los use. A cambio el sindicato se compromete a realizar todas y cada una de las tareas que indique el nigromante sin chistar.

Todo esto está muy bien, aunque por todos es sabido que los zombies tienen que hacer lo que les dice el nigromante tanto si quieren cómo si no (aunque no tienen por que insultarle mentalmente de continuo, lo cual para un hechicero que se puede comunicar

con los muertos es muy molesto) y un nigromante con más de medio dedo de frente les dará todas las piezas que necesiten (o en dos meses se quedará sin zombies que piquen la mina de piedra bruja) y cierta cantidad de Shysh (o simplemente no se moverán, pero no porque no quieran, sino porque no podrán).

Sin embargo esto ha dado una sensación de autodeterminación a los zombies que son capaces de aguantar sin pestañear (en el caso que tengan ojos, claro) una carga de unos caballeros del caos. Cosa que hacían antes igual, aunque ahora lo hacen con más ganas. De hecho, los zombies se han vuelto tan positivistas y animados, con sus lemas de sindicato pro-zombie y sus gritos de "nosotros podemos, nadie nos lo impide" que los nigromantes no dudan ni un momento en lanzar a los zombies contra esa caballería pesada tan peligrosa o ese dragón enorme con montones de ataques. Las pantallas de zombies contra proyectiles son el pan de cada día (o el queso gruyère, según se mire) y las unidades de zombies como tropa sacrificable son cada vez más numerosas.

En toda unidad de zombies siempre hay un ir y venir de conciencias entre los diferentes cuerpos disponibles. Esto unido al comercio continuo de piezas y el hecho de que nunca sabes si el brazo que estás moviendo es el tuyo y la religión semi-budista de los zombies ha generado una de las sub-sociedades cerradas más extrañas del viejo mundo. Incluso más extraña que los cultistas metódicos de la unión conjuncional esquiva de los mementos invertebrados del sol del amanecer según sopla el viento con componente norte-noreste con fuerza 3.

Todo este tinglado de religión, sindicato y comercio de piezas de repuesto (también llamado la Carnaza de los Domingos) ha generado gran polémica en los estamentos académicos nigrománticos. No sólo se han tenido que ampliar los planes de estudios para abarcar toda esta materia nueva (como Derecho necrotuscuional de los trabajadores, para negociar con el Sindicato, una forma tan buena como cualquier otra de perder el tiempo, o Religiones III: Zombies sin alma que creen en la reencarnación). Además ha hecho que el plan de estudios se alargue tanto que ha provocado que todos los nigromantes deban morir y continuar sus estudios como no-muertos por que sus vidas materiales no alcanzan a abarcar todo el plan de estudios en toda su extensión. Cabe destacar que este plan de estudios zombificado ha dado grandes frutos en forma de proyectos de fin de carrera realmente prometedores (a destacar el de Frekerick VanHal, que a golpe de "yo soy muy malo" lanzó varias incursiones al imperio únicamente con zombies), aunque los vampiros, inmortales de por sí, tienen mayores ventajas puesto que no han de perder un cuatrimestre muriendo y resucitando.

Así pues, vemos que los zombies, lejos de ser esos seres descerebrados que todo el mundo piensa, son unos seres de comportamiento social complejo... y muy cargante.

Y eso es todo por esta aciaga noche.

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

El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



por Pater Zeo. Este personaje es perfectamente legal (cambiando los nombres de las armas a un personaje legal), así que puedes incluirlo en tu ejército de Condes Vampiro (o Nigromantes) tranquilamente.

*"Un, dos, tres, pica la puerta // La puerta se abre, y entra con hambre
Quiere comer, pero no quiere miel // No quiere miel ni quiere manzana.
No quiere manzana ni quiere empanada // Que no te coma, o lo pasarás mal.
Que él es muchos, y tú uno más // Y al infierno se te llevará."*

Canción infantil para saltar a la comba que aún en nuestros días puede oírse cantar a los niños.

"Nuestro nombre es Legión, por que somos muchos."

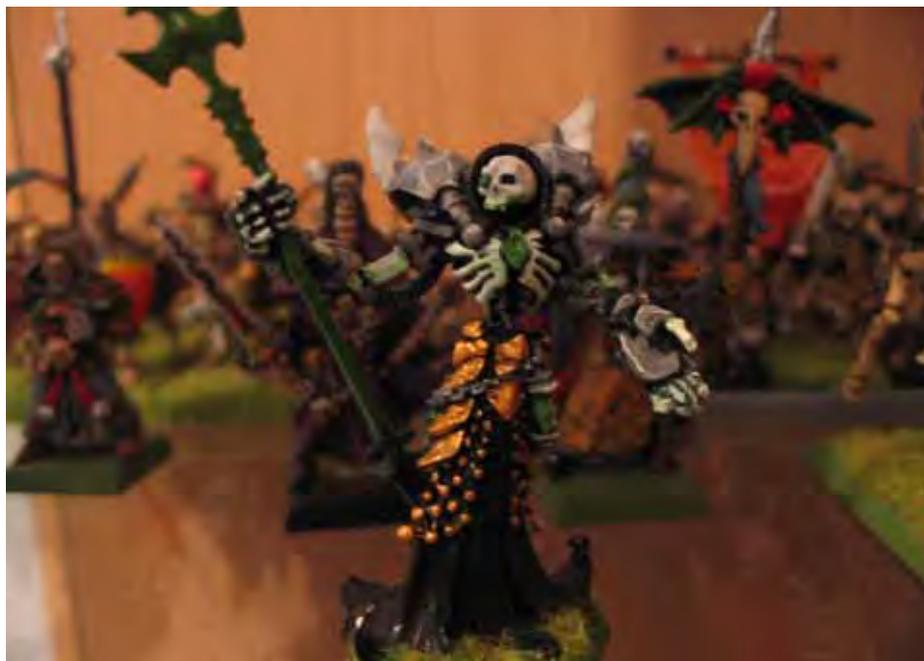
Cita bíblica.

Durante siglos la amenaza de la No Muerte ha flotado por encima de las temerosas almas de los mortales. Desde tiempos inmemoriales los nombres de Nagash, Arkhan o Krell han ido de boca en boca, pronunciados entre susurros. Hoy en día aún pueden escucharse algunos de estos nombres como meras leyendas infantiles que las madres cuentan a sus niños o algunas canciones que los niños cantan en sus juegos.

Pero de entre todos los nombres y entre todos los monstruos nacidos de la muerte, quizás los que más han calado dentro del corazón de los mortales son los llamados cazadores de enemigos de Nagash. Aunque sin saberlo, gran parte de las fábulas y los cuentos infantiles, así como algunas de las canciones de juego, hablan de estos seres. Muchas leyendas y cuentos de miedo, aún tergiversados por el tiempo, hablan de estos seres. Esta, y no otra, es una prueba palpable de que la influencia de los señores oscuros de Nagash quizá sobreviva a su creador. Muchos son los niños y las madres que cantan, cuentan o perpetúan en la memoria colectiva de la raza humana las leyendas que advierten sobre los Cazadores de Enemigos. Tal es el pavor que estos monstruos han creado en la mente humana.

De entre todos ellos, el más temible fue el primero. Quizás debido a que es el más extraño y el más inhumano de todos ellos. Una muestra más tanto del genio como de la locura de Nagash.

Cuando el Señor de todos los Nigromantes fue expulsado de Khemri por las fuerzas conjuntas de los reinos de Nehekhara, Nagash llegó a Pico Tullido. Allí, según cuenta la historia, encontró un gran yacimiento de piedra de disformidad con el cual aumentó sus ya considerables poderes. Tomó a las tribus vecinas como vasallos y como material de experimentación, y creó la Nigromancia, y construyó la fortaleza más grande creada por la mano del Hombre: Nagashizzar. Allí, pues es donde nació el imperio No Muerto



Legión. La miniatura es Asphixious, Lord Liche, de Privateer Press (Warmachine).

conocido hoy en día como la Desolación de Nagash. Pero no fue un camino fácil para el Gran Nigromante. Como atraídos por un sexto sentido ineludible, los Skavens acudieron a la piedra de disformidad e intentaron tomar pico tullido. Pero se encontraron con una fuerte resistencia. Debido a ello, se necesitó una fuerza combinada de todos los clanes, solo para mantener la presión sobre los muertos vivientes. Pero de poco sirvió. Por cada muerto que caía dos más se volvían a levantar. Aunque el golpe más duro para los skavens fue ver que sus propias tropas se alzaban de la muerte para luchar contra sus antiguos camaradas de armas. No era que a los skavens les importara demasiado el destino de sus soldados caídos, pero sí les importaba la posibilidad de caer por toda la eternidad en una esclavitud ineludible.

Tras mucho tiempo de una guerra de desgaste, ambos bandos declararon una incómoda tregua. Aunque furioso con los Skavens por aplazar sus planes, Nagash sacó provecho incluso de aquella situación. En tiempos remotos Nagash fue el Sumo Sacerdote de Khemri y tuvo

acceso a magia poderosa que era ya antigua cuando Nagash nació. Es magia le permite aún hoy a los Sacerdotes Funerarios de Nehekhara animar estatuas dedicadas a sus dioses para que marchen a la batalla. Por lo que la idea de animar a seres inanimados no era extraña para Nagash. Y como el primer y más grande de los Nigromantes, tenía el poder de animar la materia muerta y darle parte de la voluntad que tuvo antaño. Pero jamás se le hubiera ocurrido fusionar ambas formas de magia si no fuera por los ingenieros brujos de los skavens. Al ver los componentes mecánicos⁽¹⁾ que estos enloquecidos seres habían fusionado a sus cuerpos para mejorarlos, Nagash tuvo una revelación. Si otros habían combinado el metal con la carne para crear un ser más poderoso que un ente mecánico o un ser vivo, él crearía el terror combinado del metal y el hueso. Crearía un monstruo, un guerrero No Muerto potenciado por partes mecánicas. Un poderoso guerrero que sembrara la muerte allí donde fuera, para que su amo y señor pudiera recoger la No Muerte que dejara a su rastro. Un guerrero tan hambriento de muerte como de almas.

El Gran Nigromante escogió a uno de sus sirvientes. Un loco obsesionado con la muerte, cuyo vigor y fortaleza superaban ampliamente al de los demás. Era uno de los escogidos de Nagash, uno de los participantes en el Ritual Macabro, cuyos descendientes serían conocidos como Ghouls. Debido a la piedra de disformidad de pico tullido, había nacido mutante, y tenía el doble del tamaño de un ser humano normal. Esta sería la única razón por la que Nagash le escogió, por que era un recipiente adecuado.

Nagash usó la terrible magia que había inventado, la nigromancia, para arrancar limpiamente el alma del sirviente. Con una sola palabra, le arrebató su energía vital, y con otra lo mantuvo su alma en suspenso entre este mundo y el más allá. Usando un orbe negro creado para contener las almas de sus enemigos, Nagash apresó la esencia de su sirviente, dejando un vacío. Un vacío que alimentó, y dejó que creciera en tamaño e intensidad, hasta convertirse en un hambre rugiente. Aquel vacío dejó de ser algo que no estaba allí para convertirse en un agujero lleno de maldad cuya ansia atraparía toda alma que tuviera a su alcance. Y finalmente, cuando estuvo preparado, Nagash posó parte de su voluntad y su malevolencia en aquel esclavo. Suya sería la voluntad que le moviera y el cazador de almas nunca se

elevaría por encima del amo, puesto que de alguna forma impía sirviente y amos eran uno mismo. Y Nagash le puso un nombre: Leg-Er-Thion, el vacío que se lleva la vida.

Cuando el vacío que se lleva la vida estuvo preparado, Nagash trabajó en su cuerpo. Con metales extraños y aleaciones malditas creó una armadura que cubría y atravesaba el cuerpo de Leg-Er-Thion. Era una armadura llena de inquietantes símbolos de poder que parecían moverse en infernales bailes ante los ojos de quien los mirara.

Finalmente Nagash se encerró en sus laboratorios y por muchos días y noches estuvo trabajando. No necesitaba ni descanso ni alimento, y ningún otro ser en la faz de la tierra habría podido igualar la obra de sus manos. Creó una alabarda enojada a partir de una aleación de acero y piedra de disformidad. Esa alabarda mataría a cualquier ser vivo, pero no sería un ser vivo quien la blandiera. Era un arma tan hambrienta de muerte como su creador, y según se cuenta aún ahora, no es más que un ensayo de la que sería la espada del propio Nagash: Mortis, la Gran espada de la Muerte, capaz de robar el alma a quien la roce. Así fue como nació el Ladrón de Almas.

Hay leyendas que afirman que luchó junto a su señor en la batalla

contra Sigmar⁽²⁾. A cada muerte que daba a un hombre parecía hacerse más fuerte, y por allí por donde pasaba los muertos volvían a alzarse para luchar contra sus propios compañeros de armas.

Pero cuando Nagash fue derrotado, Leg-Er-Thion perdió parte de la voluntad que le animaba y huyó, medio enloquecido. Según se cuenta, volvió a Nagashizzar, a esperar eternamente la vuelta de su señor. Y allí las almas encerradas en su interior han gritado durante siglos en el encierro del vacío que se lleva la vida. Desde entonces su nombre fue leyenda y la leyenda fue un cuento para niños, donde Sigmar derrota a un ser llamado Legión, porque eran muchos.

Desde hace años se cree que el Señor de Nigromantes ha vuelto de nuevo del reino de la muerte. Una de las pruebas que parecen apoyar esta teoría es que hay informes de un día como hoy, hace dos años, una criatura No Muerta apareció en un poblado de Nuln. Una criatura que al parecer llevaba una extraña armadura de símbolos malignos, y estaba armada con una alabarda terrible que da muerte a todo aquel a quien toca. Y desde entonces los muertos vuelven a caminar.

Y desde aquel día, los muertos fueron legión... de nuevo.

(1) Aquí solo podemos aventurar que el escritor aún no conocía el concepto de "componente mecánico" esto nos hace sospechar que, al menos, este documento es más antiguo que la creación de los recientes inventos de los ingenieros imperiales.

(2) Esta alusión a Sigmar como ser en extremo poderoso o incluso un dios nos hace suponer dos cosas. La primera es que se trata de un ciudadano del Imperio. La segunda es que, al poner a Sigmar en un plano superior con el cual comparar a Nagash, es muy posible que sea un devoto de Sigmar y no un nigromante, como se podría sospechar.

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Legión | 8 | 4 | 3 | 4 | 5 | 2 | 2 | 2 | 9 |

Puntos: 325 puntos

Opciones: Legión ocupa una opción de comandante. Legión debe utilizarse como aquí se detalla, no se le pueden añadir ni quitar objetos mágicos. Legión puede ser el comandante del ejército No Muerto. En tal caso no se podrán incluir vampiros.

Reglas especiales

Porque somos muchos: Legión, lejos de ser un ser único, es una gran concentración de las almas caídas por mano de Lich-En-Tabn. Aunque Nagash imbuyó parte de su voluntad en su creación, a veces las almas se revelan y luchan por el control del cuerpo de Legión, dándole una triste imitación de la vida y libertad que perdieron hace mucho tiempo. Para representar esto, Legión tiene estupidez.

Allá donde va los muertos son legión: Tras más de un milenio de existencia las almas acumuladas en Legión son tantas

que ni siquiera los potentes hechizos del señor de todos los nigromantes pueden mantenerlas cautivas. De vez en cuando las almas escapan de la prisión física de Legión y entran en otros cuerpos, donde descubren que el vínculo que les hace esclavos del vacío que se lleva toda vida va más allá de lo que podían pensar. Cada turno Legión podrá lanzar el hechizo Invocación de Nehek con tres dados de energía que general el propio legión, como si fuera un hechizo normal, pudiendo causar fuerzas irresistibles y disfunciones de la forma habitual. Además tendrá un +1 a la resolución de dicho hechizo. Para todo lo demás, Legión se considera un hechicero.

Objetos mágicos

Lich-En-Tabn (El colmillo del Liche): Dicen que la alabarda que porta Leg-Er-Thion produce un brillo que daña a los ojos, y que aquellos lo suficientemente

locos como para ver dentro de ese brillo pueden ver las almas de las víctimas del vacío que se lleva toda vida... Por cada miniatura enemiga eliminada en combate cuerpo a cuerpo por Legión, éste recupera un herida. La alabarda no permite regenerar heridas que el portador no haya sufrido y por tanto no podrá exceder su valor inicial de heridas.

Lich-En-Tork (El escudo del Liche): Cuando Nagash creó a Leg-Er-Thion lo fundió con una armadura llena de runas arcanas que dañan a la vista y protegen al hijo de su locura de todo mal. Lich-En-Tuk proporciona a Legión una tirada de salvación especial de 4+.

Lich-En-Sish (El Poder del Liche): Nagash esculpió en piedra de disformidad pura los ensalmos de la anulación del poder de su antigua tierra de Nehekhara, y desde entonces ningún poder arcano puede tocar a Legión. Lich-En-Sish genera dos dados de dispersión por turno que pueden ser usados normalmente.

Táctica: Polloman

por Namarie

Desde la sexta edición, con los héroes mucho más limitados que antaño, el uso de dichos héroes se ha vuelto casi siempre en un apoyo a unidades mayores. En algunas ocasiones, sin embargo, se puede pensar en un héroe como una unidad de apoyo más que un apoyo dentro de la unidad. Cuando el personaje vuela adquiere una movilidad asombrosa...

Muchos jugadores en quinta edición usaban personajes como destructores-Juan-Palomo (yo me lo cargo, yo me lo como), léase supertío montado en superdragón con superobjetos mágicos de vuelo arriba, bajo a cualquier punto del campo de batalla y empiezo a merendar. Sin embargo había jugadores que usaban "pequeños" personajes en montura voladora para ir cargando a pequeñas unidades.

El primer polloman

La historia parece que vino con el libro de Altos Elfos. A las águilas se las llamaba "pollo" cariñosamente (o no tan cariñosamente), y en algunos casos estos pequeños seres voladores eran los encargados de ir siempre a por los magos solitarios o a por las máquinas de guerra. Cuando alguien pensó en poner un héroe encima (el jinete de pollo, o polloman), su capacidad ofensiva aumentó hasta el punto que era capaz de (cargando 50cm) eliminar cualquier caballería ligera molestona, unidades de hostigadores, carros... en definitiva, cualquier cosa sin filas ni estandarte ni músico. Resultaba un apoyo increíble, pues era capaz de desbaratar el plan de batalla enemigo. Sin embargo, era demasiado frágil y las opciones de héroe no abundan mucho...

Con el tiempo, otras razas han ido tomando prestado los hombres pollo.

Uso de un polloman

Un polloman es, básicamente, un héroe que cargue 50cm y que sea capaz de hacer tres bajas a una unidad de armadura 5+ máximo, sin filas y sin estandarte.

Es importante remarcar el movimiento. El polloman suele ser frágil frente a disparos, así que tenemos que hacer que vaya "saltando" (por ello debe estar montado en un animal volador), escondiéndose detrás de bosques o de unidades propias hasta el turno antes a la carga (o el turno de carga).

Los 50cm deben permitir al personaje cargar cuando y donde él quiera (no sirve un personaje a pie, que cargan 24cm máximo, ni a caballo, puesto que no tiene tanta movilidad



como una voladora). Al hacer 3 bajas la idea es ganar el combate de por lo menos 2 puntos y hacer huir (o reducir la unidad para luego cargarla con algo potente).

Hay que tener en cuenta que el polloman probablemente morirá. Tiene el mismo coste (o debería tenerlo) que una pequeña unidad de caballería ligera, pero es más debil a cambio de algo más de movilidad (manteniendo el mismo potencial ofensivo). Por ello, hay que guardarlo hasta el momento final, y hay que tener en cuenta que acabará muriendo.

Hay 5 usos básicos de un polloman:

- **Carga en solitario.** Intentar cargar con un polloman a una unidad de 30 goblins es un suicidio (potencia, 3 filas, estandarte), pero sin embargo contra hostigadores, contra carros, contra caballerías ligeras y contra unidades de proyectiles (siempre que no puedan aguantar y disparar, por ejemplo cargando desde flanco o retaguardia) suele dar buen resultado.
- **Carga de apoyo.** Una unidad de caballería con estandarte contra una masa de infantería puede perder (necesita hacer 6 bajas para ganar el combate de 1), así que tres bajas adicionales de un polloman facilitarán el trabajo.
- **Carga doble.** Dos nenes en pegaso suelen hacer suficientes bajas como para hacer huir a pequeñas unidades de infantería. Por ejemplo contra 15 Guerreros del Caos de Khorne en frontal de 5 con GM y dos armas de

mano (R4 y armadura 4+), es una carga factible, ya que se pueden hacer 5 bajas entre ambos, hacer que la primera fila no devuelva golpes, y pese a tener potencia, una fila y estandarte, es muy posible que huyan.

- **Redirección.** Común a todas las unidades voladoras, con la salvedad que luego tendremos un buen L para reagrupar. Poco aconsejable.
- **Carga y captura.** También común a las voladoras. Declarar una carga a una unidad que está huyendo es una buena manera de conseguir puntos si se atrapa a la unidad (cosa fácil si es de infantería y el polloman está cerca), y si no se atrapa hacemos que se aleje más del meollo.

Creación de un polloman

Los ingredientes básicos para un polloman son dos: obviamente, el pollo y el man.

Como "pollo" podríamos definir a cualquier bicho volador que NO sea objetivo grande (no queremos que 36 goblins nocturnos lo agujereen a flechazos). El arquetipo es el Pegaso: barato y volador. Aunque puedan tener cierta capacidad ofensiva, la montura está simplemente para hacer que el héroe cargue 50cm. Si hace una baja, mejor.

Como "man" tiene que ser un héroe lo más barato en puntos posibles pero con armamento suficiente para hacer bajas en una unidad de hostigadores, una caballería ligera o un carro. Al ir montado, una lanza de caballería (F+2 en carga) suele ser una opción bastante habitual. Por supuesto, dado que sabemos que morirá y que tiene que hacer daño, NO puede ser ni el General ni el Portaestandarte de Batalla (sería regalar 100 puntos adicionales al oponente), ni puede ser un Mago (poco ofensivo). No hace falta equiparlo con armas de proyectiles; recuerda que estará "oculto" salvo el turno en que vaya a cargar, y gastar 10 ó 15 puntos en un disparo de arco o ballesta de repetición no vale la pena.

Al saber que va a morir, es aconsejable que su coste sea el mínimo. Por ello, cuanto más barato sea el jinete

(no objetos mágicos, siempre Héroe) y el pollo (mejor un pegaso que un grifo), menos puntos vamos a regalarle al oponente. La protección estándar (armaduras pesadas y escudos) ayudará a que (por pocos puntos) el personaje sobreviva a los temibles arcos de F3 que siempre impacta alguno.

Riesgos

Obviamente, el mayor riesgo de un polloman es que caiga antes de realizar su ataque sorpresa. Este ataque puede ser de cuerpo a cuerpo o a distancia.

En cuerpo a cuerpo, es vulnerable a cargas de sus presas (hostigadores, caballerías ligeras). Una unidad de gors y ungors (cargando 24cm con 360 grados de visión y pegando golpes considerables) es lo más peligroso para un polloman, pero una unidad de eslizones (cargando 30cm) también lo es (los cuatro ataques de eslización pueden llegar a herir al pegaso, que no tiene armadura). Los carros y las caballerías ligeras (por ejemplo los lobos de orcos y goblins) son extremadamente peligrosos ya que aparte de una excelente distancia de carga pueden acabar no sólo con la montura sino con el jinete. El consejo es intentar mantenerlo siempre fuera de la línea de visión de este tipo de unidades y/o fuera de su alcance de carga.

Los ataques a distancia son los más peligrosos. Los simples arcos goblin (no hace falta pensar en Forestales) tienen la posibilidad de dañar a la montura, con lo cual el polloman pierde por completo su funcionalidad (en ese momento el héroe pasa a ir a pie...). Los lanzavirotos son la máquina más peligrosa, ya que pueden agujerear al héroe o al pegaso (e impactar con ellos no es tan complicado como parece). Por ello, lo mejor es mantener fuera de la línea de visión (o del alcance del arma) el polloman el máximo de tiempo posible.

Ejemplos

No todos los ejércitos pueden crear un Polloman, pero aquí van algunos ejemplos de casos en que sí se puede:

- **El Imperio.** El polloman clásico es un capitán imperial montado en pegaso imperial, con armadura de placas, escudo y lanza de caballería. El resultado es (en carga) 2 ataques HA3 F4 más 3 ataques HA5 F6. Coste: 114 puntos.



- **Bretonia.** Un Paladín en Pegaso Real con escudo y lanza de caballería. Es muy aconsejable otorgar el Voto del Grial si nos enfrentamos a Elfos Silvanos o Demonios (para anular las tiradas de salvación especiales mágicas) o contra No Muertos (inmunidad a psicología); en caso contrario, no es tan útil. Misma capacidad ofensiva que el Imperio, 116 puntos.
- **Altos Elfos.** Los originales y auténticos Polloman^(c), un Comandante (el héroe ese que se hace llamar comandante) en águila, con armadura de dragón, escudo y lanza de caballería. 2 ataques HA5 F4 más tres ataques HA6 F6. Coste: 132 puntos.
- **Elfos Oscuros.** Disponemos de dos opciones de polloman: noble montado en Pegaso Negro (lanza de caballería, armadura pesada, capa de dragón marino, escudo) o Señor de las Bestias montado en Pegaso Negro (arma de mano adicional, armadura ligera, capa de dragón marino) en Pegaso Negro. El primero tiene más capacidad ofensiva (3 ataques HA5 F6) que el segundo (3 ataques HA5 F3), además de disponer de un punto adicional de armadura, pero el Señor de las



Bestias es 32 puntos más barato (107 vs 139) y gracias a su regla especial "Señor de las Bestias" nos aseguramos que si muere él antes que el Pegaso, éste siga bajo nuestras órdenes. Si no vas a enfrentarlo a neños con algo de armadura, mejor el Señor. Lo mejor de los Elfos Oscuros es que su Pegaso, en carga, tiene 2 ataques HA3 F6, lo que transforma a los polloman Elfos Oscuros (en especial los Nobles) en unos de los más peligrosos (la F6 se nota). Además, la Capa de Dragón Marino aumenta la tirada de salvación contra proyectiles, que es precisamente lo que más lloverá hacia nuestros héroes...

- **Elfos Silvanos.** Un Noble montado en Águila Gigante, con armadura ligera y escudo. Es relativamente débil comparado con sus primos, y no es mucho más barato (131 puntos).
- **Hombres Lagarto.** Se puede conseguir un único polloman en el ejército, pero sin pollo. Un Jefe Eslizón con arma de mano adicional, armadura ligera, escudo, desove de Sotek y el objeto mágico Capa de Plumas de Águila. El eslización va a pie (puede mover 30cm por bosques, cosa que está bastante bien) pero es más frágil que los otros polloman (R3, armadura 5+) y no tiene montura. Pese a ello, vuela y en carga dispone de 5 ataques HA4 F4, con lo que la miniatura puede realizar algunas de las funciones de los polloman.
- **Caos Mortales.** El Paladín Legendario del Caos (vale la pena pagar los 20 puntos adicionales por ganar un ataque y un punto de HA e Iniciativa) con marca de Tzeentch, Disco Volador, arma de mano adicional y escudo. Pese a ser muy caro para ser un polloman (221 puntos) y a tener una distancia bastante corta de vuelo (38cm), tenemos un héroe con 5 ataques HA7 F5, R4, armadura 3+ contra proyectiles (4+ en cuerpo a cuerpo), y hechicero de Nivel 2 (con lo que puede lanzar algunos hechizos mientras está "oculto"). La montura, además, tiene un buen perfil defensivo (R5 y tirada de salvación especial de 5+ contra ataques no mágicos). En resumen, no es tan aconsejable como con otras razas, pero es posible hacerlo.

- **Mercenarios.** Capitán mercenario con armadura pesada, escudo, lanza de caballería y Pegaso. Misma capacidad ofensiva que el Imperio y Bretonia. Coste: 110 puntos.

La Noche de los Muertos Vivientes

Un escenario para Warhammer Skirmish, creado por el US Team y traducido por Keyan Sark

Al parecer, algún desastre Nigromántico ha destruido la pequeña aldea de Innswich dejando las calles llenas de zombies hambrientos. Un pequeño grupo de desertores Imperiales se ha perdido en la espesura y ha llegado por accidente a esta ciudad maldita. A medida que sus filas disminuían y la noche se les echaba encima, la esperanza comenzaba a desvanecerse hasta que se tropezaron con una posible ruta de huida. Todo lo que queda ahora es ver quién sobrevivirá y qué quedará de ellos cuando salga el sol...

Número de jugadores

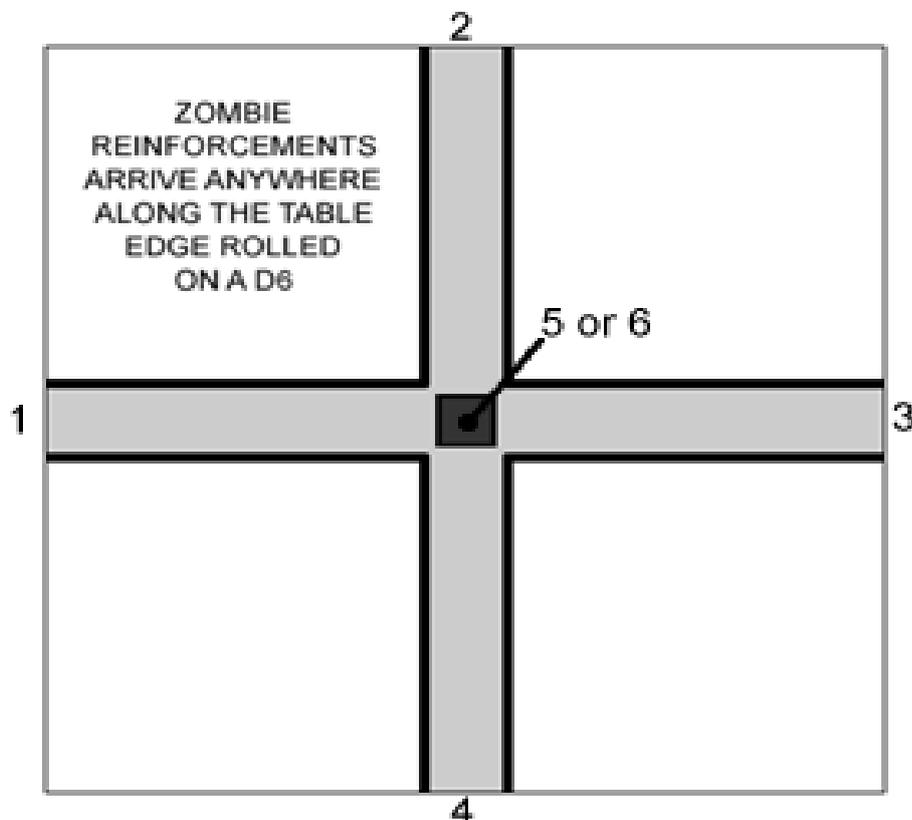
De 1 a 4 jugadores Imperiales y de 1 a 2 jugadores Zombie. ¡Cuanto más jugadores, mejor!

Qué necesitarás

- 32 Zombies...mmmmcerebros..... (Este es el máximo número de zombies permitidos sobre el tablero a la vez)
- 4 víctimas... esto, soldados Imperiales.
- Algo para llevar la cuenta de los turnos: 1D20, papel, etc.
- Un tablero de 120x120 cm.
- Edificios en ruinas y escombros (la escenografía de Mordheim es ideal)
- 2 secciones largas de carretera (de unos 10-12 cm. de ancho) o elementos para usarlos como calles. Puedes emplear arena, rocas o incluso papel de lija.
- Una pieza pequeña de escenografía para el centro del tablero (es opcional, pero queda chulo)
- Muchos D6 y un libro de reglas de Warhammer
- ¡Música zombie!

Preparando Innswich

- Coloca las dos carreteras cruzadas sobre el tablero de modo que formen una especie de gran cruz. Deberían estar libres de obstáculos pero pueden tener algún que otro escombros.
- En el centro de la mesa pon una fuente o estatua tenebrosa. ¡Esta zona lo está pidiendo a gritos!
- Las cuatro zonas cuadradas que quedan entre las calles deben llenarse de edificios en ruinas o intactos. Es mejor que haya una sana mezcla de ambos para crear una atmósfera tenebrosa.
- Coloca 8 contadores sobre la mesa. Es ideal que sean contadores hechos a propósito como pequeños cofres de tesoro o pilas de armas sobre bases redondas de 25 mm, pero pueden valer algunas simples monedas. Colocadlos por turnos sobre el tablero después de haber repartido 4 marcadores al/los jugador/es Imperiales y otros 4 al/los jugador(es)



zombies. Deberán colocarse 2 contadores en cada zona cuadrada del tablero situados al menos a 10 cm. de una carretera o de los bordes del tablero.

- Los cuatro jugadores imperiales despliegan en cualquier lugar a 10 cm. del centro de la mesa.
- Se colocan 4 zombies en cada esquina del tablero (16 en total) asegurándose que están en contacto con las esquinas del mismo.
- Los soldados Imperiales tienen el primer turno. ¡Más les vale correr antes de convertirse en el plato principal!

Objetivos

¡Sorpresa! El objetivo es sobrevivir. Puedes cooperar con tus amigos o ir a tu aire. Puede que quieras formar alianzas temporales. Pero cuidado: se llaman "temporales" por algo. ¡Vigila tu espalda!

Para escapar del pueblo condenado de Innswich, debes atravesar el tablero hasta una zona en la que una carretera llegue a uno de los

extremos del tablero. Cuando lo consigas, lanza 2D6 y consulta la siguiente tabla. Sólo puedes visitar una vez cada extremo del tablero e intentar escapar por allí. Si fallas la tirada no pierdas el tiempo y ¡corre a otra salida! Continúa así hasta que escapes o seas devorado por los muertos vivientes.

- 1^{er} borde: Necesitas un 12 para escapar
- 2^o borde: Necesitas un 11+ para escapar
- 3^{er} borde: Necesitas 10+ para escapar
- 4^o borde: ¡Escapas automáticamente!

Vencedor

Si logras encontrar un modo de huir de Innswich y salir del tablero de una pieza, has vencido. Continúa jugando para ver quién escapa segundo, tercero, etc. Para que las cosas sigan siendo divertidas, si un jugador Imperial es devorado o logra escapar, puede ponerse a manejar algunos zombies. Divide los zombies del tablero de forma justa y sigue haciéndolo con los refuerzos futuros. De

esta forma, todo el mundo juega y no quedará nadie mirando cómo se lo pasan bien los demás. Además, ¡puedes ensañarte con los jugadores Imperiales restantes!

Reglas Especiales

Para jugar a la Noche de los Muertos de Plástico, existen algunas reglas especiales:

La Regla Más Importante de Todas: Recuerda que inevitablemente siempre se producen de vez en cuando situaciones extrañas. Si surge algún conflicto resuélvelo lanzando 1D6. El que saque la mayor puntuación decide la solución y el juego continúa. Más tarde, cuando la partida haya terminado podéis discutir el problema y llegar a un acuerdo para futuras situaciones. Después de todo, el objetivo de este escenario es divertirse: ¡no echéis a perder la tarde con discusiones tontas!

Reglas de Escaramuzas: Las reglas del escenario son las de Warhammer Skirmish con la excepción de las reglas mostradas en el escenario y los siguientes cuatro grandes cambios.

1. Siempre puedes correr o marchar. ¡Los muertos están detrás de ti y todo lo demás te importa un pimiento!
2. No puedes esconderte. Los zombies pueden oler tu deliciosa carne.
3. No hay tiradas de "Estoy sólo" o de psicología. Como básicamente estás sólo, la supervivencia es la única opción y el miedo tu guía.
4. No se puede hacer medidas previas bajo ningún concepto. ¡Debes ser bueno estimando distancias!
5. Cuando un zombie es herido, tira 1d6; con 1-2 pasa a estar Derribado, con 3+ el zombie es eliminado.

Perfiles. Los soldados imperiales tienen el siguiente perfil: M10 HA3 HP4 F3 R3 H1 I3 A2 L7. Van con pistola, arma de mano, armadura ligera y escudo. Los zombies hambrientos tienen el perfil M10 HA1 F2 R3 H1 I1 A1 L5. Van armados con garras, dientes, rocas, palos e intestinos (o sea, arma de mano).

Primer turno. El jugador Imperial tiene el primer turno.

Movimiento del Imperio: Los soldados del Imperio pueden correr en cada turno su distancia de movimiento total (créenos, ¡vas a correr un montón!). Recuerda que puedes correr o marchar siempre, incluso cuando tengas zombies cerca. Puedes cargar sobre cualquier objetivo legal, pero no puedes escapar corriendo sin más de zombies que bloqueen tu camino. Puede que no



tengan mente, pero intentarán agarrarte y morderte si pasas demasiado cerca así que...

- **Empujón.** Una vez durante tu movimiento puedes intentar empujar a un único zombie que bloquee tu camino. Lanza 1D6 y una tirada de 5+ significa que te has librado de él y sigues adelante. Si fallas la tirada el zombie te agarra para librar un combate cuerpo a cuerpo.
- **Subidón de Adrenalina.** Si gana un combate cuerpo a cuerpo con un zombie, el jugador Imperial puede hacer un movimiento inmediato de D3+1 pulgadas en cualquier dirección. Esto puede combinarse con el movimiento de empujón de arriba para llevar a cabo una osada huida. ¡O también puedes usarlo para cargar en combate contra otro zombie y hacer algo más de carnicería!
- **Liberarse.** Cuando todo esté en contra tuya, ¡lo mejor que puedes hacer es salir corriendo! Si estás envuelto en combate con zombies, es posible liberarse de sus garras con un poco de suerte. Obviamente, cuantos menos zombies haya presentes más fácil será lograrlo. Consulta en la tabla de debajo para ver el resultado necesario en 1D6 para tener éxito en un intento de liberarse. Esta acción puede llevarse a cabo antes de cualquier movimiento y sólo EN TU TURNO, eliminando cualquier opción de ataque en el turno si fracasas. ¡No puedes intentar llevar a cabo esta acción durante el turno del jugador zombie! 1 zombie en contacto, 3+. 2 zombies en contacto, 4+. 3 zombies 5+. 4 zombies 6+. 5 o más zombies, sin opciones; ¡debes luchar! Si fallas la tirada pierdes tus opciones de atacar en este turno, pero con certeza serás atacado por los zombies. Si tienes éxito puedes usar tu movimiento de inmediato para salir de allí a toda prisa ¡o cargar contra otro zombie si es que estás mal de la cabeza!

Movimiento Zombie: Los zombies deben moverse cada turno de una de las siguientes formas:

- **Arrastrarse.** Los muertos vivientes no destacan por su velocidad. Cada zombie se arrastrará siempre hasta 10cm en línea directa hacia CUALQUIER soldado imperial sobre el tablero. Nada de quedarse quieto. Debes mover al menos 3cm pero puedes mover hasta 10 si lo deseas. Los zombies están hambrientos y no se quedarán parados de pie mientras haya una cena caliente corriendo cerca. Si consigues entrar en contacto con la peana de una figura Imperial, esto se considerará como una carga.
- **Carga Zombie.** A la luz de este hecho, cuando haya carne fresca cerca el zombie recobra fuerzas y se lanza hacia sus víctimas. Para representar esto, cada zombie que se encuentre en un radio de 20cm de un soldado Imperial puede lanzar 2D6. Si obtienes 8 o más, el zombie sale disparado hacia la figura más próxima que no esté combatiendo cuerpo a cuerpo (si hay más de una figura en el radio de 8 cm.) y carga contra ella. Debes empezar siempre por la figura más próxima QUE NO ESTE COMBATIENDO y repartir las cargas zombies sucesivas hacia las demás figuras que no combatan. Si aún así se quedan zombies por cargar y todas las figuras Imperiales ya están enzarzadas en combate cuerpo a cuerpo, ignora esta regla y asigna los zombies por proximidad. Primero ataca al soldado más cercano y así sucesivamente. Con esto debe quedar claro que si te quedas el último de un grupo los zombies van a ir a por ti primero. Además, si ya estás peleando contra un zombie cuando aparezcan más, no dudarán en ir a por ti.
- **Cargas zombie fallidas.** ¿Qué sucede si el resultado de la tirada es inferior a 8? En este caso mueve al zombie el doble del valor obtenido en la tirada en centímetros hacia el humano más cercano (esté combatiendo o no). Si aún así logras ponerte en contacto con la peana se considerará una carga. Esto representa los intentos desesperados de los hambrientos zombies por morder cualquier cosa que se les ponga a tiro.

Refuerzos Zombi. Hay muchos zombies vagando por Inneswich y habrá más a medida que pasa el tiempo. Al inicio de cada turno zombie haz una tirada para ver cuántos zombies más aparecen en dicho turno:

- Turno 2-5: 1d3 zombies
- Turno 6-10: 1d3+1 zombies
- Turno 11-15: 1d6 zombies
- Turno 16+: 1d6+1 zombies

Reparte estos refuerzos de manera equitativa entre los jugadores zombies para que todo el mundo tenga algunos cadáveres que mover por el tablero. Si ya hay presentes 32 zombies en el tablero (máximo permitido), ignora la tirada de refuerzos hasta que alguien mate algunos zombies y reduzca el número. ¿Dónde despliegan los zombies? Simple. Lanza 1D6 por cada zombie y colócalos en los bordes apropiados del tablero si obtienes un resultado de 1 a 4. Si sacas 5-6 entonces los zombies salen del elemento de escenografía central.

Contadores: A lo largo del tablero hay dispersos una serie de contadores. Lo que representan queda en manos de la Diosa Fortuna. Puede que tengas suerte y encuentres un arma mejor, o tal vez molestes a alguna criatura desagradable que desee devorar tus entrañas. Nada está claro así que tenlo en mente mientras explores las ruinas en busca de objetos ocultos.

Para recoger un objeto simplemente mueve a tu figura hasta entrar en contacto con el contador. No puedes recoger más de un contador por turno. Detén tu movimiento y lanza 2D6 para consultar lo encontrado en la tabla de debajo. Una vez que haya aparecido un objeto, dicho objeto no puede aparecer más así que táchalo de la lista a medida que el juego avance.

Variantes de juego: Antes de que vayas a preparar la partida, aquí hay algunas ideas a tener en cuenta para las siguientes partidas que juegos:

| 2d6 | Descubres un... | Cómo te afecta esto... |
|-----|---------------------------|--|
| 2 | ¡Osario! | Los jugadores zombie colocan a 4 zombies a 4 pulgadas de la figura. |
| 3 | Trampa desagradable | Se produce un impacto de F3 inmediato antes de poder volver a mover la figura. |
| 4-6 | Trampa dolorosa | Se produce un impacto de F2 inmediato antes de poder volver a mover la figura. |
| 7-8 | Arma mejor | Un uso sólo. Cualquier resultado excepto 1 herirá a un zombie. |
| 9 | Hacha enorme | Un uso sólo. Impacta, hiere y mata a cualquier zombie con cualquier resultado excepto 1 por cada tirada. |
| 10 | Bola y cadena | Sólo un uso. Ataca a todos los zombies en un radio de 5cm. Tira para impactar, herir y matar a cada zombie por separado. |
| 11 | Poción extraña | ¡Deliciosa! Tu perfil de heridas es ahora de 2. |
| 12 | ¡Sierra mecánica de Nuln! | 1d3 usos. Haz una sólo tirada de dados. ¡Cualquier cosa excepto un 1 destroza a un zombie! |

- Altera la lista de contadores. Hazla más grande, más amistosa... ¡o absolutamente horrible!
- En vez de hacer que gane el primero en huir, haz que gane el que mate mayor número de zombies Y escape. Apunta el número de bajas y al final súmalas para declarar el vencedor
- Una alternativa a lo anterior: gana el jugador que haya descubierto más contadores Y sobreviva.
- ¡Elimina el límite de número máximo de zombies sobre el tablero!
- Equipa a los jugadores Imperiales con otras armas, o limita la munición de sus pistolas.



El Culto de Mórr

(c) Games Workshop. Extraído entre otras fuentes de Warhammer JdR Apócrifo 2.

A lo largo y ancho del Viejo Mundo, el culto de Mórr se encuentra a la cabeza de los esfuerzos por combatir a los No Muertos, nigromantes y amenazas similares. La existencia de criaturas No Muertas atenta contra los preceptos del culto por dos razones: la primera, porque significa que un cadáver y su lugar de descanso han sido profanados; y la segunda, porque se ha evitado que un alma viaje hasta el reino de Mórr y, por tanto, que haya encontrado su descanso.

La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo conocen el culto de Mórr sobre todo gracias al Gremio de los Dolientes. El Gremio de los Dolientes vigila los funerales y posee el monopolio de todo lo que tenga que ver con los muertos y sus entierros. Entre sus filas tienen cabida todos los que posean alguna conexión con los cementerios de la ciudad y con el negocio funerario, incluidos enterradores, vigilantes del camposanto, constructores de ataúdes y sacerdotes Iniciados. La labor del Gremio de los Dolientes consiste en asegurarse de que los funerales se llevan a cabo adecuadamente, y de que se trata a los muertos de tal modo que los no muertos no puedan alzarse para amenazar a los vivos, ya sea por accidente o por culpa de las manipulaciones de nigromantes u otros agentes del Caos.

Una rama algo menos conocida del culto son las órdenes de caballeros templarios de Mórr, como puede ser la famosa Orden de los Caballeros del Cuervo. Dedicados a perseguir y destruir a los No Muertos dondequiera que se encuentren, los Caballeros del Cuervo son una organización marcial de templarios, cazadores de brujas y exorcistas, presentes en las canciones populares y en los romances pero no demasiado conocidos para la inmensa mayoría de los habitantes del Viejo Mundo, muchos de los cuales jamás han oído hablar de la orden.

El Gremio de los Dolientes

El Gremio de los Dolientes posee una casa en cada ciudad principal del Viejo Mundo, además de en algunas de las ciudades no tan pobladas. El tamaño de la casa gremial y la variedad de los servicios que ofrece varían según el tamaño de la comunidad a la que sirva, aunque siempre incluirá la provisión de servicios funerarios, el mantenimiento y la protección de suelo sacrosanto, y el cumplimiento de las leyes del Gremio contra los no muertos.

El Gremio de los Dolientes acepta entre sus filas a cualquier personaje que haya completado la carrera de Iniciado de Mórr, y

dependiendo de sus aptitudes puede ser Artesano (fabricantes de ataúdes, artesanos lapidarios, tejedores de mortajas y telas para el altar...), trabajadores no cualificados (cavadores de tumbas, mantenimiento de cementerios...), y los Clérigos de Mórr.

La labor principal de los Clérigos del Gremio de los Dolientes es la de oficiar servicios fúnebres y conservar el carácter sagrado de los lugares de enterramiento, aunque pueden presentarse por sí mismas muchas otras oportunidades para aventuras. Los Sacerdotes Dolientes, como se los conoce comúnmente, suelen ser consultados con frecuencia por la guardia de la ciudad y otras autoridades seculares acerca de asesinatos, casos en los que se sospeche de nigromancia y otros sucesos sin aclarar que tengan que ver con los muertos.

Funerales

Un funeral es un ritual que marca el paso formal de un individuo del mundo de los vivos al mundo de los muertos. Como tal, cumple dos funciones: la primera, proporcionarles a los vivos la oportunidad de despedirse en condiciones de su querido difunto, consolarse los unos a los otros, y meditar profundamente acerca del contenido del testamento; y la segunda, alojar al difunto en el reino de Mórr con todas las de la ley y asegurarse de que se queda allí.

Cualquiera que fuesen las inclinaciones religiosas del fallecido, los funerales en el Viejo Mundo son dominio exclusivo del culto de Mórr, oficiados por mediación del Gremio de los Dolientes. Es un crimen enterrar un cuerpo sin que reciba el ritual adecuado; además de proporcionar un ritual de consuelo y solaz para los afligidos, los ritos fúnebres implican una cierta cantidad de magia destinada a inutilizar los restos mortales a todos los efectos nigrománticos.

Así en la muerte como en vida, la posición social y económica de una persona tiene mucho peso. Los ricos y poderosos suelen tener funerales muy elaborados, asistidos por varios

sacerdotes y un ritual tan innecesario como impresionante. Los funerales de los pobres son unos acontecimientos mucho más modestos, que cumplen con las necesidades más básicas.

Existe un caso especial. De vez en cuando, se dará el caso en que un cuerpo aparezca sin vida, sin más ni más; asesinado en un callejón, arrastrado por el río, etc. El Funeral sin Nombre es un ritual de emergencia, llevado a cabo en tales circunstancias por el culto de Mórr sin cobrar nada como parte de sus obligaciones vocacionales, e ideado para conseguir que el espíritu repose tan rápida y efectivamente como sea posible.

Según la doctrina del culto de Mórr, los espíritus de las víctimas asesinadas pueden caer en poder de su medio hermano y enemigo Khaine, y aquellos que escapen a este destino es probable que se conviertan en molestos fantasmas. El ritual está preparado para asegurarse de que el espíritu en peligro encuentre su camino sin problemas hasta el reino de Mórr, además de dejar los restos inservibles a efectos nigrománticos.

El culto de Mórr se encarga del mantenimiento de los lugares de entierro, cementerios y tumbas de todo el Imperio. Un templo o altar dedicados a Mórr será el rasgo principal de la mayoría de los cementerios, y aquellas tumbas más destacadas estarán más cerca del templo. El templo en sí mismo no contiene ninguna sepultura. El Gremio de los Dolientes llevará a cabo servicios fúnebres y otros rituales dentro del templo, y también rezará por que Mórr vele por las almas de los fallecidos.

Una tumba cuesta entre 10 y 40 CO dependiendo del cementerio y del lugar que ocupe la fosa; las sepulturas más caras es difícil que vuelvan a utilizarse en el futuro. Además de esto, el coste mínimo del ritual es de 5 CO, sin límite a partir de ahí. Un indicativo, como pueda ser una losa o un pequeño féretro, puede llegar a costar entre 15 y 300 CO. Los grandes mausoleos, como aquellos pertenecientes a las familias más poderosas de la ciudad, pueden llegar a costar tanto como una mansión.

Un funeral modesto, con un entierro sin marcas en una fosa común mantenida por el culto de Mórr, es gratis. Como también lo es un Funeral sin Nombre, aunque quienes hayan descubierto el cuerpo se espera que realicen algún donativo para cubrir los gastos.

Funerales No Humanos

Mórr es una deidad humana, y las demás razas del Viejo Mundo poseen sus propias costumbres funerarias. Según la ley Imperial, muchas de éstas deberán estar aprobadas por un miembro de Mórr, y supervisadas por uno de sus miembros, o de otro modo se declararán ilegales. En la práctica, no obstante, una serie de compromisos y acuerdos sensatos ha evitado cualquier tipo de enfrentamiento serio a este respecto.

Halflings

Los halflings suelen enterrarse en cementerios humanos, y por lo general se llevan más posesiones a la tumba que éstos. Estos objetos no suelen tener demasiado valor, no obstante; por lo general se trata de objetos personales como su par de zapatillas favoritas, algo de comida (como pueda ser su tipo de pastel preferido), y cosas así. Un Clérigo de Esmeralda suele officiar los funerales halfling junto a un Clérigo de Mórr, señalando la marcha del fallecido de su hogar y de su familia.

Enanos

Los funerales enanos son asuntos muy privados, a los que suelen asistir sólo los más allegados. Suelen tener lugar en profundas catacumbas construidas por los enanos, para que el fallecido pueda descansar en la roca que lo vio nacer.

Según la tradición de Middenheim, una vez el culto de Mórr pidió permiso, muy diplomáticamente, para enviar a un representante como observador a un funeral enano y asegurarse de que proporcionaba las protecciones necesarias contra el peligro de los no muertos. Al día siguiente, según cuenta la historia, llegó una declaración jurada al Templo de Mórr, rubricada por todos los enanos de la ciudad y firmada por treinta de los abogados más eminentes de Middenheim como testigos. Declaraba sin lugar a dudas que las prácticas funerarias enanas no presentaban amenaza alguna para la ciudad, ni de origen nigromante ni de otro tipo. Una

nota adjunta firmada por diecisiete líderes de la comunidad enana ofrecía designar a un Sacerdote de Gazul para que visitara el Templo de Mórr y discutiera los detalles en profundidad si tal era el deseo de los humanos. Lamentaban, no obstante, que resultara imposible para cualquiera no enano el asistir a un funeral enano. Presintiendo que podrían precipitar una tormenta diplomática si mostraban el menor signo de duda ante la palabra de los enanos, los principales sacerdotes de Mórr dejaron el tema como estaba.

Elfos

Los funerales de los elfos silvanos tienen lugar en la profundidad de los bosques, lejos de los ojos humanos y, para tranquilidad de los otros pueblos, lo suficientemente lejos de cualquier comunidad de humanos como para que sólo los Caballeros del Cuervo más fanáticos se preocupen de si evitan o no la creación involuntaria de no muertos.

En el Viejo Mundo, los funerales de los elfos marinos tienen lugar en la ciudad de Marienburg, donde se llevan a cabo dentro del cuartel élfico de Sith Rionnasc 'namishathir. Aunque las autoridades humanas, incluido el culto de Mórr, no tienen jurisdicción dentro del cuartel élfico, se ha repetido en varias ocasiones que los funerales de los elfos no suponen ningún peligro para la ciudad.

Se han corrido muchos rumores acerca de qué es lo que hacen los elfos en el interior de su ciudadela, y algunas de las historias acerca de funerales élficos son bastante fantásticas. Los entierros en el mar son una práctica común, y en el caso de un noble o del capitán de un barco, la misma nave puede llegar a hundirse en alta mar para que haga las veces de tumba de su antiguo dueño.

También se cuentan otras historias, sobre todo entre humanos en tabernas atestadas de humo cuando están seguros de que no hay ningún elfo escuchando. Estas historias hablan de ritos decadentes, sacrificios de sangre y la invocación de dioses sin nombre. Los elfos son una raza extraña, dicen los rumores, y no todos los elfos oscuros murieron en Feiss Mabdon.

La Santidad de la Tumba

En el Imperio y en casi todo el resto del Viejo Mundo, el culto de Mórr posee el derecho, según el Imperio y otros estatutos además de por larga

tradicción, a emitir y administrar leyes sobre los muertos y los No Muertos.

Cadáveres y criminales

La Nigromancia es uno de los crímenes más serios según la ley del Viejo Mundo. En Marienburg, se considera aún más seria; no a causa de ningún reparo moral, sino porque algunos emprendedores abogados han ideado un buen número de cargos adicionales imputables, con el fin de alargar el proceso judicial y cobrar tasas legales adicionales. Por ejemplo, un cadáver que se haya utilizado en nigromancia se habrá obtenido en la mayoría de los casos sin el consentimiento de su propietario, convirtiéndolo en propiedad robada.

La Ley del Templo insiste en que no existe defensa posible en un caso de nigromancia; se escucha la acusación y el magistrado que presida la sala (o, en algunos casos un tribunal compuesto por un abogado de avanzada edad, el noble dueño de las tierras, y el líder de la casa gremial del Gremio de los Dolientes más cercana) deberá tomar una decisión. El castigo para un acusado de nigromancia es muy severo: ejecución, por lo general ahorcado en público, inmediatamente seguida por el lanzamiento de un hechizo de Aniquilar No Muertos y la quema de los restos, con el fin de que no quede nada que pueda utilizarse por ningún nigromante ni dar origen a una criatura No Muerta.

Un cómplice del crimen de nigromancia (un ladrón de tumbas que abastezca a un nigromante, por ejemplo) está considerado igualmente culpable, "a menos que existan pruebas irrefutables que demuestren que tal complicidad tuvo carácter involuntario y que en su ejecución no se incumplieron otras leyes". Esta prueba suele obtenerse tras persuadir al cómplice para que testifique contra su antiguo jefe; este sencillo pero elegante punto legal ha dado lugar a un buen número de juicios satisfactorios, tanto a nigromantes como a criminales asistidos por ayudantes desleales pero no tontos. Un delito menor sería el de "colaborar en gran medida al levantamiento de un No Muerto", y éste suele ser el cargo cuando un antiguo cómplice o aprendiz de un nigromante accede a declarar en contra de su tutor. Es una especie de ofensa generalizada, y puede incluir la utilización indebida de un cadáver (p.ej.: sin que un sacerdote de Mórr supervise el funeral) y la profanación de un lugar de enterramiento. Al cargo suelen añadirse los de hurto y robo de cadáveres. La sentencia varía según la gravedad del delito, aunque puede

llegar hasta los diez años de trabajos forzados. Los cínicos Agitadores anticlericales han sugerido que este delito sirve sobre todo para ayudar al culto de Mórr a mantener el control absoluto sobre el proceso de disposición de los muertos, y sobre el lucrativo flujo de tasas funerarias.

El robo de cuerpos es un delito aparte, aunque los cargos de hurto, invasión de la propiedad y el comportamiento susceptible de provocar el alzamiento de No Muertos suelen añadirsele. El pariente más cercano, en caso de que lo haya, puede escoger entre tratar el caso como robo bajo la Ley Criminal o como robo de cuerpos bajo la Ley del Templo. La Ley del Templo proporciona un castigo más severo, aunque la Ley Criminal permite la compensación económica de las víctimas (bien al pariente más cercano o al culto de Mórr en calidad de propietarios del lugar de enterramiento; un proceso criminal debe disponer de una víctima que se siente en la sala). Algunas leyes alternativas del Viejo

Mundo permiten que el caso sea visto por las dos leyes, en cuyo caso el veredicto de una acción se cita invariablemente como evidencia en la segunda.

Una categoría superior de delitos comprende el saqueo de tumbas en busca de riquezas en lugar de cuerpos. De esto se encarga principalmente la Ley Criminal, y puede derivar en cargos de hurto y allanamiento de la propiedad. El Gremio de los Dolientes puede encargarse de emitir sentencia bajo la Ley del Templo por conducta temeraria capaz de dar pie al levantamiento de No Muerto, pero sólo lo harán si el acusado parece estar en disposición de pagar una multa sustanciosa para las arcas del Gremio o puede resultar culpable de otros delitos bajo la Ley del Templo.

A pesar de la severidad potencial de estos castigos, algunos ladrones se dedican a la aparentemente sencilla tarea de saquear joyas y otros objetos de valor disponibles en muchos cementerios, y asisten a los ritos funerarios con los dos ojos muy abiertos

para poder calcular los posibles beneficios.

En Middenheim, Altdorf y otras ciudades Imperiales, los cuerpos de aquellos asesinados durante el transcurso de un robo de cuerpos o el saqueo de una tumba, o ejecutados siguiendo una serie de tales ofensas, suelen ser entregados a la universidad de la zona para su disección, según un juicio emitido hace cincuenta años por Wilhelm von Messerlieb, un magistrado de Altdorf reconocido por su sentido común a la hora de dictar sentencia.

Por medio del Gremio de los Dolientes, el culto de Mórr ofrece una serie de recompensas a cambio de información que pueda ayudar a la detención de cualquiera que rompa sus leyes respecto a los muertos.

Templarios de Mórr

Puedes usar una unidad de Templarios de Mórr (previo consentimiento de tu oponente, ya que es una unidad no oficial) como una unidad Especial en un ejército imperial por el coste indicado aquí (y con el mismo equipamiento).

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Templario de Mórr | 10 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |
| Maestre Templario | 10 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 |
| Caballo de Guerra | 20 | 3 | - | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

Puntos: 28 puntos por miniatura
Equipo: Los Templarios de Mórr (y el Gran Maestre) van equipados con armadura de placas, lanza de caballería y escudo. Van montados en Caballo de Guerra con barda.

Opciones: Puedes transformar un Templario en músico (+8 puntos), en Portaestandarte (+16 puntos) o en Maestre Templario (+16 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico por un valor máximo de 50 puntos.

Reglas especiales

Sin miedo: Los Templarios de Mórr son los guerreros más habituados de todo el Imperio a luchar contra hordas de muertos vivientes, nigromantes y otras atrocidades que no descansan en paz. Para ellos patrullar por un cementerio es como para una doncella pasear por su jardín. Los Templarios de Mórr son inmunes al miedo y al terror.

Armas benditas. Para poder luchar contra los No Muertos, los Sacerdotes de Mórr lanzan plegarias sobre las armas y armaduras de sus Templarios.

Además, éstos llevan siempre consigo unos frascos con agua bendita, con los cuales empapan sus lanzas y espadas antes de la batalla. Las armas de los

Templarios de Mórr se consideran armas mágicas.

Independientes: Los Templarios de Mórr no suelen seguir las órdenes de sus superiores, pues están más ocupados en combatir lo que les dicta su propia orden. Los Templarios de Mórr no pueden usar nunca el Liderazgo del General ni beneficiarse del Portaestandarte de Batalla.



Campaña: El Espejo de Mórr

Por Pater Zeo & Namarie

Presentamos una campaña no histórica (no basada en hechos históricos, al menos no según el trasfondo GW) pero que sin embargo gustará y mucho a los jugadores imperiales y nigromantes.

Los personajes y unidades que aquí se especifican están equilibrados en el entorno de la campaña, pero fuera de ella podrían no estar equilibrados; así que si quieres usar alguno de los personajes, listas de ejército o unidades que aquí se especifican fuera de la campaña debes pedir permiso a tu oponente.

Las reglas para Escaramuzas (necesarias para jugar algunos de los escenarios) las puedes encontrar en inglés en el siguiente enlace: <http://us.games-workshop.com/games/warhammer/skirmish/rules/1intro.htm>

Las reglas en español están en algunas White Dwarf antiguas o como "Warhammer escaramuzas manuscritos nuth" en e-mule (y próximamente una versión actualizada en Cargad).

Introducción

El ser humano tiene tendencia a la leyenda y la superstición. Existen cuentos y leyendas de todo tipo y de todas las variedades, presentes en todos los colectivos del Viejo Mundo. Existen leyendas sobre hadas y gnomos, sobre monstruos de los bosques y seres con forma de rata bajo el suelo.

Por supuesto, los colectivos religiosos no son una excepción. Los Sigmaritas hablan de un martillo bendecido que aparece cuando es el debido tiempo, los seguidores de Myrmidia hablan de un escudo reluciente capaz de usar el mismo sol como arma, e incluso las sirvientas de Shallya hablan en los pasillos y en voz baja de una tiara de plata capaz de curar todos los males, tanto físicos como mentales, y entre risas comentan que también el mal de amores.

E incluso los adeptos de Mórr tienen cuentos y leyendas. Sin embargo, estos acostumbran a ser un tanto más sombríos que las leyendas optimistas y moralistas de otras religiones.

La más famosa de ellas habla de un objeto maldito, el cráneo del guardián. Según cuenta dicha leyenda hace miles de años, cuando el imperio era apenas un sueño en el horizonte de los tiempos, se alzó una gran civilización de hombres: Nehekhara. Una multitud de ciudades estado reinadas por hombres deificados y una miríada de sacerdotes que adoraban a sus antepasados muertos. Según dicen los seguidores de Mórr, uno de estos sacerdotes fue corrompido por el ansia de poder y se hizo alumno de un ser malvado, un Druchii. El hechicero elfo oscuro le enseñó el arte de la magia oscura y de convertir el viento de la muerte en su herramienta y su aliado. El sacerdote, que era un cantor de encantamientos excepcional, no tardó en absorber los conocimientos de su maestro oscuro y convertirse en un hechicero brillante y de un genio no

igualado aún sobre la faz de la tierra. Sin embargo, sospechaba la traición de su maestro y se dispuso a armarse contra él. De entre todas los artefactos de poder que urdió su perversa mente, destacó uno de ellos por encima de todos. Un cráneo tallado en obsidiana, negro como la noche y como el corazón que lo esculpió. Un arma y una utilidad, puesto que aquel cráneo permitía al sacerdote corrompido arrancar el alma y encarcelar el alma de los vivos, extrayendo poder de estas cuando lo necesitara.

Si el sacerdote fue traicionado por su maestro o si fue él quien lo traicionó antes de ser agredido es algo que ni los más eruditos son capaces de saber. Lo que si se sabe es que el sacerdote consiguió su objetivo y tras este enfrentamiento tomó la ciudad estado en la que habitaba. En un terrible y sangriento golpe de estado, el sacerdote se hizo con la corona del reino de Khemri, iniciando un reinado oscuro y cruel.

Sin embargo, no duró mucho, puesto que fue derrotado por la alianza de otras ciudades estado, que veían con malos ojos la decadencia y la maldad de la que hacía gala el rey sacerdote. Pero los corazones de los hombres no son sinceros en la mayoría de las veces, y los tesoros y artefactos que el rey sacerdote dejó atrás fueron víctima del pillaje y del robo. Los peligrosos y mortales artefactos de poder fueron repartidos como simples chucherías entre los reyes y generales, que se hicieron con el botín. Los libros impíos llenos de conocimientos y secretos que no deberían haber sido descubiertos jamás por el hombre, fueron regalados a sabios y consejeros como un simple presente. Los sacerdotes de Mórr sólo pueden lamentarse por la ignorancia y arrogancia de los hombres de antaño.

El cráneo de obsidiana fue uno de estos tesoros, regalado al gran sacerdote de una ciudad-reino de Nehekhara, cuyo nombre se ha perdido en el tiempo y la arena. A diferencia de

otros regalos oscuros, el sacerdote conocía parte de los poderes del cráneo, pues también era un habilidoso encantador y podía ver cosas invisibles que otros no podían. Así fue cómo informó al príncipe de la ciudad del poder del cráneo de arrancar el alma a los hombres. El príncipe decretó que a partir de aquel momento el cráneo que antaño sirvió al mal, sirviera ahora a la justicia. Los condenados a muerte serían ajusticiados a través del cráneo que se convertiría así en un símbolo de la ley que todos temerían.

Y así fue como el cráneo, a través de los siglos, pasó de príncipe a príncipe y de sacerdote a sacerdote, absorbiendo más y más almas y acumulando más y más poder. Un poder terrible si llegara a ser liberado.

Finalmente un día aciago para la ciudad, un nuevo reo fue llevado ante el príncipe para ser juzgado. Era un hombre acusado de hablar con demonios y de brujería. Eran muchos los que habían atestado que adoraba a seres oscuros y sin nombre y que realizaba ritos prohibidos, en lugares prohibidos a horas oscuras en días oscuros. El reo, que presentaba evidentes signos de mutación, negó en todo momento adorara a nadie que no fuera al príncipe, dios hombre que reinaba la ciudad. Sin embargo de nada sirvieron sus suplicas y fue condenado a la muerte por el príncipe, que ordenó que trajeran el cráneo del alma y el sacerdote inició el ritual que arrancaría el alma al reo.

Pero algo fue mal. Terriblemente mal.

La leyenda no dice nada al respecto. No cuenta que fue lo que ocurrió, ni cuenta cómo pasó, aunque algunos de los sacerdotes tienen sus sospechas. La cuestión es que la ciudad fue destruida por completo. No quedó ni un sólo ser vivo que contara lo sucedido, ni hombres, ni mujeres, ni niños. Ni siquiera los animales sobrevivieron. No quedó ni un sólo edificio en pie y las

ciclópeas rocas que formaban la pirámide y palacio del príncipe, estaban dispersas por toda la ciudad.

Y la ciudad fue tomada por maldita y ningún ser humano volvió a hollar sus calles, su nombre cayó en el olvido y las arenas del desierto cubrieron sus ruinas.

Y este podría haber sido el fin de la leyenda. Pero no fue así.

Hace siglos, durante las cruzadas, un grupo de caballeros de Mórr fue a Arabia a luchar junto al resto de caballeros imperiales. De los cien caballeros que partieron a tierras de la arena, se tiene constancia que cincuenta se dispusieron a volver a su patria, llenos de orgullo victorioso. Sin embargo, por lo que se sabe, sólo volvieron tres. Que ocurrió en el camino, nadie lo sabe. Los caballeros guardaron un silencio absoluto al respecto. Se limitaron a dar a las familias de los caballeros parte de los muchos tesoros que habían traído con ellos. Parte de esa riqueza, sin embargo, la utilizaron para comprar y habilitar un castillo y las tierras colindantes, y allí fundaron una nueva orden de caballería: la orden del espejo de Mórr.

Y según cuentan las habladurías, la orden se dedica a custodiar un único objeto con sus propias vidas, sin dejar que nade llegue a acercarse siquiera.

Guardan con celo un cráneo. Un cráneo negro como la noche.

1. Traición

Keller Von Brismack, noble caballero de la familia Brismack, miraba con asombro aquella sala. Keller no era un novato, precisamente, puesto que llevaba ya cinco años en la orden del espejo. Las tres palabras de la orden: "Especulum, Mórr, Veritas" adornaban el reloj de arena de su escudo desde hacía cinco años. En esos cinco años había estado en numerosos campos de batalla sirviendo a Mórr y al imperio. Había ido a Sylvania a proteger a los burócratas del imperio de los caminos plagados de seres antinaturales y había luchado contra condes avariciosos, contra caballeros renegados adoradores de poderes oscuros, contra mutantes y contra orcos. Por tanto, que Keller se sintiera asombrado, era una novedad en aquellos turbulentos tiempos.

No se trataba de una sala especialmente grande, como cabe suponer de una sala secreta cuya existencia no había sospechado ninguno de los caballeros del castillo

durante décadas, o quizás siglos. Era una sala cuadrada, de apenas unos tres metros de lado, y el techo se alzaba tan solo unos dos metros y medio. Nada que ver con el resto de las salas del castillo, que parecían competir entre sí en grandiosidad. En medio de la sala se alzaba un atril de piedra, formado por dos ángeles de Mórr armados por espadas, y sobre el cual descansaba un cráneo de obsidiana. Aquel cráneo le parecía un tanto extraño a Keller. No podía, por más que pudiera, mantener la vista fija sobre él más que un momento sin tener la sensación que le estaba amenazando. Absurdo, por supuesto, pero Keller sería capaz de jurar por el mismísimo Mórr que aquella cosa estaba viva y bien lejos de ser un simple trozo de piedra tallado.

Las paredes de la estancia estaban ricamente decoradas con frescos en tonos oscuros que mostraban imágenes inquietantes. Imágenes que, por lo que había deducido, contaban la historia del cráneo. La creación de aquel artefacto por parte de un sacerdote de los muertos de Nehekhar, la invasión de Khemri y expulsión del sacerdote, la toma del botín, el juicio a muerte, la desolación de la ciudad. Y enmarcando los frescos cuatro pilares se alzaban, conteniendo cada uno un ángeles de Mórr, espada en alto y una mano extendida con la palma hacia fuera, como impidiendo el paso, y en la palma tenía el símbolo de Mórr grabado.

El compañero de guardia de Keller, Víctor Gritter, a diferencia de su compañero, no era noble. El ya veterano caballero pertenecía a la orden desde que tenía uso de razón. Había sido abandonado a la puerta del castillo y la orden, siguiendo una antigua y piadosa tradición, lo había tomado bajo su cuidado. Fue sirviente de niño, escudero de joven y finalmente fue caballero como hombre. Y en aquellos momentos estaba disfrutando del espectáculo que suponía ver al fanfarrón estudiar la sala sin salir de su asombro. Sabía lo que estaba pensando, puesto que él pensó lo mismo cuando era joven y fuerte, y su pelo era azabache y no plateado.

- Sí.- Dijo Gritter.- Las leyendas son ciertas. El cráneo existe, y nosotros somos la orden de caballería que lo recuperó durante las cruzadas.
- Siempre pensé que eran habladurías. Cuentos que inventa la gente para divertirse.- Contestó Keller.- Y pensar que ha estado aquí durante tanto tiempo...
- No es algo que queramos que se sepa, Herr Brismack.- Contestó el

anciano caballero.- Al fin y al cabo estamos aquí para guardarlo. Nuestro padre fundador, el Maestre Torkgal, así lo dispuso. Deberíais sentirnos honrado, hermano, pues el hecho de que os hayan mostrado esta sala es signo inequívoco de que habéis entrado en la élite del castillo. Podéis consideraros uno de los elegidos del Maestre.

- Desde luego que me siento honrado, hermano Víctor.- Contestó inmediatamente Keller.- Pero....- Añadió el joven caballero, sin dejar de mirar el cráneo con cierta aversión.- ¿Por que es tan peligroso? No es que no crea que no es peligroso, Herr Gritter.- Se apresuró a añadir.- Sólo quisiera estar informado de cual es la naturaleza del objeto que se nos ha puesto a nuestro cuidado.
- ¡Ah! Una buena pregunta. Sin embargo, ¿no creéis que vais un poco deprisa?-respondió Herr Brismack, con un deje de burla.- Acabáis de ascender en el escalafón del círculo interno de la orden, al fin y al cabo, y estáis en vuestra primera guardia como protector del cráneo. No se os pueden revelar todos los secretos de un día para otro ¿que quedaría para los demás?
- Tenéis razón, sin duda.- Dijo el joven caballero con cierto arrepentimiento.
- No tenéis de que avergonzaros, hermano. Sois joven y el fuego de la curiosidad arde en vuestro espíritu. Si no me equivoco tenéis apenas 25 primaveras. Todo un hombre, cierto. Pero a mis ojos sois un joven muchacho en la flor de la vida.
- Gracias, Herr Gritter. Vuestras palabras me reconfortan.
- Pero vos me habéis caído en gracia, hermano. Vuestra primera guardia os he tocado yo como compañero. Y yo, personalmente, creo que no está de más que sepáis un poco más -dijo el anciano caballero. Y volviéndose hacia el cráneo añadió:- Miradlo bien, hermano Keller. Hace milenios un hombre inmerso en la locura talló ese cráneo para hacerlo un instrumento del mal. Está relacionado con la Nigromancia. No, no me miréis así, joven -replicó ante la cara de asombro del joven caballero-. Es cierto. Sospechamos que la creó un nigromante de la antigüedad, o quizás un sacerdote funerario de Khemri. Los dibujos de las paredes en realidad relatan la leyenda forjada por el cráneo, no su verdadera

historia... o quizás sí. No sería la primera historia verídica tomada como leyenda al pasar de boca en boca. Lo que si sabemos con seguridad que es un poder maligno.

- Entonces -dijo Keller- ¿por que no ha sido destruido? Sin duda en la casa de Mórr hay formas de hacerlo.
- Bien pensado, querido amigo -y, en tono de broma, añadió:- Es una lástima que ningún caballero no haya caído en ello durante siglos.
- Malinterpretáis mis palabras, hermano.- Sonrió Keller.- No pongo en duda la sabiduría de los que nos precedieron, ni tampoco del mando de mis superiores. Ya doy por supuesto que existe una razón, sólo preguntaba por ella.
- ¡Ah! Perdonad mis palabras, hermano. El problema, mi querido amigo, es el poder que encierra. Si fuera destruido el mal acumulado por milenios sería liberado y no sabemos que podría llegar a hacer. ¿Una explosión? ¿Que todo a millas a la redonda muera? Quién sabe. Por ello, y hasta que se decida lo contrario, la orden lo custodia. Creemos que con el tiempo, estando aislado, perderá por completo su poder y podrá ser destruido. Sin embargo no veremos ese día, amigo mío. Quizás dentro de cinco o seis generaciones pueda llevarse a cabo. Es un proceso lento.
- Vaya -dijo Keller asombrado, acercándose a estudiar el mural en ruinas-. Si este mural muestra el poder del cráneo, desde luego es un poder realmente temible. ¿Sabéis...

No pudo terminar la frase. Un certero golpe de maza en el costado del yelmo lo derribó al suelo estrepitosamente. Cegado por las luces brillantes que tenía ante sus ojos Keller intentó ponerse en pie mientras trataba de desenfundar su arma. Pero otro golpe de maza lo volvió a derribar al suelo. Keller estaba a punto de desmayarse, pero aún y así consiguió volverse boca arriba y llevar la mano a la empuñadura de su espada.

- Sois duro de mollera, hermano -dijo la voz de Herr Gritter-. Quizás sobreviváis y os libréis del juicio del espejo de Mórr.

Otro golpe de maza y el mundo se volvió oscuro para Keller von Brismack. El anciano caballero ató su maza a su cinto sin molestarse en limpiar la sangre que había derramado.

- Yo no creo que me libre.- Dijo el caballero al inconsciente joven.- Sin embargo haremos que ese día llegue lo más tarde posible ¿verdad? Y para ello debo salir de este lugar. ¿Cómo dices? Sí, claro. Por supuesto que mis hermanos de batalla van a ser un problema; ya lo había tenido en cuenta, listillo.

Herr Gritter introdujo la mano en una pequeña bolsa que llevaba al cinto y de allí extrajo un extraña gema carmesí, que podría haber pasado por un rubí si no fuera por su textura completamente irregular.

- Lo que tú no sabes, mi joven amigo, es que tengo la distracción perfecta que me permitirá salir del castillo sin problemas.

Y sin más cogió el cráneo y salió de la estancia.

Escenario

En este escenario, el jugador No Muerto controla a un puñado de zombies que han aparecido en las cercanías del Templo, además de a Victor Gritter, Caballero de Mórr que huye del Templo con el cráneo escondido. El jugador Imperial controla a los guardias del Templo que lucharán contra las abominaciones que han aparecido, y en cuanto estén muertas, se dirigirán hacia Víctor.

El tablero de juego

El escenario se juega en una superficie de 120x120cm. Casi todo el tablero debería ser una ciudad imperial.

Jugador No Muerto

El jugador No Muerto controla a Victor Gritter y 20 zombies. Víctor es un Capitán Imperial con armadura de placas y arma a dos manos.

Jugador Imperial

El jugador imperial controla a 10 Caballeros de Mórr. Estos tienen el mismo perfil que un espadachín imperial.

Despliegue

Después de situar la escenografía, el jugador Imperial coloca a sus diez Guardianes en cualquier lugar del campo de batalla, pero siempre a 30cm o más del edificio central. Luego el jugador No Muerto coloca a Víctor en el edificio central (el templo de Mórr) y distribuye los 20 zombies donde quiera del campo de batalla.

Quién empieza

Empieza el jugador No Muerto.

Condiciones de victoria

Si el jugador Imperial consigue hacer caer al suelo (derribado, aturdido o fuera de combate), gana. En caso de que Víctor llegue a algún extremo del campo de batalla, gana.

Duración de la partida

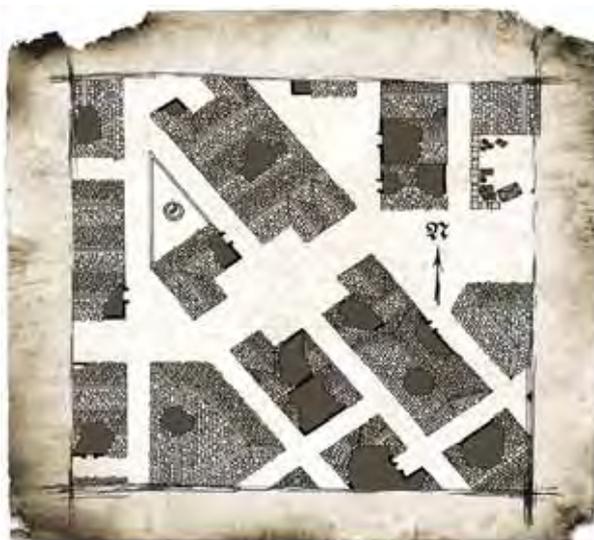
Hasta que se obtiene alguna de las condiciones de victoria.

Reglas Especiales

Escaramuza. Este escenario usa las reglas de Escaramuzas.

¡Zombies! El jugador Imperial no puede declarar ninguna carga hacia Víctor con una miniatura si ésta tiene línea de visión hacia un Zombie

Se levantan... En cuanto un Zombie muera (fuera de combate), tira 1d6. Con un resultado de 4+ el Zombie se levantará como si nada hubiera pasado.



2. Búsqueda

Johansson hacía ya dos horas que esperaba frente a la puerta de las salas de curación. Estaba sentado en una de las sillas preparadas para tal propósito, junto con otros. Allí estaban Gilbert, Ternon, Höss y Krauss. Todos ellos desparramados por la estancia, cada uno en silencio reunido con sus pensamientos o rezando por que sus amigos y hermanos se encontraran bien. Y desde luego todos ellos maldiciendo el nombre y el alma de Víctor Gritter.

Debido a la alarma general despertada por el ladrón, todos ellos vestían sus pertrechos de guerra. Por ello intentaban moverse lo menos posible, para no romper el silencio con el sonido del metal que vestían. No solo por la naturaleza reverencial de dicho silencio, sino también por que nadie quería sufrir las iras de Guttern, el médico del castillo. Todos ellos sin excepción habían pasado por enfermería en algún momento u otro, y sentían un gran respeto por el médico. En aquellos momentos la salud y la vida de sus compañeros dependían de la pericia acumulada durante décadas de servicio a la orden de Guttern, y no sería ninguno de ellos quien rompiera su concentración con un estruendo de metal.

Como buen amigo de Keller, Johansson quería con todas sus fuerzas que su compañero sanara pronto. Sabía que tardaría meses en volver a luchar. Pero también deseaba que el doctor le dijera simplemente que no iba a morir. Sin embargo en su fuero interno se preguntaba por qué no estaba a lomos de su montura persiguiendo y dando caza, y a ser posible muerte, al traidor.

Robar la reliquia ya era malo. En verdad era muy malo. Con ese gesto no sólo había roto un voto jurado a Mórr, sino que había quebrantado la confianza del resto de la orden en él. Pero todo ello podría llegar a ser perdonado tras duros castigos, por supuesto, pero perdonado. Sin embargo, atacar a sus hermanos de la orden. Derramar la sangre de un camarada de armas. Eso no podía ser perdonado.

Y aún estaban allí. Tras varias horas, aún estaban allí. Se había dado la alarma general y el Maestre les había dado orden de estar dispuestos en todo momento. ¿A que esperaban? Los máximos cargos de la orden se habían reunido en consejo de guerra, y aún estaban reunidos. ¿Que había que discutir? ¿Que había que planificar? Johansson cerró el puño en silencio

sobre la empuñadura de su espada, apoyada contra sus piernas. Y sintiendo que ya no podía quedarse quieto se levantó lentamente, intentando no hacer ruido.

Tras un rato, oyeron acercarse a alguien. Otro caballero que venía a velar por los enfermos.

Pero no era un caballero cualquiera. No parecía más alto, ni más fuerte que los demás, aunque su mera presencia parecía emanar un aura de peligro y advertencia. Su armadura negra era la misma que la del resto de caballeros y sus armas, aunque austeras, eran un poco más elaboradas que las espadas de los caballeros. De tez pálida y rasgos endurecidos. Tenía el pelo plateado cortado bien corto, al estilo marcial del imperio. Pero sí algo amedrentaba a los caballeros y podía poner nervioso al más duro de los hombres, eran sus ojos. Unos ojos fríos y con deje inexpresivo.

Unos ojos que parecían mirar a través de la carne y de los huesos y mirar directamente al alma de uno. Esos ojos parecían decirte que sabían. Sabían tus pecados, sabían tus miedos y sabían, al fin y al cabo, secretos que ningún mortal debía saber hasta el momento de reunirse con Mórr.

Al fin y al cabo era el Maestre de la orden, y había visto el Espejo.

Inmediatamente los caballeros se giraron y acercaron hacia él, realizando un corto y funcional movimiento de cabeza a forma de reverencia y saludo. Por su parte el Maestre les devolvió el saludo de la misma forma.

-Hermanos.- Dijo.- He venido a conocer las nuevas de los heridos. Pero me alegro de encontrarlos aquí. Sin duda vuestra sangre guerrera estará ardiendo en vuestras venas clamando justicia y castigo. Os entiendo, y os aseguro que vuestra sangre no arde más que la mía.- Los ojos del Maestre recorrieron a los presentes, cómo para comprobar que nadie ponía en duda sus palabras.- Sin embargo hay que tomar algunas cosas en consideración. Por favor, hay sillas en esta sala, así que tomad asiento un momento. Yo haré lo propio.

Todos ellos se sentaron con el máximo silencio posible, aunque más de un crujido del metal resonó en el silencio de los pasillos. Todos ellos, incluso el Maestre, miraron por un momento la puerta que daba a los dominios de Guttern, esperando que saliera a reñirles por armar escándalo. Pero no

salió nadie. Y aquello era mala señal. Significaba que el doctor estaba demasiado ocupado como para salir a reñir a nadie.

- Bien -prosiguió el Maestre.- Como sabréis, los altos mandos de la orden se han reunido a puerta cerrada. Y lo cierto es que en principio el plan siempre ha sido armar a los efectivos disponibles y lanzarnos a una persecución. Pero como he dicho, hay ciertos factores a tener en cuenta antes de precipitarnos a una persecución a ciegas. En primer lugar, Vic...- Los impasibles rasgos del Maestre se torcieron por un momento.- El traidor ha revelado ciertas habilidades que hacen pensar que no está solo en este asunto. La No Muerte ha entrado en las salas de este castillo entregado a Mórr, y eso ya es un insulto por sí sólo. Un crimen imperdonable. Sabemos que el traidor no tiene esas habilidades. Y no podrían haberse escondido ese tipo de intrusos a los sacerdotes del castillo. Por tanto creemos que se trata de algún tipo de objeto o artefacto impío, que otorga esos poderes a su poseedor. Por ello podemos deducir que no está sólo.

Aquellas palabras explicaban muchas cosas. Para empezar un vampiro o un nigromante que andara tras el cráneo. Eso tenía sentido, puesto que la orden fue creada precisamente para luchar contra esos seres que no deberían siquiera existir. Pero también se abrían otros interrogantes: ¿Quién? ¿Por qué? ¿Cómo?

- El traidor no es precisamente tonto, hermanos. Debéis recordar que antes de manchar su honor y condenar su alma, era un caballero del Espejo. Un caballero es algo más que músculo y una maza. Tiene un vivo ingenio, que a menudo escapa por su lengua, debo añadir.- Todos sonrieron a su pesar, puesto que en algún momento de sus vidas fueron objeto de las puyas y las burlas ácidas del anciano caballero.- Por tanto, creemos que todo esto que está pasando ha sido cuidadosamente planeado. Y es más, creo que sinceramente espera, o incluso desea, que le persigamos.

El Maestre calló para que aquella información calara en los caballeros.

- Una trampa.- Susurró Johansson.

- Conoce este castillo mejor que nadie. Ha vivido más años en él incluso que ningún otro. Incluido vos, Maestre - confirmó Höss-. Y podría haber

escapado sin ser visto ni oído, así que la huida por el patio de armas en realidad era innecesaria. ¡El traidor quería ser descubierto!

- Efectivamente.- Respondió el Maestre a ambos caballeros.- El traidor no ha hecho nada al azar. Que no os engañe y penséis lo contrario. Incluso puede tener sus razones para no matar a su compañero de guardia. Pero no sabemos por que quiere ser perseguido, ni que quiere hacer con el objeto que ha robado.

El rostro del Maestre se ensombreció. Fue una visión realmente intimidante. El rostro normalmente inexpresivo del Maestre se mostró ahora ciertamente enojado y transmitía una hostilidad que difícilmente podía ser explicada. "Son los ojos", pensó Johansson, "los ojos del espejo son crueles. No. Crueles no, son inamovibles. Nada le detendrá". Y no por vez primera admiró profundamente al Maestre.

- Si conozco bien a Víctor, nos ha tendido una trampa. Como he dicho antes, siempre ha mostrado una astucia aguda y un ingenio sorprendente. Por ello he pasado tanto tiempo reunido con los oficiales de la orden. Tanto Herr Herst, cómo Herr Gunther, los capitanes, se han mostrado reacios a esperar y querían lanzarse en pos del traidor. Y hermanos, no dudéis que se trata de una trampa.- Su rostro volvió a su estado normal. En comparación con su expresión anterior, ahora su inexpresividad parecía casi ternura.- He tomado una decisión. No es una decisión fácil, pero es necesario. Hermanos, me dispongo a hacer saltar la trampa. Y para ello os necesito a vosotros.

El Maestre guardó silencio unos momentos, perdido en sus meditaciones. Johansson miró por un momento a sus cuatro compañeros. Todos ellos eran excelentes compañeros de armas. Compartía con Krauss y Gilbert una estrecha amistad, aunque no tan intensa como con Keller. Y aunque no había compartido su copa ni había desnudado su corazón ante Höss y Teron, éstos eran hermanos como ningún otro, tan dignos de admiración como cualquiera de los capitanes. Los cinco caballeros se miraron entre sí y se comunicaron sin palabras, cómo solo los hermanos de batalla pueden hacer, su mutuo apoyo. Fueran cuales fueran las ordenes del Maestre las cumplirían codo con codo, sin miedo y con la determinación y el

honor de un caballero de Mórr, como un caballero del Espejo.

- No pienso arriesgarme demasiado. He hecho algunas suposiciones sobre las fuerzas que pueda tener a mano el traidor, y no son pocas. Sus aliados serán, sin duda, poderosos, y la trampa, mortal. Sin embargo aunque traidor, Víctor ha sido toda su vida un caballero de Mórr, y con ello creo que podemos contar. Hace dos horas mandé a los cazadores del castillo a modo de exploradores para que siguieran sus huellas, sin alejarse más allá del linde del bosque del sur ni del paso de las montañas del norte. El pueblo queda al oeste y al este sólo hay una planicie donde sería fácilmente localizado y alcanzado, así que norte y sur son las únicas rutas de escape válidas. Aún no han vuelto, pero algo me dice que se ha dirigido al sur, al bosque. Allí puede tener aliados escondidos listos para emboscar a un ejercito si hiciera falta y un contingente de caballeros podría buscarle durante cien años sin encontrarle entre los caminos intrincados del bosque.- El rostro del Maestre no cambió y sin embargo una determinación que haría retroceder a la misma muerte, pareció emanar de él.- Pero le voy coger. Voy a mandar a nuestros caballeros y nuestros soldados tras él. Voy a cazarle y a darle castigo en nombre de Mórr. Voy a movilizar a todo hombre del castillo capaz de empuñar una espada. Pero para eso, necesito deshacer su trampa. Y para ello tengo planeado hacerla saltar. Sin duda habrá planeado algo por si la trampa falla. Una trampa dentro de una trampa, si queréis. Sin embargo debo mandar una primera fuerza que se enfrente a las fuerzas que pueda haber reunido. El segundo grupo será más numeroso, y por tanto más lento. Quiero que lideréis esa primera fuerza, hermanos.

El Maestre calló un momento, cómo cavilando dudando si decir algo o no.

- No es una decisión al azar, hermanos. Para ser sinceros es una misión poco más que suicida, y por ello no puedo enviar a nuestros más valiosos oficiales, puesto que serán decisivos para la batalla. Sin embargo tampoco puedo enviar a cualquier iniciado sin experiencia en combate ni en el mando. Vosotros ya habíais sido designados para entrar en el círculo interior de la orden, al igual que el hermano Keller. Pero la tradición es muy estricta con ciertas normas referentes a las

incorporaciones al círculo interior y la tradición dice que sólo puede entrar un miembro cada vez, el cual será iniciado y guiado por el resto de hermanos hasta que sea un miembro de pleno derecho. Por tanto, tened presente que no sois carnaza enviada al matadero, hermanos. Sois guerreros valiosos a los ojos de Mórr y a los míos.

El maestre se levantó, solemne. E inmediatamente los caballeros también.

- Caballeros, aceptad las ordenes de vuestro Maestre en nombre de Mórr.- dijo el Maestre con voz firme.
- Escuchamos a nuestro maestre.- Contestaron los caballeros, con la misma firmeza.
- Caballeros, tomareis el mando de las fuerzas que ahora mismo mientras hablamos se reúnen en la puerta sur. Cabalgaréis hacia el sur en pos del Traidor y os enfrentareis a todo hombre, demonio, espectro o a aquellos que deberían estar muertos y no lo están, hasta apresar a ese hombre y traerlo a mi o morir en el intento. Caballeros, ¿aceptáis las ordenes de vuestro Maestre?
- Las aceptamos -contestaron al unísono, según la ceremonia.

Tras aceptar las órdenes, el Maestre se acercó y les indicó que se arrodillaran con un ademán. Se acercó a Johansson y imponiendo las manos sobre su cabeza dijo con voz clara:

- Johansson, que la bendición de Mórr esté contigo y que el espejo de Mórr te juzgue digno.

Tras esto el Maestre hizo el símbolo de Mórr sobre Johansson. El Maestre repitió la bendición con cada uno de ellos, nombrándolos por su nombre y realizando el símbolo de Mórr. Al terminar, los cinco caballeros, se alzaron, hicieron una ceremoniosa reverencia y salieron decididos de la estancia en la que esperaban las noticias del doctor.

Sin embargo Johansson estaba algo inquieto. Aquella bendición pocas veces era recibida del Maestre. Aquella bendición se daba únicamente a aquellos que se dirigían a una muerte segura. Johansson miró atrás una sola vez, con tristeza. Le habría gustado ver a Keller una vez más antes de morir.

Escenario

En este escenario, los Caballeros de Mórr son los destinados a hacer saltar la trampa de Víctor. Saben que van a morir, y sin embargo van a poner todo su empeño en conseguir cazar a Víctor, que terminó escapando.

El tablero de juego

El tablero de juego debe ser de 120x120cm. Ya que Víctor ha huído hacia el bosque, el tablero debería estar lleno de escenografía boscosa (un posible campo de batalla es el que se puede ver en la imagen).

Jugador No Muerto

El jugador No Muerto debe tener Esqueletos, Zombies y Guardia Tumularia de sobras.

Jugador Imperial

El jugador Imperial controla a cinco Caballeros de Mórr del Círculo Interior: Johansson, Gilbert, Ternon, Höss y Krauss. Además, puedes contar con hasta 5 caballeros noveles de Mórr (son Caballeros pero sin barda en el caballo y con armadura ligera en vez de armadura de placas).

Despliegue

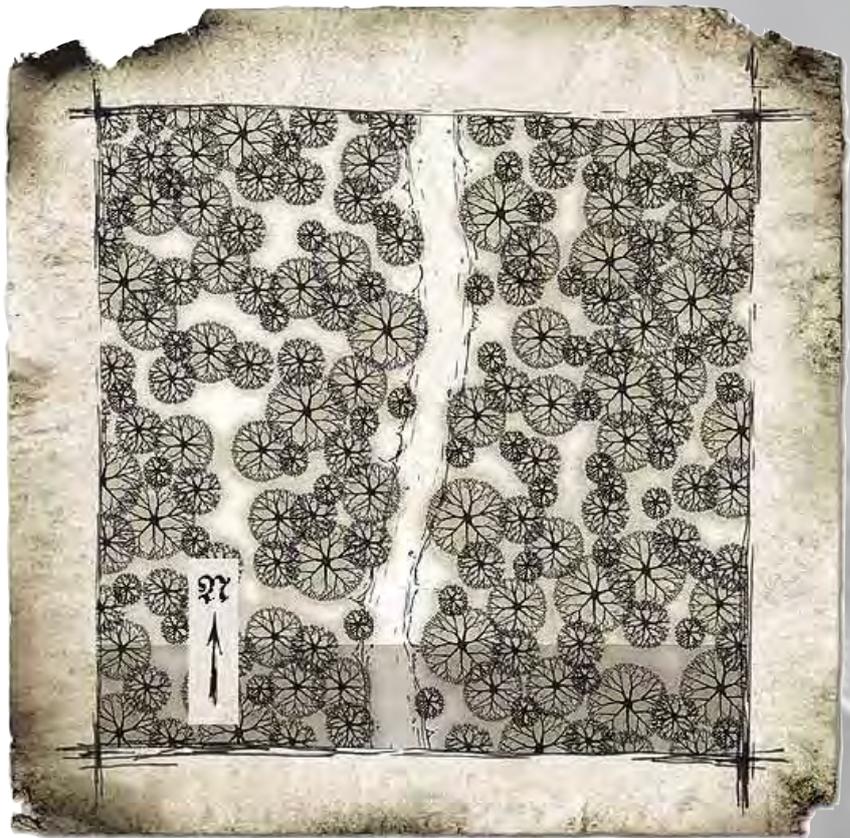
El jugador Imperial despliega todas sus tropas en la franja sombreada (en uno de los extremos del campo de batalla). El jugador No Muerto no despliega ninguna miniatura... aún.

Quién empieza

El jugador No Muerto tiene el primer turno.

Condiciones de victoria

Si los cinco Caballeros de Mórr del Círculo Interior mueren, gana el jugador No Muerto. Si al menos tres Caballeros del Círculo Interior



llegan al otro extremo del campo de batalla, gana el jugador Imperial.

Duración de la partida

La partida dura diez turnos.

Reglas Especiales

Escaramuza. Se siguen las reglas de Warhammer: Escaramuzas, con las excepciones aquí indicadas.

Caballeros de Mórr. Los Caballeros de Mórr tienen el perfil de un caballero del Círculo Interior imperial, pero siendo además inmunes a miedo. Para esta escaramuza, además, se considera que tienen un perfil de 2 heridas, para representar la protección del Dios de la Muerte.

Caballeros Noveles de Mórr. Estos aprendices aún no son Caballeros y no han demostrado su valía, pero son fieros en batalla y están deseando

luchar para ascender. Se consideran Espadachines (arma de mano, armadura ligera, escudo) montados en caballo de guerra (sin barda).

Levantando No Muertos. Al inicio de cada turno del jugador No Muerto, éste puede lanzar 3d6. Estos indicarán qué miniaturas aparecen:

- 1-3: Se levanta un Zombie.
- 4-5: Se levanta un Guerrero Esqueleto armado con armadura ligera, arma de mano y escudo.
- 6: Se levanta un Guardia de los Túmulos armado con arma de mano, escudo, alabarda y armadura pesada.

Coge dichas miniaturas y colócalas en cualquier lugar del campo de batalla, pero a más de 20cm de cualquier Caballero. Estas miniaturas podrán actuar con normalidad ese turno (mover, correr, declarar cargas...)

En caso de que obtengas dos 6 en la tirada, coloca 4 Guardias de los Túmulos en vez de dos. tres 6 en la tirada, coloca 9 Guardias de los Túmulos.

¡Atentos! Los Caballeros de Mórr y los Caballeros Noveles de la orden están escudriñando cualquier sonido en busca de Víctor. Por ello no pueden galopar (correr) con sus caballos, y nunca (salvo cuando estén cargando) moverán al doble de su capacidad de movimiento. Sin embargo, al estar continuamente al acecho, se supone que tienen una línea de visión de 360 grados pese a ir montados.

3. Caza al Nigromante

Johansson iba a morir. Habían luchado con valentía, pero por cada guerrero No Muerto que derrotaba, aparecían más. Del bosque parecía escupir una cantidad ilimitada de guerreros esqueléticos. Y para colmo de males el nigromante que comandaba aquella fuerza no dejaba de animar a más. Desde hacía rato sus propias tropas muertas en combate estaban intentando matarle.

Su montura había muerto en lo que al agotado Johansson le parecían horas. Su armadura estaba llena de abolladuras, y su escudo no presentaba mejor aspecto. No quedaban refuerzos y no podía obtener ayuda. Estaban todos muertos, en el abrazo de Mórr. Y él, rodeado por guerreros esqueléticos, no tardaría en acompañarles. Lanzaba estocadas como un loco enfurecido y alzaba su escudo en baile frenético para sobrevivir un poco más, para aferrarse a la vida un poco más. Se avergonzaba un poco, aunque no tuviera tiempo de pensar en ello, de temer a la muerte. Era un caballero de Mórr, un guerrero del dios de la muerte. No debería temer el abrazo de su dios, y sin embargo allí estaba luchando no para destruir la aberración que suponía su enemigo, sino de forma egoísta, por su vida.

Terminó con tres guerreros esqueléticos más y alzó su escudo para parar otros tantos ataques. No tenía tampoco a donde huir y conseguir un poco de espacio. Los muertos vivientes habían cerrado filas a su alrededor. Su brazo y su mente estaban cansados y sus enemigos no cejaban en su empeño ni mermaban sus fuerzas. Fue entonces cuando pasó. Un caballero no muerto se abrió paso entre los guerreros y lanzó una única estocada. La espada maldita del tumulario partió el escudo de Johansson como si fuera de juguete y atravesó apenas sin esfuerzo metal, carne y hueso, hundiéndose en el pecho del caballero de Mórr.

Se hizo un silencio sepulcral. Los guerreros, terminada su misión, se quedaron repentinamente quietos. A la espera de nuevas ordenes. Sólo la risa maníaca del nigromante, que sonaba a los lejos, rompía el silencio mientras Johansson caía hacia atrás.

En su caída, Johansson comenzó su viaje. "Ahora me juzgará el espejo", pensó recordando la bendición de su Maestro. Poco a poco fue perdiendo la conciencia de sí mismo. Perdió la vista y el oído, y todo fue silencio y oscuridad. Perdió el tacto y la sensación de tener cuerpo, con lo que

se fue el dolor y la angustia. Perdió también el olfato y el gusto. Tras esto ya no tenía cuerpo. Sólo quedaban sus recuerdos y su educación. Aunque en lo que parecía un viaje hacia atrás, fue perdiendo también todo esto. Perdió sus últimas batallas, perdió el nerviosismo del primer combate y la impaciencia del primer reto. Perdió las primeras clases de lucha y las interminables charlas sobre el honor y la verdad. Perdió sus recuerdos de su primer amor y de sus aventuras juveniles con sus amigos nobles. Perdió los recuerdos de su niñez y su educación en el seno de su familia. Perdió el recuerdo del orgullo que le hinchaba el pecho cuando su padre le decía que había hecho algo bien y perdió el calor en su corazón cuando su madre le daba el beso de las buenas noches. Lo perdió todo. Fue desnudado de todo cuanto poseía: de su cuerpo, de sus recuerdos, de sus temores, de sus amores y sus seres queridos, de los conceptos heredados de la sociedad como el honor o la valentía, los valores inculcados por sus padres como la rectitud y la decencia, las sensaciones del niño, el miedo a la oscuridad, el miedo a fallar, el anhelo por ser amado y reconocido. Al final lo perdió todo, dejándolo atrás.

Sólo quedó el núcleo de su ser. Sólo quedó aquello que realmente era, aquello que lo definía independientemente de la influencia del mundo de los hombres. Sólo quedó su alma.

Atrás quedaban las mentiras contadas por los hombres y las mentiras que se había contado a sí mismo. Sólo quedó la verdad.

Y Johansson se dio cuenta, aún entonces, que se había convertido en el Espejo de Mórr. Por fin podía verse a sí mismo como lo que era, sin necesidad de verse a través de ningún prisma. Él, y nadie más, era el espejo de Mórr y a él le correspondía juzgarse a sí mismo. Él sería su propio e inflexible juez, pues en el centro del espejo la mentira había sido desterrada.

"Mórr no puede dar la vida, pero puede negar la muerte", la vieja oración llegó a su mente con facilidad y dio gracias a Mórr, puesto que en el espejo, se encontró digno. Y entonces abrió los ojos. Seguía vivo, aunque hubiera muerto. Se alzó, interrumpiendo con aquel gesto la risa del nigromante, y su alzó la espada, que aún no había soltado. Ahora podía vencer con facilidad a aquel caballero tumulario. La claridad sobrenatural le había acompañado de vuelta y podía ver

cosas que antes, ya fuera por el miedo o por su furia, no podía haber visto.

Lanzó dos rápidas estocadas a su adversario, que le tomaron por sorpresa. Una apuntó a la muñeca de la mano del arma. La cual seccionó limpiamente, puesto que no había carne ni cartílago que interrumpiera el movimiento. Y la otra se hundió en la cráneo del tumulario, partiendo su eterna sonrisa por la mitad. El tumulario cayó en un estrépito de metal, y sus huesos se convirtieron en polvo. El resto de guerreros esqueléticos, no se movieron en absoluto, puesto que su voluntad estaba sometida a la del nigromante. Sin órdenes del hechicero, no harían nada.

Oyó otros sonidos de batalla a su alrededor. No era el único que había sido juzgado digno. Sus hermanos de armas, Gilbert, Ternon, Höss y Krauss, también se habían alzado de la muerte. Un milagro obra de Mórr, sin duda. Y Johansson se fijó en que sus ojos tenían una mirada distante, una mirada un tanto inquietante.

Se reunieron con él. Y de la misma manera que en el castillo se comunicaron su comprensión y su apoyo, con una simple mirada todos comprendieron que era lo que tenían que hacer. La claridad de la muerte les acompañaba a cada paso y pudieron ver el punto débil de aquel ejército. Por muchos guerreros esqueléticos, zombis o caballeros tumularios que hubiera, aquel ejército tenía un eslabón débil. Un eslabón muy débil: el nigromante. Aquel nigromante no era poderoso, y podía ser vencido con facilidad si no se distraían con el resto de tropas malditas. Cómo había reunido tal ejército, no era importante. Un objeto mágico, una ayuda de otro nigromante más poderoso. No importaba. Lo importante es que destruido el nigromante, el ejército sería destruido. Y los hermanos y hermanas que venían detrás suyo no se verían debilitados por aquellos seres impíos.

La mirada del espejo de los cinco caballeros se posó sobre aquel hechicero. Y como un sólo hombre avanzaron.

Aquel nigromante debía morir.

Escenario

Los cinco Caballeros de Mórr han ido cayendo uno tras uno inexorablemente. Sin embargo, el Espejo de Mórr, algo que más de un Cazador de Brujas no dudaría en tachar de no terrenal, ha decidido que su andar por este mundo no ha finalizado, los ha

juzgado Justos, los ha rechazado de su Reino, y les ha obligado a levantarse de nuevo, siguiendo vivos, para que finalicen aquello para lo que una vez fueron llamados. Los Cinco Caballeros de Mórr del Círculo Interior han empuñado de nuevo sus espadas y se han propuesto, de una vez por todas, acabar con el engendro que pervierte el descanso de los muertos. Han decidido acabar con el Nigromante.

El tablero de juego

El juego se desarrolla con la misma configuración que el escenario anterior: un bosque.

Jugador No Muerto

En caso de que el jugador No Muerto haya ganado el escenario 2, dispone de las siguientes unidades:

- Un nigromante de Nivel 2. Conoce obligatoriamente el hechizo de la Invocación de Nehek.
- Un Señor Tumulario con arma a dos manos y armadura pesada.
- 20 Zombies
- 20 Esqueletos con armadura ligera, arma de mano y escudo.
- 10 Guardias de los Túmulos con armadura pesada, escudo, arma de mano y alabarda.

En caso de que el jugador Imperial ganara el escenario 2, se considera que los Imperiales han conseguido eliminar a muchos No Muertos antes de encontrarse con el Espejo de Mórr, así que el jugador No Muerto tiene la mitad de Zombis y de Esqueletos y no tendrá al Señor Tumulario (es decir, el jugador No Muerto tiene 1 nigromante de nivel 2, 10 zombies, 10 esqueletos y 10 Guardias de los Túmulos).

Jugador Imperial

El jugador Imperial dispone únicamente de los cinco Caballeros de Mórr del Círculo Interior. Han muerto y han visto el Espejo, así que los Cinco son en realidad Capitanes Imperiales con armadura de placas, escudo, lanza de caballería y caballo de guerra con barda.

Despliegue

El jugador Imperial despliega a los Cinco Caballeros en el centro del campo de batalla, separadas un máximo de 5cm una de la otra. Luego, el jugador No Muerto despliega todas sus miniaturas a más de 20cm de las miniaturas imperiales



Quién empieza

Cada jugador lanza 1d6, el que obtenga un resultado mayor empieza (repite en caso de empate).

Condiciones de victoria

Si el jugador Imperial destruye al Nigromante, gana la partida. En caso contrario, el jugador No Muerto se lleva la victoria.

Duración de la partida

La partida dura 10 turnos.

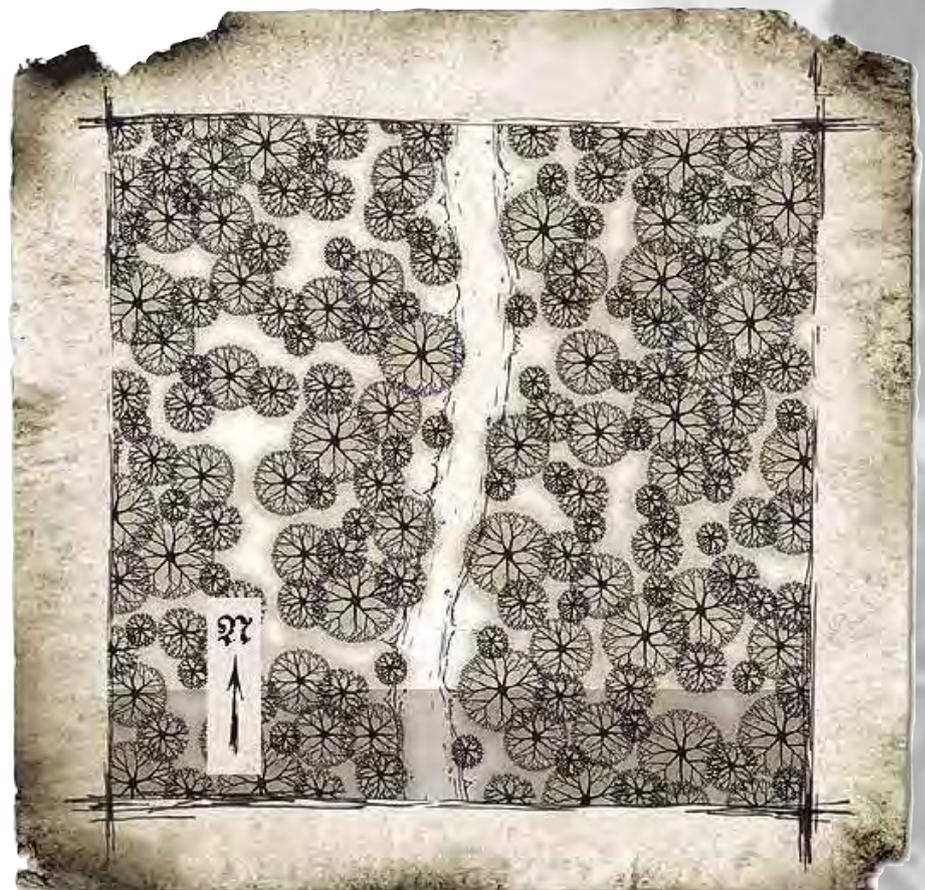
Reglas Especiales

Escaramuza. Se siguen las reglas de Warhammer: Escaramuzas, con las excepciones aquí indicadas.

Han visto el Espejo. Los cinco Caballeros de Mórr han visto el Espejo, lo que les ha transformado por completo en su cuerpo, su alma y su corazón. Además de tener el perfil de un Capitán Imperial, los Caballeros de Mórr son inmunes a psicología y disponen de una tirada de salvación especial de 4+.

El efecto del Cráneo. Aunque el Nigromante no tenga el cráneo, su Poder se siente cerca. El jugador No Muerto puede intentar lanzar el hechizo Invocación de Nehek dos veces por turno. Además, tiene un +1 para lanzar hechizos y cualquier resultado de Disfunción tendrá automáticamente un resultado de "el hechizo no tiene efecto y la fase de magia finaliza", pero el Cráneo impedirá que la magia oscura haga daño al Nigromante.

Enemigos de la nigromancia. El jugador Imperial dispone de tres dados de dispersión en vez de los dos habituales.



4. Verdades y mentirosos

Víctor Gritter, antaño caballero de la orden del espejo de Mórr, esperaba pacientemente. No había tenido ningún problema hasta el momento y había llegado a aquel claro de bosque sin ningún tipo de problema. Aquellos bosques, con sus caminos intrincados y sus sendas secretas, eran un segundo hogar para él. Y aquel claro en concreto era un lugar realmente especial. Cuando era pequeño y era reprendido por alguna trastada de chiquillo, venía corriendo a este claro. Quizá fuera la calma que se respiraba en el bosque, aderezada por el susurro de la brisa en las hojas y el cantar de los pájaros, o quizás realmente aquel era un bosque mágico, como decían los campesinos de la zona, y aquel era uno de esos "claros de las hadas" donde se consigue la felicidad. Al menos su caballo era feliz, o eso parecía mientras pastaba tranquilamente.

En aquellos momentos parecía que nada hubiera pasado. A la calma del bosque no le importaban las cosas de los hombres. La vida no dejaba de dar vueltas e iba de nacimiento a muerte incesantemente, con toda su dicha y majestuosidad, su injusticia y su crueldad. Y sin embargo Víctor debía admitir que era una canción bella. Todos tenían su lugar en el bosque y todos tenían una función. Pero sí había pasado. Y Víctor tenía dudas. Al fin y al cabo el Maestre había sido un gran amigo toda su vida. Ahí estaba el problema, quizás. De ahí venía todo. No era un bloque de piedra sin corazón, como se supone que debe ser un caballero de Mórr. Tenía remordimientos y dudas. ¿Había hecho lo correcto? ¿Era aquello lo que debía hacer? ¿Tenía acaso alguna alternativa? No podía saberlo. Por ello quizás había acudido a aquel claro secreto. Él vendría.

Había dado muchas vueltas y dejado varios rastros falsos que llevarían a sus perseguidores a alguna que otra sorpresa. Sin embargo cuando el Maestre sintiera su proximidad y la del cráneo, y la sentiría, se adelantaría. Vendría a solas a hablar con él. Desde luego. Y no sólo por su amistad, sino por que hablarían de cosas que el resto no podrían escuchar. Hablarían de la verdad y la mentira. Hablarían del cráneo. ¡Oh sí! hablarían del cráneo largo y tendido. O a lo mejor no. A lo mejor le mataba nada más verle.

Era una posibilidad. Pero ahora no le importaba. Podía sentir el hechizo

del nigromante creciendo en su piel. A solas en su habitación había visto maravillado cómo el sortilegio se manifestaba como extraños dibujos en su cuerpo, extendiéndose poco a poco y tomando formas difíciles de ver. Cientos de runas diminutas se desplegaban por su brazo, formando espirales danzarinas, círculos misteriosos y curvas sinuosas. Eso había sido hace unos días. Ahora el hechizo debía ocupar buena parte de su cuerpo, y sentía cómo crecía y crecía. Había tomado el torso y las extremidades. Pronto su rostro se llenaría también de runas danzarinas.

Un pájaro cantó su saludo al amanecer y Víctor contempló el cielo acompañado de su melodía. Desde luego no era un mal lugar.

Víctor sintió un estremecimiento en el suelo. Se acercaba, lo sabía. No había ninguna visión, ni ninguna sensación de magia, ni ninguna clarividencia. Simplemente lo sabía. Estaba cerca.

Llamó a su corcel con un silbido, silenciando el canto al amanecer del pájaro anónimo. La calma había llegado a su fin. Momentos después, apareció al galope entre los árboles. El que hubiera cabalgado por el bosque sin que el caballo hubiera caído ni que una rama le hubiera derribado era razón más que suficiente para demostrar el verdadero poder de aquel hombre. Si es que era un hombre.

Víctor esperó mansamente en su caballo, con la lanza en ristre, hasta que el Maestre quedó enfrente de él. Se preguntó cómo comenzaría, se preguntó que le diría el Maestre. ¿Le amenazaría? ¿Le daría un ultimátum?

El Maestre se levantó el yelmo y Víctor pudo ver la furia hecha carne en su rostro.

- ¿Es que te has vuelto completamente loco Víctor?- espetó el Maestre.- ¿Se puede saber que locura te ha poseído para haber hecho semejante idiotéz?

Desde luego, eso sí que no lo había esperado.

- ¿Locura? Nada de eso, Erik. No es locura lo que me ha impulsado a llevarme esto.- respondió. Y mostró al Maestre el cráneo, en toda su negrura y maldad. Los ojos del Maestre se posaron sobre el cráneo y la mirada de ansiedad que dejaron entrever sus ojos hizo que algo dentro del caballero traidor muriera. Aquello, y no otra cosa, era lo que más había temido Víctor. El Maestre

acababa de confirmar todos sus temores.

- ¿Sabes?- Continúo.- Podría engañarte fácilmente. Podría decirte que la voz del cráneo me ha engañado y me ha empujado, con su susurro malvado, a realizar el acto de traición que he realizado. Pero no sería cierto. Y la verdad, es que no me apetece ponerme a tu nivel.

- ¿Cómo?.- Dijo el Maestre.- Víctor, realmente estás llegando a la demencia absoluta. ¿De qué demonios estás hablando? ¿Ponerme a mi nivel? Devuelve el cráneo, Víctor. Y quizás podamos arreglar todo esto. Has sido un amigo fiel durante muchos años. Devuelve el cráneo a sus custodios, a la hermandad que lo guardará con celo hasta que sea destruido. Te dejaré marchar. No puedo, ni quiero, ni debo, perdonar tu deshonor a la orden, amigo mío. El pecado es demasiado grande. Pero lo que puedo hacer es olvidar. Miraré a otro lado y podrás huir lejos de aquí.

- ¿En serio? Hagamos otra cosa, si te parece. Pongamos que vienes conmigo, escogiendo a tres testigos a tu elección. Nos vamos a lo más alto de las montañas, donde no hay absolutamente nadie, o a los desiertos del caos del norte, donde una abominación más no hará daño, y descargo un golpe de mi espada lo más fuerte posible sobre el cráneo. ¿Qué me dices? Bien vale el riesgo de cuatro vidas la destrucción de este...- Víctor miró con desdén el cráneo. Parecía divertirse con el espectáculo, el muy maldito.- artefacto.

- ¡Sabes que no es posible!- gritó de pronto el Maestre.- ¡Da igual donde sea liberado! ¡El mal quedará libre por el mundo!

- ¿Liberado? ¡Liberado!- Contestó Víctor. Y guardó el cráneo otra vez en el zurrón de su espalda.- Hablo de destruirlo, Erik. Maldita sea ¿Tanto aprecio le tienes al cráneo?

- ¿Aprecio? ¿Cómo puedes decir eso?

- ¡Sí! ¡Aprecio, maldito engendro!- Contestó Víctor con vehemencia.- ¿Crees que no lo se? Tras tantos años debes de haberte relajado mucho. ¿Cuanto hace que vives, Erik? ¿Cien años? ¿Doscientos? ¿Desde cuando engañas a tu orden? ¿A tus hermanos? ¿Cuántas espadas te han dado muerte y te has vuelto a levantar? Llevas décadas jugando al

mismo juego, sin duda. ¡¡Lo sé todo, maldito seas!!

Víctor había pasado muchas noches en vela buscando otra explicación, pero no la había. Con cada muerte del Maestre otro le sucedía, pero se trataba siempre de un maestre de otro castillo de la orden, que se tornaba la misma sede. No sabía muy bien cómo lo había hecho, y sin duda tenía cómplices dentro de la orden, pero desde luego lo hacía muy bien. Quizá cambiaba de aspecto: el pelo, la barba, los ojos. No sabía con seguridad cómo funcionaba. Sólo sabía lo que decían los registros de la orden al respecto. Rebuscando entre dichos registros, buscando pistas sobre sus padres, Víctor había por casualidad con una orden del padre fundador. Lo guardó como un tesoro propio, y gracias a esa orden descubrió la verdad.

- ¡Tú me llamas loco! -gritó Víctor lleno de rabia.- ¡Tú me llamas pecador! Lo sé, Erik. Sé lo que eres. Lo que no sabía es hasta que punto eras dependiente del cráneo, pero tú mismo me lo has confirmado.
- No sabes de lo que hablas, Víctor. No sabes a lo que estás jugando.- Dijo con calma el Maestre.- No sé que tipo de engendro has creído que soy, pero te aseguro que estás equivocado.

¿Equivocado? Víctor no lo creía así. Había encontrado otras órdenes de otros Maestres durante los siglos. La firma era diferente, por supuesto. Y la letra era diferente también, como diferentes eran los escribas. Sin embargo, según la tradición, el maestre siempre escribía una breve oración. También esta era diferente... hasta un punto. A partir de ese punto todas las ordenes tenían la misma letra. Y era la misma letra del padre fundador.

- ¿No crees que no se de lo que hablo, Erik?- espetó Víctor.- ¿O quizás debería llamarte Maestre Torkgal?

El Maestre quedó callado un momento. Estupefacto.

- ¿No dices nada? Vaya.- Dijo en tono burlón el anciano caballero.- He sorprendido a la misma imagen de la imperturbabilidad.
- Muy bien, Víctor.-Dijo con voz gélida el Maestre.- Dime, ¿Que esperas conseguir con todo esto? Aunque yo fuera el monstruo que crees que soy, ¿Por que llevarte el cráneo? ¿por que entregárselo a un nigromante?
- ¿Que pretendo? Pretendo destruirlo. ¿Crees que me fio del otro? ¡Ja! Sois

tal para cual, dos mentirosos.- Los ojos del Maestre se volvieron dos finas líneas.- ¿No te gustan mis palabras? ¿No te gusta que te compare con un nigromante? ¿O no te gusta que hable de destruir el cráneo?

- Escúchame bien, Víctor...
- ¡No!- Cortó el anciano caballero al Maestre.- Ya no soy un jovencito impresionable como ese Keller, Erik. ¡No podrás engatusarme con más de tus mentiras!

Siguió un largo silencio.

- Llegados a este punto, parece inútil intentar razonar contigo, Víctor.

El Maestre alzó la lanza y se preparó para la carga. Víctor hizo lo mismo.

Ambos caballeros se lanzaron uno contra el otro. Muchas veces habían cruzado sus lanzas, pero ahora no era un entrenamiento ni una competición amistosa. La punta de ambas armas buscaba el camino al corazón de su oponente. Ambas se encontraron con el escudo. El estruendo de las armas al romperse contra los escudos hizo que una bandada de pájaros se alzara gritando al cielo.

De la lanzada, fue Víctor quien salió peor parado. Se inclinaba sobre el brazo del escudo, el cual le dolía como el mismo demonio. Pero no importaba, era sólo dolor. Era anciano y sus huesos no eran lo que habían sido, pero seguía siendo un caballero de Mórr. Desenvainó su espada, y lo mismo hizo el Maestre.

Los caballos volvieron a cruzarse, pero esta vez fue el Maestre quien salió peor parado. En un alarde de astucia, Víctor no lanzó ningún golpe, sino que se escabulló del arco mortal y brillante de la espada del Maestre y se lanzó contra él, derribándolo de su montura. El golpe fue tremendo, puesto que Víctor cayó con todo su peso y de su armadura sobre el maestre. Si hubo algún tipo de daño, ninguno de los dos lo demostró. Eran caballeros de Mórr, silenciosos y estoicos en combate como la muerte misma.

Rodaron por el claro buscando una ventaja, dando golpes con la empuñadura de la espada, con los codos, con los puños, e incluso con las piernas. Finalmente fue la edad de Víctor lo que finalmente le traicionó. No sólo sus huesos no eran lo que habían sido. Su cuerpo se agotó antes que el

del Maestre y sus golpes y empuñones perdieron fuerza y rapidez.

De un rápido golpe en la mandíbula, el Maestre derribó a su contrincante, lanzándolo al suelo del claro. Una patada le desarmó y la punta de la espada del maestre se colocó sobre el corazón del anciano caballero y su mirada se topó con los ojos del Espejo.

- ¿Por que dudas, Erik? ¡Vamos! ¡Hazlo!- Gritó Víctor.- La armadura no es nada para esa espada. ¡Vamos!
- Vamos, Víctor.- Imploró el Maestre.- Dame el cráneo. No quiero matarte.
- Muy bien.- Se retorció y sacó otra vez el cráneo.- Este cráneo es la perdición de la orden, Erik. El nigromante que lo busca es muy poderoso Erik. Muy poderoso. Ni lo imaginas. Y tiene una hueste lista para arrasar con lo que le salga al encuentro. Trayendo aquí el cráneo he salvado el castillo y a sus gentes. Vuelve al castillo y lo destruirá. Huye y arrasara todo cuanto encuentre en su camino: pueblos, granjas, castillos, fortalezas... todo -calló un momento.- Debe ser destruido, Erik. Debe ser destruido aquí y ahora.

Víctor agarró fuerte el cráneo y lanzó su puño acorazado contra él. Por un momento el cráneo de cristal pareció extremadamente débil contra el acero.

El Maestre palideció. Por un segundo su mente retrocedió a otro tiempo y el recuerdo de garras, colmillos, sangre y muerte le golpeó con pánico.

- ¡NO!- Gritó.

Y la espada del Maestre se hundió en el pecho de su amigo. La sangre surgió de su boca y sus manos cayeron otra vez. El cráneo rodó por el suelo intacto.

Algo pareció romperse en el Maestre. Un peso enorme parecía caer sobre su espalda, y parecía a punto de derrumbarse. "No quería, Víctor."- pensó el Maestre.- "No quería... No soy el engendro que crees... Estabas equivocado. Maldito sea ese nigromante que te ha llenado de locura el corazón."

Y tras un momento, el maestre hizo el signo de Mórr sobre el cadáver de su amigo y lanzó a Mórr una breve y sincera oración por el difunto. Tras esto, el Maestre recogió el cráneo y lo miró con ojos de odio. Cuanto dolor y cuanta muerte había traído aquel artefacto al mundo.

El Maestre montó sobre su corcel, miró atrás y se alejó al trote hacia la vanguardia de sus fuerzas.

- Que el espejo de juzgue, amigo mío. Y que seas digno de él.- Dijo, sin demasiada convicción.

Y el Maestre Erik Torkgal, caballero fundador de la orden de los caballeros del Espejo de Mórr, desapareció a través del linde del bosque.

Los minutos pasaron. Los pájaros volvieron, y el amanecer avanzó. De repente, Víctor Gritter, antaño caballero de Mórr, se alzó de entre los muertos. Su rostro era una maraña de runas finas y pequeñas, que parecían danzar entre los pliegues de su piel, cada vez más pronunciados.

- Pero que ingenuo puedes llegar a ser, amigo mío.- dijo Víctor. Su voz era cavernosa y antinatural. Sus labios no parecían moverse al son de sus palabras. El Caballero No Muerto se alzó y recogió su espada. -El habitante del ataúd ha cumplido, Erik. Otro ingenuo. Gotha quería ese cráneo, pero voy esa cosa, Erik. Y a tí con él.

Y tras esto clavó la espada en el suelo lanzando una retahíla de palabras impías. Un hechizo, tan antiguo que su origen se ha perdido en el tiempo. Y los muertos de aquella explanada, guerreros caídos hacía siglos en otras batallas, se alzaron al escuchar la voz de su nuevo amo.

Escenario

Víctor consiguió finalmente huir de sus captores y los vigilantes, ya sea en su primer intento de huida (escenario 1) o posteriormente gracias a la ayuda de alguien.

Este escenario sirve para recrear la batalla entre Víctor y Erik, una lucha entre dos expertos en el combate cuerpo a cuerpo... uno de ellos corrompido por un poder oscuro, el otro bendecido por un Dios...

El tablero de juego

No se usa tablero de juego. Puedes colocar a dos miniaturas una enfrente de la otra para representar el combate...

Jugador No Muerto

El jugador No Muerto tiene a Víctor. Víctor tiene el perfil de un Capitán Imperial, pero gracias al extraño poder (y a su mayor juventud) tiene HA6

y 5 heridas. Va armado con arma a dos manos y armadura de placas. Si Víctor no consiguió escapar en el escenario 1, sus captores lo habrán despojado de sus armas y armaduras, pero en su huida posterior habrá podido conseguir algo de equipo; así, si el jugador No Muerto no ganó el escenario 1, Víctor irá equipado simplemente con espada, armadura pesada y escudo.

Jugador Imperial

El jugador Imperial controla a Erik, el Gran Maestre de la Orden de los Caballeros de Mórr. Como tal, Erik Torkgal tiene el perfil de un Gran Maestre Templario y va armado con espada y equipado con armadura de placas y escudo. Tiene un perfil de 5 heridas y HA7 (para reflejar su habilidad con las armas tras tantos años entrenando). Al haber visto el Espejo de Mórr, Erik tiene la bendición de su Dios, por lo que dispone de una tirada de salvación especial de 5+.

Condiciones de victoria

Gana el que consiga destruir al otro (dejar su atributo de heridas a cero). Si no gana nadie, se considera que Víctor ha conseguido engañar a Erik para que le mate y firmar así su perdición...

Duración de la partida

Ocho turnos.

Reglas Especiales

Desafío. En realidad éste escenario no es una batalla de Warhammer sino un desafío "largo" (pues cada uno tiene cinco heridas). Cada turno, cada jugador debe anotar un Estilo de Lucha, realizar las tiradas para impactar, herir y salvación de la forma habitual, aplicando los bonificadores del Estilo de Lucha que correspondan. La partida dura ocho turnos de combate simultáneo (es decir, ocho rondas de combate).

¿Quién empieza? En cada turno de combate, ambos jugadores lanzan 1d6 y suman su atributo de Iniciativa; ese jugador golpeará primero. Si Víctor va equipado con arma a dos manos, irá así todo el combate; recibirá un +2 a la Fuerza pero tendrá un penalizador de -1 a esta tirada de iniciativa.

Acciones de lucha. Cada turno, ambos jugadores anotan un número del 1 al 6 en una hoja de papel en secreto (también puedes dejar un dado escondido por un cubilete opaco). Ese número representa la acción de lucha que realizará el personaje ese turno de

combate. La acción de lucha que usará este turno es vital para asestar un golpe maestro o para esquivar... Hay seis acciones de lucha diferentes:

- Golpe fuerte. El personaje suma +1 a la fuerza pero pierde 2 a la habilidad de armas.
- Esquivar. El personaje se concentra en esquivar los golpes, aunque por ello esté exponiéndose a un golpe más fuerte. Por cada impacto que consiga el oponente en esa fase de combate cuerpo a cuerpo, lanza 1d6; con 4+ se consigue esquivar el golpe (y no será necesario hacer tirada para herir). Sin embargo, la Resistencia baja 1 punto.
- Buscar punto débil. El personaje se concentra en un punto débil de su oponente, ya que tras tantos años entrenando juntos es normal que se conozcan. Se reduce en 1 el número de ataques, pero cada herida no salvada inflige 1d3 heridas.
- Varios golpes. El personaje se centra en la velocidad de los golpes más que en la fuerza o la precisión, intentando desconcentrar al enemigo. El número de ataques aumenta en 2; sin embargo, todos los ataques impactan a 4+ independientemente de la HA (aunque puede verse aumentado o reducido por acciones de lucha del otro jugador como por ejemplo Rabia), y la F se reduce en 1.
- Estocada certera. El personaje hace un único golpe pensando en acertar sea como sea. El número de ataques se reduce a 1; sin embargo, la tirada para impactar recibe un bonificador de +1 (independientemente de la HA) y cada herida no salvada causa 1d3 heridas.
- Rabia. El personaje deja llevarse por su lado más salvaje aunque ello implique bajar la defensa. El número de ataques y la fuerza aumentan en 1; sin embargo el oponente recibe un +1 a las tiradas para impactar.

Los efectos son acumulativos (pero recuerda que un resultado de 1 para impactar o para herir es siempre un fallo). Así, por ejemplo, si el jugador que controla a Víctor elige Rabia y el jugador que controla a Erik elige Golpe Fuerte, Erik golpeará a Víctor con HA5 y F5 (por Golpe Fuerte) pero con un +1 a impactar por Rabia, mientras Víctor golpeará a Erik con un ataque más, con F7 (si va con arma a dos manos) y posiblemente impactando a 3+.

5. Deber y destino

Hace dos horas. Al sur del castillo madre de los Caballeros del Espejo de Mórr...

Ergan volvió a tropezar con otro hueso. El suelo de toda aquella loma estaba cubierto por huesos. Poca gente había visto un ejército No Muerto en aquel estado de reposo. Sí, reposo era la palabra, por que aquellos huesos estaban lejos de estar muertos. Era la voluntad del portador del sayo, y su voluntad era ley. Era la quinta vez que caía en aquel pequeño mar de huesos. Sus dos guardianes, guerreros muertos hace eones cubiertos de su armadura negra, esperaron pacientemente a que se levantara. Si algo le sobra a un muerto viviente es paciencia. Así que Ergan se levantó como pudo y se sacudió la túnica negra como bien pudo. Miró inexpresivamente a sus custodios y siguió avanzando hacia la cima de la loma.

Tenía que estar en la cima, por supuesto. Su maldito ego no podía dejar sitio a otro lugar. Al fin y al cabo era el portador del sayo, el habitante del ataúd, el del sagrario... tenía multitud de nombres para su prisión de tela. Sólo un ego exacerbado podía hacer de su cárcel una virtud temible.

Por fin llegaron a la cima, y allí le esperaba. Allí estaba, flanqueado por otros dos discípulos, el mayor nigromante que había conocido Ergan. Un ataúd de madera se alzaba de pie entre los muertos, asemejando más una puerta que una caja para un cadáver.

- *Aquí estas, Ergan.*

La voz provenía del ataúd. Se arremolinaba en el aire, con una textura aceitosa y ronca que ponía los pelos de punta. Lo que más atemorizaba a Ergan era que aquella voz no la había pronunciado nadie. Aquella voz había roto todas las defensas de Ergan, que no eran pocas, como si de aire se tratara y se había colado directamente en su mente. Así hablaba el habitante del ataúd.

- *Habla, Ergan.*

Ergan hacía mucho tiempo que había dejado atrás sus necesidades mundanas y su cuerpo distaba mucho de tener las funciones fisiológicas que le molestaron antaño. Y sin embargo se encontró a sí mismo tratando de tragar saliva. Sin pensarlo dos veces hincó una rodilla en el suelo, en señal de respeto y sumisión.

- Han escapado cinco caballeros de Mórr.- Respondió con voz firme y clara.

No iba a perder la compostura. Al menos aún no. Ergan era un Nigromante desde hacía mucho tiempo. No era muy poderoso, puesto que aunque era hábil, no había desarrollado todavía la capacidad de manejar grandes cantidades de energía oscura. Hacía tiempo que las emociones le habían abandonado. Hacía tiempo que no sentía ni alegría, ni felicidad, ni desdicha, ni angustia, ni valentía, ni euforia. Pero en aquel mismo instante pudo recordar lo que era sentir las frías garras del miedo en las entrañas. Sin embargo no iba a dejar que los otros dos discípulos lo supieran. Aunque sin duda lo imaginaban.

- *Lo sé, Ergan. Pero quiero saber por qué.*

El tono era suave y tranquilo, cómo la seda. Pero Ergan sabía que una soga de seda seguía siendo una soga, y parecía que aquel... ser, le estaba dando toda la cuerda que quisiera.

- No lo sé -confesó-. Es algún tipo de encantamiento, Maestro. Los guerreros que me otorgasteis mataron a todos y cada uno de los caballeros de Mórr. Sin embargo se volvieron a alzar cinco. Y eran más fuertes y poderosos que antes, señor. Les mandé a más guerreros y disiparon a muchos, pero las espadas no parecían hacerles mella. Fueron heridos muchas veces, pero no pareció importarles, Maestro.

- *Sin embargo, aquí estás, Ergan.*

- Sí, maestro. Una espada atravesó mi pecho y morí otra vez. Pero vuestros hechizos son fuertes y mi voluntad de serviros me hizo volver una vez más del gran abismo.

Nunca tendría claro si la espada era de uno de los caballeros o si fue otra mano la que le atravesó. La rivalidad entre los discípulos del Maestre era muy grande, y aunque él era un hechicero menor, con el tiempo podía llegar a ser una amenaza. Y si algo tenían ellos, era tiempo. Mucho tiempo.

- *¿Deseas servirme, Ergan?*

- Sí, mi señor - dijo Ergan, más tranquilo. Parecía de buen humor-. Deseo serviros en cuerpo y alma.

Ergan agachó más la cabeza y un largo silencio se produjo. Una pausa nerviosa. Finalmente el nigromante no

pudo aguantar la presión y alzó un poco la mirada. No le gustó nada lo que vio. Uno de los sirvientes del portador del sayo estaba sonriendo.

- *Tengo hambre, Ergan.*

Según dicen los sabios, nada puede aterrar a un nigromante. Pero están terriblemente equivocados. Ergan sintió auténtico terror. Alzó la cabeza con los ojos tan abiertos que parecían salirse de las órbitas. Intentó alzarse pero dos manos esqueléticas le inmovilizaron. "¡Cálmate!", pensó mirando a todas partes buscando una salida, "Tiene que haber algo que pueda hacer". Pero no lo había.

La puerta del ataúd se abrió lentamente, mostrando su contenido. Un cuerpo increíblemente delgado yacía cómo tirado en el ataúd. Un cuerpo completamente cubierto por un sayo mortuorio, un sagrario para un muerto, y atado con pesadas cadenas de plata ennegrecida, sin duda bendecida por un sacerdote de Sigmar. Ese sayo estaba salpicado por todas partes por runas de Mórr. Ningún nigromante podía resistir aquella prisión, y él no sólo lo resistía, sino que podía moverse por el mundo. El poder de aquel ser era algo que escapaba a la comprensión de Ergan. El cuerpo siguió inerte, pero una fuerza increíble pareció alzarlo del suelo y hacerlo flotar. Se alzó con el tintineo de las cadenas de plata, quedando a apenas un palmo por encima del suelo, cómo si una mano invisible alzara aquel cuerpo roto y sin vida. Y avanzó hacia Ergan.

Era el fin del nigromante. Un destino peor que la muerte le aguardaba. Debía resistirse, pero no sabía cómo. La simple presencia de aquel ser innumerable parecía paralizarle por completo. Se sentía cómo un conejo ante una serpiente. Pero tenía que hacer algo. "Los tumularios."- Pensó Ergan. Y en un momento lanzó un pequeño hechizo a sus guardianes, inmovilizándolos. Aquello había salido bien. Aquel monstruo era poderoso, pero lento. Con movimiento rápido, se hizo con el arma maldita del guerrero de su derecha, y con toda la fuerza de la que era capaz, la hundió en el cuerpo roto que tenía delante. La espada no encontró ningún tipo de resistencia, y se hundió en el vientre del monstruo cómo si éste sólo fuera papel viejo y marchito.

Lo siguiente que oyó Ergan le hizo comprender que su fin era absoluto y perdió toda esperanza.

El monstruo hambriento estaba riendo. Una risa cruel y malvada que se reía de los patéticos intentos del nigromante. Y mientras reía, unos zarcillos negros surgieron del hueco de la herida que Ergan había causado al cuerpo roto del monstruo y lo rodearon por completo. Los gritos de terror del nigromante se pudieron oír a millas a la redonda. Cuando el monstruo volvió al ataúd, no quedaba nada de Ergan. Ni siquiera la espada maldita del tumulario.

- *Debemos prepararnos* -dijo el monstruo-. *Nuestros invitados llegarán de un momento a otro.*

Hace media hora. Al sur del castillo madre de los Caballeros del Espejo de Mórr...

- ¡Maestre!

El explorador volvió corriendo de su posición avanzada. Su rostro estaba blanco como la cera.

- ¡Maestre! -repitió.

El Maestre dio el alto a los capitanes. Los capitanes gritaron la orden a las tropas, que fueron repetidas a su vez por las voces de los oficiales de unidad. Todas las tropas se detuvieron. Finalmente el explorador, boqueando por el esfuerzo, llegó al Maestre y éste se inclinó sobre su silla para esperar sus noticias.

- Maestre. Están apenas un par de millas más adelante, fuera del bosque. Son cientos, Maestre. He visto como dos hechiceros con túnica los reanimaban allí mismo.- el explorador tragó saliva.- Y hay un ataúd muy extraño que eriza la piel, Maestre, y los tipos de la túnica estaban...

- Tranquilo, muchacho -dijo el Maestre, posando una mano tranquilizadora sobre el hombro del joven explorador-. La paciencia es una virtud de caballero. Tómate un momento, ordena tus pensamientos y vuelve a empezar.

El explorador asintió rápidamente. Cerró los ojos, y respiró hondo un par de veces.

- Maestre -dijo en tono más calmado-. Hay un ejército a dos millas al Sur. El bosque acaba, dando a extensos prados, coronados por una loma en su centro. Están apostados en toda la loma, que está cubierta por una alfombra de huesos. En lo alto de la loma hay un ataúd, de extraño aspecto y mirarlo pone los pelos de punta, Maestre. Junto al ataúd hay

dos hechiceros, lanzando conjuros para alzar a los muertos.

- Eso ha estado mucho mejor. Vuelve y sigue vigilando junto a tus compañeros, pero no hagáis nada. Si hay algún cambio, ven informarme.

- Sí, Maestre.

Y con esas palabras, el explorador volvió a desaparecer entre los árboles.

El Maestre respiró hondo y sintió un gran peso sobre sus hombros. Había tomado la decisión de avanzar y enfrentarse al enemigo. Una decisión extremadamente difícil. No sólo por que Víctor Gritter, el maldito Víctor Gritter, había mermado sus fuerzas, sino porque llevaba encima el cráneo. Sentía la presencia de aquel artefacto en su zurrón constantemente. Ya había sido expuesto a demasiada muerte aquel mismo día. Si seguía acumulando poder oscuro proveniente de la muerte y la lucha, y más estando entre los sortilegios de dos nigromantes y un ejército completo de No Muertos, sin duda se desestabilizaría y liberaría (garras, colmillos, gritos) el mal que contenía. Pero las palabras de Víctor habían hecho mella en el caballero. Si no se enfrentaba a aquel enemigo allí y en aquel momento, éste le perseguiría allá donde fuese sembrando muerte y destrucción en su camino. Podría incluso ser peor que liberar (las alas esqueléticas extendidas al sol y el grito silencioso lanzado al cielo) el mal del cráneo. Maldito fuera aquel cráneo.

Hizo una señal a sus capitanes para que se adelantaran a su posición. Le habría gustado celebrar un consejo de guerra antes de la batalla, pero dadas las circunstancias, debería conformarse con una rápida reunión improvisada

- Herr Herst, Herr Gunther -dijo el Maestre-, ¿tienen alguna sugerencia?

- Creo que deberíamos darnos prisa, Maestre -dijo Herr Gunther-. Es posible que podamos cortar el proceso mágico que permite al enemigo tener sus fuerzas. Eso podría darnos ventaja.

- Estoy de acuerdo con Herr Gunther, Maestre -dijo el capitán Herst-. Sin embargo, no me gusta la idea de precipitarnos. Si perdemos la formación de nuestras fuerzas, puede ser un terrible final. Tenemos un campo abierto hasta su posición, y en lo alto de la loma cuentan con ventaja. Nuestra carga, por poco

pronunciada que sea, irá cuesta arriba y perderá algo de fuerza.

El Maestre meditó unos momentos, y pareció llegar a una decisión.

- Bien. No sabemos que vamos a encontrarnos, hermanos. Herr Herst, Herr Gunther, tomad vuestros hombres y flanquead la posición enemiga, yo tomaré la fuerza principal y avanzaré por el centro. En cuanto podáis, cerrad la presa.

- Un clásico yunque-martillo -sonrió Gunther.

- Un clásico yunque-martillo, herr Gunther -respondió un sonriente Maestre-. Sin embargo, -continuó cortando a Herr Herst que estaba a punto de comentar algo- todos sabemos que cualquier plan de batalla suele durar poco al encontrarse con el enemigo, así que estad atentos a mis ordenes, puesto que podríamos cambiar de formación al llegar. El Maestre miró un momento más allá de los árboles, al sur, intentando ver con la imaginación la batalla que se avecinaba. Capitanes, tienen sus ordenes -dijo el Maestre a modo de despedida.

Y los caballeros de Mórr se apresuraron a tomar posiciones antes de continuar.

Hace 5 años. En un pueblo abandonado y sin nombre al sur de Altdorf.

"Despierta"

Apenas un atisbo de conciencia. Poco a poco. Filtrándose a través de los muros mentales. Y con la conciencia, el dolor. Un dolor indescriptible. Un dolor que ninguna mente es capaz de soportar.

"Despierta"

Apenas un atisbo de recuerdo. El dolor abrumador. La necesidad de esconderse de ese dolor. Los muros levantados, la oscuridad, el silencio.

"Despierta, Gotha"

Apenas un susurro. Una voz extraña y desconocida, pero teñida de poder. El poder. Algo en esa voz le traía otros recuerdos. Su hogar, una montaña partida por un martillo venido del cielo. El señor de la muerte, su amo. La guerra contra los hombres rata. Recuerdos. La voz del amo hablaba a través de esa voz.

"Despierta, Gotha, en nombre del Amo."

Más dolor. Más recuerdos. Aquel maldito sacerdote de Mórr, las runas, las cadenas. El dolor. Cuanto dolor.

"Despierta, Gotha"

Casi estaba despierto, pero el dolor era soportable. Las cadenas habían envejecido y los sellos se habían debilitado. Y él era más fuerte. Mucho más fuerte. ¿Cuanto llevaba durmiendo? No importaba. Nunca importaba. Podía recordar. Recordaba. La guerra contra el dios-hombre por la corona. La derrota del Amo. La huída y el pillaje. La discusión con sus hermanos cazadores. La caída de Krell en las montañas. La dispersión de los bebedores de sangre por la faz del mundo.

- Ah, estás despierto, cazador.

Era cierto. No podía ver. Nunca más podría ver. Pero no necesitaba sus ojos para percibir el mundo. Podía sentir al hombre ante él. Cómo en el cuadro de un desquiciado podía hacerse una imagen mental de aquel intruso, un dibujo en colores negros, donde se superponía su forma, su alma y el poder de lo oscuro fluyendo de él y a través de él. Un nigromante sin duda.

- Saludos, Gotha, cazador de enemigos.

¿Quién eres?, pregunta Gotha. Su voz no viaja a través del aire, como la voz de los mortales, puesto que no hay con qué pronunciar.

- ¿Importa? -dice el desconocido.

Es cierto. No importa quien sea. No importan sus ropas raídas, ni su sonrisa de locura perpetua. No importa. No importa. Lo que importa, es que aquel hombre sabe su nombre. El nombre que tenía antes de cambiar. El nombre anterior al hambre. Su nombre mortal.

No.

Sólo un ser en toda la creación sabría ese nombre. El Amo. Sólo a través de él este desecho podría saberlo. Las apariencias no importan. El poder no importa. El Amo habla a través de él, y por tanto tenía que seguirle. Tenía que obedecerle.

¿Qué quiere el amo?

La sonrisa del nigromante cambia por completo. Ya no es una sonrisa demente. Es algo más

inquietante. Este hombre sabe quién es, sabe de qué es capaz, e incluso conoce su hambre. Pero no le asusta. Un loco, o un genio.

- El amo, Gotha, tiene una misión para ti -dice el nigromante-. Quiere recuperar algo, cazador. Una chuchería, a mi entender, pero que puede ser útil. La recompensa será tu... -el nigromante sigue con la mirada las cadenas y las runas del dios de la muerte- liberación.

No es necesaria una recompensa. El Amo no gusta de aquellos que no pueden valerse. Con el tiempo me liberaré por mi mismo. Dime que es eso que quiere recuperar y lo recuperaré.

- ¡Ah! Pero es tiempo de lo que no dispones, cazador -dice el nigromante en tono burlesco-. No dispones de los siglos que podrías esperar. El Amo ha esperado mucho. Mucho, mucho, mucho, mucho. No creo que vaya a esperarte. Y te necesita, cazador. Te necesita al completo de tus facultades. No esta... parodia de ti mismo. Sin embargo también necesita ese objeto. Cuando lo recuperes, yo acudiré, y liberaré tus cadenas.

Deja de parlotear. Hablas demasiado. ¿Que es lo que quiere el Amo?

Una risa demente surge de la garganta del nigromante.

- Quiere un cráneo, cazador -dice cuando sus risas se ahogan-. Quiere un cráneo de cristal negro. Dí, Gotha. ¿Qué sabes de los caballeros de Mórr?

Hace diez minutos. Al sur del castillo madre de los Caballeros del Espejo de Mórr...

El Maestre yacía en el suelo, desconcertado. No sabía muy bien qué demonios habían hecho los nigromantes con aquel ataúd, pero desde luego había sido muy potente. Tanto él como sus hermanos estaban desparramados por el suelo, preguntándose que era lo que había pasado. Recordaba que el ataúd había hecho algo raro. Cómo si se hubiera distorsionado. Y de repente había tenido una visión, una intuición, del contenido del ataúd. Vio dentro del ataúd una mortaja bendecida por Mórr, y dentro la sonrisa eterna de un cadáver en descomposición.

Después estaba en el suelo.

Poco a poco se levantó, con los huesos doloridos por la caída. Y buscó a su caballo con la mirada. ¿Donde estaba su montura? Tras un vistazo la encontró, intentando levantarse. Dio unos pasos hacia ella, presto a seguir con la carga. Debían ponerse a la par con el resto del ejército para el ataque combinado de todas las fuerzas. Era algo primordial en cualquier ataque. El Maestre se paró en seco. Frente a él estaba el cráneo, posado en el suelo y brillando con un fulgor negro. La mano del Maestre voló a su zurrón. Vacío. Aquel maldito Nigromante había...

El fulgor creció y el Maestre maldijo. Desenvainó su espada, preparado para el mal que había de salir de aquel fulgor.

"¡Atrás!" gritó con todas sus fuerzas, "¡Atrás! ¡Volved atrás! ¡Reagrupaos en el linde del bosque!". Pero él se quedó plantado ante el fulgor. No era la primera vez que veía aquel fulgor, pero por Mórr que sería la última vez que lo viera nadie.

Hace 350 años. La ciudad perdida de Thamra, Nehekhara.

"Están todos muertos"

El pensamiento atraviesa la mente de Erik como una lanza llameante. Mira a su alrededor y sólo ve muerte y destrucción. Las ruinas en las que se habían refugiado eran ahora apenas unos cascotes. Los caballos que no habían huido yacían en el suelo con sus entrañas desparramadas por la fuerza de los golpes que habían recibido. Los caballeros cruzados de Mórr no estaban en mejores condiciones.

"Los ha matado a todos"

El Maestre había ordenado acampar en aquellas ruinas tras la dura jornada de marcha. Volvían triunfantes de las cruzadas en Arabia. Los caballeros habían preparado sus camastros y habían comenzado a levantar fuegos de campamento. Los más jóvenes habían ido a explorar las ruinas mientras los veteranos como Erik se mantenían cerca del fuego, esperando a que los jóvenes trajeran los tesoros ocultos en las ruinas. Sin duda un par de escorpiones o unas estatuillas.

Pero había algo más que escorpiones. Trajeron un cráneo de cristal negro, exquisito en su talla. Otros lo interpretarían como una mala señal, pero para los caballeros de Mórr fue un buen augurio. Al menos hasta que el

sacerdote de la compañía gritó que lo destruyéramos. Dijo a todos que aquel era un artefacto del mal. El mismo Maestre descargó su espada contra el cráneo, y este se partió en mil pedazos. Y entonces surgió un fulgor negro de los trozos de cristal desperdigados...

Ahora los caballeros están muertos. Y el Maestre, que se ha enfrentado con valentía propia de un ángel de Mórr, está aplastado dentro de su propia armadura.

Y el cráneo (Garras). Ese maldito cráneo (Muerte) está frente a Erik.

"Yo también he muerto"

Eric recuerda cómo el monstruo le había atravesado (Garras) de parte a parte. Recuerda cómo había caído en el pozo de la negrura, despojado de todo cuanto creía importante. Y recuerda... recuerda el juicio de Mórr. Recuerda haberse visto a sí mismo reflejado sin las mentiras de los hombres. Recuerda el espejo de Mórr del que hablan las escrituras. El cráneo se encuentra ante sí. Otra vez entero, como si nada le hubiera pasado.

- Te juro, engendro de los infiernos, -susurra al cráneo-. Te juro, con Mórr como testigo y en nombre de su espejo, que haré todo lo posible para que no vuelvas salir de ese cráneo y te pudras dentro de él. Y si por avatares del destino sales, te encontrarás con mi espada.

Puede que sea el cansancio, o puede que sea su imaginación, pero Erik podría haber jurado que aquel cráneo le devolvía el desafío.

Hace diez minutos. Al sur del castillo madre de los Caballeros del Espejo de Mórr...

El fulgor creció. Rebasó el tamaño de un hombre común y siguió creciendo. Un sonido espectral llenó los oídos de Erik, cómo si la misma realidad sufriera.

Y también oía la risa. Una risa malvada, una risa estridente. Pero provenía de algún lugar detrás del fulgor. Algún lugar de la loma. Quizás un nigromante, o el ser que habita el ataúd.

No importaba.

El Maestre se arriesgó a lanzar una mirada tras suyo para comprobar que sus hombres estaban a una distancia segura. Se habían reagrupado en el linde del bosque, como había ordenado. Eso tranquilizó al Maestre.

El fulgor creció en intensidad, y pareció concentrarse en sí mismo. Se formó una forma humanoide, pero muchísimo más grande. Una forma esquelética. Unas alas óseas se formaron a su espalda, y dos cuernos surgían de la parte frontal de su frente, paralelos y hacia el cielo. Se formaron garras óseas en sus manos y la sonrisa eterna de una calavera se vio adornada con colmillos tan grandes como dagas. El Ser gritó en silencio, celebrando su nueva libertad y condenando a los vivos.

El Maestre comenzó una plegaria a Mórr, y entre sus versos encontró la fuerza para dominar su odio. Aquel engendro debía morir.

Hace aproximadamente 2500 años. Ciudad perdida de Thamra, Nehekhará.

Los sacerdotes han acudido y han iniciado el ritual. El Sacerdote supremo, por orden del príncipe regente de Thamra, se acerca al reo con el cráneo, listo para aplicar la sentencia, acompañado de los cánticos y encantamientos entonados por sus hermanos sacerdotes. El sacerdote se para ante el preso y observa asqueado la mutación que por la que ha sido sentenciado a la más horrible de las muertes.

El preso tiene alas. Unas alas tan negras como las alas de un cuervo. Alas antinaturales, que están en contra del designio de los dioses y de los hombres.

El preso, su nombre perdido en el olvido, borrado de todo escrito, eliminado de toda memoria, suplica con la mirada al sacerdote. Él no ha pedido ser así, él no tiene culpa ni tacha. Sin embargo, los dioses han hablado. El juicio ha sido emitido y el preso debe morir. El sacerdote alarga la mano y entonando las palabras sagradas, se prepara para arrancar el alma a aquel engendro alado.

Ahora. Al sur del castillo madre de los Caballeros del Espejo de Mórr...

Keller y sus compañeros alcanzaron por fin el linde del bosque. Habían conseguido atrapar a los pocos caballos que habían conseguido escapar a la masacre de los bosques. Se encontraron con los caballeros de Mórr, que miraban estupefactos hacia la loma que quedaba más adelante. El silencio entre los caballeros era sepulcral. Sin decir una sola palabra, los cinco caballeros avanzaron entre sus hermanos de batalla, hasta encontrarse en la vanguardia del ejército. El espectáculo con el que se encontraron

era abrumador. El ejército No Muerto, alzándose en la loma, los nigromantes lanzando sus impíos ensalmos, y el ataúd coronando la cima. Pero nada de aquello era comparable a la lucha que tenía lugar al pie de la loma. El Maestre estaba luchando contra un ser surgido de las peores pesadillas de un loco. Sus hermanos caballeros no podían más que ver aquella lucha, sin poder reaccionar. No sabían si contravenir las órdenes del Maestre y lanzarse al ataque, o esperar allí a la conclusión de aquel combate brutal.

Pero Keller no tenía ese problema. Sabía qué tenía que hacer. La calma sobrenatural que otorgaba el juicio del espejo aún permanecía en él. Se adelantó permitiendo que todos sus hermanos lo tuvieran a la vista. Pudo verlos a todos atrapados por el espectáculo que era el combate entre el Maestre y el mal liberado del cráneo.

- ¡Hermanos! -gritó.

El hechizo se rompió y todos los caballeros posaron sus ojos en Keller. Todos pudieron ver cómo desenvainaba su espada. Todos pudieron ver los ojos del espejo en su mirada. Hubo un momento de duda y de sorpresa, pero todos ellos aceptaron en silencio y de forma natural el liderazgo que otorgaban esos ojos. Keller apuntó con la espada hacia el ejército enemigo.

- ¡¡CARGAAAAAD!!

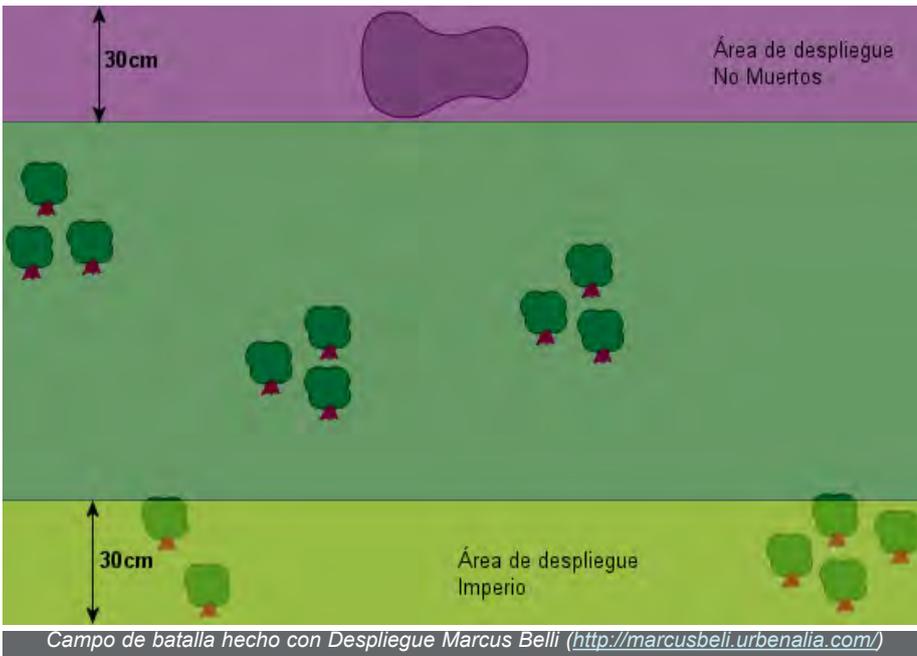
Todos y cada uno de los caballeros se lanzó a la carga.

Escenario

En este último escenario, los Caballeros de Mórr junto a los valientes (o desesperados) aprendices de Caballero, guerreros del castillo y sirvientes, se enfrentan a la horda no muerta levantada por Gotha y sus sirvientes. Si el Imperio consigue devolver a Gotha al estado de letargo en el que estaba, la amenaza no se extenderá por el resto del Imperio. En caso de que los No Muertos se alcen con la victoria, quién sabe cuándo la No Muerte invadirá todos los reinos vivos...

El tablero de juego

El juego se desarrolla en un tablero típico de 120x180cm. En el área de despliegue de los No Muertos debe haber un monte, desde el cual Gotha dirige (a través de sus sirvientes) este ataque. En el área de despliegue imperial debería haber algún bosque. Es obligatorio que en el resto del campo de batalla haya 3 bosques, tal y como se



muestra en la imagen, para representar el lugar de la batalla. Si ambos jugadores estáis de acuerdo, se puede substituir uno de esos bosques por otro elemento de escenografía de como mucho 30cm de diámetro (un pantano, unas ruinas...).

Jugador No Muerto

El jugador No Muerto dispone de un ejército de 3.000 puntos. DEBE contener al Preso Liberado (cuya ficha puedes ver en esta misma página) y a dos nigromantes de Nivel 4 equipados con hasta 100 puntos en objetos mágicos. No se puede incluir ningún personaje adicional. Además, cualquier unidad de Guerreros Esqueleto puede incluir como campeón un Señor Tumulario (pagando su coste en puntos), sin que ocupe opción de Héroe. Los Señores Tumularios pueden escoger equipo mundano pero no mágico.

Jugador Imperial

El jugador Imperial tiene un ejército de 3.000 puntos. Su General es el Gran Maestre de los Caballeros de Mórr, Erik Torkgal, al que puedes equipar como quieras (es un Gran Maestre). Puedes incluir de forma gratuita a aquellos de los 5 Caballeros de Mórr que han visto el espejo: Johansson, Gilbert, Ternon, Höss y Krauss, que se consideran Capitanes Imperiales (equipados de la forma habitual), pero sólo aquellos que hayan sobrevivido al escenario 3. Además se puede incluir hasta 3 Sacerdotes de Mórr y un Portaestandarte de Batalla (Capitán) de la forma habitual. No puede incluir ningún otro personaje. La única unidad Singular permitida son partidas de Flagelantes.

Despliegue

El Preso Liberado despliega en la colina. Luego, el jugador Imperial despliega al Gran Maestre (Erik) avanzado a 15cm de su área de despliegue (al fin y al cabo quiere destruir el Preso Liberado). El jugador No Muerto despliega luego sus tropas, y finalmente el jugador Imperial despliega las suyas.

Quién empieza

Debido a que es el jugador Imperial quien tiende la emboscada, empieza primero.

Condiciones de victoria

Condiciones de victoria estándar.

Duración de la partida

Seis turnos.

Reglas Especiales

Gotha. Gotha, atrapado en su ataúd, es poco menos que inmortal, y aunque no tiene fuerza física dirige el ejército de forma magistral. Se despliega como una miniatura normal (aunque el Arca de

Almas sin Sacerdote estaría genial) y actúa como General a efectos de movimiento (aunque su radio de acción es de 60cm en vez de 30cm). Sin embargo, no puede morir, atacar ni ser atacado de ninguna forma mundana ni mágica. Y, aún así, su poder se nota: el jugador No Muerto puede intentar lanzar el hechizo Invocación de Nehek dos veces por turno con cada Nigromante. Además, tienen un +1 para lanzar hechizos.

Víctor. Otra vez Víctor. Si el jugador No Muerto ganó el escenario 4, puede disponer gratuitamente de una unidad de 14 Guardias de los Túmulos con alabarda, escudo y grupo de mando, más Víctor como Señor Tumulario equipado de la forma habitual.

Te juro, con Mórr como testigo... Erik Torkgal ha destinado toda su existencia a combatir el Mal, y hará lo posible para que el Preso, ahora libre del cráneo, pueda campar a sus anchas. Erik debe desafiar al Preso siempre que pueda. Si tiene línea de visión hacia él y Erik no está trabado en cuerpo a cuerpo, cargará o marchará (o moverá si no puede marchar) en dirección a él. Además, Erik puede repetir siempre las tiradas para impactar.

Han visto el Espejo. El Gran Maestre Erik Torkgal, así como aquellos de los cinco Caballeros de Mórr que sobrevivieron al escenario 3 (y por tanto pueden estar en éste) han visto el Espejo, lo que les ha transformado por completo en su cuerpo, su alma y su corazón. Son inmunes a psicología y disponen de una tirada de salvación especial de 4+.

Sacerdotes de Mórr. Se consideran Sacerdotes de Sigmar que, además, son inmunes a miedo y a terror.

Última resistencia. Como el ejército Imperial sabe lo que ocurrirá si es derrotado, cualquier unidad Imperial puede repetir los chequeos de Miedo y de Terror.

El Preso Liberado

Debes pedir permiso a tu oponente para usar al Preso Liberado fuera de esta campaña. Gotha consume una opción de Comandante y cuesta de 480 puntos.

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| El Preso | 15 | 8 | 6 | 6 | 5 | 4 | 8 | 6 | 10 |

Equipo: simplemente lleva garras (arma de mano). Dispone de una tirada de salvación especial de 3+.

Reglas Especiales: Volar, Regeneración, Odio (incluso siendo inmune a psicología), causa Terror.

Magia: se considera un mago de nivel 2 que puede usar Nigromancia

¡Que vienen los Zombies!

Por : Jeff Hogg (La Espada del Herald - TC nº 13) y Warlock Paul (Esta Mina es toda Mía - TC nº 10)
Traducción : Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

Mordheim es uno de los muchos juegos que se presta a representar partidas con invasiones de Zombies. De hecho, los escenarios de Zombies son bastante populares y existen multitud de escenarios y variantes para jugar este tipo de partidas. En este número de Cargad dedicado a los Zombies os presento dos ejemplos de estos escenarios.

La Espada del Herald

Este escenario enfrenta a varias bandas entre sí cuando están enfrascados en una terrible, y muy provechosa, exploración que concluye en una batalla para escapar de sus enemigos.

Nota Especial

Este escenario requiere que un jugador tome el papel de árbitro. Las responsabilidades del árbitro se detallan después.

Terreno

El árbitro es responsable de desplegar el terreno para este escenario. El árbitro debe colocar el terreno de forma que haya algunos pasillos abiertos para disparos así como otras más estrechas y favorables para bandas que están enfocadas al combate cuerpo a cuerpo. El terreno debe incluir un carro dañado y un marcador o miniatura que represente una espada de apariencia malvada. También sería buena idea disponer de marcadores especiales que representen gigantescos pedazos de Piedra Bruja, pero no son requeridos. Debe haber un contador de esquila de Piedra Estelar en el tablero por cada jugador, hasta un máximo de cinco. El carro, las piedras y la espada deben colocarse en el centro exacto del tablero.

Despliegue

El árbitro es también responsable de marcar las zonas de despliegue. Si hay más de seis jugadores, utiliza las siguientes reglas como una guía para asignar las zonas de despliegue de las bandas.

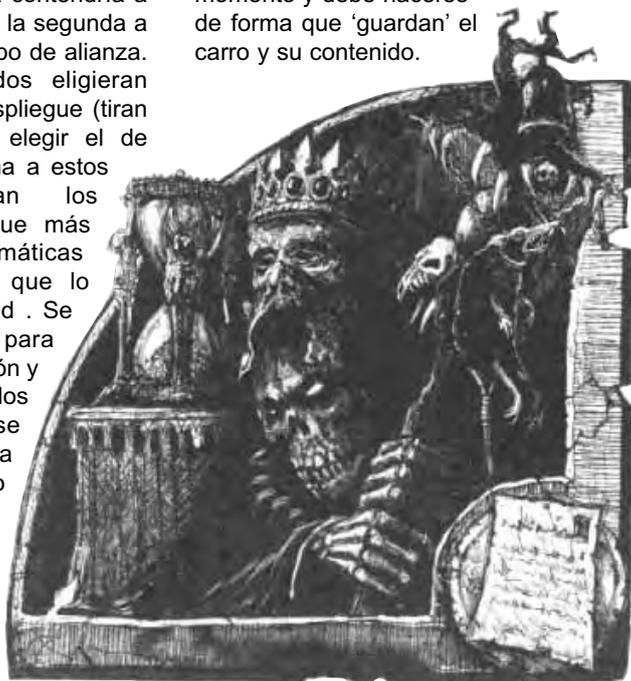
Cuando se enfrenten más de seis jugadores, establecer las zonas de despliegue se convierte en un aspecto crítico de la partida. Después de desplegar el terreno el árbitro debe pedir que los jugadores hagan alianzas. Esto NO significa que todos los jugadores necesitan aliarse. Esta petición se hace solo para permitir a los jugadores

comenzar la partida aliados y reducir el número de zonas de despliegue necesarias. Los jugadores siguen siendo libres de hacer y romper alianzas a su discreción después de que la partida comience.

Mientras que los jugadores discuten sus opciones el árbitro deberá marcar el 'centro' de las zonas de despliegue en el tablero con un marcador. Esto requerirá algo de sentido común al árbitro. Puedes considerar el siguiente método para ello. Divide el número de posiciones requeridas (igual al número de jugadores) en el perímetro del tablero. El resultado puede usarse para medir las distancias entre los puntos de despliegue. Todas las miniaturas deben estar a menos de 15 cm del marcador de despliegue. Esto no es perfecto de ninguna manera, ya que las esquinas del tablero producen zonas poco manejables que permitiría 'legítimamente' permitir colocar miniaturas a distancia de carga de la zona de despliegue de un contrario. Para hacer que estas esquinas sean más útiles, divide a los jugadores en dos categorías a la hora de elegir las zonas de despliegue. La primera contendría a los jugadores no aliados y la segunda a los jugadores con algún tipo de alianza. Los jugadores no aliados eligieran primero sus zonas de despliegue (tiran un dado y comienza a elegir el de resultado más alto). Anima a estos jugadores que elijan los marcadores de despliegue más alejados de las problemáticas esquinas recordándoles que lo primordial es la jugabilidad. Se puede añadir terreno para bloquear las líneas de visión y las rutas para cargar a los oponentes que se encuentren cerca de la zona de despliegue. Esto puede causar que la mayoría de los jugadores que no estén aliados elegir las zonas de despliegue menos problemáticas. Cuando la

segunda categoría de jugadores empiecen a desplegar deberán hacerlo en zonas adyacentes (cuando sea posible). Anima a los jugadores aliados a elegir las zonas más problemáticas haciendo que tiren solo un dado por cada alianza a la hora de determinar el orden de elección. Recuerda que el árbitro tiene la opción de alterar las sugerencias de despliegue como crea necesario. Este escenario fue probado con un tablero de 120x240 cm que permitió al árbitro crear cuatro zonas de despliegue a lo largo de cada borde corto del tablero para eliminar todas las zonas de despliegue que permitieran a las bandas comenzar o entrar en la zona de despliegue de los zombies en el primer turno.

El carro y su contenido que ha sido esparcido marca el centro de la zona de despliegue de los zombies de piedra bruja. Los zombies de piedra bruja pueden desplegarse hasta 60 cm del centro del tablero. El número de zombies desplegados al comienzo de la partida es igual a 4 veces el número de jugadores. Los zombies deben colocarse sobre el tablero en este momento y debe hacerse de forma que 'guardan' el carro y su contenido.





Una horda de Zombies se levanta de sus tumbas para defender el contenido del carro destruido.

Reglas Especiales

Reglas multijugador: Salvo para el despliegue, este escenario sigue las reglas multijugador del artículo 'Caos en las Calles'.

La niebla brillante verde: La zona de despliegue de los zombies está cubierta por una niebla brillante verde de un aspecto maléfico. El árbitro debe recordar a los jugadores que esta niebla es muy oscura y que restringe la vista además de que atemoriza a la mayoría de las criaturas vivas y no vivas. La niebla no afecta a los Héroes, pero los Secuaces deben permanecer a menos de 30 cm del líder de la banda, y en la fase de Recuperación del turno de cada jugador, el líder debe hacer un

chequeo de liderazgo para que sus secuaces avancen. Si el líder falla el chequeo, los secuaces y el líder no pueden moverse ese turno, aunque pueden disparar y defenderse de forma normal. El resto de Héroes y cualquier Espada de Alquiler de la banda pueden moverse libremente. La niebla también restringe la línea de visión. Las miniaturas no pueden ver nada más allá de 8 cm a través de la niebla para los casos de disparos, cargas y lanzamiento de hechizos.

Refuerzos Zombies: En la fase de disparo/magia de los Zombies de Piedra Bruja el árbitro tirará 1D6 por cada Zombie que haya quedado fuera de combate. Con un resultado de 4+ un zombie adicional se colocará en cualquier lugar dentro de la zona de despliegue de los zombies. Estos Zombies no pueden colocarse en contacto con miniaturas enemigas, pero no hay ninguna otra restricción a la hora de colocarlos. La decisión de dónde colocar a los Zombies debería basarse en mantener el desafío y el entretenimiento por encima de fastidiar a un jugador en concreto.

Esquirlas de Piedra Estelar: Estos son fragmentos de inmenso tamaño y que parece que son partes de lo que fue una piedra singular que se resquebrajó cuando el carro volcó y se destruyó. Cada esquirla de Piedra Estelar equivale a 3 fragmentos

de Piedra Bruja a la hora de venderlas en la secuencia posterior a la batalla. Un guerrero que lleve una esquirla de Piedra Estelar tendrá su movimiento dividido a la mitad al menos que dos guerreros trabajen en tándem para llevarla. Si dos guerreros están llevando una esquirla de Piedra Estelar pueden utilizar su movimiento normal sin modificar. Si un guerrero que lleve una esquirla de Piedra Estelar es cargado o carga a otra miniatura, la esquirla se deja caer inmediatamente. Cualquier Héroe o Secuaz que salga del tablero con una esquirla de Piedra Estelar no volverá a la partida ya que está tratando de llevarla al campamento de la banda.

La Espada del Heraldo: Las habilidades mágicas de la espada solo deben ser reveladas al jugador que obtenga su posesión. Su posesión ocurre cuando una miniatura se mueve en contacto con la espada y anuncia que va a cogerla. La posesión no requiere ninguna reducción en su movimiento y se considera que es instantáneo.

Comienzo de la partida: Los jugadores tiran 2D6. El jugador con el resultado más alto moverá primero y luego los jugadores se irán turnando en el sentido de las agujas del reloj. Los Zombies de Piedra Bruja son lentos y automáticamente moverán en último lugar.

Fin de la partida: La partida termina cuando solo quede una banda o todas las esquirlas de Piedra Bruja y la espada hayan sido retiradas del tablero. Si ocurre lo segundo, el ganador del escenario se determinará basándose en la retirada de estos objetos, obteniendo las bandas un punto de victoria por cada esquirla de Piedra Estelar y tres puntos



por la espada. En caso de empate, la banda poseedora de la espada ganará el escenario sin tener en cuenta el número de puntos obtenido. La banda que retire la *Espada del Heraldo* del tablero deberá consultar con el árbitro lo que podrá hacer con la espada y cuál es su valor.

Experiencia:

+1 Sobrevive. Cada Héroe y grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla obtiene +1 punto de experiencia.

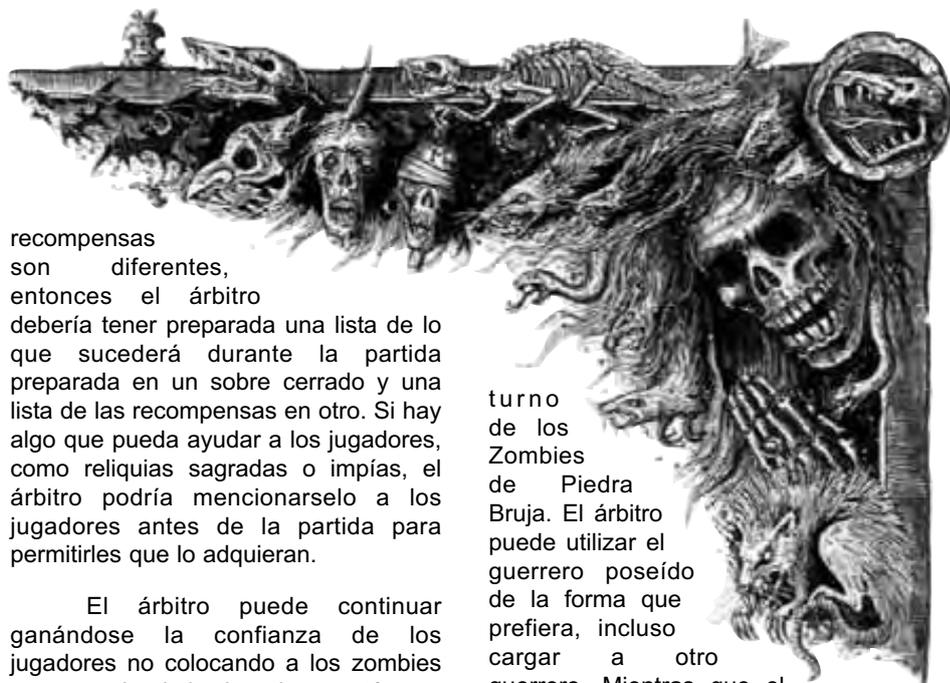
+1 Líder Ganador. El líder de la banda que gane la partida obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo dejado fuera de combate, aunque están restringidos a obtener sólo +1 punto por matar cualquier número de Zombies.

Ten en cuenta de que **no** se obtiene experiencia adicional por sacar del tablero las esquirlas de Piedra Estelar o la *Espada del Heraldo*.

Actuando Limpiaamente como Árbitro

Este es un escenario inusual que debería ser jugado solo una vez por un grupo de bandas y que requiere al menos un jugador que actúe como árbitro. Al árbitro debe ser alguien que conozca las reglas, pueda mantener la partida en funcionamiento sin problemas y que sea alguien que se haya ganado la confianza del grupo de juego. La confianza es imperativa ya que los jugadores no tienen acceso a toda la información del escenario y los zombies deben ser puestos en el tablero de una forma inusual (y posiblemente percibida como injusta). El árbitro puede comenzar ganándose esta confianza declarando que el escenario 'no cuenta' para el progreso de las bandas. Esta opción no tienen que escogerla por unanimidad todos los jugadores, y aquellos que elegidos que la partida 'no cuenta' garantizan que su banda no cambie (ni para bien ni para mal). Estas bandas no tienen que tirar para determinar las heridas graves y están de acuerdo en que no ganan experiencia ni buscarán piedra bruja en la secuencia posterior a la batalla, aunque pueden obtener las recompensas por sacar del tablero la *Espada del Heraldo* y las esquirlas de Piedra Estelar. El árbitro además podría permitir que los jugadores lean el escenario y que entiendan que los efectos de la espada pueden ser diferentes, así como las recompensas. Si los efectos y las



recompensas son diferentes, entonces el árbitro debería tener preparada una lista de lo que sucederá durante la partida preparada en un sobre cerrado y una lista de las recompensas en otro. Si hay algo que pueda ayudar a los jugadores, como reliquias sagradas o impías, el árbitro podría mencionárselo a los jugadores antes de la partida para permitirles que lo adquieran.

El árbitro puede continuar ganándose la confianza de los jugadores no colocando a los zombies en zonas donde los jugadores estén con problemas y sí colocándolos en posiciones inusuales. Por ejemplo, colocar tres zombies en una cornisa por encima de un jugador y que cada uno de ellos trate de hacer una carga de un salto en su siguiente movimiento. Al tener solo una oportunidad entre seis de que ocurra con éxito, todos se pueden entretener imaginándose a los zombies tirándose desde los edificios y aterrizando sobre sus cabezas.

Mientras el árbitro recuerde que los jugadores están jugando para entretenerse, estará haciendo bien su trabajo.

¿Qué hace la espada verde?

La *Espada del Heraldo* cuenta como un arma del Caos que añade +1 F y +1 a todas las tiradas para impactar (puede seguir tirando un impacto crítico de forma normal). Adicionalmente el guerrero que posea la espada debe realizar un chequeo de liderazgo en cada fase de recuperación (debe usar su propio liderazgo). Si falla el chequeo estará poseído por el demonio de la espada y no podrá hacer nada durante ese turno. El árbitro moverá el guerrero que haya fallado el chequeo durante el



La *Espada del Heraldo*. Foto y miniatura de Julio Rey.

turno de los Zombies de Piedra Bruja. El árbitro puede utilizar el guerrero poseído de la forma que prefiera, incluso cargar a otro guerrero. Mientras que el guerrero sea poseído por la espada creará que es el Heraldo del Señor Oscuro y lo probará en combate. El árbitro debe dejar claro a todos los jugadores que está completamente loco. Si el guerrero pasa un chequeo de liderazgo en un turno posterior, el control del guerrero se devolverá al propietario.

¿Qué puedo hacer con ella después de la partida?

Depende de tu banda, pero las elecciones posibles es equipar con ella a un Héroe o pasarla a la jerarquía a la que pertenece la banda.

Si quieres equiparte con ella.

Las bandas de Poseídos, No Muertos, Hombres Bestia y Skavens pueden dársela a un Héroe. Una vez que se ha equipado con ella, el guerrero nunca cederá la espada a otro miembro de la banda. Adicionalmente, si un guerrero con la *Espada del Heraldo* sufre un resultado de Fuera de Combate durante una partida, el guerrero se retira del tablero de forma normal, pero el marcador de la espada debe colocarse en el tablero donde cayó el guerrero. La espada puede ser recuperada por otro guerrero. Las bandas descritas arriba pueden comerciar con la espada, tal y como se describe a continuación, si así lo desean.

Si quieres pasársela a tus superiores...

El resto de bandas tratarán de deshacerse de un arma tan llena de maldad e intentarán de pasársela a sus sagrados representantes, como los sacerdotes de Sigmar, para destruirla. Por ello la banda recibirá 100 co de recompensa.

¡Esta Mina es Toda Mía!

Después de la destrucción de Mordheim mucha gente creyó que el cometa que la causó estaba hecha de puro Caos – Piedra Bruja. Se desconoce si esto es verdad o no pero lo que si se afirmó que fue la ira de Sigmar lo que destruyó la ciudad. Se ha encontrado mucha Piedra Bruja dentro de la ciudad y en sus alrededores desde la caída del martillo de Sigmar. Cuando los fragmentos son encontrados, las rocas del Caos podían ser destruidas por gente temerosa de dios, aunque muchos otros lo esconderían por la gran cantidad de oro que darían compradores sin escrúpulos. Desafortunadamente muchas de las bolsas donde se puede encontrar esta Piedra Bruja se hayan profundamente hundidas en la tierra y atrae a los Zombies comedores de carne mutados del Caos.



Despliegue

Coloca una entrada a una mina en el centro del tablero con tantos edificios como puedas a su alrededor. Debe haber un claro de alrededor de 20x20 cm alrededor de la mina para representar que la banda de Skaven/culto del Caos ha despejado el área para permitirles desenterrar los fragmentos de piedra bruja.

Fuerzas

Atacantes – Cualquier banda que quieras.

Defensores – Skavens, Caos o Poseídos.

¡Zombies!

Misión

La fuerza de Skavens/Caos/Poseídos ha descubierto una fuente de pura Piedra Bruja y a procedido a sacarla para sus viles propósitos. Los atacantes deben volar la entrada a la mina y los Zombies, bueno, su propósito es incierto.

Reglas Especiales

Defensores: Se considera que la mitad de la fuerza defensora permanece dentro de la mina al comienzo de la partida sacando la Piedra Bruja. Tan pronto como haya el primer signo de la presencia de los atacantes o de los Zombies podrán salir de la mina a un ratio de 2 miniaturas por

turno. El resto de los defensores deben desplegarse en el claro que rodea la mina.

Atacantes: Los atacantes despliegan a lo largo de un borde del tablero de forma normal. Están equipados con dos barriles de pólvora para tratar de cerrar la mina. Utiliza las reglas incluidas en las reglas de armas de pólvora.

Zombies: Los Zombies comienzan a llegar después del segundo turno a un ritmo de 1D4 por turno y entrarán por cualquier borde del tablero. Después del turno 4 la cantidad de Zombies que se incorpora a la batalla será de 1D6 por turno. La única forma de parar el flujo de Zombies es dejar a todos los Zombies del tablero fuera de combate. Una vez que estop ocurra no entrará ninguno más.

Condiciones de Victoria

Defensores: Prevenir la captura/destrucción de la mina.

Atacantes: Destruir la mina y escapar fuera del tablero.

Experiencia

Atacantes:

- +1 por destruir la mina.
- +1 sobrevivir.
- +1 por parar a los Zombies.
- +1 por cada herida causada.

Defensores:

- +1 por prevenir la captura/destrucción de la mina.
- +1 sobrevivir.
- +1 por parar a los Zombies.
- +1 por cada herida causada.

Sugerencia

Se puede jugar este escenario sustituyendo los Zombies por Necrófagos si así lo quieres.



LA CAÍDA DE KADO PRIMUS

Por Lord Darkmoon

Aunque no hay zombis puramente hablando en Warhammer 40.000, los seguidores de Nurgle no distan mucho de los putrefactos comecerebros que todos conocemos. He aquí lo ocurrido en Kado Primus... Y sí, es un homenaje a una de las películas favoritas (y no va de zombis) de más de un miembro de la revista... ;-)

Introducción

Kado es un mundo colmena situado en las cercanías del Maëlstrom. Este planeta es conocido por la gran cantidad de mutaciones y la continua aparición de cultos a Nurgle.

Durante las postrimerías de la 13ª Cruzada Negra de Abaddon el Saqueador, la principal colmena de Kado, denominada Kado Primus, sufrió un brote de la Plaga Zombie. El Inquisidor Varn Tsaroth, que había estudiado anteriormente con el famoso Inquisidor Aghastri en el Sistema de Cadia, se desplazó hasta Kado Primus para combatir y estudiar la amenaza.

Durante una serie de campañas exitosas, consiguió exterminar prácticamente a todos los Zombies de Plaga, y encerró a aquellos infectados con el virus en un sector de Kado

Primus. Luego, con la ayuda de pelotones de las FDP, se dedicó a estudiarlos.

Nadie sabe exactamente qué salió mal, pero poco tiempo después los Zombies de Plaga irrumpieron en Kado Primus, atacando de forma imprevista a la población. Finalmente, la colmena tuvo que ser desintegrada desde la órbita. El Inquisidor Varn Tsaroth y las FDP asignadas se encuentran desaparecidos, posiblemente muertos.

Esta es una crónica de lo sucedido...

Cómo jugar la Caída de Kado Primus

Esta serie de escenarios se juegan con las reglas normales de WH40K, con las excepciones indicadas en cada caso. Los escenarios deberían

jugarse en el orden en que se presentan, y no son escenarios equilibrados, donde ambos jugadores tienen las mismas posibilidades. De hecho, están bastante desequilibrados.

El objetivo en estos escenarios es recrear el final de Kado Primus y los sucesos que llevaron a su destrucción. Por ello, es prácticamente imposible que el jugador Imperial consiga superar el último escenario. Aconsejamos que los jugadores compitan entre sí para ver quién es capaz de completar más escenarios llevando las tropas Imperiales "históricas".

Estos escenarios tienen una serie de reglas especiales para recrear el suspense y el terror que supone combatir contra la amenaza de los Zombies de Plaga en el entorno claustrofóbico de la colmena de Kado Primus. Los tableros del combate

Ordo Sepulchrum

(c) Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

La Inquisición no está formada únicamente por el Ordo Malleus, Ordo Xenos y Ordo Hereticus. Existen un gran número de Ordos Minoris que se encargan de diferentes facetas.

El Ordo Sepulchrum es uno de los más pequeños y más especializados de los Ordos Minoris. Opera en las cercanías del Ojo del Terror, investigando una amenaza específica: los Zombies de Plaga.

Aunque la aparición de Zombies de Plaga se han registrado por todo el Imperio desde hace milenios, es en la estela de las Flotas de Plaga del campeón del Caos Typhus cuando han crecido en número suficiente como para presentar una amenaza para el Imperio por sí mismos. Poco antes de la 13ª Cruzada Negra de Abaddon, la incidencia de los Zombies de Plaga alrededor del sistema Cadia se incrementó de manera dramática. Varios agentes de la Inquisición notaron este problema y en pocos años varios Inquisidores, liderados por el Inquisidor Aghastri, estaban investigando a los Zombies de Plaga. El Ordo Sepulchrum se había formado.

Como una combinación de una enfermedad física y una infección del Caos, los Zombies de Plaga siempre habían sido objeto de estudio por parte de la Inquisición, pero la impredecible naturaleza y esporádica ocurrencia de las infecciones significaba que era necesaria mucha suerte y paciencia para capturar Zombies de Plaga para la investigación. Con la aparición de epidemias relacionadas con el Ojo del Terror, los Inquisidores que anteriormente tenían dificultades para conseguir especímenes se enfrentaban repentinamente con una plétora de sujetos de pruebas.

La Plaga Zombie físicamente degenera a aquellos que infecta -y la infección puede ocurrir de muchas maneras, incluso psíquicamente- pero mantiene una porción de la esencia vital de la víctima incluso después de que se produzca la muerte física. Los paralelismos entre la Plaga Zombie y el funcionamiento del Trono Dorado no han sido obviados. El estudio de la Plaga Zombie ha hecho creer a varios Inquisidores que el virus, en su forma no adulterada podría proporcionar varias pistas sobre la naturaleza de la muerte-en-vida del Emperador, pero hasta el momento todas las formas del 'virus de fé' examinadas han sufrido mutaciones. Que los Zombies de Plaga todavía poseen un reflejo en la Disformidad ha sido confirmado no sólo mediante investigaciones psíquicas, sino también por el hecho de que varios psíquicos han sido capaces de controlar estas criaturas -la manipulación psíquica normalmente sólo es posible a través de la presencia Disforme de una criatura.

Relacionado con este virus, pero más raro, es el virus Arrasador, que también es una enfermedad nacida del Caos que combina elementos de corrupción física con disrupción mental. El virus Arrasador permite a los humanos infectados interactuar y mezclarse con maquinarias, no sólo en el plano físico sino también a un nivel psíquico y espiritual.



Escuadras Zombies: Los Zombies tienden a congregarse. Aunque inicialmente formen unidades de una sola miniatura, si dos Zombies se encuentran a menos de 5 cm o entran en combate con la misma unidad enemiga, pasan a formar una misma escuadra. Un Zombie se comporta en estos casos como un Personaje Independiente, pero no puede dejar la unidad a la que se una y tiene la obligación de unirse a la unidad. No existe límite al número de Zombies que pueden acabar formando una unidad.

Infestación Zombie: En ocasiones, uno o varios edificios están infestados por los Zombies. Éstos permanecen en su interior, hasta que una miniatura viva (del jugador Imperial o un Civil) entra en su interior. En ese momento, el jugador Zombie coloca 2D6+8 Zombies a más de 5 cm de la miniatura que abrió la puerta. La miniatura entonces debe realizar un Chequeo de Liderazgo. Si lo supera, podrá realizar un movimiento de huida hacia cualquier otra miniatura de su mismo tipo (Imperial o Civil) que pueda ver. A partir de ese momento, los Zombies podrán moverse y actuar con libertad. Los Zombies se consideran unidades de una sola miniatura.

Zombies de Plaga: Los Zombies de Plaga tienen el siguiente perfil (obtenido de la lista de Perdidos y Condenados):

| HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | TS |
|----|----|---|------|---|---|---|----|----|
| 3 | 2 | 3 | 3(4) | 3 | 1 | 1 | 7 | 4+ |

Coste: 9 puntos

Se considera que los Zombies están armados con un arma de combate cuerpo a cuerpo y granadas de fragmentación. Los Zombies tienen Coraje por lo que superan automáticamente todos los chequeos de moral y no pueden ser Acobardados. Como son especialmente lentos, se mueven siempre como si estuvieran en Terreno Difícil (2D6, se elige el mayor).

Zombificación: La Plaga Zombie es terriblemente contagiosa. Los Zombies de Plaga no pueden perseguir, y siempre consolidan la posición. Cada vez que una miniatura enemiga muera en combate cuerpo a cuerpo con un Zombie de Plaga, tira 1D6. Con un resultado de 3+ se alza como un nuevo Zombie de Plaga. Este Zombie se colocará inmediatamente en contacto con otra miniatura Zombie, y pertenecerá a la misma unidad.

deberían tener un gran número de edificios en ruinas, y utilizar las reglas del suplemento "Muerte en las Calles" para representar el combate en la ciudad. Las reglas especiales se detallan aquí, y al inicio de cada escenario se indicarán qué reglas especiales se utilizan.

Ataque a Tanques: Los tanques son un problema para los Zombies, puesto que no pueden hacerle daño. Sin embargo, los Zombies pueden asaltar a los tanques. Por cada resultado de 6 para penetrar blindaje, un Zombie puede tirar 1D6 adicional. Con un segundo resultado de 6, coloca el Zombie sobre el tanque. Cuando un tanque tiene más Zombies que la mitad de su Blindaje Frontal (redondeando hacia abajo), los Zombies habrán conseguido entrar y comerse a la tripulación. El tanque no puede atacar a los Zombies situados encima, pero las tropas de infantería sí. Sin embargo, todo impacto que falle a un Zombie golpeará al tanque como si fuera un vehículo descubierto.

Civiles: En algunos casos, es necesario combatir a la Plaga Zombie en zonas con Civiles. Al inicio de cada turno de juego, por cada Civil presente, cada jugador tira 1D6. El jugador con el resultado más alto controla al Civil. En caso de empate, el Civil se mueve antes que los demás, 3D6 cm en una dirección al azar. Los Civiles mueven como Infantería, actúan como Personajes Independientes y tienen el siguiente perfil:

| HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | TS |
|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 6 | - |

Coste: 0 puntos

Los Civiles pueden estar infectados con el virus de la Plaga Zombie. Cada vez que un Civil muera, sea por la causa que sea, tira 1D6. Con un resultado de 5+, el Civil regresa como Zombie. Además, los Civiles están sujetos a la Zombificación (en este caso, habría dos posibilidades de que se convirtiera en Zombie).

El Jugador Imperial puede rescatar a los Civiles, colocando una miniatura en contacto peana con peana con el Civil. En este caso, el Civil se dirigirá automáticamente hacia la zona de retirada del jugador Imperial. Si llega, es rescatado. El jugador Imperial también puede matar a los Civiles, tanto a disparos como cuerpo a cuerpo.

Escuadra de Combate: Es muy habitual que se encargue una misión a una única escuadra. Los miembros de la escuadra podrán dividirse en, como máximo, 5 sub-escuadras diferentes. Cada sub-escuadra puede estar formada por un único individuo. Los equipos de armas pesadas o especiales deberán ir juntos (es decir, los dos miembros de una dotación de armas pesadas forman parte de la misma sub-escuadra). Cada sub-escuadra se considera una unidad independiente. Si la sub-escuadra estaba formada inicialmente por dos o más individuos y solo queda uno, deberá superar un chequeo de "no queda nadie más". En caso de superarlo, se considerará una sub-escuadra de un solo individuo. Una sub-escuadra de una única miniatura se considera un Personaje Independiente, que puede unirse a otra sub-escuadra, pero no puede abandonarla. Si se une a una sub-escuadra y posteriormente todos los demás miembros mueren, deberá superar un chequeo de "no queda nadie más".

Tropas Imperiales Históricas

Si los jugadores desean recrear toda la tensión y el horror de las películas de Zombies, el jugador Imperial debería verse restringido a una cantidad de tropas limitada. Aunque se pueden jugar los escenarios de forma independiente, sin conexión entre ellos, están diseñados para funcionar como una historia lineal. Las tropas históricas que participaron en la Caída de Kado Primus fueron las siguientes:

Inquisidor Varn Tsaroth

Varn Tsaroth fue un importante Interrogador en el séquito del famoso Inquisidor Aghastri cuando éste fue a Cadia poco antes de la 13ª Cruzada Negra. Durante dicha Cruzada, Aghastri estudió con devoción el fenómeno conocido como Zombies de Plaga, y Varn Tsaroth también.

Cuando Varn Tsaroth adquirió el rango de Inquisidor, abandonó a Aghastri, ya que tenían diferentes puntos de vista sobre el Virus de Plaga y su posible uso por parte del Imperio. Varn Tsaroth se dedicó a estudiar la composición interna de los Zombies de Plaga, buscando sujetos para su estudio por toda la Galaxia.

Cuando se produjo una epidemia de la Plaga Zombie en el sistema Kado, Varn Tsaroth se hizo cargo de todas las fuerzas del planeta, con el objetivo de poder estudiar tranquilamente el proceso que transformaba a un sirviente imperial en un Zombie de Plaga. Pronto descubrió que era posible controlar a los Zombies con la mera fuerza de voluntad, sobre todo si se era un psíquico experimentado como él. Sin embargo, la continua exposición a las Fuerzas Disformes y a la mente corrompida de los Zombies alteró su percepción y comenzó a experimentar con los habitantes de Kado Primus, hasta que finalmente atacó a las FDP con Zombies controlados por él.

Aunque se le da por muerto tras la destrucción de Kado Primus, existen rumores en los que se localiza en lugares tan dispares como Necromunda, Centius Prime, Oeribus, Tallawald Secundus o Darwin II

| HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | TS |
|----|----|------|---|---|---|---|----|----|
| 4 | 4 | 4(6) | 4 | 3 | 3 | 3 | 10 | 4+ |

Varn Tsaroth está equipado con el **Cetro de Muerte**. El Cetro de Muerte se considera un Arma de Energía a dos manos que otorga un bonificador de +2 a la Fuerza (ya reflejado en el perfil).

Toda miniatura enemiga que muera por el Cetro de Muerte sufre Zombificación.

Varn Tsaroth tiene los siguientes poderes psíquicos. Sólo puede utilizar un poder psíquico por turno, y debe superar un chequeo psíquico para poder lanzarlo:

- Tormenta Psíquica: Se puede utilizar en la fase de disparo, y se considera un arma con el siguiente perfil: F 3, Alcance 30 cm, Tipo Asalto 4
- Rayo de Muerte: Se puede utilizar en la fase de disparo, y se considera un arma con el siguiente perfil: F 8, Alcance 30 cm, Tipo Asalto 1
- Devastación Psíquica: Se puede utilizar en la fase de disparo, y se considera un arma con el siguiente perfil: F 4, Alcance 60 cm, Tipo Pesada 3
- Control Zombie: Se puede utilizar en la fase de movimiento. Una escuadra de Zombies que se encuentre a 30 cm del Inquisidor puede mover 3D6 cm adicionales

Tropas de Asalto de las FDP

Sargento Müller, Soldado Dieter, Soldado Bern, Soldado Thorsten, Soldado Vanderwerken, Soldado Wolfgang, Soldado Van Buren, Soldado Weidman, Soldado Markus, Soldado Krüger

- Pelotón de las FPD: Teniente Van Vranken, Cabo Köhler, Médico Niklas, Soldado Hoffman, Soldado Mansen
- Primer Pelotón: Sargento Neumann, Soldado Jürgen, Soldado Rathskeller, Soldado Stefan, Soldado Bleeker, Soldado Knickerbacker, Soldado Schneider, Soldado Wulfsige, Soldado Derrick, Soldado Lukas.
- Segundo Pelotón: Sargento Keese, Soldado Raymer, Soldado Vanderhoff, Soldado Voorhees, Soldado Schmidt, Soldado Meyer, Soldado Wagner, Soldado Braun, Soldado Hartmann, Soldado König
- Veteranos de las FDP: Sargento Weber, Soldado Weissmann, Soldado Hubermann, Soldado Schwarz, Soldado Ritcher, Soldado Van Keuren, Soldado Tenbrook, Soldado Schaffer, Soldado Groesbeck, Soldado Brinkerhoff

El jugador Imperial puede utilizar una de las unidades que se indique en la descripción de la misión, pero no recupera las bajas. Cada vez que muera uno de los integrantes de una escuadra, debería marcar quién ha muerto.

1: Asegurar la zona

"Sargento Müller, usted y sus hombres deberán asegurar la zona A21 y establecer un perímetro de seguridad. Los informes preliminares indican que la amenaza Zombie es baja en esta zona, y que hay varios civiles dispersos. Su prioridad será asegurar la zona, no rescatar civiles. ¿Ha entendido?"

-Teniente Van Vranken

En este escenario, una escuadra de elite de las FDP ha recibido la orden de limpiar de Zombies de Plaga una zona, donde establecer el centro de investigación que solicita el Inquisidor Varn Tsaroth.

Zona de Combate: El combate se realiza en una manzana de 8 edificios, situados alrededor de una zona central que representa una plaza central (puede tener algo de escombros representando bancos, una fuente, etc.).

Atacante: El jugador Imperial puede desplegar una escuadra de Tropas de Asalto. Estas tropas tendrán a su disposición un Chimera. Su Zona de Despliegue será en una de las esquinas de la mesa, a 15 cm de cualquiera de los bordes y fuera de los edificios.

Defensor: El jugador Zombie desplegará 2D6 marcadores de Civiles a más de 45 cm de la zona de despliegue del jugador Imperial, y fuera de los edificios. El jugador Imperial podrá cambiar de posición a la mitad de los Civiles, siguiendo las mismas reglas. Luego marcará 3 edificios en un papel de forma que el otro jugador no vea cuáles son. Esos tres edificios están infestados por los Zombies.

Reglas Especiales de la Batalla: Infestación Zombie (en tres edificios), Civiles, Zombificación, Escuadras de Combate

Duración de la Batalla: La batalla continúa hasta que toda la Escuadra ha sido aniquilada o se han comprobado y limpiado todos los edificios.

"Conque pocos Zombies en la zona, ¿eh? No sabemos qué ha sido de Dieter y Markus. Y lo peor ha sido cuando Weidmann cayó bajo esas criaturas, y luego se levantó para morder a Vanderwerken en el brazo. Desde entonces Vanderwerken no ha dejado de murmurar, y creo que tiene fiebre. Debería verle un médico"

-Sargento Müller

2: Necesitamos un Especímen

"Deberéis entrar en la zona infectada y buscar un espécimen. Las órdenes son traerlo de una pieza, vivo. Yo proporcionaré fuego de cobertura y mantendré la entrada despejada. Cuanto antes terminemos, mejor."

-Teniente Van Vraken

"De una pieza. Joder, vaya mierda."

-Sargento Neumann

En este escenario, el Inquisidor Varn Tsaroth "solicita" un nuevo espécimen para sus experimentos. Un pelotón de las FDP es el encargado de llevar a cabo la misión. Deberán capturar con vida un Zombie y llevárselo al Inquisidor.

Zona de Combate: El combate se realiza a lo largo de una avenida. En un extremo de la avenida se encuentra la zona protegida de los Imperiales. A ambos lados de la calle debería haber unos cuatro edificios (a cada lado) con suficiente separación entre ellos de forma que la avenida tenga seis calles (tres a cada lado) que se numerarán y serán los puntos de entrada de los Zombies.

Atacante: El jugador Imperial desplegará una escuadra de Mando de un Pelotón de Infantería y un Pelotón de Infantería. La escuadra de mando deberá permanecer en todo momento a 30 cm o menos del punto de entrada a la avenida. Además, tendrá una escuadra del mismo pelotón.

Defensor: El jugador Zombie desplegará 20 Zombies de forma independiente. Estos Zombies deberán estar a un mínimo de 60 cm de la zona de despliegue Imperial, y fuera de la línea de visión. Al inicio de cada turno Zombie, el jugador Zombie desplegará 1D6 Zombies en una de las calles al azar.

Reglas Especiales de la Batalla: Escuadras de Combate, Zombificación, Escuadras Zombies

Duración de la Batalla: La batalla dura hasta que el jugador Imperial captura un Zombie o pierde su escuadra de infantería. Para capturar un Zombie, debe derrotarle en cuerpo a cuerpo y luego abandonar el campo de batalla por la zona de despliegue imperial. La miniatura se moverá como si se encontrara en Terreno Díficil y no podrá disparar ni asaltar mientras cargue con

el Zombie. Si en algún momento es asaltado, el Zombie que lleva se colocará en contacto con él, y podrá participar en el asalto (se considera que este Zombie NO ha asaltado). Un personaje que cargue con un Zombie pasa a considerarse un Personaje Independiente, y puede abandonar la unidad en la que se encuentra.

"Ya tiene su Zombie, ¿satisfecho? Espero que la muerte de Derrick, Lukas y Raymer hayan merecido la pena. Sí, el Zombie que le traemos se parece a Lukas, pero no es él. No puede ser él..."

-Sargento Neumann

3: Supervivientes

"Un día tranquilo de guardia, disparando a los despojos cada vez que aparecen. Espera, ¿quiénes son esos?"

-Soldado Stefan

"No tengo ni idea, pero como no corran más, no conseguirán llegar hasta aquí."

-Soldado König

En este escenario, un grupo de veteranos de las FDP que han quedado



atrapados dentro de la zona infectada de Kado Primus intentan llegar al Punto Seguro, atravesando una horda de Zombies.

Zona de Combate: Esta batalla se realiza en las cercanías de una de las entradas protegidas del complejo. Uno de los bordes cortos de la mesa tendrá una apertura de 15 cm en el centro. Ésta será la Entrada al Punto Seguro. Sitúa todos los edificios que puedas (siguiendo las reglas de Omega del suplemento "Muerte en las Calles", pero ninguno a menos de 30 cm de la Entrada al Punto Seguro.

Atacante: El jugador Imperial desplegará un Chimera a más de 60 cm de la Entrada y a más de 60 cm del borde opuesto de la mesa. Luego podrá desplegar una escuadra de Veteranos, que deberán desplegar en el borde opuesto a la Entrada, a menos de 15 cm del borde. El jugador Imperial podrá elegir hasta 2 Estratagemas de "Muerte en las Calles". Además, puede desplegar a dos Guardias Imperiales armados con Rifle Láser a cada uno de los lados de la apertura. Estos Guardias Imperiales no pueden moverse ni asaltar, y están destinados ahí únicamente por si avanzan los Zombies. No pueden ser asaltados.

Defensor: El jugador Zombie podrá desplegar 40 Zombies, en grupos de entre 5 y 15 Zombies cada grupo. Los grupos deberán situarse a más de 60 cm de cualquiera de los vigilantes de la puerta y a más de 30 cm de la zona de despliegue del jugador Imperial. Una vez haya desplegado los Zombies, deberá situar 1D6 marcadores de Civiles. El jugador Zombie podrá elegir hasta 2 Estratagemas de "Muerte en las Calles" entre las que se encuentra la nueva estratagema indicada más abajo.

Nueva Estratagema Zombie: Edificio Infestado. El jugador Zombie elige un edificio, que se encuentra totalmente infestado por los Zombies. Este edificio está sujeto a la regla especial Infestación Zombie. Se pueden elegir más de un edificio, cada uno con el coste de una estratagema.

Reglas Especiales del Escenario: Escuadras de Combate, Civiles, Ataque a Tanques.

Si estás jugando el escenario en su forma narrativa, por cada Civil rescatado podrás recuperar uno de tus hombres muertos (aunque, obviamente, no puede tener el mismo nombre).

El jugador Zombie no puede introducir miniaturas dentro del Chimera, ni destruirlo de ninguna



manera. Si una miniatura Imperial consigue embarcar en el Chimera, éste pasa a formar parte de la escuadra de Veteranos.

Duración de la batalla: La batalla continúa hasta que todos los supervivientes de la escuadra de Veteranos han llegado a la Entrada al Punto Seguro o hasta que todos los Veteranos hayan caído bajo la amenaza Zombie.

"¡Lo hemos conseguido! Toda la torre Norte está infestada de estas criaturas. La única salida es a través de este punto. No queda prácticamente nadie. Todos están muertos."

-Sargento Weber

4: Perímetro violado

"Una jarra de amasec es todo lo que necesito para olvidar el horror que nos espera ahí fuera. Mira, acaba de llegar Markus".

-Soldado Vanderwerken

"Pero... ¿Markus no estaba desaparecido?"

-Sargento Neumann

"¡Cereebroossss!"

-Soldado Markus

En este escenario, una escuadra de infantería que se encuentra descansando en el Punto Seguro, es sorprendida por la súbita aparición de los Zombies, y deberán escapar con vida.

Zona de Combate: Esta batalla se desarrolla en el laberíntico interior del Punto Seguro. El jugador Imperial debe colocar escenografía suficiente para crear la ilusión de un entorno lleno de habitaciones y pasillos. Si se utilizan edificios en ruinas, se considerará que están libres de escombros tanto en el interior como en el exterior. En uno de los bordes largos se situará una zona de 15 cm que indicará la Puerta de Escape.

Atacante: El jugador Zombie cuenta inicialmente con 6 Zombies que





podrá colocar en cualquier lugar del campo de batalla. Cada turno, podrá colocar 1D6 Zombies en cualquier borde de la mesa a más de 45 cm de la Puerta de Escape. No hay límite al número de Zombies que puede tener en un momento encima de la mesa.

Defensor: Una vez el jugador Zombie ha desplegado sus 6 Zombies, el jugador Imperial despliega a los integrantes de una escuadra de infantería de forma que se encuentren a más de 60 cm del borde donde se encuentra la Puerta de Escape y a más de 45 cm de cualquier Zombie. El jugador Zombie colocará 10 marcadores de Rifle Láser (ver más adelante) a más de 45 cm de cualquier Zombie. El jugador Imperial podrá colocar 1 marcador de Arma Pesada, 1 marcador de Arma Especial, 1 marcador de Pistola y Espada Sierra y 2 marcadores de Rifle Láser en cualquier lugar a más de 45 cm de cualquier miembro de la escuadra.

Reglas Especiales del Escenario: Zombificación, Escuadras de Combate, Escuadras Zombies

Los componentes de la escuadra de infantería comienzan el juego desarmados, por lo que no pueden disparar ninguna de sus armas. Cada vez que uno de ellos entre en contacto con un marcador de arma, podrá equiparse con ese arma en cuestión.

Cada vez que un miembro de la escuadra o una subunidad llega a la Puerta de Escape, se retira del campo de batalla.

Duración de la batalla: Hasta que todos los miembros de la escuadra hayan logrado escapar o estén muertos (o Zombificados)

"Neumann ha muerto. Rathskeller ha muerto. Vanderwerken ha muerto. Alguien va a pagar por esto"

-Soldado Jürgen

5: Traición

"¡Tenemos que sacar a los Civiles de aquí! ¡Rápido! Esas criaturas pueden aparecer en cualquier momento"

-Teniente Rorschach

En el escenario final, las FDP en Kado Primus se ven atacados por las hordas Zombies de forma inesperada. Los supervivientes de las FDP asignadas al Inquisidor Varn Tsaroth cuentan una horrible historia de locura, con el Inquisidor asesinando a los miembros de las FDP para convertirlos en Zombies.

Zona de Combate: Es en el exterior de la ciudad. Colocad todos los edificios que se puedan como si fuera una misión en Omega. El jugador Zombie selecciona en secreto un edificio.

Atacante: El jugador Imperial selecciona un ejército de la Guardia Imperial de 1.000 puntos. No puede desplegar ninguna de las unidades para las que se necesitan doctrinas ni puede tener doctrinas asignadas. Se despliega por todo el campo de batalla, en las posiciones que desee. El jugador puede elegir hasta dos Estratagemas de "Muerte en las Calles". Además, deberá

situar 2D6 marcadores de Civiles a más de 15 cm de las unidades Imperiales.

Defensor: Una vez el jugador Imperial ha desplegado, el jugador Zombie señala el edificio que seleccionó anteriormente. Cada turno, 5D6 Zombies (divididos en escuadras de 5 a 15 Zombies) saldrán del edificio. Además, el jugador Zombie deberá tirar 1D6 cada turno. Con un resultado de 4+, el Inquisidor Varn Tsaroth aparecerá junto a ese grupo de Zombies, con 5 Zombies de guardaespaldas.

Reglas Especiales del Escenario: Zombificación, Civiles, Ataque a Tanques

Duración de la batalla: El combate tiene una duración mínima de 6 turnos. Al inicio del 7º turno y cada turno siguiente, el jugador Imperial lanza 1D6. Con un resultado de 3+, comenzará el bombardeo orbital y Kado Primus será borrado de la faz de la tierra.

Victoria: El jugador Imperial consigue la victoria en el escenario si consigue eliminar a Varn Tsaroth antes de que Kado Primus sea destruido desde la órbita.

"Debemos destruirlo desde la órbita. Es la única forma de asegurarse"

-Cabo Weaver



DOMANDO A LAS FIERAS

Introducción a Hordes

Por Gorfang Rhanz

Bueno esto es un análisis sobre el juego Hordes de Privateer Press, y, aunque ya hace un tiempo que salió, ahora el hombre ese que tenemos de editor me ha dao la brasa para que comente el juego de los bichos y tal... y mira que le he dao excusas pero nada, total, que me ha caído el marrón, habiendo peña que sabe más sobre los juegos PP, pero bueno, que le haremos.

Principios básicos del juego

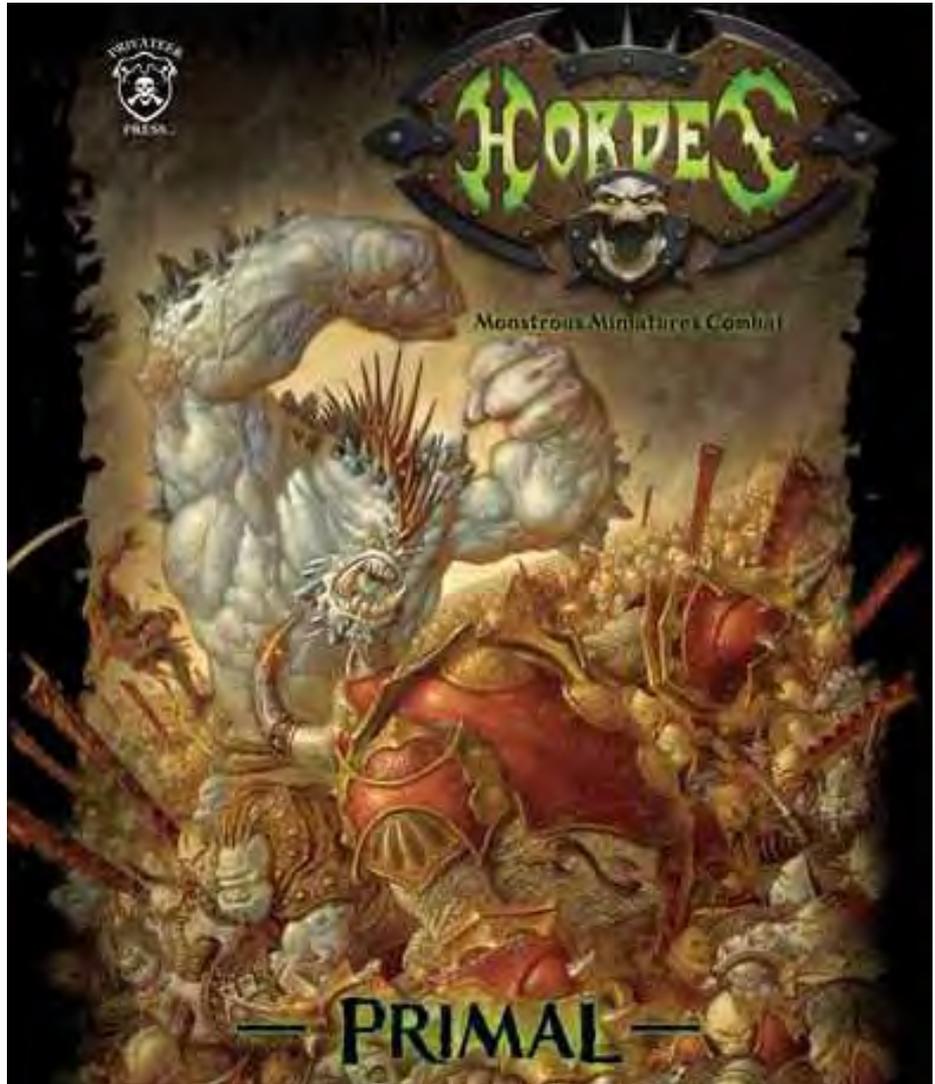
Para los que conozcáis Warmachine pero no Hordes, el juego se basa en las mismas reglas, el único elemento diferencial es la furia, la cual funciona como la concentración pero de forma diferente y que los brujos no forman grupos de batalla con sus bestias entre las cosas más remarquables.

Para los que no conozcáis nada de Privateer y solo os ha mantenido GW (a mi hasta hace 1 año me pasaba esto) deciros que es un juego de una compañía Yanqui donde premia la agresión más que otra cosa y donde los cobardes no tienen lugar. Así que meapilas, niños bonitos y llorones más vale que no intentéis probar el juego de los coloniales y sigáis con los "guiris".

Como soy un "perraco" os aconsejo la lectura de acercamiento al Warmachine de otro corresponsal de guerra del Cargad, ya que el sistema es igual, de hecho, solo hay un apunte que cambia del juego y es la Furia y su gestión, la cual si tiene un a parte en esto... que podríamos llamar articulo... aunque nunca estudié periodismo.

Gestión de la Furia

A diferencia de la concentración, que aparece y desaparece por arte de magia, los brujos han de forzar a sus bestias, para hacer ataques potenciados, incrementar tiradas de ataque o daño, para cargar o correr, para obtener la Furia. Las bestias cada vez que se fuerzan acumulan puntos de Furia, hasta un máximo que está especificado en las características del "monstri", estos puntos de Furia pueden ser drenados por el brujo al principio de sus turnos, en la fase de mantenimiento, para hacer hechizos y tal, aunque solo podrá drenar los puntos que especifiquen en su perfil (5 o 6 son la norma), así pues es probable que alguna que otra bestia se pueda quedar con puntos de furia en su cuerpo y que se le vaya la olla...pero la vida es "asin", no la he inventado yo.



Y eso, que me he explicado con el culo, pero mira, que si queréis las reglas enteritas os las compráis o que os la deje un amigo, yo solo soy un intermediario.

Facciones

Pues mira, igual que en el Warmachine, hay 4 facciones y mercenarios (secuaces los llaman) estas son:

Sangre de troll

Formada por trolloides (pigmeos y normales) y por trolls de pura sangre. Una facción muy dura, con bestias muy destructivas y con infantería cañera y

personajes que apoyan bien a todo el conjunto de la facción. Todas las bestias pueden regenerar por si solas y los trolloides, si se quedan con 0 heridas, a 5+ continúan en el juego. Se parecen a orcos y goblins pero de color azul y en plan Rob Roy, para los no iniciados

Circulo de Orboros

Esta facción está formada por druidas y esas cosas. Tiene 2 tipos de bestias, los constructos, bien acorazados y fáciles de controlar pero fáciles de impactar; y las bestias normales, más difíciles de impactar pero hechos de papel de fumar. Aún así las bestias de esta facción son bastante ofensivas, ya que tienen 2 ataques base



Legión Vastador

Esta facción esta formada por engendros de sangre de dragón, tienen bestias pequeñas, medianas y grandes. No están demasiado acorazados, pero no es fácil impactarles, aunque esa norma se rompe con su bestia pesada. Como curiosidad, son los únicos que tiene bestias con alas y que son la única facción que no puede regenerar a sus bichos (no confundir con curar). La infantería tiene de todo, pero destacan los arqueros (baratos y caros). Aunque también tienen tipos duros en CaC. Se parecen a los tiránidos de 40k o los bichos de Starship troopers...eso si con elfos psicópatas y esas cosas.

Secuaces

Solo hay 4, dos personajes y dos unidades. Los personajes son un cazador y un bicho como un depredador, y la unidad unos goblins que hacen niebla y unos hombre jabalí. Son mercenarios pero con otro nombre.

Conclusiones

Hordes es una pasada, igual que Warmachine, pero la violencia que pueden generar las bestias con su furia no tiene comparación con la concentración de los siervos de guerra. Aún así es un juego bien hecho, pensado para ser enfrentado con su primo Warmachine en igualdad de condiciones (aunque muchos piensen que no), un detallazo pensar un juego independiente como una ampliación de ejércitos en el universo de Warmachine. Un juego hecho para destrozarse al otro en todos los aspectos, matando tropas y bestias, pero donde solo se consigue la verdadera victoria matando al brujo que controla la hueste. Muy recomendable para todos y todas.

Gorfang Rhanz

Lo malo

- Las minis valen una pasta.
- El reglamento no presenta las reglas de una forma adecuada, aunque gracias a sus ejemplos gráficos este pequeño fallo se salva
- Demasiadas reglas especiales para unidades o minis específicas, aunque gracias a las cartas de las minis y las listas de ejercito conjuntas no es algo terrible
- Mucha limitación al organizar las fuerzas, lo máximo que podemos hacer poner más minis a las unidades (ni otro equipo ni nada) y no podemos tener personajes que no sean especiales y ya hechos..



Los sets de iniciación de Skorne, Sangre de Troll y Legión de Vastador. Cada uno vale cerca de 40 euros y tiene suficientes miniaturas para jugar una pequeña partida de una hora, ya sea contra otra horda o contra Warmachine (son 100% compatibles).

Lo bueno

- Al comprar las minis te viene con cartas con su descripción de la lista de ejercito, es decir, puntos, cantidad de tropas que puedes llevar, perfil y reglas especiales.
- No hacen falta dados especiales o tablas para jugarlo, solo sumar y unos marcadores (papelitos lo más tirao).
- Se presentan todas las listas de ejercito en un mismo libro y nos evitamos el síndrome del ejercito nuevo de otras marcas
- Es muy fácil aprender a jugarlo.

cada una. La infantería de la facción es muy ligera pero dan buenas hostias. Son druidas...os hace falta más referencia

Skorne

Una facción también muy dura, tiene bestias de combate y bestias de apoyo mágico. Eso si, no hay un patrón fijo en ellas, algunas bestias son de ataque pesado y otras parecen meras infantería pesadas. Buena infantería, adecuada para todo tipo de enemigos, tienen mucha infantería pesada. Mezcla entre elfos oscuros y samuráis

Por Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Aviso: la exposición prolongada a este juego puede producir necrobiosis, necrolatría, necrofagia y/o necrofobia. Consulte a su forense. Así se presenta la edición en castellano de este adictivo juego de tablero de Twilight Creations, Inc. que ha sido editado en España por Edge Entertainment.

Zombies es un juego de tablero modular, es decir, que el tablero en sí está compuesto por distintas fichas de mapa que pueden disponerse de diversas formas en cada partida, en el que asumes el papel de un superviviente de la infección zombie (concretamente, de un "tío con escopeta") que debe huir de la ciudad infestada llegando hasta el helipuerto.

La gracia del juego es que no sólo los zombies que pululan por la ciudad intentarán impedirte, sino que es bastante probable que los otros jugadores te hagan constantemente la puñeta para lograr ser ellos los que lleguen primeros al helipuerto. La gracia está, claro, ¡en que tú también puedes hacer lo mismo!

Juego básico

En su versión básica, Zombies consta de 30 fichas de mapas modulares con las que ir dando forma a la ciudad. La primera ficha en colocarse es siempre la Plaza Central y la última el Helipuerto. Entre medias, los jugadores se van alternando en cada turno ubicando una nueva ficha de ciudad según las sencillas reglas descritas en el manual.

Además de las fichas de mapa, el juego incluye 6 figuras de jugador (tipo con escopeta) en seis colores diferentes y 100 figuras de zombies: 50 hombres y 50 mujeres; 2 dados, contadores de munición y vida y 50 cartas de evento.

Los contadores de munición y vida están hechos en un cartón de poca calidad, pero las cartas de evento y las fichas de mapa están muy bien impresas y el cartón es de mejor calidad, lo que contribuye a la durabilidad de las mismas.

Las figuras no están mal. No están pensadas para ser pintadas ya que este no es un wargame sino un juego de tablero. El plástico es semirrígido (menos blandengue que el de las miniaturas de Heroclix, pero no tan bueno como el de los productos de GW, por ejemplo) y las miniaturas no corresponden a ninguna escala al uso: posiblemente sean de 20 mm. aunque no las hemos medido.



Las Reglas

Las reglas del juego son bastante sencillas. La mecánica del juego se aprende en los primeros cinco minutos de juego y luego ya puedes dedicarte a sobrevivir a los zombies y fastidiar a los otros jugadores. De hecho, el manual de juego se presenta como un pequeño folleto de 4 páginas en blanco y negro, y la primera página es un pequeño relato "zombie" para ayudar a meternos en situación.

El objetivo del juego es sencillo: ser el primero en llegar al helipuerto, matar al zombie que está en el helicóptero y salir de la ciudad. Alternativamente se puede ganar siendo el primero en matar 25 zombies. No obstante, como veremos más adelante, existen multitud de variantes para el juego, la mayoría publicadas por aficionados.

El juego comienza ubicando la carta de la Plaza Central sobre el tablero y repartiendo a cada jugador tres cartas de evento, tres contadores de vida, tres contadores de bala y un peón. A partir de ahí, la secuencia de juego es sencilla y cada jugador debe:

- Robar una ficha de mazo y colocarla en juego junto con los zombies y fichas adicionales que indique
- Combatir a los zombies que estén en su casilla

- Robar cartas de evento hasta volver a tener tres
- Hacer una tirada de movimiento y moverse, combatiendo contra cualquier zombie que se encuentre en el camino
- Tirar un dado para ver cuántos zombies se mueven, y moverlos.
- Descartarse de una carta, si se desea

El movimiento es sencillo: se mueve una casilla por punto obtenido en el dado, no siendo necesario mover todo el movimiento obtenido. Si en el movimiento se pasa por una casilla con zombie, hay que combatirlo. Si se pasa por un contador de vida o balas, se recoge. Los zombies sólo pueden mover una casilla. Esto parece un handicap, pero si volvemos a releer las reglas de turno en cada turno de jugador pueden moverse de 1 a 6 zombies. Si tenemos en cuenta lo estrecho de las calles, es muy fácil que el jugador en turno acorrale a sus contrincantes con hordas de zombies. En las partidas de demo que jugamos llegamos a quedarnos sin figuras de zombies en varias ocasiones y la partida fue una fiesta de balas y carne podrida.

El combate también es simple. El humano tira un dado y con un 4+ elimina al zombie. Pero si saca menos pierde un punto de vida a menos que emplee contadores de bala para aumentar en 1 la tirada de dado por cada contador de bala gastado. Parece sencillo acabar



¡¡Algunos locos pintan los 100 zombies!!

con los zombies... ¡no lo es! En la práctica es facilísimo quedarse sin balas y habrá que saquear los edificios para buscar más munición.

Si un jugador se queda sin contadores de vida ha sido devorado... Su peón vuelve a la casilla central, recupera sus tres contadores de vida y balas, pero pierde la mitad redondeando hacia arriba de los zombies que haya matado (recordar que el primero que mate 25 zombies gana... y en este juego es muy fácil morir)

Las Cartas de Evento

La sencillez de las reglas se complica gracias a las cartas de evento, que pueden jugarse en cualquier momento. Las cartas de evento ofrecen nuevas armas a los jugadores, determinadas bonificaciones en algunos edificios, o permiten hacer la puñeta con elegancia a los otros jugadores. La verdadera diversión del juego estriba en una sabia utilización de las cartas de evento.

Algunas como "Aún tiene las llaves puestas", te permiten mover 10 casillas en el turno en que la usas, mientras que otras como "Se te ha desatado el zapato", reducen tu movimiento a la mitad.

Las reglas completas en castellano pueden descargarse directamente en la web oficial del juego: <http://www.zombies.edgeent.com/>

Lo bueno

- El precio (no llega a 25€)
- La calidad de los componentes y las ilustraciones
- La sencillez de las reglas
- La modularidad y posibilidades de expansión
- El fuerte soporte al juego (en v.o.)

Suplementos

Aunque en castellano, por ahora, solo tenemos editado y traducido el juego básico. Twilight Creations ha producido diversas ampliaciones para el juego que, en versión original, pueden adquirirse ya en muchas tiendas de juegos. Todas las expansiones son compatibles entre sí, aunque en general requieren del juego básico.

- **Zombies 2: Zombie Corps(e)** : la infección zombie proviene de una base militar cercana, y este suplemento permite jugar en ella. 15 nuevas fichas de mapas, 30 nuevas cartas de evento, y 6 zombies radioactivos que brillan en la oscuridad (no es coña). Lo de Corps(e) es un juego de palabras, en inglés Corps es cuerpo militar y Corpse es cadáver.
- **Zombies 3: Mall Walkers**: ninguna partida seria de zombies dejaría pasar la oportunidad de jugar dentro de un centro comercial. Con esta expansión puedes hacerlo. 16 nuevas fichas de mapa (interior del centro comercial), 32 nuevas cartas de evento, y reglas para moverse en interiores.
- **Zombies 3.5: Not Dead Yet**: 50 nuevas cartas de evento para usar con cualquier expansión de zombies.
- **Zombies 4: The End**. Es el momento de acabar con la maldición, cruzando el bosque solitario, recuperando las páginas del Libro de los Muertos, y ejecutando el contrahechizo en el lugar apropiado... ¡pero cuidado con los perros zombie!
- **Zombies 5: School is out forever**. Esta expansión se juega en una Universidad, donde la asignatura básica es ahora la supervivencia. 16 nuevas fichas de mapa, 32 nuevas cartas de evento y nuevas reglas adicional de "agallas" (aunque en

castellano solemos emplear otro término algo más genital)

- **Bag o'Zombies, Bag o'Glowing Zombies, Bag o'Babes**: bolsitas que contienen cada una 100 señores zombie, 100 zombies radioactivos o 100 señoras zombie, respectivamente.

Modificaciones

La naturaleza de Zombies! Permite que modificarlo para admitir otras variantes de juego sea muy sencillo. Existen reglas según las cuales cuando un jugador muere no vuelve a empezar sino que pasa a ser un superzombie que debe zamparse a los otros jugadores para ganar. Escenarios basados en conocidas películas como Reservoir Dead, en la que los jugadores deben recuperar el botín del atraco en medio de una ciudad infestada, pero uno de ellos tiene una agenda oculta. Reglas para disponer de armas diferentes a las básicas. Versiones para formar alianzas o equipos y jugar en modo "cooperativo". Misiones de rescate de personas y/u objetos. Opciones para que los zombies salgan de las alcantarillas. Versiones para jugar en solitario. Nuevos monstruos, etc....

Sugiero visitar la web de la compañía original para echar un vistazo a la multitud de escenarios y modificaciones disponibles. En dicha web, además, encontraréis la traducción al castellano de las reglas y las cartas de los suplementos aún no disponibles.

<http://www.twilightcreationsinc.com/zombies/>

En resumen

Zombies es un juego de tablero muy entretenido, que puede jugarse en una hora (dos a lo sumo) y donde la interacción con los otros jugadores es la mayor diversión. Además, el hecho de que los tableros sean modulares, que existan tantas expansiones oficiales y que haya tantísimas reglas opcionales hace que las posibilidades del juego sean casi ilimitadas.

Lo malo

- Miniaturas poco detalladas
- Puede decepcionar a los wargamers acostumbrados a reglas más complejas
- De momento solo está disponible el juego básico en castellano
- En ocasiones, los zombies disponibles se quedan cortos
- La disposición del tablero, en ocasiones, deja pocas opciones a la hora de colocar el helipuerto

SABIAS QUE...

... la prestigiosa marca de automóviles Jaguar no siempre se llamó así. Fue fundada bajo el nombre de SS Cars. Al finalizar la guerra tuvieron que cambiárselo, y pasaron a denominarla con el nombre de su deportivo más mítico "Jaguar".

... durante los primeros meses de la operación Barbarroja, desde verano a mediados de otoño de 1941, los alemanes capturaron 4 millones de prisioneros de guerra rusos, de los cuales 1 millón murió por la falta de atención médica, el hacinamiento y la falta de alimentos.

... durante el asedio a Leningrado, los bombardeos alemanes sobre esta ciudad, causaron más de un millón de bajas de civiles.

... los falsificadores británicos, en un alarde grotesco de calidad, confeccionaron un pasaporte perfecto en el que, junto al nombre del Führer, aparecía la letra "J" con la que se señalaba a los judíos en el Tercer Reich.

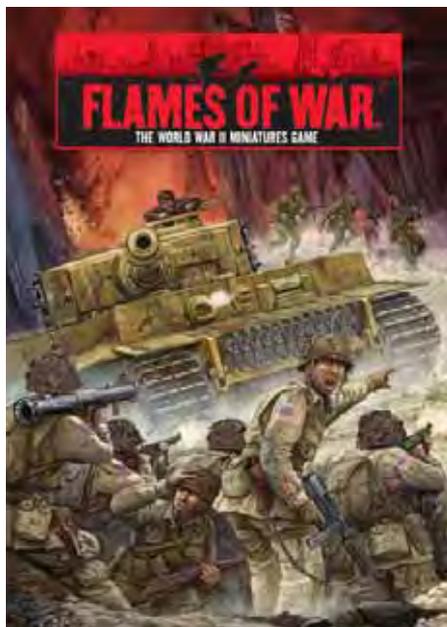
... los británicos siguieron usando durante la Segunda Guerra Mundial el sistema de comunicación basado en las palomas. Una de ellas, llamada Mary, fue acreedora de la medalla al mérito, y la condecoración por heridas de guerra, por llevar un mensaje desde la Alemania ocupada por los británicos hasta Gran Bretaña, con visibles heridas producidas por los halcones que soltaban los alemanes para evitar ese tipo de comunicación.

... el Brigadier George Clifton, comandante de la 6ª brigada neozelandesa, conocido como "El kiwi volador", consiguió uno de los records de fugas protagonizados entre los miembros de las fuerzas de la Commonwealth. La primera fuga en África, justo al día siguiente de ser capturado en la batalla de Alam Halfa, otras cuatro en Italia, en las que fue detenido siempre muy cerca de la frontera Suiza. Tras su traslado a Alemania lo intentó en otras 4 ocasiones, resultando en la tercera de ellas gravemente herido. Durante su recuperación se granjeó la simpatía de los guardias, para conseguir escapar finalmente con éxito en Marzo de 1945.

FOW visto desde dentro

Por: Álvaro Vallvé (Rommel)

Con la salida hace relativamente poco del nº3 del e-zine Times of War (ToW) sobre Flames of War en la web española FOW (www.wargames-spain.com), me ha llamado la atención que desde hace algún tiempo hay muy pocos artículos introductorios de FOW para captar gente.



verano pasado tratando de decidirme acerca de si entrar o no en FoW y en los wargames históricos.

Y es que claro, supongo que como muchos, consideramos que dentro de los wargames hay dos mundos bastante separados: Por un lado los wargames fantásticos y de ciencia ficción, y por otro lado los wargames históricos.

Hay muchas cosas que en un principio me retenían de meterme en los wargames históricos. Aparte de las reticencias iniciales referentes al dinero ya gastado y a la duda de si merecería la pena volver a estudiarse un reglamento y todo el tedio, aparte de esto que es lógico y comprensible, tenía otros miedos o reticencias.

Y claro, es que visto desde fuera, los wargames históricos son como para "gente más mayor", gente verdaderamente interesada por la historia y con conocimientos previos amplios y profundos. En definitiva, un mundo bastante sesgado, apartado y ¿elitista?, en comparación con los wargames fantásticos.

Para que me entendáis, recuerdo haber estado una tarde en TwT esperando a unos amigos mientras observaba un señor ya "más mayor" hablando con el dependiente acerca de las miniaturas napoleónicas que le había encargado que pintasen. Concretamente estaba un poco "preocupado" por el hecho de que hubiesen pintado su caballería napoleónica con pantalones rojos en vez de azules, que no se correspondían con el año X y el ejercito Z que él les había encargado. O también en palabras de Lu (moderadora de La Armada), que decía que "no comprendo a esa gente que pierde la cabeza por que hayas pintado las puntas de las lanzas de color metálico cuando en el periodo en el que esta ambientado tu ejercito evidentemente aun se usaba el bronce!"

La cuestión es que hasta ahora posiblemente esta sí era la situación de los wargames históricos. Algunas cosas, como los conocimientos previos, eran casi necesarios para poder jugar a estos juegos, pues hay muchas marcas que

Hablando con algunas personas metidas en FOW, me dieron a entender que la gente que juega a FOW no lee (necesariamente) los artículos sobre el juego que aparecen en Cargad!, puesto que para eso ya tienen su propio e-zine especializado ToW.

Esto me hizo pues reflexionar acerca del aparente hecho de que los lectores mas habituales de los artículos de Cargad! sean los jugadores de otros juegos que no necesariamente han entrado ya a jugar a FOW. Y en este sentido creo que quizá la orientación de los artículos sea demasiado específica y por tanto no capte tanto la atención.

Personalmente creo que para cualquier hobby es necesario que entre nueva gente a jugar y participar, y que cuantos mas seamos, más entretenimiento y diversión habrá. Como ya sé que artículos introductorios genéricos ya han habido muchos, quisiera intentar compartir con vosotros la visión que se tiene desde dentro de FOW y su "tipo de juego", que serían los wargames históricos.

Supongo que igual que mucha gente, yo inicialmente empecé jugando a Warhammer, y sigo haciéndolo, sin embargo siempre me sentí atraído por la segunda guerra mundial, y concretamente cuando oí hablar de Flames of War (a través de Cargad!, todo hay que decirlo), estuve todo el

venden miniaturas, y otras que venden reglamentos, y entre unas y otras tienes que hacerte tu ejército. Sin embargo, Battlefront miniatures (BF) que es la marca que produce el juego de Flames of War y sus miniaturas, es, en este sentido, una autentica revolución dentro de los Wargames históricos.

Como ya he dicho, hasta ahora había algunas empresas que se lanzaban y sacaban algún reglamento y tenían algunas miniaturas, pero hasta ahora (que yo sepa) nadie se había lanzado a la producción masiva y mundial de un juego de miniaturas histórico.

Comparado con algunos otros juegos históricos, BF es lo mas parecido que hay a GW en este sector, y su buena política de promoción de sus productos y aprovechando las estrategias comerciales exitosas que ya empleo GW, Battlefront miniatures se está haciendo con un hueco muy importante en el mercado de las miniaturas. El hecho de ser los pioneros en este campo (wargames históricos), también les ayuda mucho, pues de momento no tienen ninguna competencia en cuanto a empresas de peso que comercialicen su propio juego con sus propias miniaturas a escala mundial.

Pero no me entendáis mal. A día de hoy comparar algo con GW es casi algo peyorativo, pues GW últimamente no tiene muy buena fama. Cuando digo que están usando las estrategias comerciales de GW no me refiero a que estén subiendo precios cada 4 meses ni nada parecido XD.

No, la innovación de BF viene por el hecho de estructurar la historia y los ejércitos de tal manera que una persona sin apenas ningún tipo de conocimiento previo, pueda jugar a este juego sin problema alguno. Un único reglamento bien detallado y explicado con gráficos, ejemplos, resúmenes, descripciones y un buen índice alfabético, además de unas reglas simples y en muchos sentidos lógicas y comprensibles, hacen que el juego sea fácil de asimilar y rápido de jugar, sin por ello perder necesariamente en profundidad, realismo y sobre todo, estrategia.

Pero no solo el reglamento convierte FoW en un juego de masas, precisamente lo que hace que sea accesible a los jugadores medios, son los libros de ejército. Porque claro, uno puede pensar correctamente que en 6 años de guerra a escala mundial, se inventaron muchísimas cosas desde los

prehistóricos tanques de principios de la guerra a los mastodontes de finales de la guerra hay, claramente, un trecho muy largo. Más aun, cada nación involucrada tenia muchos tipos de "ejércitos", como lo son las compañías de tanques, de infantería, de reconocimiento y exploración, paracaidistas y motorizados.

Así pues, para poner orden en semejante caos, de entrada todo el sistema de juego de FoW se divide en tres grandes periodos con sus correspondientes listas de ejército para cada nación. Y después de esta separación por fechas, las listas de ejército están claramente estructuradas y separadas primero por naciones a las que correspondían, y luego por tipo de ejército como se ha explicado.

Lo que hace tan jugable FoW, es que usa un sistema de puntos como lo hace Warhammer. Así pues, cada elemento del ejército cuesta unos puntos, y se juega siempre a un determinado numero de puntos (en FoW suelen ser 1500 puntos también). Y esto permite una flexibilidad y profundidad que incluso supera ampliamente la variabilidad de otros juegos como pueden serlo los principales de GW.

Yo personalmente me considero bastante entendido en la segunda guerra mundial (dependiendo de con quien se compare claro), pero aun así, cuando entre en FoW tampoco sabia exactamente que diferencias había entre un Panzer III y un Panzer IV, ni conocía la mayoría de los vehículos que se usaron en la época. Ahora que llevo jugando medio año me los sé todos prácticamente de memoria, con reglas asociadas incluidas.

Con esto lo que quiero decir es que no hace falta ni mucho menos saber nada de esto. Los libros de ejército se estructuran de forma muy similar a los codex de Warhammer 40K, donde se indica claramente los tipos de unidad, su equipamiento y opciones, tamaño y valor en puntos, junto con esquemas gráficos y perfiles de unidad, para que incluso el mas inculto pueda jugar sin problemas.

Más aun, cabría temer que luego para encontrar las miniaturas correspondientes pudiese ser un calvario, pero ni mucho menos, pues tanto los blisteres como las cajas vienen con indicaciones concretas de para qué listas de ejército sirve cada miniatura, y las cajas suelen incluir fotografías del contenido, un resumen de pintura e incluso el esquema organizativo del libro.

Si después de todo esto aun tenéis dudas, os diré que yo antes de entrar también las tenía (de hecho gran parte de lo que he expuesto antes eran dudas que tenía yo mismo), sin embargo en el apenas medio año que llevo jugando, ya tengo 2 ejércitos muy grandes, todo pintado (que FoW es fácil y rápido de pintar), y que actualmente es el juego que más me gusta, teniendo en cuenta que yo juego a WHF, WH40K, Mordheim, ESDLA y FoW!

Si creáis que ya os habíais librado de mi, me temo que tengo que decepcionaros. Aun quisiera compartir con vosotros algunos aspectos más acerca del Hobby de FoW, que viene a la hora de jugar y encontrar gente. Porque claro, FoW dentro de lo que cabe es un juego relativamente nuevo y aun no tiene la base de jugadores que puede tener WH, pero a cambio de ser menos, la comunidad de FoW también está más unida. Actualmente en España hay una web (foro) donde se reúnen prácticamente la totalidad de jugadores de FoW de toda la península (www.wargames-spain.com). WGS, siendo prácticamente el único foro en castellano, mantiene muy unida la comunidad, haciendo que además siempre haya bastante gente y siempre gente dispuesta a ayudar a los nuevos a desenvolverse y dar sus primeros pasos en el juego. Es más, también hay por tanto una gran facilidad de organizar eventos importantes, y por ejemplo ahora en mayo volverá a haber un torneo de 2 días (5 partidas) y pronto volverá a haber también un segundo torneo ibérico, al que viene gente de toda España y sí, también de Portugal. Esto da grandes posibilidades de conocer a otras personas personalmente y hacer amistades con gente que vive en otras ciudades, aparte claro de pasar unos ratos inolvidables.

En fin, creo que esto va a ser todo por hoy, espero que mi artículo haya sido de vuestro agrado, y sobre todo, que no haya sido "más de lo mismo" en relación a artículos introductorios =P

Un saludo

Alvaro

Espanoles en la Segunda Guerra Mundial (y en FOW)

Por: Iván Notario

El estallido de la Segunda Guerra Mundial no alteró la frágil neutralidad española. Aunque el régimen franquista debía en gran medida su victoria en la Guerra Civil a la ayuda proporcionada por los países del Eje (Alemania e Italia), España no estaba en condiciones de alimentar un conflicto de larga duración. Fogueado y bien instruido, el Ejército Español adolecía de materiales modernos y sufría una escasez de todo tipo de equipamientos básicos. La industria española, anticuada y autárquica, no podía sostener una economía de guerra.

Tras la caída de Francia y el auge de Hitler, la diplomacia alemana trata por todos los medios de hacer entrar en guerra a España. Fruto de estas intenciones es la famosa entrevista de Hendaya, entre Franco y Hitler. Las elevadas pretensiones del gobierno español (materias primas y extensas zonas del Marruecos francés) y la negativa alemana a concederlas motivaron el fracaso de las conversaciones. Si todo fue una apuesta de Franco para evitar la entrada en guerra de España, o si fue la casualidad lo que lo evitó es aun objeto de estudio. Lo cierto es que España, como nación, no se involucro en el conflicto. En su lugar se declaró, el 12 de junio de 1940, la no-beligerancia, expresando así cierto grado de alianza con Alemania.

En junio de 1941 la invasión de la Unión Soviética despertó las simpatías de los sectores más duros del franquismo, deseosos de combatir el Comunismo. Franco (y Hitler) autoriza la creación de una unidad voluntaria que se integre en el Ejército Alemán y combata en el frente Este. Llamamientos de la nomenclatura del régimen y la apertura de diversos banderines de enganche por toda la península, tuvieron como resultado la incorporación masiva de voluntarios (más de 40.000), con los cuales se decide crear una División de infantería. Sus miembros se dotan con camisas azules de Falange, por lo que pronto la Historia la conocerá como la División Azul.

¡Rusia es culpable!, la División Azul

El llamamiento ha sido un éxito. La proclama del ministro Serrano Suñer Rusia es culpable tiene eco y son 18.000 oficiales y soldados los que forman la unidad. Tras el reclutamiento los voluntarios parten hacia Alemania, donde se uniforman, equipan e instruyen como una unidad más del Heer. El 20 de agosto la División, numerada 250 según el organigrama alemán (250. Einheit spanischer Freiwilliger, 250 División de voluntarios españoles), parte hacia el frente de Leningrado. La División Azul adopta la



estructura orgánica alemana, tres regimientos (en lugar de los cuatro de una unidad española) a tres batallones cada uno. La artillería se componía de un regimiento a tres batallones de 105mm y un grupo pesado de 150mm. También cuenta con un batallón de reconocimiento (en teoría de caballería).

Como primer jefe de la División se nombra el General Agustín Muñoz Grandes, uno de los más prestigiosos del Ejército Español, y distinguido en la Guerra Civil, afín a los ideales de la Falange y proclive en lo político a un mayor entendimiento con Alemania.

El 12 de Octubre de 1941 la División Azul entra en línea en el frente del río Volkow, en el sector de Nowgorod. Los combates son continuos desde el primer día, la Posición Intermedia; el heroico cruce del lago Ilmen para liberar a los alemanes sitiados en Wawad; la batalla en Teremez; y la liquidación de la Bolsa del Volkow, son los enfrentamientos más destacados de esta fase de la intervención en la guerra.

Sin ninguna duda la batalla más famosa en que tomo parte la División Azul fue la de Krassnyj Bor. El 10 de febrero de 1943 los soviéticos desencadenan un brutal ataque con 8 divisiones de infantería reforzadas por brigadas de carros y esquiadores. Apoyados por una gran masa artillera los atacantes soviéticos aniquilan las primeras posiciones españolas, pero las reservas y los actos de heroísmo de los defensores consiguen detener el ataque. La dureza de los combates queda reflejada en el total 2.252 bajas

españolas, (el 53% de los que intervinieron) y las más de 8.000 soviéticas. El ataque soviético (aunque gana unos pocos kilómetros de terreno) no consigue alcanzar el ferrocarril que une Leningrado con Moscú, objetivo final de la ofensiva.

La Legión Azul

Después de Krassnyj Bor, la División se mantiene en el mismo frente con la rutina de la guerra de trincheras. La cambiante evolución de la guerra da pie al gobierno español para reducir su participación en el conflicto de una manera directa. En octubre de 1943 el estatus diplomático retorna a la neutralidad (desde la no-beligerancia) y se decide repatriar la División. En su lugar permanecerá una Legión (de tamaño regimental) de unos 2.300 hombres, al mando del Coronel Antonio García Navarro. En diciembre del 43 la Legión se incorpora a la 121 División alemana, nuevamente en el frente de Leningrado. La participación de los voluntarios españoles concluirá en marzo del 44, cuando de forma escalonada y en silencio se decide evacuar también la Legión ante las presiones de las potencias occidentales. De los casi 50.000 soldados que sirvieron en la División Azul en Rusia unos 4.000 encontraron la muerte, y más de 8.000 fueron heridos.

101 y 102 Spanische-Freiwilligen Kompanie der SS

No todos los voluntarios aceptaron su regreso, varios cientos permanecieron en el frente y se les unieron algunos más que cruzaron la frontera clandestinamente. Su historia es difusa y se pierde en el torbellino de los últimos días del Tercer Reich. Si existe certeza de la presencia de varios cientos de españoles encuadrados en la 3ª División de Gebirgsjäger y la 357 División de Infantería, combatiendo en el norte de Italia y en Yugoslavia. Una compañía de voluntarios se crea en julio del 44 (101 Spanische-Freiwilligen Kompanie der SS) y combate en Pomerania hasta el fin. Otra compañía la 102, se crea en los momentos finales de la lucha en Berlín, al mando del famoso SS-Hauptsturmführer Miguel

Ezquierda. Si hemos de creer lo que cuenta en su libro (Berlín a Muerte) dicha unidad combate encuadrada en la 11 SS Panzer Grenadier Division Norland, con voluntarios de otros países, participando en los combates en torno al Reichstag y el bunker de Hitler. El propio Ezquerra clama la destrucción de 25 T-34 con el uso únicamente de Panzerfaust.

Los republicanos, la 13 Demi-Brigade

Al finalizar la Guerra Civil miles de republicanos malviven en los campos de internamiento en el sur de Francia. Otros miles permanecen en el África francesa. El comienzo de la Guerra Mundial favorece el alistamiento de cientos de ellos en compañías de trabajo integradas en el seno del Ejército Francés. Dichas compañías, desarmadas, no serán de gran valor militar, aunque numerosos españoles mueren o son hechos prisioneros con la derrota francesa. Más importante (militarmente hablando) fue el alistamiento de republicanos en la 13 Demi-Brigade de la Legión Extranjera. Dicha unidad combate en abril-mayo de 1940 en Noruega, siendo los primeros españoles en hacerlo contra fuerzas alemanas en la Segunda Guerra Mundial.

Tras la rendición francesa el General de Gaulle encabeza la resistencia de los franceses libres. Desde Londres hace su famosa proclama en busca de apoyos franceses. De los primeros 1.200 soldados alistados (en su mayoría miembros de la 13 Demi-Brigade procedente de Noruega) se calcula que más de la mitad son combatientes republicanos. Las Fuerzas Francesas Libres se trasladan a África, para proseguir la lucha contra el Ejército Alemán. En el Regimiento de Marcha de Chad, 13 DB, se integran numerosos españoles, que combaten con distinción en Bir-Hakeim (1942).

La nueve

Tras la victoria aliada en el Norte de África se emprende la reorganización de las fuerzas Francesas Libres. Se organiza una División Blindada (la 2ª), al mando del General Lecrec. En el seno de dicha unidad se forma una compañía mecanizada integrada casi al completo por españoles (salvo su jefe el Capitán Dronne), la novena compañía del Regimiento de Marcha del Chad; la Nueve. Para engrosar sus filas acudían españoles de todas partes: de los campos de concentración del Sáhara, de la Legión Extranjera o de los Cuerpos

Francos, de donde desertaban por racimos. Si no cierran los banderines de enganche se hubiesen podido formar, sólo con españoles, dos divisiones blindadas de la Francia Libre.

Con material americano e inglés, se equipa la División y los half-tracks de la Nueve están bautizados casi todos con nombres españoles -Don Quijote, Madrid, Teruel, Ebro, Jarama, Guernica, Guadalajara, Brunete. Los republicanos combatirán con distinción en el camino hacia París, siendo de los primeros en entrar en la capital gala. La 2ª División terminara la guerra en el Berchtesgaden, el lugar de veraneo del Führer Adolf Hitler.

La resistencia francesa

Desde el primer momento de la ocupación alemana de Francia, surgen movimientos partisanos donde se integran combatientes republicanos. No será hasta la entrada en guerra de la Unión Soviética cuando el Partido Comunista se implique, con lo que la resistencia se engrosara con numerosos y capaces voluntarios. Se calcula en cerca de 10.000 los republicanos que combaten en la resistencia francesa. Varios cientos de ellos se unirán a las unidades regulares francesas que se crean tras la liberación de Francia por parte de los aliados. Sobre la base de estos guerrilleros intentara el Partido Comunista invadir el Valle de Aran, en la famosa y malograda operación Reconquista de España (1944).

Espanoles en Rusia

Varios miles de republicanos (en su inmensa mayoría comunistas exiliados) combaten en el seno del Ejército Rojo, sin embargo su dispersión es tal que no permite trazar la presencia de españoles en cantidad suficiente. La única excepción es la formación y utilización en combate de una compañía de españoles en la 10ª División del NVKD. Dicha compañía se utilizó en los desesperados momentos de la lucha por Moscú, a finales de 1941 y principios de 1942. El empleo de españoles se justifica por la lealtad mostrada por todos ellos, siendo fervientes comunistas, exiliados y sin nada que perder; exceptuando la vida.

Espanoles en Flames of War

La División Azul (Mid War): recrear una Grenadierkompanie con el sistema de listas de Ejército de FoW es tan sencillo como consultar la página web de BF:

<http://www.battlefront.co.nz/Article.asp?ArticleID=1185>

(para aquellos que no dominen el idioma inglés existe una versión traducida en el e-zine Times of War)

<http://www.flamesofwarspain.com/ezone/>

La Legión Azul (Late War): su carácter, continuador de la División Azul, nos ayuda en la elección. Para recrear a nuestros legionarios escogeremos una Grenadierkompanie del Festung Europa, eliminando el posible uso de Heavy o Radio Control Tank Platoon como unidades de Support Platoon.

101 y 102 Spanische Freiwilligen Kompanie der SS: de momento, y hasta que no se publique un nuevo libro de ejército o campaña sobre la batalla de Berlín, recreamos cualquiera de dichas compañías utilizando una Grenadierkompanie del Festung Europa, siendo recomendable dotarles de la opción de las SS. Esta compañía sí puede llevar apoyo de Heavy Tank Platoon, pues en Berlín los hombres de Ezquerra combaten junto a varios Tigre II del 503 SS Batallón de Carros Pesados.

13 Demi-Brigade (Mid War): históricamente es difícil adjudicar una compañía completa de españoles para la guerra del desierto. Sin embargo la presencia fue lo suficientemente importante como para recrear una compañía con un alto porcentaje de españoles en las filas de los Franceses Libres. Para tal operación emplearemos una British Rifle Company del libro de ejércitos Afrika.

La Nueve, Regimiento de Marcha del Tchad (Late War): hasta el momento lo más indicado para recrear en FoW la famosa Nueve, es utilizar una Mechanised Company norteamericana del Festung Europa.

10ª División del NVKD (Mid War): la única opción para españolizar un batallón soviético pasa por hacerlo del NKVD. Para ello consultaremos la página web de BF donde está el briefing no-oficial de The NKVD at the front 1941-45:

<http://www.battlefront.co.nz/Article.asp?ArticleID=956>

Rebajas en el ejercito Alemán de Late War

Por: Álvaro Vallvé (Rommel) / Fofos: <http://www.flamesofwar.com/>

Tras la salida del suplemento Festung Europa hace ya algún tiempo, me propongo emprender un artículo de análisis de unidades del ejercito alemán para encontrar los nuevos puntos fuertes de este ejercito en el periodo tardío de la guerra.

En Flames of War, como en pocos otros juegos, la estrategia y táctica desarrollada durante las partidas es muy difícil de seguir, dividir en categorías o planear por adelantado, por esta razón se hace mas importante que nunca el hecho de crear listas de ejército equilibradas, capaces de enfrentarse a todos los enemigos y que aprovechen al máximo su capacidad de lucha. Después de llevar jugando ya tanto tiempo en Mid-War, el cambio de periodo se nos puede antojar difícil y nos obliga a replantearnos nuestras listas de ejercito. ¿Cuáles son los puntos fuertes del ejercito alemán en el periodo tardío de la guerra? ¿Qué es mejor meter con toda la nueva gama de armas disponibles? ¿Qué mejora exactamente con respecto del periodo Mid-War?

Estas preguntas que seguramente sean muy habituales entre los jugadores alemanes, se deben fundamentalmente a que apenas hay ningún cambio de estructura ni de moral/veteranía en las listas de ejercito alemanas.

Comparados con ejércitos como el de la Unión Soviética, en cuyas listas los costes de muchas tropas se rebajan a la par que todo el ejercito sube su atributo de veteranía drásticamente, nos hace concluir que los enemigos de la gran Alemania lo van a tener mucho más fácil a la hora de hacerse sus listas de ejercito, ya que incluyan lo que incluyan, la calidad de sus tropas mejora, lo que ya es de por si una ventaja muy grande.

Nosotros, los jugadores alemanes, por el contrario no tenemos ninguna ventaja de este tipo, tan evidente. A nuestro favor sólo tenemos esa vaga promesa de que algunas de nuestras tropas tienen un abaratamiento en coste que nos permitirá estar a la par con los crecientes enemigos de la gran Alemania, pero mientras no sepamos exactamente cuales son estas tropas, no contaremos con una baza real que nos permita afirmar que los alemanes del periodo Late-War tienen mejoras con respecto de los del periodo Mid-War.

Con este artículo pretendo por tanto analizar todas las tropas del ejercito alemán para resaltar claramente los puntos en los que podemos abaratar costes y que nos permitan reunir

suficientes tropas para hacer frente incluso a los ejércitos enemigos más poderosos.

Estructura y presentación

Hacer un compendio útil, comparando todas las armas de dos periodos de guerra, en un conjunto de casi diez listas de ejercito diferentes no es una tarea fácil ni sencilla. Por eso he decidido estructurarlo en dos partes claramente diferenciadas.

Para empezar, presentaré un análisis de cada una de las armas del ejercito alemán en forma de tabla, ordenadas tal y como se presentan en el resumen del arsenal Alemán. Esta tabla tendrá por finalidad permitir ver cuales son las tropas que ven rebajadas su coste realmente y cuales no, a fin de priorizar el uso de las armas rebajadas y ampliar así la cantidad de armamento disponible en las listas de ejercito alemanas de Late-War.

La segunda parte, más personal y quizás menos objetiva, será un breve análisis de cada una de las listas de ejercito del periodo Late-War en base a la tabla de la primera parte. La idea aquí es que no todas las armas, por rebajadas que estén, tienen porque funcionar bien si están en un contexto de lista de ejercito en la que no encajan. En resumidas cuentas, la segunda parte intentará aconsejar de forma mas concreta, el uso de unas tropas u otras en base a cada lista de ejercito.

Dicho esto, aviso de antemano que este no es un artículo de interés

general, ni que tampoco es ameno de leer. Este artículo está orientado hacia aquellas personas interesadas en sacarle el máximo partido a sus listas de ejército alemanas del periodo tardío de la guerra, o, como dirán las malas lenguas, en exprimir las susodichas listas.

Parte I: El arsenal Alemán

Como ya he explicado brevemente, en esta primera parte presentaré unas tablas con los costes de las tropas en ambos periodos a fin de que cada persona pueda formarse su propia opinión al respecto. Sin embargo, no dejare pasar la oportunidad de señalar aquellas opciones que considere especialmente ventajosas (mediante una escala de menor a mayor del 1 al 5), además de añadir pequeñas reseñas en cada apartado de la lista.

Tanques Alemanes:

Los tanques alemanes (Tabla 1) son uno de los tipos de tropa que más descuento en puntos tiene en comparación con el periodo Mid-War. Sin embargo, los tanques medios ya no tienen esa efectividad abrumadora que tenían en Mid-War, con lo cual, a pesar de su rebaja, siguen siendo solo mediocres.

Assault Guns:

Mucho más asequibles en Late-War que en Mid-War, también sufren además rebajas en puntos muy importantes, convirtiéndolos muchas veces en mas populares que los

TABLA 1

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|--------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| Panzer III M | 120 | 70 | 40 | 2 |
| Panzer III N | 110 | 65 | 45 | 3 |
| Panzer IV H | 170 | 95 | 75 | 4 |
| Panther D, A, G | 244 | 187 | 57 | 3 |
| Tiger 1 E | 385 | 215 | 170 | 5 |
| Königstiger | - | 340 | - | 3 |
| Flammpanzer III | 120 | 64 | 56 | 2 |

TABLA 2

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|--------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| StuG G o IV | 184 | 95 | 89 | 5 |
| StuH42 | 183 | 100 | 83 | 3 |
| Brummbär | 120 | 70 | 54 | 4 |

TABLA 3

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|-----------------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| SdKfz 250/7 (8cm) | 65 | 45 | 20 | 2 |
| SdKfz 250/8 (7.5cm) | 63 | 45 | 18 | 2 |
| SdKfz 251/2 (8cm) | 55 | 45 | 10 | 2 |
| SdKfz 251/9 (7.5cm) | 63 | 45 | 18 | 3 |
| Grille H (x2) | 205 | 200 | 5 | 2 |
| Grille K (x2) | 205 | 190 | 15 | 3 |
| SdKfz 251/16 (Flamm) | 58 | 68 | + 10 | 0 |

TABLA 4

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|---------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| Marder II | 113 | 75 | 38 | 1 |
| Marder III H | 113 | 75 | 38 | 2 |
| Marder III M | 108 | 70 | 38 | 1 |
| Jagdpanzer IV | - | 98 | - | 4 |
| Hornisse | 178 | 155 | 23 | 3 |
| Jagdpanther | - | 265 | - | 3 |
| Elefant / Ferdinand | 395 | 310 | 85 | 2 |

TABLA 5

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|-----------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| Wespe | 88 | 87 | 1 | 2 |
| Hummel | 102 | 110 | + 8 | 0 |
| Panzerwerfer 42 | 63 | 62 | 1 | 1 |
| Panzer II | 50 | 10 | 40 | 2 |
| Panzer III OP | 25 | 5 | 20 | 4 |

tanques propiamente dichos (Tabla 2). Desaparecen el StuIG33B y los StuG D, E y F, a cambio aparece el StuG IV, idéntico al StuG G pero que aumenta su disponibilidad en diferentes opciones de tropa.

Infantry Guns (SP):

Apenas varían en coste con respecto de Mid-War, aparte de la rebaja imprescindible "estándar" por llamarla de algún modo. Siguen siendo tan poco usados en Late-War como en Mid-War (Tabla 3).

Tank-Hunters:

Con la caída en puntos de los Tanques alemanes y los cañones de asalto, los cazacarros están de capa caída (Tabla 4). Su rebaja en puntos apenas es un poco superior al "estándar" y siguen igual de limitados que siempre a realizar su mono tarea de cazacarros. Resalta el Jagdpanzer IV, por ser idéntico a un StuG G o StugG IV por casi los mismos puntos, pero en definitiva, tienen poco atractivo.

Artillery (SP):

No recibe ni la rebaja "estándar" y comparada con piezas de artillería normales pierden todo el uso que tenían en el periodo Mid-War. Lo único destacable son los tanques de observación, que ahora son muy asequibles, aunque yo no los recomendaría por su falta de flexibilidad y discreción (Tabla 5).

Anti-Aircraft (SP):

Los anti-aéreos autopropulsados apenas reciben tampoco el descuento "estándar", sin embargo se vuelven mas importantes que nunca debido a la reducción de la disponibilidad de aviación propia, el incremento de la aviación enemiga, y la imperiosa necesidad de defender los tanques pesados de la aviación enemiga! (Tabla 6)

Armoured Cars:

A pesar de no recibir apenas la rebaja "estándar" y de su relativa poca disponibilidad, los vehículos de reconocimiento alemanes siguen desempeñando un papel importante en muchas listas. Cuanto más caros son los tanques alemanes y más estático su manejo, se vuelve cada vez más imperioso disponer de algún elemento de alta movilidad y que pase relativamente desapercibido como lo pueden ser los vehículos acorazados de reconocimiento. Es por esto, que a pesar de no tener grandes rebajas, seguirán usándose (Tabla 7).

Gun Teams:

Crear una comparativa del precio de todos los cañones disponibles del arsenal alemán es harto complicado debido a la cantidad de listas de ejercito que pueden incluirlos, variando ligeramente los puntos que cuestan y sus accesorios, como vehículos, etc. Para la comparativa se hará la media aproximada entre los valores de las diferentes listas, excepto de la lista de Fallschirmjäger, que no entrara en los cálculos, debido a su incremento en puntos derivada de su mejor moral (Tabla 8).

Viendo la tabla, son pocas las cosas que se pueden concluir. En general no hay un abaratamiento generalizado en la sección de cañones. Atendiendo quizá al tipo de cañones podemos sin embargo concluir, que los cañones Anti-tanque son los que mas han bajado y también los que mas necesarios se hacen.

TABLA 6

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|------------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| SdKfz 10/5 (2cm) | 30 | 30 | 0 | 2 |
| SdKfz 7/1 (Quad 2cm) | 55 | 45 | 10 | 3 |
| SdKfz 7/2 (3.7cm) | 60 (aprox) | 50 | 10 | 4 |
| Flakpanzer 38(t) (2cm) | - | 40 | - | 2 |
| Möbelwagen (3.7cm) | - | 60 | - | 4 |

TABLA 7

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|-------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| SdKfz 221 (2.8cm) | 38 | 35 | 3 | 2 |
| SdKfz 222 (2cm) | 38 | 35 | 3 | 2 |
| SdKfz 223 (radio) | 38 | 35 | 3 | 2 |
| SdKfz 231 (8-rad) | 45 | 40 | 5 | 3 |
| SdKfz 250/9 (2cm) | 38 | 38 | 0 | 1 |
| Panzer II Luchs | 57 | 48 | 9 | 3 |
| SdKfz 233 (7.5cm) | 63 | 48 | 15 | 3 |

TABLA 8

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|---------------|------------|
| MG42 HMG | 40 (aprox) | 35 (aprox) | 5 | 3 |
| 7.5cm LG40 recoilless gun | 45 | 35 | 10 | 2 |
| 8.8cm RW43 (Püppchen) launcher | 35 (aprox) | 25 | 10 (aprox) | 4 |
| 8cm GW42 (Stummelwerfer) mortar | 30 | 30 | 0 | 2 |
| 8cm GW34 mortar | 35 | 35 (aprox) | 0 | 3 |
| 10.5cm NbW35 mortar | 54 | 55 | +1 | 0 |
| 12cm sGW43 mortar | 52 | 54 | +2 | 0 |
| 7.5 leIG18 gun | 45 | 40 | 5 | 2 |
| 15cm slG33 gun | 80 | 80 | 0 | 2 |
| 2cm FlaK38 gun | 33 (aprox) | 28 | 5 | 3 |
| 3.7cm PaK36 gun | 35 | 33 (aprox) | 2 | 1 |
| 5cm PaK38 gun | 48 | 37 | 11 | 3 |
| 7.5cm PaK97/38 gun | 53 | 37 | 16 | 4 |
| 7.5cm PaK40 gun | 86 (aprox) | 55 (aprox) | 31 | 5 |

Infantry Teams and Transport teams:

Es imposible establecer un listado de comparativa de precios aislados de los vehículos debido a que la mayoría de los mismos se ven incluidos en el precio del conjunto de la unidad a la que pertenecen. También, dependiendo del tipo de tropa y su función, los vehículos de transporte varían su coste en puntos, lo que hace totalmente imposible establecer ningún tipo de lista. Espero que se pueda apreciar quizá la visión de conjunto de las tropas y sus vehículos de transporte asignados cuando en la segunda parte del artículo revise las diferentes listas de ejército, aunque aun no puedo hacer ninguna afirmación en tal sentido. Similarmente, no se puede establecer el precio por unidad de cada tipo de team de infantería que hay, pues el establecimiento de dichos costes va relacionado con variables que me son desconocidas y que se relacionan con el conjunto de la lista, la moral y veteranía y otros tantos factores más.

Aircrafts:

El ultimo apartado de esta primera parte del artículo está dedicado a la aviación. La aviación no necesita una tabla para ser explicada, ya que la única diferencia de coste medianamente significativa es el aumento en coste del apoyo brindado por los BF109E o los FW190F.

La aviación en Late-War ya no está tan presente en el ejército alemán como lo estaba en Mid-War. Para muchos esta reducción de prioridades de aviación disponible puede ser contemplada como algo negativo, sin embargo desde mi punto de vista, esto es toda una mejora para el conjunto de las listas de ejército alemanas.

La cuestión de la aviación es que en cuanto el enemigo está demasiado cerca de nuestras propias tropas, se vuelve casi inútil. Sabiendo además que ningún ejército enemigo puede mantener un combate en igualdad de condiciones a larga distancia, y que por tanto se acercará tan rápidamente como pueda, tenemos que en menos de 5 turnos estaremos enzarzados en una lucha a bocajarro y cuerpo a cuerpo con el enemigo. Esto ya era así en Mid-War, y en Late-War sólo se ve reforzado con la aparición de maquinas cada vez mas grandes y devastadoras a larga distancia como los tanques Súper-pesados y cañones inmensos. Es por esto que yo siempre me he preguntado para que el jugador alemán quería tener un apoyo aéreo prioritario si es probable

TABLA 8 (CONT.)

| Nombre | Mid-War Puntos | Late-War Puntos | Ahorro Puntos | Valoración |
|----------------------------|----------------|-----------------|---------------|------------|
| 7.62cm PaK36 r gun | 69 | 50 | 19 | 4 |
| 8.8cm FlaK36 gun | 140 | 100 | 40 | 5 |
| 8.8cm PaK43/41 gun | - | 137 | - | 3 |
| 7.5cm GebG36 gun | 68 | 65 | 3 | 1 |
| 10.5cm LG40 recoilless gun | 68 | 65 | 3 | 3 |
| 10.5 leFH18 howitzer | 54 | 53 | 2 | 3 |
| 15cm NW41 rocket launcher | 50 | 43 | 7 | 4 |



que a partir del 3er o 4º turno esta ya apenas pudiese hacer nada. La probabilidad de que en los primeros turnos la aviación aparezca es prácticamente igual de grande con 7 que con 5 dados. Lo que se consigue sobre todo con más dados es prolongar una mayor probabilidad de aparición de la aviación, cuando en realidad esto es bastante poco útil. En mi modesta opinión, lo realmente útil del apoyo aéreo es disponer del ultimo dado permanente que de media hace venir a la aviación una vez cada tres turnos. Siendo esto así, ¿para qué pagar por tener 7 dados si pagando por solo 3 ya obtenemos ese dado único tan útil? ¿Para qué queremos seguir teniendo 3 dados en el 5º turno y 2 en el 6º si para entonces el enemigo estará tan cerca de nosotros de todos modos que apenas nos servirá?

Es debido a estos planteamientos por los que creo que disponer de aviación esporádica es una gran ventaja para el ejército alemán en Late-War. Por pocos puntos dispondremos de ese dado único que se cierne como una oscura amenaza de tormenta en la conciencia de nuestro rival, que perderá valiosos esfuerzos en prevenirla a pesar de su escasa importancia. Gracias además a su coste asequible, por primera vez, el bando alemán puede asegurarse que la ley de las armas combinadas está más cerca que nunca de hacerse realidad.

Resumen Parte 1ª:

Viendo las tablas tal y como están presentadas, personalmente siento un desaliento inicial. Tal como ya indicaba en la introducción del artículo, la rebaja en puntos en el ejército es apenas "una vaga promesa". A pesar de que ciertamente, prácticamente todas las tropas tienen un descuento en puntos, este en general es bastante escaso y salvo las notables excepciones que me he permitido resaltar, el resto de las rebajas apenas pasan de los 20 ó 30 puntos por pelotón. Es importantísimo destacar aquí sin embargo, que las tablas están expresadas en coste medio por unidad, no por pelotón, y que por tanto el descuento será proporcionalmente mayor cuantas mas unidades se incluyan!

Aun así y todo, soy el primero en reconocer que muchos pequeños descuentos acaban acumulando suficientes puntos como para incluir al menos un pelotón más de los que se habrían incluido con la misma lista en el periodo de Mid-War. Quizás en la segunda parte pueda apreciarse qué listas se vuelven más competitivas desde un punto de vista global de las mismas, pero lo que es seguro ya, es que el ejército alemán en ningún momento va a disponer de mejoras tan espectaculares como el ejército ruso...

SEGUNDA PARTE

En esta segunda parte voy a hacer un análisis general de la rebaja en puntos aplicada a cada lista de ejército alemana del periodo de Late-War. Se podría hablar mucho de cada una de las listas, desde táctica hasta composición de las listas, sin embargo mi intención es limitarme estrictamente a hacer algunos apuntes al respecto de cuales unidades en el contexto de cada lista son las más adecuadas de incluir en relación al abaratamiento en costes derivado del periodo de la guerra.

A fin de no prolongar excesivamente esta segunda parte, he decidido que sólo comentaré las listas más usadas y conocidas, a saber: *Panzerkompanie*, *Panzergranadierkompanie*, *Gepanzerte Panzergranadierkompanie*, *Grenadierkompanie* y *Fallschirmjägerkompanie*. También haré un breve comentario al respecto de las *Waffen SS*, ya que se basan fundamentalmente en las listas ya expuestas.

A pesar de todo esto, no quisiera que este artículo quedara aparentemente inconcluso o incompleto, por lo que a los valientes generales de las listas no comentadas les diré que en lo sustancial, las listas de especialistas apenas varían en composición y costes con respecto de Mid-War, lo cual por un lado es bueno, ya que las tácticas y listas de ejército prácticamente no varían, pero por el contrario es nefasto en el sentido de que prácticamente no reciben innovación de ningún lado y puede dar la sensación de estar luchando con un ejército de Mid-War, contra los colosales enemigos de Late-War... A todos ellos solo les puedo decir una cosa: Valor y al toro!

Panzerkompanie (Tank Company)

Sin duda alguna, una de las compañías alemanas que más rebajas en puntos ha sufrido han sido las



compañías de tanques alemanes. Por primera vez es posible mantener un duelo en igualdad de condiciones y de calidad de armamento con una lista de tanques alemana. Sin embargo, como siempre, los enemigos en este terreno están muy a la par, y donde los alemanes tienen tanques cada vez más grandes, sus enemigos tienen cada vez más tanques medios de buena calidad.

Aunque los tanques medios alemanes ahora son más asequibles que nunca, especialmente debido a la posibilidad de incluirlos en una gran cantidad de otras listas de ejército, la debilidad de los tanques como lista de ejército fundamentada en ellos es la de encontrarnos con un importante dilema de orientación de lista que en ningún caso tiene una solución definitiva: Más cantidad de tanques medios asequibles o mayor cantidad de tanques pesados invulnerables pero ampliamente superados en número.

Las opciones que yo resaltaría como más interesantes de todo el conglomerado de opciones y alrededor de las cuales yo diseñaría mis listas son las siguientes:

Combat Platoons:

-Sin duda alguna los *StuG G/IV* son la opción más recomendable. A idéntico coste que los *Panzer IV H* e idéntico perfil, ganan un punto de blindaje frontal nada desdeñable dada la propensión de este tipo de lista de luchar lo más distanciadamente posible. Ciertamente lo clásico son los *Panzers*, sin embargo el jugador avezado pronto

se dará cuenta que un solo punto de blindaje extra es un mundo de diferencia.

Weapons Platoon:

-A pesar de que los anti-aéreos apenas sufren una reducción de puntos ínfima, en el periodo tardío de la guerra se hacen más necesarios que nunca. Personalmente elegiría los *Quad 2cm* acorazados, pues si nuestra fuerza principal se basa en tanques con una sola ametralladora, probablemente contra listas de infantería pura tengamos una falta de potencia de fuego que el *ROF6* de estos anti-aéreos podrían suplir.

Support Platoons:

-En lo referente al dilema de las *Panzerkompanien* acerca de si priorizar el uso de tanques pesados o medios, yo me inclino por los últimos, con el excepcional apoyo de un pelotón de tanques pesados. A pesar de que el *Königstiger* es un tanque excelente con un precio muy tentador, el *Tigre 1E* normal sigue siendo un tanque con unas prestaciones excelentes debido a que el enemigo en general prioriza la cantidad sobre la calidad. En la práctica esto significa que el *AT16* de un *Königstiger* generalmente estará desaprovechado en el 80% de las partidas, mientras que un *AT13* de un *Tigre* sigue siendo muy imponente en el periodo tardío de la guerra.

-Un factor estratégico que considero de gran interés e importancia es el de usar cañones anti tanque del apoyo divisional. Es un error muy común intentar enfrentarse a los tanques enemigos con los tanques propios, a pesar de estar en una inferioridad numérica de lo menos 2 a 1 contra tanques de igual calidad o mejor. En este sentido, unos buenos cañones anti tanque *7.5cm PaK40* con su inestimable alcance *80cm* y capacidad de estar escondidos, atrincherados y pasar desapercibidos nos conseguirán una buena fuente de poder AT muy barata en puntos que nos permitirá derivar cierta cantidad de puntos ahorrados en



tanques para otras tropas, a fin de cumplir con la máxima de las armas combinadas. Los dos máximos exponentes de este punto son los Flak36 y los PaK40.

-Con estos puntos que hemos raspado con los cañones anti tanque podremos ahora permitirnos incluso la incorporación de una batería de artillería. De entre todas las disponibles, la única viable en este sentido es la batería de cohetes. Extremadamente baratos y versátiles, siempre podremos realizar bombardeos de humo para cegar cañones enemigos o bombardear para ralentizar el avance de la infantería enemiga que será el mayor de los enemigos de nuestras listas de tanques. Para aquellos que quieran curarse en salud, esta batería ofrece además la posibilidad de añadir un cañón PaK40 por apenas 50 puntos extra, lo que puede tener su utilidad si nos gustan los cañones.

-Finalmente, no podríamos realizar la máxima de las armas combinadas sin incluir al menos un pelotón de infantería. Aunque quizá menos importante que otros factores, la infantería será sumamente necesaria a la hora de frenar el importante avance de la infantería enemiga, muy numerosa en algunos casos, y a defender objetivos que con tanques son mas difíciles de conservar. En Late-War además hay una gran variedad de tropas disponibles para tal efecto, desde panzergranaderos hasta Paracaidistas, pasando por varios tipos de pioneros. En mi opinión, los que mejor cumplirán con las expectativas de frenar a la infantería enemiga son los panzergranaderos no acorazados. Por



tanques alemanes, sino para la práctica totalidad de listas de ejército alemanas, por lo que me limitaré a reseñar la aviación en las siguientes listas dando por sentado lo dicho en este párrafo.

Panzergranadierkompanie (Infantry Company)

Como será habitual en la mayoría de las listas de ejército alemanas del periodo tardío de la guerra, el núcleo del ejército de una

Panzergranadierkompanie apenas si se ve rebajado en puntos de forma apreciable. Tendrá que confiar por tanto especialmente en los apoyos de la lista y usar los que más rentables salgan, a fin de poder incluir la mayor cantidad de ellos posibles. De todas las listas de ejército alemanas de Late-War, creo que esta lista es el mayor exponente de la teoría de las armas combinadas, y que debe seguirla a pies juntillas para funcionar óptimamente.

Siguiendo la máxima de las armas combinadas, es fundamental tener de todas las ramas en condiciones bastante equilibradas. Las listas de panzergranaderos ofrecen bastante movilidad, pero son débiles tanto ante los acorazados enemigos como ante las listas basadas en infantería. De las opciones disponibles, yo crearía las listas a partir de las siguientes unidades fundamentales:

Combat Platoons:

-Dos pelotones completos de panzergranaderos son obligatorios y obligados. A diferencia de Mid-War donde la superioridad numérica del enemigo aun no solía ser tan aplastante, en Late-War casi siempre nos veremos jugando a la defensiva debido a la inferioridad numérica, por lo que los vehículos solo deben de contemplarse como algo meramente puntual y no como una base de un plan de batalla. Dependiendo de los puntos, considero que sería óptimo jugar con 3 pelotones de infantería, dos de los cuales tendrían que ser de Panzergranaderos, aunque el último podría interesar que fuera de Panzerpioneros o Paracaidistas. Desaconsejaría en este sentido la utilización conjunta de tropas de

un precio relativamente módico despliegan una buena cantidad de disparos y disponen de un medio de transporte que les da además una buena versatilidad a la hora de desplazarse a donde haga falta. Aunque los pioneros también podrían ser interesantes (ya que son incluso más baratos que los panzergranaderos), no debemos dejarnos engañar: la función anti-tanque ya está plenamente cubierta, y lo que se necesita de la infantería es detener el avance de la infantería enemiga, con lo que las MG's son preferibles a los Rifle/MG.

-Para finalizar solo queda hacer una breve mención de la aviación. Por fin se abren las puertas a disponer de una aviación barata y esporádica que nos permita disponer del dado de dispersión inagotable y que también nos permita atacar aquellos puntos del campo de batalla que hasta ahora eran tan inaccesibles debido a la aplastante superioridad numérica enemiga.

Este hecho acerca de la aviación es importante no solo para las listas de



infantería en transportes acorazados por la imposibilidad de apoyarlos correctamente.

Weapons Platoon:

-Llevar un Heavy Platoon es en Late-War la única forma de poder adquirir pelotones de HMG's en una lista de ejército de Panzergranaderos, por lo que lo considero un pelotón de gran importancia para hacer frente a la superioridad numérica enemiga.

-El pelotón de Light anti aircraft gun platoon es otro elemento de obligatoria inclusión. No debemos sin embargo equivocarnos en su misión: Los incluimos para defender nuestros tanques de la aviación y la infantería enemiga, y no para proteger a nuestra infantería, la cual, al jugar de forma defensiva y a pie, no está especialmente expuesta al fuego de aviación enemiga, especialmente pudiendo cavarse.

-Por último, un light anti tank gun platoon con unos cañones PaK40 no debe faltar. A pesar de que incluiremos tanques propios, como siempre, estos no están para encargarse solamente de los acorazados enemigos, sino para hacer de punta de lanza y reserva móvil de nuestro ejército. Recae pues en manos de los cañones anti tanque el enfrentarse a los acorazados enemigos, o al menos mantenerlos alejados de nuestras tropas más vulnerables.

Support Platoons:

Llegados a este punto, nos faltan 3 puntos importantes por rellenar: movilidad, capacidad anti tanque y fuego indirecto de artillería.

-Es lógico aunar los primeros dos puntos en uno solo mediante la inclusión de tanques, los cuales nos darán movilidad y potencia anti tanque. Sin embargo en este sentido la lista limita bastante el apoyo a incluir, ya que no nos permite incluir simultáneamente tanques medios y pesados. Inicialmente nos decantaremos por incluir tanques pesados, un Tigre 1E por ejemplo, que por pocos puntos nos otorga un elemento central del ejército de gran poder psicológico y buen aguante. Sin embargo, esto no significa que vayamos a desechar la posibilidad de incluir tanques: Los tanques medios que más

convienen a nuestro interés son los StuG G, y usando una pequeña artimaña, adquiriremos Jagdpanzer sacados de la opción de Tank-Hunter platoon, que son idénticos en perfil y coste, pero que además nos permiten incluir menos cantidad. La cantidad de ellos dependerá también de la cantidad de cañones anti tanque que tenga nuestra lista aunque estimo que tres sería el número ideal.

-Finalmente cerraremos la lista con dos elementos de artillería ya habituales: la batería de cohetes y la aviación esporádica. Llegados a este punto podemos presumir que apenas nos quedaran unos pocos puntos y por tanto tendremos que rascar de las

opciones más baratas disponibles, que en este caso tienen la virtud de ser prácticamente las mejores del ejército.

Gepanzerte Panzergrenadierkompanie (Mechanised Company)

Nunca jamás fue fácil utilizar listas de panzergranaderos acorazados a tan pocos puntos. Su utilización real siempre era en operaciones a mayor escala en las que nunca estaban en solitario frente al enemigo como es la situación en Flames of War. Estas listas son sumamente limitadas debido sobre todo a su incapacidad de afrontar roles defensivos con garantías medianamente aceptables, y toda su estrategia se basa siempre en lanzarse al ataque de forma metódica y quirúrgica.

El hecho de que en general los costes bajen mínimamente y los apoyos de la lista sean más baratos no es suficiente para aliviar ni un ápice la situación. Más que nunca, la excesiva presencia de tanques enemigos serán la pérdida de estas listas de ejército, por lo que es imprescindible derivar gran cantidad de puntos hacia las áreas de defensa anti tanque, lo que va en

detrimento de la eficacia posterior del conjunto de la lista.

Sabiendo que debido al desorbitado coste de las unidades, este ejército siempre será muy escaso de efectivos, habrá que priorizar al máximo los apoyos totalmente imprescindibles de la lista:

Combat Platoons:

-Serán dos pelotones de Panzergranaderos acorazados completos, ni uno más ni uno menos. Cada pelotón ira acompañado de un mando con su halftrack (Company HQ y 2iC respectivamente) a fin de aumentar el número de efectivos para el mounted assault, e irán equipados a lo sumo con Panzerknackers!

Weapons Platoon:

Mientras que en Mid-War existía la posibilidad (vital) de incluir morteros a pie para cubrir el avance con humo, en Late-War se obliga a montar dichos morteros en vehículos acorazados que disparan el precio mas allá de toda posibilidad real de adquisición. Teniendo que priorizar puntos, no podemos por tanto desperdiciar ni un punto en pelotones de Weapons. Es cierto que los armoured light anti tank gun platoons parecen bastante indicados a la hora de hacer frente a la amenaza de los tanques enemigos, sin embargo estos pelotones son demasiado caros, vulnerables e ineficaces en dicha tarea, con lo cual lo dejaremos todo en manos directas de los tanques de verdad.

Support Platoons:

-Más importantes que en ninguna otra lista, la batería de cohetes se convierte en una auténtica necesidad en una lista de Panzergranaderos acorazados, debido a su capacidad de realizar bombardeos de humo por un coste relativamente reducido. Considero que esta es quizá la única lista alemana en la que me plantearía incluir 2 secciones de cohetes!

-A diferencia de las demás listas, donde los tanques tenían una tarea fundamentalmente defensiva, disparando a grandes distancias contra los tanques enemigos, posiblemente la lista de Panzergranaderos acorazados





a menos de 2000 puntos estos monstruos simplemente no caben!

-Para cerrar la lista, un armoured car patrol sería aquí mas útil que nunca. T r e s vehículos relativamente baratos como los Sd Kfz 222 (2cm) que

constituya la única excepción en la que los tanques tengan que realizar a la vez una misión de punta de lanza para abrir brecha entre las defensas anti tanque y tanques enemigos. A pesar de que un Tigre pudiera ser una aparente buena punta de lanza, yo lo eliminaría de la lista por su falta de velocidad e incluiría un pelotón completo de Panzers IV y Panzers III N debido a su mayor versatilidad, velocidad y menor precio. A pesar de que los Panzers III N son muy inferiores en calidad que los Panzers IV, para hacer de punta de lanza en general no necesitaremos ese alcance superior ni el ROF 3 de los Panzer III M al mantenernos en constante movimiento. Finalmente, estos tanques se dedicaran sobre todo a eliminar los cañones anti tanque, por lo que un AT menor tampoco será un problema.

-Aun así, con solo estos tanques no es suficiente, por lo que se hace imprescindible incluir un pelotón de tank-hunters bien completo para que se dedique en cuerpo y alma a cazar los tanques enemigos. Los Jagdpanzer IV serían la primera opción a escoger, aunque dependiendo de los puntos disponibles, unos Jagdpanther serían toda una baza a favor de los alemanes... aunque no debemos hacernos ilusiones,

perfectos como avanzadilla inicial de nuestro ejercito, para evitar emboscadas, guardar al menos un flanco de los Panzers de vanguardia y seguro que tendrían gran capacidad a la hora de atacar de improviso las posiciones de cañones y ametralladoras enemigas!

Waffen SS

Después de todo lo que he expuesto hasta el momento, las Waffen-SS no suponen una nueva lista de ejercito como tal, sino más bien una variante a las listas hasta el momento expuestas. En general las listas de Waffen-SS tienen mala fama debido a que en términos generales, jugar con ellas significa estar en inferioridad numérica tres a uno, en vez de dos a uno, que sería sin la reducción de puntos por ser Fearless. Entonces, todo se resume a preguntarnos si compensa ser Fearless comparado con la reducción de puntos.

Sin embargo, creo que no se puede dejar pasar esta lista con solo una reseña tan corta. En Mid-War la respuesta a esta misma pregunta y esta lista era muy simple: no compensaba. A parte de ser Fearless no había ninguna otra ventaja y sí una reducción de

puntos demasiado importante. Hay que darse cuenta además de que las únicas listas que pueden convertirse en Waffen-SS son las mas caras y las que en principio menos pueden permitírselo. Otro gallo cantaría si una lista de Granaderos pudiese ser Waffen-SS.

En Late-War el panorama sin embargo cambia ligeramente: Al menos disponemos de algunas tropas que rebajan su coste aun más, de las cuales sin duda la más interesante es la aviación esporádica.

Desde mi punto de vista hay situaciones propicias para usar una lista de las Waffen-SS que quiero presentar brevemente:

-En primer lugar, cuanto más pequeñas sean las partidas, más rentable sale hacerse un ejercito de las Waffen-SS, tanto desde el punto de vista monetario como táctico. Esto convierte a las Waffen-SS en una lista perfecta para jugar las típicas partidas a 600 puntos, ya que la reducción de puntos "sólo" nos quita 100 puntos, dejándonos aun con 500 puntos para enfrentarnos a nuestros enemigos. Sé que a primera vista parece una barbaridad, pero la realidad es que con 100 puntos prácticamente no se puede adquirir nada, con lo cual tampoco perdemos nada. Es más, las partidas tan pequeñas, que rara vez se juegan con mas de dos pelotones, la moral de pelotón será la más determinante a la hora de la resolución de las mismas, y ser Fearless ayuda bastante en ese sentido!

-Dejando aparte esta puntual situación de las partidas a pocos puntos, la única otra opción viable a mi entender, son los Panzergranaderos. En Late-War, los Panzergranaderos han perdido en gran medida su función de ejercito rápido y móvil: la guerra relámpago hace tiempo que dio paso a





la guerra total! Basándonos pues en lo expuesto en la lista de Panzergranaderos, la rebaja en puntos de la mayoría de los apoyos de esa lista y su estrategia marcadamente defensiva de contraataque propician en gran medida la conversión de dicha lista a Waffen-SS, puesto que las limitaciones aplicables prácticamente no nos afectan, y sin embargo sí podemos sacar provecho de ambas unidades rebajadas: La aviación y los francotiradores.

Grenadierkompanie ***(Infantry Company)***

Sin duda alguna, los Granaderos de toda la vida son uno de los ejércitos alemanes mas recurrentes y a los que la practica totalidad de los generales alemanes se acaba pasando tarde o temprano. Las listas de ejercito alemanas en general no se caracterizan precisamente por tener un gran aguante frente a las tácticas de desgaste y en general tampoco son muy polivalentes y todo terreno. Todo esto son las razones de mayor importancia que hacen que al final la mayoría de jugadores alemanes acaben comandando listas de Granaderos, pues son ellos los más flexibles, los que mejor aguantan los envites enemigos y sobre todo, los mas baratos!

Sin embargo, la guerra no ha pasado en balde hasta llegar a Late-War para el ejercito alemán, y mientras en Mid-War aun era muy viable centrar todo el peso de la batalla en la infantería con numerosos pelotones grandes de hasta diez peanas. En Late-War sin embargo, los efectivos de infantería empiezan a escasear y empieza a hacerse cada vez más importante el acertado uso de las armas combinadas a disposición de la infantería para salir a flote con ella.

A diferencia del resto de listas alemanas de Late-War, en el caso de los

Granaderos no es imperioso aun utilizar el armamento mas barato, y es por ello que un mayor abanico de opciones se abre al jugador que los lleve: prácticamente todo es viable con los nuevos Granaderos, desde listas ultradefensivas erizadas de cañones anti carro y artillería, hasta listas totalmente orientadas al ataque con muchos tanques y vehículos acorazados, pasando por el intermedio de llevar un poco de todo.

Debido a todo esto, en vez de comentar los elementos que considero claves y centrales a la hora de crear nuestra compañía, en el caso de los Granaderos me limitaré a hacer algunas observaciones puntuales sobre aquellos puntos de la lista que me parecen importantes o ventajosos para el periodo de Late-War:

-Panzerfaust y Panzerschreck: Aunque pueden pasar relativamente inadvertidos, en las listas de infantería alemana, los Panzerfaust tienen una importancia mas grande de lo que aparentemente sugiere ese Tank Assault 6. Y es que no se trata solamente de disponer de un mayor potencial anti tanque durante los asaltos, sino lo que abre realmente una nueva dimensión es la capacidad de defensa frente a los asaltos acorazados que nos ofrece el hecho de poder disparar con el Panzerfaust.

Y no nos engañemos, el Panzerfaust no es una

especie de Bazooka en versión alemana. Todas sus reglas lo hacen un arma defensiva y no ofensiva: un alcance limitadísimo a la distancia de asalto, la imposibilidad de dispararlo si se ha movido o si se tiene intención de asaltar y su ROF1. El secreto real de este arma es el de que prácticamente nos aseguramos que en caso de ser asaltado por tanques enemigos, uno se quede por el camino destruido o bailed out!

No nos engañemos. Un valor AT12 frontalmente es imponente, pero disparado contra el lateral de un tanque durante el fuego defensivo es absolutamente demoledor. En la práctica ningún tanque medio dispone de armadura suficiente para que el impacto no penetre automáticamente en caso de impactar, y esto nos es mas que suficiente, ya que aunque fallemos el FP, el tanque ya se quedará bailed out y no podrá intervenir en el asalto ni en el próximo turno tampoco!

Por todo lo dicho, considero imprescindible que los pelotones de infantería importantes lleven siempre un Panzerfaust. En Late-War, personalmente jugaría con 2 pelotones de infantería completos y con Panzerfaust. De este modo podremos adscribir el 2iC con su propio Panzerfaust a uno de los pelotones



de forma permanente, mientras el otro recibe la ayuda del Panzerschreck team del HQ que es igualmente eficaz, dejando libre así al Company HQ con su Panzerfaust para unirse al pelotón que más lo necesite en cada momento. Y que no se engañen los ilusos: un pelotón con dos Panzerfaust puede garantizar que un tanque enemigo se quede por el camino, con buenas posibilidades de que sean dos y otros dos más durante el asalto mismo. ¿Qué otro ejército en Flames of War puede aseverar que en el transcurso de un asalto puede acabar con 4 tanques enemigos en una ronda?

-El Looted Panzer Platoon. Considero que este es un punto muy importante a ser destacado en relación con los nuevos Granaderos de Late-War. En Mid-War, esta opción era una de las más habituales debido a la posibilidad de incluir un pelotón extra por muy pocos puntos, que aportaba muy buena movilidad y era muy difícil de destruir: Estoy hablando del mítico KV-1e. Pero esta incongruencia del reglamento se ha acabado definitivamente. El KV-1e ha desaparecido de las listas de ejército alemanas definitivamente y esto crea un conflicto bastante importante con respecto de la opción del Looted Panzer Platoon: Por un lado tenemos el punto de vista de que este pelotón se ha vuelto prácticamente inviable de usar, debido a que simplemente es demasiado débil al tratarse de un único tanque medio muy fácil de destruir tanto en disparo, por artillería o mediante un asalto. Más aun, los tanques que ahora se ofrecen tampoco tienen una capacidad destructora como para que eso les canjease un hueco en las nuevas listas de Granaderos. Por el contrario, nos encontramos con la otra cara de la moneda, y es que ahora más que nunca se hace viable incluir un

pelotón prácticamente gratuito para ser mantenido en reserva, etc. Que puede ir desde los tan solo 35 puntos de un T-70 hasta los 75 de un T-34/85 con cúpula. En cualquier caso no llega apenas a sobrepasar la mitad de lo que anteriormente costaba ese KV-1e tan popular! Quedará ya en función de cada cual saber qué hacer con estas opciones que se brindan, aunque me atrevo a pronosticar que pronto el Mark VIII (Valentin VIII) será casi tan popular como el KV-1e en mid War, debido a que por unos irrisorios 40 puntitos podemos incluir un tanque con un blindaje frontal decente y un cañón con AT10 que tampoco es nada desdeñable. Aun así y con todo, posiblemente el T-34/85 también será visto de cuando en cuando de mano de aquellos jugadores que pretendan darle el papel importante dentro de la lista, o el MarkII (Valentin II) de manos de aquellos que solo quieran un tanque lo más barato posible pero con un aguante aceptable.

-Fallschirmjäger platoon: Una nueva opción en todas las listas de ejército alemanas de Late-War es la de incluir un pelotón de estos valerosos voluntarios. En cada lista de ejército su función y utilidad es diferente, como es de esperar, sin embargo en una lista de Granaderos, les auguro un buen futuro como pelotón de infantería principal de la lista. Debido a que ahora los pelotones de granaderos solo pueden ser de 3 secciones, es de esperar que pronto empiecen a verse listas que centren todo el poder de combate

en un pelotón completo de paracaidistas (incluidos el Company HQ y el 2iC, o sea, tres Panzerfaust en un mismo pelotón!) apoyado por sendos pelotones de granaderos de dos o tres secciones con HMG's y morteros atacados haciendo de apoyos.

-Por ultimo, creo necesario hacer mención de una de las innovaciones más importantes en la lista de Granaderos en Late-War: La posibilidad de incluir tanques en una compañía de infantería alemana. Con toda seguridad, este es el cambio más radical de toda la lista de Granaderos, y quizá el cambio más radical en todo el ejército alemán. Hasta la fecha, los granaderos eran una compañía de infantería pura, lenta y difícil de maniobrar, que por eso mismo tenía que fundamentar casi todas sus estrategias en la defensa o el contraataque al poder incluir a lo sumo un único tanque!

Ahora, en Late-War, sumando todas las opciones de tanques (Panzerplatoon, Tank-hunter platoon con Jagdpanzer IV y el Looted Panzer platoon) podemos plantarnos con suma facilidad y un coste en puntos medianamente asequible en nada menos que 10 imponentes carros de combate en una lista de infantería! Se verán por fin planes de batalla basados en el ataque y los Granaderos adquirirán en Late-War por fin la flexibilidad que siempre les hizo falta y que también los convertirá en la lista más popular de Late-War... Solo hay que imaginar las posibilidades: Reservas móviles, Puntas de lanza, apoyo anti carro masivo.. todo es posible con los Granaderos de Late-War!

Fallschirmjägerkompanie (Infantry Company)

Con los pies definitivamente puestos en tierra tras la prohibición por parte del Führer de las operaciones aerotransportadas de gran envergadura, las compañías de Paracaidistas alemanes se han convertido ahora en la élite de las compañías de infantería, formadas por los voluntarios más intrépidos de toda Alemania!

A pesar de que no es fácil jugar con Paracaidistas alemanes debido a que en general son tropas relativamente



caras, en Late-War reciben una gran cantidad de apoyo extra que no tenían en Mid-War. Para empezar la limitación de cantidad de pelotones de apoyo del ejército regular no está limitada a solo dos pelotones, que por el contrario ahora no tienen límite. Esto significa que en la práctica, los Paracaidistas son la lista de ejército alemán con más variedad de tropas de todo tipo del ejército alemán. Se puede decir por tanto que todo lo explicado y referido para la lista de ejército de Granaderos, es igualmente aplicable para los Fallschirmjäger de Late-War. A esto sin embargo se le añaden aun más posibilidades, como es lógico deducir de su mayor variedad de apoyos: desde incluir 14 ó 15 carros de combate de casi todos los tipos podemos pasar al extremo radicalmente opuesto, incluir exclusivamente infantería, de la cual podemos desplegar sin embargo hasta 5 pelotones de los más grandes del ejército alemán, y para más nota, los mejores de todo el ejército!

Teniendo en cuenta que la variedad aquí es aun más grande incluso que en una compañía de Granaderos, tampoco tendría mucho sentido tratar de buscar estructuras a seguir, aunque hay aquí también un par de puntos que sería interesante resaltar:

-En primer lugar debemos tener en cuenta un hecho muy importante: variedad no significa cantidad. A pesar de ser la lista de ejército que más combinaciones diferentes nos permite, esto no significa en ningún momento que podamos incluirlo todo!

Cuando antes mencionaba que la lista podría llevar hasta 14 tanques, la realidad es que prácticamente la lista se limitaría a llevar 14 tanques y dos pelotones de infantería obligatoria y al mínimo, y eso con suerte a 2000 puntos! Similarmente, tratar de incluir esos 5 pelotones de infantería al completo en el otro extremo, reduciría la lista a esos cinco pelotones a 1500 puntos. Es importante por tanto no irse a estos extremos e intentar en la medida de lo posible equilibrar la lista todo lo que sea posible.

-El mayor problema a la hora de hacerse pues una compañía de Fallschirmjäger de Late-War, es la de conseguir hacer una lista equilibrada sin caer sin embargo en el error de intentar incluir un poco de todo. Es cierto que esto iría en el sentido de cumplir con la premisa de las armas combinadas, sin embargo, esta premisa choca

frontalmente con el coste en puntos de esta lista. Si queremos aplicar a rajatabla la premisa de las armas combinadas, para eso ya tenemos los Panzergranaderos y los Granaderos regulares, pero los Paracaidistas de élite no se prestan fácilmente a esta premisa. Entonces, ¿cual es el punto fuerte de esta lista? A mi entender no es tan difícil de ver: al pensar en Late-War, todo el mundo tiene en mente los grandes tanques superpesados enfrentándose en titánicas batallas de fuego y metal fundido, y ya nadie es capaz de imaginar que el ejército alemán aun es capaz de lanzar a la batalla algunas de las listas de ejército de infantería puras más duras de combatir de todo el juego de Flames of War. Y esto es toda una ventaja en si misma: la premisa de las armas combinadas aplicadas a la infantería exclusivamente! Eso es a lo que los Fallschirmjäger si se amoldan con facilidad.

Pero, ¿porqué? Y, ¿qué significa esto? Pues es simple: a pesar de que en Late-War los paracaidistas ya no se lanzan volando sobre el campo de batalla, siguen estando diseñados para actuar prácticamente sólo con el apoyo que puedan llevar a sus espaldas. Y eso es el armamento ligero: morteros, cañones ligeros, HMG's y sobre todo mucha infantería.

En la práctica esto significa que las listas de ejército de paracaidistas basadas en 3 Pelotones completos de Fallschirmjäger, apoyadas por todos los **W e a p o n s** platoons y

pelotones de elite de los mas grandes en la actualidad histórica del ejército alemán, constituyen una base de ejército muy dura y a la que aun le sobran puntos como para incluir desde tanques hasta cañones anti tanque, pasando por una gran variedad de otras opciones, como artillería, más infantería, infantería motorizada y otras muchas opciones mas!

Palabras Finales:

Llegados a este punto, espero encarecidamente que este artículo os sirva de gran ayuda tanto para entender la composición óptima de los ejércitos alemanes del periodo tardío de la guerra, así como una fuente de referencia habitual a la hora de buscar la mayor jugabilidad de vuestras listas. Aunque más que todo esto, espero que mis palabras hayan servido al menos para animaros un poco más a comenzar con un ejército de Late-War, ya sea empezándolo de cero o adaptando el que ya teníais, para que este periodo empiece a tener un poco mas actividad, ya que por el momento anda todavía algo flojo!

Me despido pues de vosotros hasta otra ocasión,

mucha suerte con vuestros dados y un saludo

Álvaro



opciones de apoyo del Company HQ que puedan, y todos los cañones AT del Support Platoon, convierten a los Fallschirmjäger en un oponente sumamente mortal e inesperado, con una gran versatilidad dentro de su condición de infantería (3 morteros en el Company HQ atacables tanto a Combat platoons como weapons platoons, o constituyendo un pelotón propio, muchas HMG's que pueden actuar tanto por su cuenta como también adscritas a pelotones de combate, una batería de morteros ligeros de fuego directo capaces de lanzar humo y dos cañones ligeros contra carros, además de 3

Circulo de Sangre

Por : Jake Thornton & Tuomas Pirinen / Adaptación para Warmaster : Tom Merrigan (Warmaster Magazine nº 19)

Traducción : Enrique Ballesteros

Algunos jugadores veteranos de Warhammer recordarán cuando Games Workshop lanzó una serie de campañas narrativas para la 5ª edición de Warhammer Fantasy. A continuación os presento la adaptación para Warmaster de la tercera de estas campañas, que salió publicada en 1997. Esta campaña consta de cuatro escenarios y describe la trágica balada del Duque Rojo, un noble caballero de Bretonia hasta que fue golpeado por la terrible maldición del vampirismo mientras luchaba en las Cruzadas. Fue derrotado en una antigua batalla, y creyó estar muerto. Pero ahora el Duque Rojo ha vuelto, y ha convocado a sus sirvientes No Muertos para el conflicto final que determinará el destino del reino de Aquitania de una vez por todas. El Duque Rojo sueña con levantar un Reino de Sangre, una nación de No Muertos regidos por él mismo como un inmortal Rey Vampiro. Pero primero, tiene que vencer a los caballeros de Bretonia. Los habitantes de Aquitania, ignorantes de esta amenaza, son asaltados por despiadados No Muertos. Solo una valiente defensa puede salvarlos.

La Campaña

En esta campaña, hay tres batallas preliminares las cuáles concluyen en una batalla final (muerte o gloria). Las primeras tres batallas son relativamente pequeñas con un máximo de 1500 puntos por bando. La batalla final implica grandes ejércitos de 3000 puntos o más.

La campaña está ubicada en un tiempo y lugar determinados, e implica a dos de las grandes razas del Viejo Mundo. Los acontecimientos que conducen a cada batalla, los motivos de los líderes y la historia que motivó la campaña están todos descritos. Hay también consejos para trasladar esta campaña a lugares o tiempo distintos, enfrentando diferentes ejércitos.



Las Cuatro Batallas

La campaña está diseñada de forma que los resultados de cada una de las tres batallas preliminares afecten a la batalla final de forma importante. Por ejemplo, si los Condes Vampiro gana la Batalla de Mercal, entonces el Nigromante Renar ha levantado los héroes del cementerio y podrán ser incluidos hasta tres héroes por cada 1000 puntos en la batalla final, la Batalla de Ceren Field. Por otra parte, si ganan los Bretonianos, los Condes Vampiro podrán solamente incluir la cantidad normal de Héroes.

Si miras el documento de cada batalla, verás que las recompensas por ganarla están descritas en el apartado Beneficios por la Victoria. Estos Beneficios por la Victoria son las ventajas que se obtienen al ganar el juego.

La Historia

La Balada del Duque Rojo

La historia del Duque Rojo es muy antigua y conocida por todas las tierras de Bretonia. Se narra de forma diferente, con distintos detalles, y en algunas de estas narraciones el Duque Rojo no es el villano sin corazón que se describe en otras. Pero en cualquier caso es una triste y trágica historia.

Aunque los hechos descritos están desdibujados por la neblina del tiempo transcurrido y distorsionados por leyendas, un cuidadoso examen puede permitir la reconstrucción de la verdadera historia, extrayendo los hechos del florido lenguaje de las canciones tradicionales y baladas de los juglares Bretonianos. Esta es la verdadera historia...

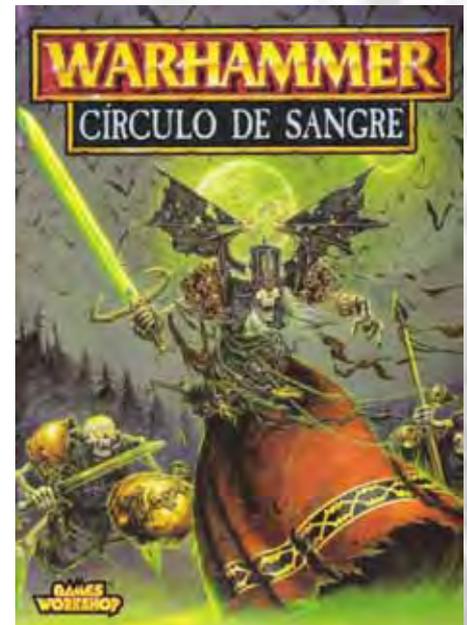
Hace mucho tiempo...

En la época de las Cruzadas, durante el reinado de Luis el Honrado, el decimoquinto rey de Bretonia, los árabes, liderados por el Sultán Jaffar, conquistaron Estalia y amenazaron la libertad del resto del mundo.

... en una tierra lejana

Repletos de una justa ira, los caballeros de Bretonia se reunieron para expulsar a los invasores. Entre estos caballeros estaba el Duque de Aquitania: un hombre poderoso y bien parecido, muy conocido como uno de los caballeros con más arrojo en la tierra. Cuando los nobles hijos de Bretonia levantaron sus espadas contra el infiel, él fue el primero entre ellos, siempre preparado para proteger el honor de Bretonia.

Durante la guerra que eventualmente liberó el reino de Estalia y llevó al corrupto reino de Jaffar a su



Portada de la Campaña 'Circulo de Sangre', publicada por Games Workshop

fin, él consiguió una gran fama. Una gran cantidad de canciones fueron compuestas sobre sus victoriosas batallas contra los guerreros del Sultán. Hasta que llegó el desastre.

Durante el asedio de Lashiek, después de abrir brecha en las murallas, el Duque de Aquitania desapareció y se le creyó desaparecido. Durante días los rumores sobre su destino se extendieron por el campamento cruzado hasta que finalmente fue encontrado, gravemente herido y delirante, pero vivo. Los leales seguidores del Duque le cuidaron, y aún cuando entró en coma no le abandonaron. Regresaron a Bretonia y a sus hogares, a través de ardientes desiertos y emboscadas de Orcos y Skavens, portando a su señor en una litera.

El regreso del Señor

Finalmente llegaron a su hogar, y allí tendieron a su señor esperando su

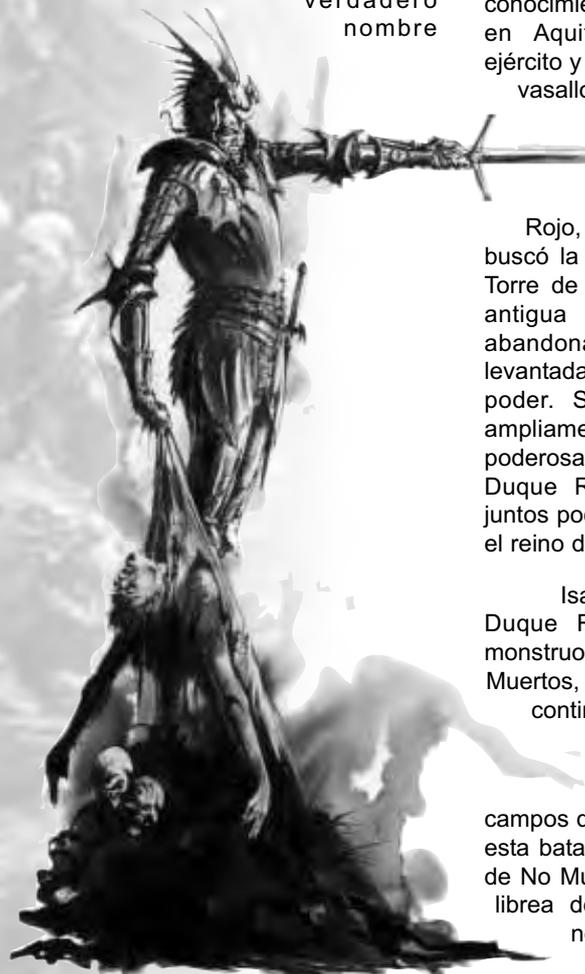
muerte. La tristeza se abatió sobre el castillo cuando finalmente el Duque sucumbió a la fiebre. Sus caballeros le lloraron y prometieron servirle más allá de la muerte, palabras que serían su perdición en los difíciles tiempos que se avecinaban. Le enterraron en el castillo de acuerdo con la costumbre de aquellos tiempos y entonaron cánticos por su alma durante la noche.

La muerte sin descanso

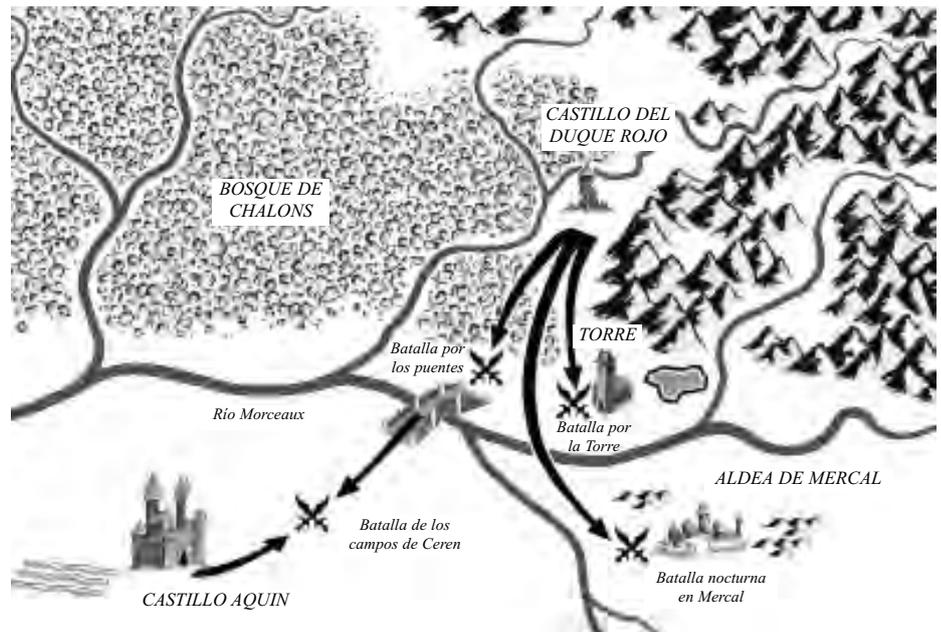
Tres días permaneció en la tumba, y entonces, en medio de una oscura y tormentosa noche, se levantó. No como el Duque de Aquitania, campeón del rey, sino como un vil vampiro, mancillado por su terrible experiencia.

Nadie supo cómo pudo haber ocurrido esto, pero tenían otras preocupaciones más inmediatas. En unas pocas terribles horas mató a todos los habitantes del castillo y posteriormente los levantó de su prematura muerte con su recién adquirido poder. En poco tiempo tenía un gran ejército de No Muertos, y así comenzó su demoníaco reino de terror.

En un corto espacio de tiempo los plebeyos rechazaron el utilizar su verdadero nombre



El Ducado Bretoniano de Aquitania



Mapa de la Campaña.

y empezaron a conocerle por el Duque Rojo como consecuencia de la sangre que empapaba sus ropas y sus actos. Miles de refugiados huyeron en dirección Norte para buscar la ayuda y la protección del Rey. Cuando éste tuvo conocimiento de los hechos ocurridos en Aquitania, reunió un poderoso ejército y fue al encuentro de su antiguo vasallo.

El Duque Rojo, receloso del poder del Rey, buscó la ayuda de la Guardiana de la Torre de Hechicería. La Torre era una antigua y ruinoso edificación abandonada por los Altos Elfos, levantada en una ubicación de gran poder. Su Guardiana, Isabeau, era ampliamente conocida como la más poderosa Hechicera de Aquitania. El Duque Rojo le ofreció una alianza: juntos podrían derrotar al rey y dividirse el reino de Bretonia.

Isabeau lo rechazó ya que vio al Duque Rojo como lo que era, un monstruo inhumano del reino de los No Muertos, y partió para reunirse con el contingente del Rey.

La cataclísmica batalla se libró en los campos de Ceren. Poco se recuerda de esta batalla cuando las terribles hordas de No Muertos, todavía vestidos con la librea de Aquitania, lucharon con la nobleza de Bretonia. Basta decir que ninguna de las criaturas de los No Muertos pudo resistir el

embate del Rey y de los Caballeros del Grial que sin temor cargaban contra los difuntos. La Guardiana de la Torre, con todo su poder y sabiduría, recitaba los mortales hechizos que el Duque Rojo intentó tener en su bando. Finalmente los dos antiguamente amigos se encontraron, el Rey y su campeón. La batalla se alargó durante una hora, pero la Dama del Lago estaba con el Rey Bretoniano y juntos ganaron. El cuerpo del Duque Rojo fue atravesado por la lanza del Rey infiriéndole un golpe mortal que selló el destino de su indescriptible ejército. Sus seguidores fueron dispersados, su castillo arrasado hasta los cimientos y se echó sal por las dispersas ruinas.

Derrotados

Isabeau informó al Rey que debía quemar los restos del Vampiro, pero no pudo soportar la visión del profanado cuerpo de su antiguo campeón. Muerto, el Duque Rojo tenía nuevamente su aspecto anterior. Sus rasgos eran nobles y pacíficos otra vez, y parecía estar a salvo de su maldición. El Rey ordenó que se construyera una gran tumba para su antiguo amigo y que fuera sellada con la marca del Grial para honrar al caído. Después dio instrucciones para que el verdadero nombre del Duque Rojo fuera borrado de todos los registros de forma que la terrible vergüenza fuera olvidada y los parientes del Duque Rojo no tuvieran que vivir constantemente con el recuerdo de la maldad que en cierta ocasión estuvo ligada a su nombre.

Una tumba sin reposo

Pero el Duque Rojo no estaba muerto. Su cuerpo podría haber sido atravesado por la lanza del Rey, y su voluntad destrozada por el poder de la Guardianiana de la Torre, pero ya había hecho planes para este caso. Parte de su ser había sido sellado en el interior de una joya carmesí, formada por la sangre de inocentes y magia demoníaca. Fueron muchos los años que necesitó para regenerar su maltrecho cuerpo, pero finalmente se puso en pie una vez más y se preparó a destrozarse las puertas de piedra de su tumba. Pero los símbolos del Grial y los sellos mágicos que la Guardianiana grabó en las inmensas puertas no permitieron que el Duque Rojo saliera.

Durante incontables años le inundó la furia, dentro de la tumba que se había convertido en su prisión, pero sin ningún tipo de resultado: cada vez que intentaba abrir las puertas de la tumba con su desmesurada fuerza, las sagradas runas y sellos mágicos le ardían en las manos. Lanzó gran cantidad de hechizos para liberarse y usó toda su astucia para invocar terribles criaturas de más allá del límite de la muerte para que le ayudaran pero nada pudo mover las puertas. Los sellos era demasiado poderosos.

Liberación

Aunque la roja joya roja preservó la antinatural vida del Duque, su hambre por la sangre de los vivos creció hasta que le condujo a un profundo foso de locura del que no había retorno. Solamente podía gritar su rabia a la sorda piedra y jurar venganza.

Así permaneció durante siglos, y la gente gradualmente olvidó la demoníaca leyenda del Duque Rojo, hasta que un día...

Escenario 1: Batalla Nocturna en Mercal

La Muerte acecha en la noche

Llegaron con la noche. Silenciosos, despiadados, sin sentir cansancio. Con Renar el Nigromante a la cabeza, la fuerza de No Muertos había salido del castillo del Duque Rojo al anochecer, marchando sobre el húmedo pantano y a través de densos bosques para caer sobre la población de Mercal al finalizar la noche. ¿Pero por qué Mercal?. La Guardianiana de la Torre no estaba allí, ni siquiera había allí

una ruta sobre el río Morceaux. ¿Qué valor podía tener esa pobre aldea?

Mil años antes, después de la derrota del Duque, no fue el único que fue encerrado dentro de una ornamentada prisión. Cuando el Duque Rojo murió y sus ejércitos empezaron a desintegrarse a su alrededor, un pequeño grupo de sus más fieles y fanáticos seguidores luchó para escapar del desastre. Escondiéndose en las ciénagas y solitarios bosques donde los plebeyos temían acercarse, lucharon durante días una guerra de guerrillas, hasta que finalmente fueron capturados y muertos uno a uno.

Como el Duque Rojo, estos una vez nobles hijos de Bretonia no fueron quemados. En su lugar fueron enterrados y una Capilla del Grial se levantó a su lado de forma que un sagrado caballero pudiera vigilar sus espíritus por el resto de la eternidad. Esta capilla se encontraba en el centro de la pequeña aldea de Mercal.



Después que el Nigromante Renar hubiera escapado de su prisión, el Duque Rojo había llamado a sus seguidores a las armas, pero los más leales de sus capitanes no habían llegado. El Duque no estaba contento. ¿Habían olvidado sus promesas?. Durante la noche envió sus repugnantes mensajeros, enjambres de murciélagos y multitud de negros diablillos. En poco tiempo descubrió el destino de sus favoritos que era tan cruel como fue el suyo: estaban enterrados en Mercal y debían ser liberados.

La capilla

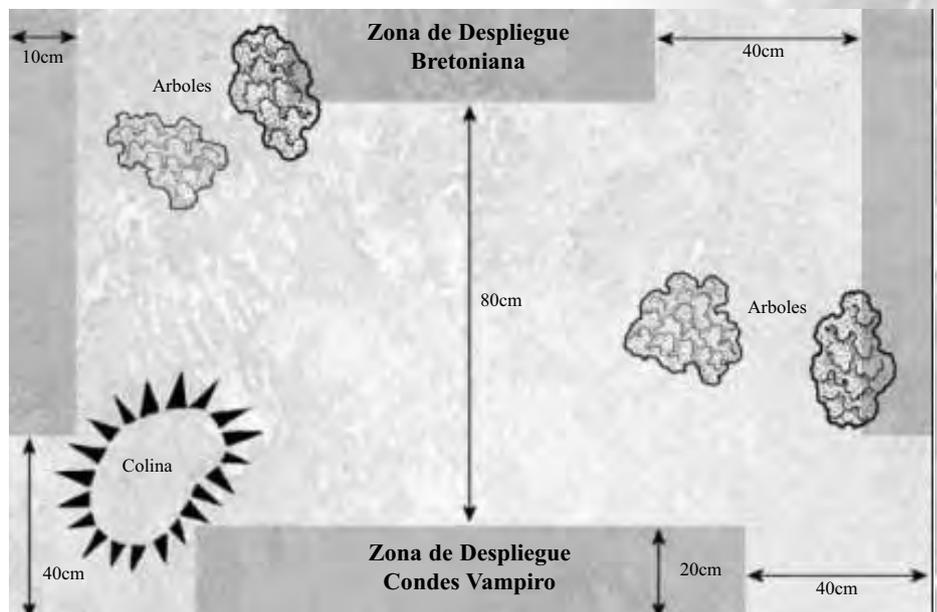
En la pequeña aldea de Mercal todo estaba en calma. La población se había retirado a dormir tras un largo día trabajando los campos de su señor. Todo estaba en paz.

De repente, sin previo aviso las campanas de la Capilla del Grial empezaron a sonar. No con el mesurado pulso de llamada a los fieles, sino con el furioso clamor de alarma. Los hombres corrieron para ver qué ocurría, solamente para encontrarse con el caballero guardián del lugar hablándoles de alarma y desastre. La Dama del Lago le había favorecido con una visión en la que pudo vislumbrar un ejército de las cosas más terribles que se pudiera imaginar. Los No Muertos se acercaban.

Los aldeanos corrieron por sus armas, escondiendo a sus mujeres e hijos y aprestándose para la batalla que se avecinaba. Durante unos minutos todo fue confusión, luego, en el centro de la aldea, el Sagrado Caballero empezó a cantar. Era uno de los antiguos cantos de batalla Bretonianos, una conmovedora historia de valor contra todas las dificultades. Lentamente los arqueros y hombres de armas empezaron a formar alrededor de su líder y su confianza empezó a crecer. Cuando finalizó la canción todos los aldeanos estaban en sus posiciones. Cada hombre estaba listo, cada uno sabía su cometido, y todos esperaban en silencio que los mensajeros que habían enviado regresaran con los refuerzos a tiempo.

La Batalla

La batalla nocturna en Mercal es la primera de una serie de encuentros entre las fuerzas de No Muertos del





Duque Rojo y las fuerzas Bretonianas del Duque Gilon, que finalizarán en una gran batalla. Cada uno de estos encuentros tendrá su influencia en la última batalla de algún modo.

El Campo de Batalla

El campo de batalla se encuentra alrededor de la aldea de Mercal, la cual tiene en su centro, la Capilla Sereine y su cementerio. Este santo y antiguo lugar es el foco del ataque de los No Muertos. Preparar el campo de batalla como se muestra en el mapa. Como alternativa, los jugadores deben acordar la preparación del campo de batalla con los elementos de escenografía disponibles.

Los Ejércitos

La fuerza de los Condes Vampiro se compone de 1500 puntos. La única restricción es que el jugador no puede elegir caballeros como parte de su fuerza. Además, el Nigromante Renar lidera el ejército y reemplaza al General en la lista de ejército. Renar en un poderoso Hechicero que puede repetir la tirada para lanzar un hechizo igual que los Magos de los Altos Elfos. Renar es un Nigromante pero su valor de liderazgo es de 8 y un coste de 80 puntos.

La fuerza de los Bretonianos se compone de 1500 puntos. La única restricción es que el jugador solamente puede elegir un máximo de 3 unidades de caballeros y no puede incluir Caballeros del Grial.

Despliegue

En esta batalla los Bretonianos despliegan primero, un máximo de 1000 puntos de tropa en su zona. El resto del ejército entra como reserva y puede entrar durante el curso de la batalla. Si el jugador Bretoniano ha incluido Caballeros, deben entrar como reserva.

Los Condes Vampiro despliegan a continuación en su zona la totalidad de su ejército.

Reglas Especiales

Batalla nocturna: Ya que la batalla tiene lugar durante la noche, las

unidades pueden ver un máximo de 60 cm a efectos de poder cargar o disparar.

Refuerzos: El defensor debe chequear al principio de cada uno de sus turnos para determinar si los refuerzos llegan para ayudar a la asediada aldea de Mercal. Tira 1D6, con un resultado de 6, los refuerzos llegan (el jugador Bretoniano puede sumar +1 al resultado del dado, por cada turno siguiente al primero, así necesitará un 5 en el segundo turno, 4 en el tercero, etc.). Si llegan los refuerzos, el defensor puede situarlos en cualquiera de las dos zonas de despliegue de refuerzos marcada en el mapa. Las unidades que llegan como refuerzos pueden recibir órdenes en el turno en el que llegan.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

El ejército de Condes Vampiro están realizando un ataque por sorpresa en la noche y tienen el primer turno.

La batalla comienza a medianoche y dura hasta el amanecer. Para representar esto, el juego dura 6 turnos; cada turno equivale a una hora en la batalla original. El juego también finalizará si cualquiera de los ejércitos se retiran.

Si la batalla continua hasta la salida del sol, se decide quién ha ganado contando los Puntos de Victoria de acuerdo al reglamento de Warmaster.

Beneficios por Victoria

Condes Vampiro: Si ganan los Condes Vampiro, Renar lanzará un conjuro en las tumbas y levantará los héroes que en ellas se encuentran y que sirvieron al Duque Rojo en el pasado.

En el escenario final, la Batalla de los Campos de Ceren, el ejército de Condes Vampiro puede tener hasta 3 Héroes cada 1000 puntos en lugar de los 2 habituales. Además, los Condes Vampiro deben incluir a Renar y ocupará el puesto de dos Nigromantes.

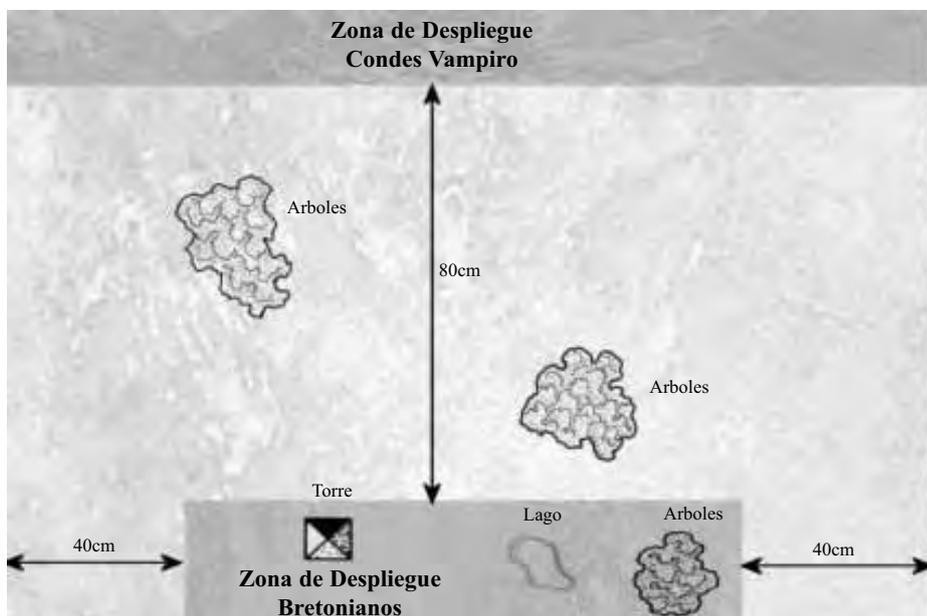
Bretonianos: Si ganan los Bretonianos, el ejército de los Condes Vampiro no podrá utilizar los Héroes que fueron el azote de la zona cuando cabalgaban con el Duque Rojo en sus antiguas vidas.

Escenario 2: La Defensa de la Torre

La Venganza del Duque Rojo

Habían pasado incontables años, pero el Duque Rojo no había olvidado el papel que la Guardiania de la Torre había jugado en su derrota. Decidió atacar la Torre de la Hechicería y Aquitania simultáneamente. Conocedor del poder mágico a disposición de la Guardiania, envió a uno de sus más poderosos servidores para enfrentarse a ella. Este era la Banshee, un espíritu cuyos gritos podían matar mortales. El Duque Rojo la ordenó atacar la Torre de la Hechicería para destruir y contaminar el sagrado lago que protegía. También envió a sus seguidores más veloces con ella, de forma que pudieran golpear de forma rápida e inesperada, y posteriormente reunirse con la fuerza principal para atacar las fronteras de Aquitania. Las fuerzas de No Muertos incluían Lobos Espectrales y caballería, así como Murciélagos.

Pero al Guardián no le faltaban poderes. Usando estos poderes, observó el lago y pudo ver una borrosa





La horda de No Muertos del Duque Rojo asalta implacablemente contra los Bretonianos.
Foto de Games Workshop

imagen de los siniestros enemigos cabalgando hacia ella. Consideró huir hacia la relativa seguridad del Castillo Aquin, pero finalmente no fue capaz de abandonar el sagrado lugar confiado a su cuidado. Envío a su doncella para avisar al Duque Gilon de Aquitania de la inminente amenaza, alertó a los plebeyos para que huyeran con sus familias y se preparó para vender cara su vida.

En lugar de abandonar sus hogares, los plebeyos de los alrededores permanecieron a su lado, en consideración por la ayuda que les había proporcionado como Guardián de la Torre. El hecho de que una doncella se encontraba en una grave situación se extendió por los alrededores y muchos Caballeros Andantes cabalaron en su ayuda. La Dama del Lago no había abandonado a su fiel servidora. Caballeros Andantes y los desperdigados Caballeros del Grial se reunieron en el sagrado lago, dirigidos por los presagios y los sueños enviados por la Dama del Lago.



Cuando la Banshee llegó, el Lago Tranquil y la Torre de la Hechicería estaban fuertemente defendidos. La fuerza estaban igualadas, pero la Banshee no tenía la intención de desobedecer a su amo. Se preparó para atacar con sus fuerzas el campo que rodeaba la torre. Allí esperarían hasta que empezaran las oraciones a la Dama del Lago. La Banshee sabía que en ese momento sus enemigos serían más vulnerables.

La Batalla

La Defensa de la Torre es el segundo choque entre el ejército No Muerto del Duque Rojo y los Bretonianos de Aquitania. Cada uno de estos encuentros influirán de alguna manera en la batalla final. El resultado de esta batalla decide si los No Muertos destruyen la Torre de la Hechicería y a su guardiana.

El Campo de Batalla

La característica más importante de este campo de batalla son la Torre de Hechicería y el Lago. El área circundante es la típica de esta parte de Aquitania.

Los Ejércitos

La fuerza de los Condes Vampiro es de 1500 puntos. La única incorporación es que el jugador puede incluir hasta 3 lanzadores de roca (usar las características de la lista de ejército de O&G). Esto se permite para que el jugador le sea posible destruir la Torre de la Hechicería. Además, el ejército de

Condes Vampiro está liderado por la Banshee que tiene el mismo coste que un Héroe pero también causa terror a sus enemigos, y por lo tanto la penalización habitual en combate.

La fuerza de los Bretonianos es de 1500 puntos. El ejército es comandado por Lady Iselda que es una poderosa Hechicera y por lo tanto puede lanzar hechizos. Además, Lady Iselda puede repetir las tiradas para lanzar hechizos falladas del mismo modo que los Magos de los Altos Elfos. Lady Iselda es una hechicera pero tiene liderazgo 8 y su coste es de 90 puntos. Además, el jugador debe incorporar una unidad de Caballeros del Grial en su ejército.

Despliegue

Ambos ejércitos despliegan en sus zonas tal y como se muestra en el mapa. El despliegue se hace en la forma habitual, desplegando por turno cada jugador una unidad o brigada.

Reglas Especiales

La Torre de la Hechicería: La Torre de la Hechicería cuenta como si fuera una torre (algo realmente obvio) y solamente puede ser dañada por los lanzadores de piedra que forman parte del ejército de Condes Vampiro. Usad las reglas que vienen en el libro para resolver los ataques contra la torre. El jugador Bretoniano puede desplegar tropas en la torre si quiere hacerlo.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

Los atacantes (Condes Vampiro) están realizando un ataque sorpresa al amanecer y por lo tanto tienen el primer turno.

La batalla tiene lugar desde el amanecer hasta el mediodía. Para representar esto, el juego durará seis turnos, representando cada turno, una hora en la batalla original. La batalla también terminará si cualquiera de los ejércitos se retira.

Se aplican las condiciones de victoria del Reglamento. Además se tendrán en cuenta los siguientes bonificadores:

Condes Vampiro:

- ¡Victoria! Si la Torre de Hechicería es destruida.
- +200 puntos Si Lady Iselda es capturada / muerta.

Bretonia:

- +200 puntos Si la Torre de la Hechicería no es destruida.

Beneficios por Victoria

Condes Vampiro: Si la Banshee sobrevive, podrá incluirse en la batalla final y ocupará dos opciones de Héroes.

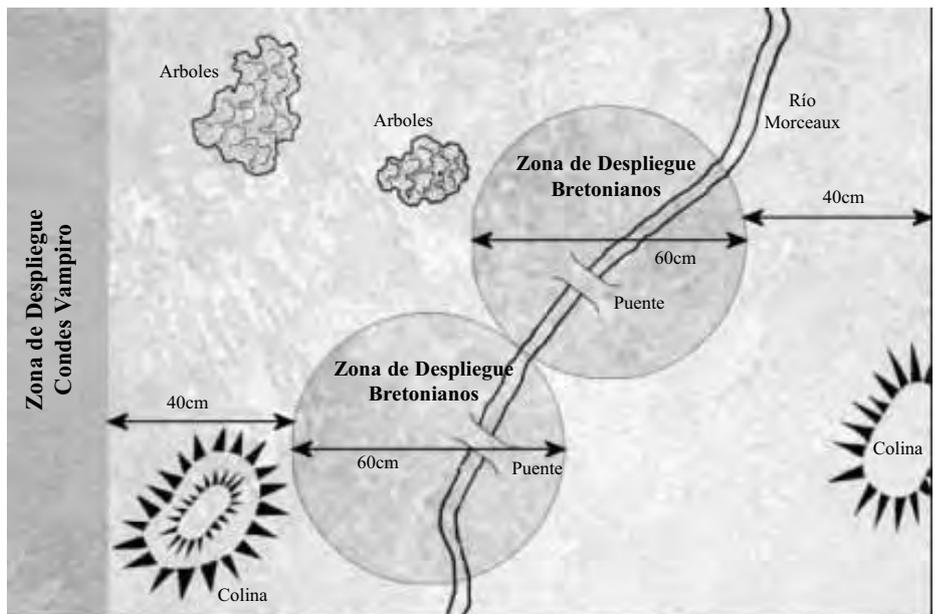
Bretonianos: Si los Bretonianos resultan victoriosos, y si la unidad de Caballeros del Grial no es reducida a una peana o totalmente destruida, entonces podrán dirigirse para ayudar al Duque Gilon. En el escenario final, La Batalla de los Campos de Ceren, el jugador Bretoniano puede incluir una unidad más de Caballeros del Grial de las que estén permitidas, aunque deben pagar el coste de la unidad - 120 puntos.

Además, si Lady Iselda sobrevive, puede incluirse en la batalla final, teniendo en cuenta que ocupará dos opciones de Hechicera.

Escenario 3: La Batalla por los Puentes

El Regreso del Joven Heredero

Debido a que el número de destrozados refugiados de los desolados poblados fronterizos se incrementaba hasta formar un flujo continuo, el Duque Gilon de Aquitania plantó su estandarte de batalla en el castillo de Aquin. Sus heraldos cabalgaron para reunir a los caballeros del Ducado, y dar aviso a sus vecinos del inminente peligro. Poca ayuda podría esperar desde otros lugares que no fueran su territorio, ya que el mal tiempo hacían los caminos y pasos intransitables para el



movimiento de grandes ejércitos. La mayor parte de los caballeros se encontraban en algún lugar hacia el Este, luchando en la guerra del Rey contra los Orcos. Los hombres de Aquitania tendrían que hacer cara a esta amenaza solos.

Mientras el Duque Gilon estaba reuniendo sus fuerzas, su hijo Richemont regresó inesperadamente de su peregrinaje a la Capilla del Grial en Couronne. Había visitado la Gran Capilla de la Dama del Lago y las tumbas de los héroes de Bretonia. Durante el tiempo de ayuno y oración, se quedó dormido en la Gran Capilla. En un sueño tuvo la visión de su hogar asaltado por una terrible horda de No Muertos, y cabalgó inmediatamente de vuelta al castillo de su padre.

Sir Richemont declaró que había encontrado una manera de frustrar el avance de los No Muertos. De acuerdo con el sueño, los vampiros no podían atravesar las corrientes de agua si no era por un puente. Solamente había un par de ellos que cruzaban el río Morceaux a lo largo de muchas millas. La destrucción de estos puentes obligarían a los No Muertos a dar un gran rodeo que daría a los Bretonianos el tiempo que necesitaban para reunir el ejército. Los puentes podían ser destruidos fácilmente por los ingenieros que había en el castillo y Sir Richemont se ofreció para dirigir una fuerza de caballeros para asegurarlos. El consejo

de caballeros estaba dividido. Algunos apoyaban al joven Sir Richemont, en la creencia de que su visión fue enviada por la Dama del Lago, mientras que otros rechazaban el plan tachándolo de temerario y peligroso.

Al final, muchos de los caballeros más jóvenes le siguieron, ya que Sir Richemont gozaba de carisma y popularidad entre sus compañeros Caballeros Andantes. Pero prácticamente todos los Caballeros del Reino y muchos de los soldados prefirieron quedarse, ya que habían prometido permanecer en el castillo y guardar la fortaleza de su señor.

Los Puentes del Río Morceaux

Mientras tanto, el Caballero Oscuro, el más terrible capitán del Duque Rojo y heraldo y campeón del Reino de la Sangre, lideraba la vanguardia del ejército de No Muertos, destruyendo poblados, quemando cultivos y matando a todo ser viviente, hombre o bestia, que tenían la mala suerte de cruzarse en su camino. Los cuerpos eran abandonados sin enterrar, de forma que su maestro pudiera realizar sus rituales Nigrománticos sobre ellos y aumentar su ejército con más muertos vivientes.

Los murciélagos habían sido enviados para explorar por delante del ejército y fueron ellos los que trajeron la noticia del rápido movimiento de la fuerza de caballeros Bretonianos en dirección a los puentes sobre el río Morceaux. El Caballero Oscuro, lleno de ira y soberbia, inmediatamente dirigió sus fuerzas en dirección al río, determinado a destruir a los Bretonianos y asegurar una cabeza de puente para



Las fuerzas del Duque Rojo y los Bretonianos se enfrentan junto al puente del Río Morceaux.
Foto de Games Workshop.

su oscuro señor. Envió sus murciélagos para darle las noticias al Duque Rojo y llegó al río justamente cuando Sir Richemont lo estaba atravesando. Sin perder el tiempo en formar una apropiada línea de batalla cargó, para destruir la ridículamente pequeña fuerza de caballeros que se le oponía.

La Batalla

La Batalla por los Puentes es el tercero de los violento enfrentamientos entre los caballeros de Aquitania y las fuerza de No Muertos del Reino de la Sangre, tal y como es a veces conocido el reino del Duque Rojo. Igual que en los anteriores enfrentamientos, esta batalla influirá en los personajes y tropas disponibles para la batalla final. El resultado de esta batalla determinará si los caballeros de Bretonia conseguirán destruir los puentes y conseguir más tiempo para que el Duque pueda reunir más tropas, o si los No Muertos capturan los puentes intactos, permitiendo que su oscuro señor pueda marchar contra el castillo Aquin sin demora. Si los No Muertos salen victoriosos el ejército Bretoniano será más pequeño que el de los No Muertos en la batalla final.

El Campo de Batalla

Los elementos más importantes en el campo de batalla son los dos antiguos puentes de piedra sobre el río Morceaux. El terreno circundante es llano, con alguna zona arbolada y colinas suaves.

Los Ejércitos

El ejército de los Condes Vampiro se compone de 2000 puntos.

Está liderado por el Caballero Oscuro que tiene el mismo coste y perfil de un General Vampiro.

El ejército Bretoniano se compone de 1500 puntos. Está liderado por Sir Richemont que tiene el mismo perfil y coste de un General Bretoniano.

Despliegue

Los defensores (Bretonianos) despliegan primero, pudiendo situar a 30 cm o menos de cada uno de los dos puentes hasta 500 puntos de ejército en total. El resto de la fuerza Bretoniana (1000 puntos) entra como reserva.

Los atacantes (Condes Vampiro) despliegan a continuación, situando la totalidad de su ejército en su zona de despliegue.

Reglas Especiales

Reservas: La mayoría de la fuerza Bretoniana comienza como reserva. Al principio de cada turno (incluyendo el primero) tira 1D6 por cada brigada o unidad de tropas Bretonianas en reserva. Con un resultado de 4+, coloca la unidad o brigada en cualquier punto de la zona de despliegue de las reservas. La unidad puede recibir órdenes. Los personajes en reserva no es necesario tirar el dado por ellos. Puedes desplegar un personaje por cada brigada que entra en ese turno.

El Río Morceaux: Ninguna unidad (a excepción de las voladoras) puede cruzar el Río Morceaux por otro punto que no sean los puentes. A todos los efectos el Río Marceux cuenta como terreno impasable en este escenario.

Los puentes: Los jugadores solamente pueden cruzar el río por uno de los dos puentes. Cada puente solamente tiene el ancho necesario para que pase una unidad de infantería en columna o las unidad de caballería en formación de línea.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

El primer turno corresponde a los Condes Vampiro.

La batalla se prolonga desde medio día hasta la puesta del sol. Se jugarán 6 turnos, cada turno representa una hora en la batalla original. El juego también finalizará si algún ejército se retira, dando al otro bando la victoria automáticamente.

Los puntos de victoria habituales no se usan en este escenario. En su lugar, se aplican las siguientes condiciones de victoria.

Condes Vampiro:

¡Victoria! Hay al menos una unidad de los Condes Vampiro, compuesta de tres peanas en el lado Bretoniano del río al final de la partida. Esta unidad puede ser de cualquier tipo excepto de Murciélagos.

Bretonia:

¡Victoria! No hay ninguna unidad de Condes Vampiro, compuesta por tres peanas, en el lado Bretoniano del río al final de la partida.



Beneficios por Victoria

Condes Vampiro: Si los Condes Vampiro resultan victoriosos, entonces el ejército del Duque Rojo podrá cruzar el Río Morceaux y atacar Aquitania sin demora. El Duque Gilon no tendrá

tiempo suficiente para reunir sus tropas antes del ataque de los Condes Vampiro. Este sería un gran bonificador para el Duque Rojo cuando se juegue la batalla final.

Bretonianos: Si los Bretonianos resultan victoriosos, sus ingenieros y canteros podrán destruir los puentes sobre el río. Esto obligará a que el Duque Rojo tenga que dar un gran rodeo para cruzar el río. Gracias a ello el Duque Gilon podrá reunir más fuerzas bajo su estandarte. Si esto ocurre, los Bretonianos tendrán un total de 3000 puntos en la batalla final en lugar de 2500.



Escenario 4: La Batalla de los Campos de Ceren

La Caída de la Noche

Las poblaciones fronterizas de Aquitania estaban vacías, arrasadas por el enemigo. Los campos desatendidos y el invierno destrozaría las cosechas. Murciélagos revoloteaban por los cielos, se veían caminar por los campos los espíritus de aquellos que habían muerto y los cuerpos de los recientemente muertos buscaban armas para alzarlas contra sus hijos y hermanos. Cada día que pasaba aumentaba la magnitud de la tropa del Duque Rojo. Cada día acercaba más la victoria a las garras de los No Muertos.

Las linternas y antorchas del Castillo Aquin permanecían encendidas entrada la noche ya que el Duque Gilon y sus consejeros permanecían reunidos en consejo. Los capitanes de los caballeros elucubraban sobre qué acción tomar a continuación. No se podía esperar ayuda del Rey o de los ducados vecinos, muchos de los caballeros estaban involucrados en una dramática guerra contra los Orcos o defendiendo la frontera. Nadie esperaba una guerra aquí, en el corazón de Bretonia. Aquitania se encontraba sola frente a un antiguo demonio.

El consejo estaba dividido. Algunos, dirigidos por el joven Sir Roget, estarían dispuestos a enfrentarse al Duque Rojo en combate singular. Otros, los veteranos, sugerían que se fortificara aún más el castillo de Aquin y se

esperara hasta recibir refuerzos. Al final, el Duque Gilon desechó ambas ideas.

"No podemos esperar que ese ser demoníaco acepte las reglas de la caballería," declaró. "Y no hay suficientes víveres en el castillo para soportar un largo asedio, mientras que nuestros enemigos no necesitan descanso o comida. Ellos no se rebelarán contra su señor ni tampoco crecerá el descontento. Quedaríamos atrapados como ratas. Y también debemos pensar en los habitantes de Aquitania que no obtendrán clemencia de un enemigo despiadado". El viejo duque suspiró pesadamente. "No, nuestra única opción es enfrentarnos al enemigo donde esté, e implorar a la Dama del Lago que traiga la victoria a nuestras armas. ¿Quién está conmigo?. No pediré a nadie que me acompañe contra su voluntad".

Uno a uno los barones y caballeros de Aquitania desenfundaron sus espadas y los colocaron sobre la mesa. Todos ellos prometieron seguir al Duque Gilon hasta la muerte. Conmovido por la lealtad de sus hombres, el Duque Gilon dijo. "Estoy orgulloso de todos". Llamó a sus escuderos, "Traed mi espada y preparad mi Pegaso. ¡El Duque de Aquitania marcha a la guerra!".

Durante días, el ejército de Aquitania se había preparado para marchar y enfrentarse a los No Muertos. Fila tras fila de caballeros cubiertos de relucientes armaduras y adornados con la magnífica heráldica de Aquitania, preparados para defender su tierra. Robustos hombres de armas y diestros arqueros formaban grandes unidades, listos para desafiar a las legiones de No Muertos del Duque Rojo. Los escuderos

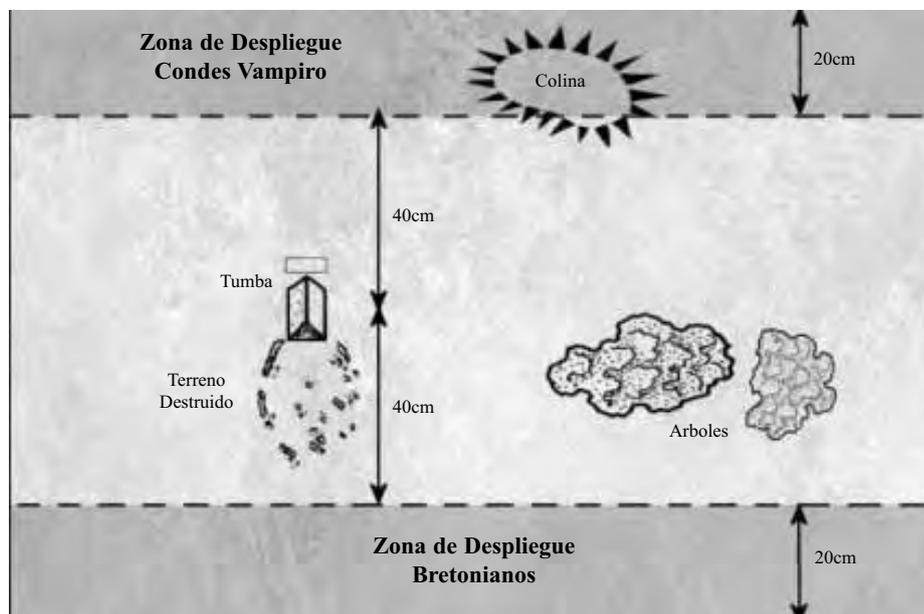
se desplegaron en formación de hostigadores, para explorar el terreno por delante del ejército. El Duke Gilon, montado sobre Fulminer, su leal Pegaso, recibió la ovación de sus fuerzas. Las leyendas dicen que Aquitania no había nunca reunido un ejército mayor ni con más valentía que este que marchaba contra el Duque Rojo.

La Tierra Sagrada

El ejército marchó hacia las puertas del castillo Aquin y desapareció en la oscuridad. El Duque Gilon eligió los campos de Cerem para hacer frente a su enemigo. Aquí, de acuerdo con los juglares, el Rey Louis obtuvo una gran victoria sobre el Duque Rojo.

Además en este sitio sagrado fue enterrado el Duque Galand, un antepasado de Gilon, que cayó luchando valientemente contra los enemigos de Bretonia. Gilon, que conocía bien los sentimientos de sus hombres, sabía que el lugar espolearía a sus tropas a realizar actos heroicos y elevaría su moral. Si los Bretonianos habían sido capaces de derrotar a los No Muertos anteriormente, podrían hacerlo de nuevo.

Medio día después de llegar los Bretonianos a los campos de Ceren, los exploradores informaron que sus enemigos marchaban y llegarían en una hora. De repente, una gran sombra cayó sobre el ejército del Duque Gilon. La oscuridad anunciaba la llegada de sus enemigos. Los rayos del sol estaban ocultos por una enorme masa de grandes murciélagos vampiro, invocados por el Señor Vampiro. Al ritmo del redoble de tambores confeccionados con piel humana, legión tras legión de



esqueletos de huesos amarillentos se aproximaron al campo. Los Zombies formaban detrás de ellos, sus cerebros podridos solo tenían un pensamiento, matar cualquier cosa con vida. Jinetes esqueléticos galopaban como un sombrío recuerdo de los caballeros que también fueron mortales. Y en el centro de la horda, la cara de un blanco marfil del Señor Vampiro que no expresaba ninguna emoción, sus ojos como bolas de fuego que prometían la eterna condenación para todo aquel que osara desafiarle.

El Duque Rojo, que se beneficiaba de tener los sentidos más desarrollados que cualquier mortal, observó el campo de batalla. Su mirada penetró las sombras y descubrió el brillo de la armadura del Duque. Blandió en alto su espada de oro burlándose del tradicional desafío de los caballeros. No habría paz entre estos dos poderosos personajes, uno un caballero caído, el otro un brillante ejemplo de los altos ideales del código de caballería.

El campo de batalla estaba sembrado con los huesos de los héroes de antaño, los guerreros que en cierta ocasión lucharon contra Orcos y Goblins en aquel lugar y levantaron el Reino de Bretonia con su sangre y sacrificio. Pero el Duque Rojo sonrió, sus ojos fríos como el propio invierno, y los vientos de la magia oscura se arremolinaron por el campo, concentrándose en los restos de los guerreros caídos. Los hechizos Nigrománticos del Duque Rojo serían fácilmente lanzados hoy.

Bajo las oscuras alas de los muciélagos, las dos fuerzas se prepararon para la batalla, y los dioses miraron hacia abajo para ser testigos de la lucha por el destino de Aquitania.



La Batalla

La Batalla en los campos de Ceren es la batalla final en esta serie de encuentros entre las fuerzas de No Muertos y las Bretonianas. Cada una de las batallas anteriores tendrán su influencia en el conflicto final, de alguna manera. El resultado de esta batalla decide si el Duque Rojo es derrotado y devuelto al reino de los No Muertos, o si es capaz de levantar su Reino de Sangre.

El Campo de Batalla

El elemento principal de el campo de batalla es la tumba del Duque Galand, situada en el campo de acuerdo al mapa. El resto del escenario consiste en un conjunto de bosques y colinas redondeadas. Preparar el campo de batalla tal y como se muestra en el mapa.

Los Ejércitos

El ejército del Duque Rojo se compone de 3000 puntos, liderados por el propio Duque Rojo. Cualquier bonificación o penalización por las victorias o derrotas de las batallas previas se aplicarán. Si los Condes Vampiro ganaron la Batalla Nocturna en Mercal, podrán tener hasta 3 héroes por cada 1000 puntos, en lugar de los 2 héroes habituales. Además podrán incluir a Renar que contará como dos opciones de nigromantes. El ejército utilizará la lista de ejército del Annual 2003 que puedes encontrar aquí.

El ejército del Duque se compone de 2500 puntos liderados por el Duque Gilon. Cualquier bonificación o penalización por las victorias o derrotas de las batallas previas se aplicarán. Si los Bretonianos ganaron la batalla, la Defensa de la Torre, pueden incluir una unidad adicional de Caballeros del Grial por encima de lo habitualmente permitido. Si los Bretonianos ganaron la tercera batalla, Batalla por los Puentes, entonces podrán aumentar su ejército en 500 puntos hasta un máximo de 3000 puntos. El ejército utilizará la lista de ejército del Annual 2003 que puedes encontrar aquí.

Despliegue

Cada ejército se despliega en su propia zona de despliegue tal y como se muestra en el mapa. Cada ejército



despliega alternativamente sus unidades o brigadas, empezando el jugador que saque el resultado más alto en la tirada de 1D6.

Reglas Especiales

La Tumba: La tumba de Sir Galand es un lugar sagrado. Mientras que la tumba permanezca en pie, dispersará el flujo de magia oscura y los hechizos Nigrománticos no tendrán efecto. Para representar esto, cualquier hechizo lanzado con éxito por cualquiera de los Nigromantes de los Condes Vampiro, quedará dispersado con un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. Si una unidad de Condes Vampiro se acerca a 10 cm o menos de la tumba, se considera que ha sido profanada y esta dispersión especial se pierde inmediatamente por el resto de la batalla.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

Los Bretonianos tienen el primer turno.

La batalla dura desde el mediodía hasta el anochecer. Para representar esto, el juego dura ocho turnos.

Se determina quién ha ganado de la forma normal, contando los Puntos de Victoria.

Si los Condes Vampiro ganan la batalla final, el ejército de Aquitania es masacrado y el Duque Rojo levantará su Reino Sangriento en medio de Bretonia. Aún cuando el Rey Bretoniano derrote al Duque Rojo posteriormente y lo mate, Aquitania no se recuperará y quedará siendo poco más que una estéril tierra yerma.

Si los Bretonianos vencen y destruyen la horda de No Muertos del Duque Rojo, estos serán expulsados de Aquitania y quedarán definitivamente muertos. Aquitania prosperará y el modo de vida de los Bretonianos permanecerá durante los años venideros.

LISTAS DE EJERCITO (2)

Legión Negra - Por : Anónimo / Traducción : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)
 Perdidos y Condenados - Por : Audrey Ewing / Traducción : Martillo de Herejes

Este es la segunda parte de la serie de artículos donde presentamos la traducción de las listas de ejército de Epic: Armageddon. Al estar este número dedicado a los Zombies, se me ha ocurrido presentar la lista de ejército de los Perdidos y Condenados (no son Zombies, pero podrían pasar por ellos). Para aprovechar que parte de las unidades y reglas de los Perdidos y Condenados son las mismas que para las Legiones del Caos, incluiré la lista de ejército de la Legión Negra. Estas dos listas de ejército son totalmente oficiales.

EL CAOS

Hace diez mil años, el Imperio del Hombre fue presa de una devastadora guerra civil conocida como la Herejía de Horus. La mitad de las Legiones de Marines Espaciales se rebelaron contra el "Falso Emperador" bajo el persuasivo y corrupto liderazgo del Señor de la Guerra Horus, un antiguo caudillo del Emperador que cayó bajo el dominio del Caos. Los Marines Espaciales lucharon hermano contra hermano, culminando la guerra en una batalla final en el Palacio del Emperador en la Sagrada Tierra.

Aunque las fuerzas del Imperio se alzaron victoriosas, el Emperador de la Humanidad fue mortalmente herido y enclaustrado en el Trono Dorado para mantenerlo con vida. Mientras tanto, los Marines Espaciales rebeldes supervivientes huyeron al Ojo del Terror, una enorme tormenta de disformidad en el borde noroeste de la galaxia. Allí, la disformidad se mezcla con el espacio real y los Demonios del Caos pueden manifestarse.

Los Marines Espaciales traidores se refugiaron en el Ojo del Terror, lanzando asaltos y Cruzadas Negras desde sus bases en el torbellino. Estos Marines Espaciales del Caos se convirtieron en una plaga sin fin para el Imperio, causando el caos en el nombre de sus Dioses del Caos.

Los Marines Espaciales del Caos tienen la mayoría de las capacidades de los Marines Espaciales normales, aunque también tienen habilidades del Caos y equipo que los hacen únicos. Cada uno de los cuatro Dioses del Caos tienen Marines Espaciales del Caos devotos a sus cultos, desde los Marines Ruidosos al servicio de Slaanesh hasta los Marines de Plaga al servicio de Nurgle. Ellos pueden desatar horrores indescriptibles a sus oponentes, desde hordas de Demonios hasta los Profanadores del Caos. Pueden organizarse en un número infinito de maneras distintas, lo cual es apropiado

debido a que el Caos personifica el desorden.

Reglas Especiales

Todos los ejércitos del Caos (incluidos los de la Legión Negra y de los Perdidos y Condenados, que presentamos aquí) siguen las siguientes Reglas Especiales.

Fase de Estrategia

Los Poderes del Caos son rápidos en castigar o recompensar a sus campeones. Si en la fase de estrategia el jugador del Caos saca un 6 se verá recompensado por su perspicacia táctica con 1D3 demonios menores adicionales en su *Fondo Demoníaco* (ver más adelante). Si el jugador del Caos saca un 1 sus patrones le retirarán su apoyo y el jugador deberá retirar 1D3 demonios menores de su *Fondo Demoníaco*. En el caso de que no quedaran demonios menores o el jugador no tuviera *Fondo Demoníaco* estos resultados no tendrán ningún otro efecto.

Facciones

Cada formación de un ejército de Perdidos y Condenados pertenece a una facción que jura lealtad a uno de los dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch), o el Caos Absoluto. Debes decidir a que facción pertenece cada formación de tu ejército antes de la batalla y anotarlo en tu lista de ejército. Con la excepción de las formaciones que sirven al Caos Absoluto, las diferentes facciones no se llevan bien, y algunas arrastran odios milenarios entre ellas. Aunque las diferentes facciones se unirán bajo el mando de un poderoso Demagogo para luchar contra un enemigo común su enemistad puede causar problemas durante la batalla. Esto se representa mediante las siguientes reglas:

Las formaciones seguidoras de Khorne odian a los seguidores de Slaanesh, y viceversa.

Las formaciones seguidoras de Tzeentch odian a



aquellas que sirven a Nurgle y viceversa.

Una formación que no tiene elementos a menos de 30 cm de una formación *odiada* recibe un modificador de +1 a su chequeo de iniciativa. Si hay algún elemento a menos de 30 cm el bono se perderá. Este modificador solo se aplica a unidades que están en el tablero; aeronaves, naves espaciales y cualquier otra formación que no este en juego nunca reciben el modificador.

Unidades Invocadas

Las formaciones que compran la mejora de *Pacto Demoníaco* (ver lista de ejército) podrán invocar demonios al campo de batalla. Para invocar demonios un jugador debe comprar un *Fondo Demoníaco* desde el cual todas las formaciones con la mejora *Pacto Demoníaco* podrán invocarlos. Los demonios del *Fondo Demoníaco* serán comprados y anotados solamente como demonios menores o grandes demonios, no por su facción. Será la facción de la la formación invocadora la que dicte que tipo de demonios son invocados (ver mas abajo). Los jugadores deberán anotar el contenido de su *Fondo Demoníaco* o usar marcadores para indicar el número de demonios menores y grandes demonios que están disponibles para invocar. El oponente del jugador del Caos podrá ver el número y tipo de demonios restantes en el *Fondo Demoníaco*. El *Fondo Demoníaco* se mantendrá fuera del tablero y los demonios se retiraran del conforme sean invocados en el tablero.

Cuando la formación actúe, pero antes de que se realice el chequeo de activación, la formación podrá invocar unidades demoníacas del *Fondo Demoníaco*. La invocación te permite llamar 2D3 puntos de invocación desde el *Fondo Demoníaco* al campo de batalla (el coste en puntos de invocación que cuesta cada unidad estará descrito en su ficha, pero por lo general un gran demonio cuesta 8 puntos y el resto cuestan 1 punto de invocación cada uno). Los puntos de invocación se usaran obligatoriamente para invocar unidades demoníacas desde el *Fondo Demoníaco* y dichas unidades serán puestas en juego inmediatamente. Si por alguna razón los puntos de invocación no son utilizados se perderán y no podrán ser utilizados en turnos posteriores.

Solo podrás invocar tantos demonios como te queden en tu *Fondo Demoníaco*. Las unidades demoníacas restantes podrán ser invocadas en un

turno posterior. Las unidades demoníacas destruidas serán retiradas del juego y no volverán al *Fondo Demoníaco*. Las formaciones que no hayan comprado la mejora de *Pacto Demoníaco* no podrán invocar demonios.

Los jugadores solo podrán tener un gran demonio de cada facción presente en el ejército sobre el tablero en cada momento. Por ejemplo, si tú has invocado un Devorador de Almas no podrás invocar otro hasta que el primero haya sido retirado del juego.

Las unidades invocadas deben situarse a 5 cm o menos de cualquier elemento de su formación, sin contar para ello el resto de unidades invocadas que ya hayan sido colocadas. No podrán ser colocadas en la zona de control de una unidad enemiga ni en terreno impasable. El tipo de unidad invocada dependerá de la facción a la que pertenezca la formación tal y como sigue:

| Facción | Demonios |
|----------|---|
| Khorne | Devorador de Almas, Desangradores |
| Nurgle | Gran Inmundicia, Portadores de Plaga |
| Slaanesh | Guardián de Secretos, Diablillas |
| Tzeentch | Señor de la Transformación, Incineradores |
| Todas | Bestias Demoníacas |

Las unidades invocadas cuentan como parte de la formación a todos los efectos mientras permanezcan en juego. La única excepción a las reglas es que una unidad invocada al ser destruida no genera un marcador de explosión para la formación. Cuentan como unidades normales para el resto de los efectos y contarán para superar en número al oponente en asaltos o para estar desmoralizados (formación rota) por marcadores de explosión, etc. Ten en cuenta que los demonios muertos en un asalto cuentan para el número de unidades muertas por el enemigo para calcular los modificadores al resultado de la tirada de dados.

Las unidades invocadas permanecerán en el campo de batalla hasta la fase Final del turno que fueron invocadas. En la fase de reagrupamiento, después de que la formación intente reagrupar, todas las unidades invocadas se desvanecen retornando a la disformidad y son retiradas del juego a no ser que la formación posea una unidad con *Foco Demoníaco* (ver más adelante). Las unidades invocadas que se retiran del juego no vuelve al *Fondo Demoníaco*. Ten en cuenta que esto puede hacer

que una formación se desmoralice si el numero de marcadores de explosión es mayor que el de unidades en juego tras retirar las unidades invocadas. Cualquier unidad invocada retornará a la disformidad si la formación quedará rota.

Invocación Mejorada

Algunas unidades del Caos tienen la habilidad *Invocación Mejorada* (+x). La unidades con esta habilidad añaden un numero de puntos de invocación igual a "x" cuando la formación invoca demonios. Por ejemplo, una unidad con *Invocación Mejorada* (+2D3) permitiría a una formación con *Pacto Demoníaco* tirar 4D3 a la hora de calcular los puntos de invocación en lugar de los 2D3 habituales. Ten en cuenta que solo recibirás el bono en los puntos de invocación si compraste la mejora *Pacto Demoníaco* para la formación.



Foco Demoníaco

Ciertas unidades del Caos están marcadas como *Foco Demoníaco*. Las unidades con esta habilidad pueden conservar las unidades invocadas que permanezcan en juego con la formación. Las unidades invocadas no se desvanecerán en la disformidad tras la fase de reagrupamiento. Las unidades con *Foco Demoníaco* no podrán usarse para conservar unidades invocadas si la formación esta rota.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

SEÑOR MARINE ESPACIAL DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Personaje | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Arma Demoníaca | (contacto) | Arma de Asalto | Macro arma, Ataque Extra (+1) | |
| Rayo de Disformidad | (15 cm) | Armas Ligeras | Macro arma, Ataque Extra (+1) | |



Notas: Los Señores Marines Espaciales del Caos pueden ser de tres tipos: Señor de la Guerra, Hechicero o Señor. Todos son *Personajes* y tienen las habilidades especiales de *Líder*, *Comandante* y *Salvación Invulnerable*. Los Señores de la Guerra tienen además la habilidad especial de *Comandante Supremo*. Los Hechiceros tienen el Rayo de Disformidad (descrito arriba) en lugar del Arma Demoníaca.

PRINCIPE DEMONIO

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------------|---------------|-------------------|---|---------|
| Infantería | 15 cm (30 cm) | 3+ (4+) | 3+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Arma Poseída | (contacto) | Arma de Asalto | Macro arma, Ataque Extra (+2), Mata Titanes (1) | |
| Ráfaga de Disformidad | (15 cm) | Armas Ligeras | Macro arma, Ataque Extra (+1), Mata Titanes (1) | |



Notas: *Líder*, *Comandante*, *Inmune al Miedo*, *Blindaje Reforzado*, *Teleportación*. El Príncipe Demonio puede tener alas. Si se escoge esta opción contará como que tiene *Dispositivo de Salto* y su velocidad se incrementará hasta 30 cm, sin embargo su salvación se reduce a 4+. Los valores diferentes que obtiene por tener alas se muestran entre paréntesis arriba. Si se escoge como sustituto de un Señor de la Guerra, el Príncipe Demonio contará como *Comandante Supremo*.

PORTADOR DE RELIQUIA DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Personaje | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Ninguna | | | | |

Notas: *Personaje*, *Líder*, *Foco Demoníaco* y *Salvación Invulnerable*.

CAMPEÓN DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------------|------------|-------------------|-----------------------------------|---------|
| Personaje | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Artefacto Demoníaco | (contacto) | Arma de Asalto | Golpea primero, Ataque Extra (+1) | |
| Ráfaga Demoníaca | (15 cm) | Armas Ligeras | Golpea primero, Ataque Extra (+1) | |

Notas: *Personaje*, *Salvación Invulnerable*, *Invocación Mejorada* (+2D3). Un Campeón del Caos está equipado dependiendo de la facción de la formación a la que pertenece. Los Campeones de Khorne, Nurgle y del Caos Absoluto llevan un Artefacto Demoníaco. Los Campeones de Slaanesh y Tzeentch tienen Ráfaga Demoníaca.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólters | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Cañón Automático | 45 cm | AP5+/AT6+ | - | |



ESCUADRA DE MOTOCICLETAS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| 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*.

ELEGIDOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------------------------------|---------------------|------------------------------|--------------------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 3+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Combi-bólters | (15 cm) | Armas Ligeras | Macro arma, Ataques extra (+1) | |
| Armas de Energía 2 x Cañón Segador | (Contacto) 30 cm | Armas de Asalto AP4+/AT6+ | | |



Notas: Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Teleportación.

BERSERKERS DE KHORNE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 2+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Pistolas Bólters | (15 cm) | Armas Ligeras | | |
| Espadas Sierra | (Contacto) | Armas de Asalto | | |



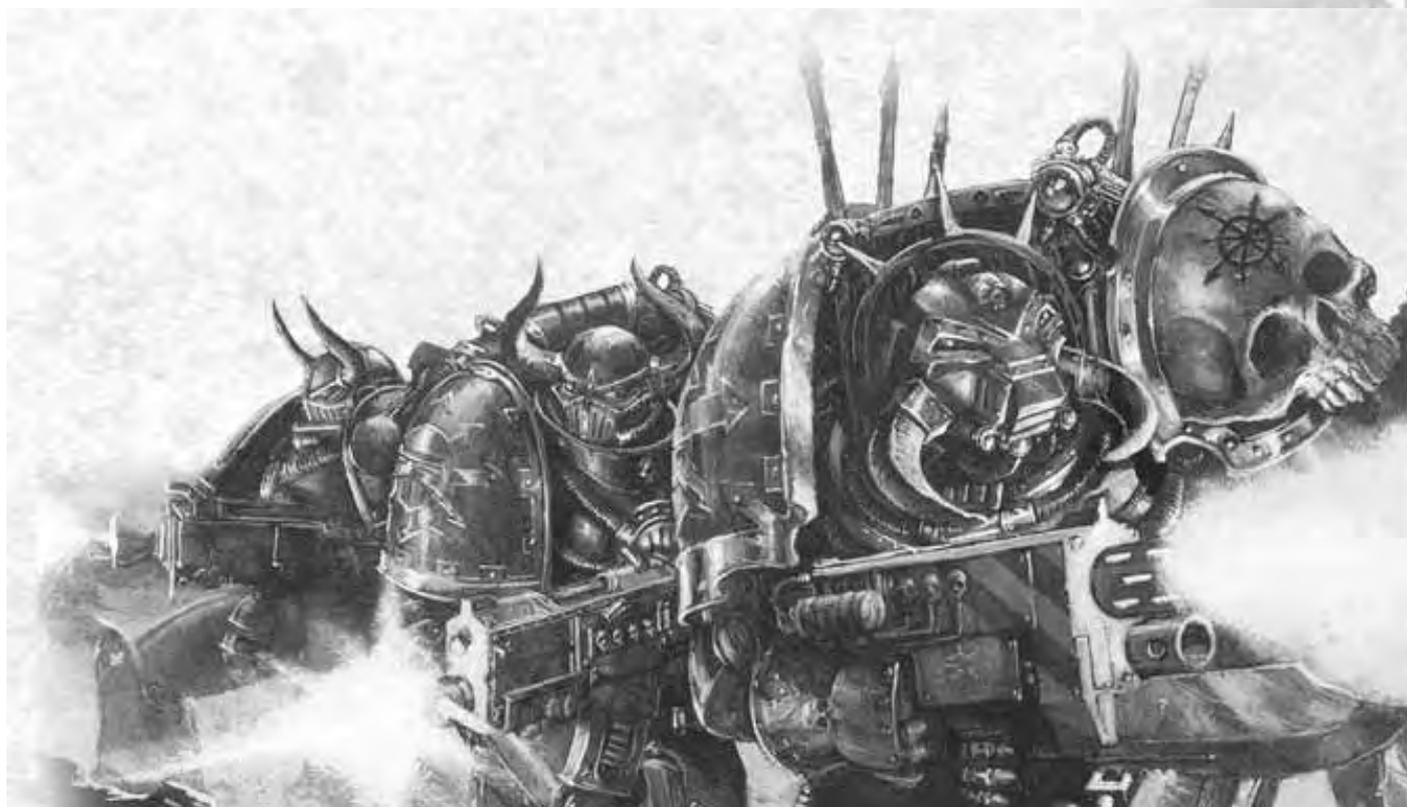
Notas: Inmune al Miedo.

MARINES RUIDOSOS DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 4+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Destructores Sónicos | (15 cm) | Armas Ligeras | Disrupción | |
| Amplificador Sónico | 30 cm | AP5+/AT6+ | | |



Notas: Inmune al Miedo.



MARINES DE PLAGA DE NURGLE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 3+ | 3+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólters | (15 cm) | Armas Ligeras | | |
| Cuchillos de Plaga | (Contacto) | Armas de Asalto | | |



Notas: Inmune al Miedo.

MIL HIJOS DE TZEENTCH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 5+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólter | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |



Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.*

ARRASADORES MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 3+ | 2+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| 3 x Armas Corporales | 45 cm | AP5+/AT5+/AA5+ | - | |

Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo, Teleportación.*



RAPAXES MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 30 cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Armas de Fusión | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Espadas Sierra | (Contacto) | Armas de Asalto | - | |

Notas: *Dispositivos de Salto.*

ANIQUILADORES MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 5+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| 2 x Cañones Automáticos | 45 cm | AP5+/AT6+ | - | |



RHINO DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Blindado | 30 cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólter de Asalto | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |



Notas: *Transporte (puede transportar dos de las siguientes unidades: Marines Espaciales del Caos, Berserkers de Khorne, Marines Ruidosos de Slaanesh, Marines de Plaga de Nurgle, Mil Hijos de Tzeentch y Aniquiladores).*

PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| 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 Bólder Pesado | 30 cm | AP5+ | - | |



LAND RAIDER DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| 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+ | - | |
| Bólder Pesado Acoplado | 30 cm | AP4+ | - | |



Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Transporte (puede transportar una unidad de Elegidos o dos de las siguientes unidades: Marines Espaciales del Caos, Berserkers de Khorne, Marines Ruidosos de Slaanesh, Marines de Plaga de Nurgle, Mil Hijos de Tzeentch y Aniquiladores).*

DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Vehículo Blindado | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Puño de Combate | (contacto) | Arma de Asalto | Macro arma, Ataque Extra (+1) | |
| Cañón Automático Acoplado | 45 cm | AP4+/AT5+ | - | |

Notas: *Caminante, Inmune al Miedo.*

PROFANADOR DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------------|------------|-------------------|-------------------------------------|---------|
| Vehículo Blindado | 15 cm | 4+ | 4+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañón Profanador | 75 cm | AP4+/AT4+ | - | |
| o | 75 cm | 1BP | Fuego Indirecto | |
| Cañón Láser Acoplado | 45 cm | AT4+ | - | |
| Lanzallamas Pesado Profanador | 15 cm | AP4+ | Ignora Cobertura | |
| y | (15 cm) | Armas Ligeras | Ataque Extra (+1), Ignora Cobertura | |
| Garras de Batalla | (contacto) | Armas de Asalto | Ataque Extra (+1), Macro Arma | |



Notas: *Inmune al Miedo, Salvación Invulnerable, Caminante.*



RUEDA DE LA MUERTE DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|----------|-----------------|---------|
| Máquina de Guerra | 30 cm | 4+ | 5+ | 3+ |



| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas |
|-------------------|---------|-------------------|----------------|
| 2 x Cañón Segador | 30 cm | AP4+/AT6+ | Arco Izquierdo |
| 2 x Cañón Segador | 30 cm | AP4+/AT6+ | Arco Derecho |
| Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | Arco Izquierdo |
| Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | Arco Derecho |

Capacidad de Daño 4. 2 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: Los estabilizadores giroscópicos de la Rueda de la Muerte están dañados. La Rueda de la Muerte mueve 3D6 cm en una dirección aleatoria (parándose si choca con terreno impasable o con otra máquina de guerra) infligiendo un impacto a cada unidad por la que pase por encima, luego se estrella y resulta destruída.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.*

DIEZMADOR DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|----------|-----------------|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |

| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas |
|----------------------------|---------|-------------------|----------------|
| 2 x Cañón Segador Acoplado | 30 cm | AP4+/AT6+ | Arco Izquierdo |
| 2 x Cañón Segador Acoplado | 30 cm | AP4+/AT6+ | Arco Derecho |
| Cañón Diezmador | 75 cm | AP4+/AT4+ | Arco Frontal |

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: La munición del Diezmador explota. El Diezmador es destruído y todas las unidades a menos de 5 cm de la miniatura sufre un impacto con un 6+.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.*

LAS LEGIONES DE TITANES DEL CAOS

Durante la Herejía de Horus, la mitad de los Adeptus Mechanicus, incluidos varios cientos de Legiones de Titanes, se volvieron al Caos, llevándose consigo sus poderosas máquinas de guerra. Los Titanes del Caos son normalmente bastante similares a sus contrapartes Imperiales, pero su larga exposición a la maligna influencia del Caos y de la disformidad ha cambiado a la mayoría de ellos. En algunos casos su tripulación se ha mezclado con la maquinaria del Titán, haciendo imposible determinar donde terminan unos y empieza la otra. En otros casos las tripulaciones se han ofrecido a sí mismos y sus armas a uno de los cuatro grandes poderes del Caos.

Reglas Especiales

Campos de Vacío del Caos

Los Titanes del Caos 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 Tiroteo 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).



Un Titán Reaver del Caos aparece en las pantallas de una base Imperial bajo ataque de una horda del Caos. Imagen de Jose Antonio.

TITÁN DEL CAOS BANELORD

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------------|------------|-------------------|---|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 2+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Lanzamisiles Múltiple | 60 cm | 6 x 2BP | Fuego Indirecto, Disparo Único | |
| Cañón Hellstrike | 60 cm | 3BP | Macro Arma, Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal | |
| Puño de Muerte | 30 cm | 4 x AP4+/AT4+ | Arco Fijo Frontal | |
| o | (contacto) | Arma de Asalto | Ataques Extra (+2) Macro Arma, Mata Titanes (1D3) | |
| Cabeza de Batalla | (15 cm) | Armas Ligeras | Ataques Extra (+2), Arco Fijo Frontal | |
| Cola | 75 cm | AP4+/AT4+ | | |
| o | (contacto) | Arma de Asalto | Ataque Extra (+1) | |



Capacidad de Daño 8. 6 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El Banelord ha entrado en un estado de furia demoníaca e inmediatamente se mueve 3D6 en una dirección aleatoria. Si este movimiento conduce al Banelord 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 pasa por encima o a través de otra unidad, ésta sufrirá un impacto con un 4+ en 1D6 (realiza las tiradas de salvación de forma normal).

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior 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 DEL CAOS RAVAGER

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------------|------------|-------------------|---------------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 20 cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Incinerador de Muerte | 45 cm | MW2+ | Ignora Cobertura, Mata Titanes | |
| 2 x Tormenta de Muerte | 45 cm | 4 x AP4+/AT4+ | | |
| Cabeza de Batalla | (15 cm) | Armas Ligeras | Ataques Extra (+2), Arco Fijo Frontal | |
| Cola | 75 cm | AP4+/AT4+ | | |
| o | (contacto) | Arma de Asalto | Ataque Extra (+1) | |



Capacidad de Daño 6. 4 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El reactor de plasma del Ravager ha sido dañado. Tira 1D6 en la Fase Final de cada turno. Con un resultado de 1 el reactor explota destruyendo el Ravager, con 2-3 el Ravager 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 Ravager 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 DEL CAOS FERAL

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|-----------|-------------------|---------------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 30 cm | 5+ | 4+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Tormenta de Muerte | 45 cm | 4 x AP4+/AT4+ | | |
| Cabeza de Batalla | (15 cm) | Armas Ligeras | Ataques Extra (+2), Arco Fijo Frontal | |
| Boca del Infierno | 30 cm | 3BP | Macro Arma, Ignora Cobertura | |



Capacidad de Daño 3. 2 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El Feral se ha desequilibrado y se tambalea. Mueve al Warhound 1D6 cm en una dirección aleatoria. Si este movimiento conduce al Feral 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.*

ARMADA DEL CAOS

CAZA SWIFTDEATH DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|-------------------|-------------------|---------|
| Aeronave | Caza | 6+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólters de Asalto | 15 cm | AP4+/AA5+ | Arco Fijo Frontal | |
| Bólters Pesado | 30 cm | AP5+/AA6+ | Arco Fijo Frontal | |

CAZA-BOMBARDERO HELLTALON DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------|
| Aeronave | Caza-Bombardero | 5+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Lanzamisiles | 45 cm | AP5+/AT6+ | Arco Fijo Frontal | |
| Cañones Láser Acoplados | 45 cm | AT4+/AA4+ | Arco Fijo Frontal | |
| Bombas Incendiarias | 15 cm | 2BP | Arco Fijo Frontal | |



CRUCERO DE LA ARMADA DEL CAOS CLASE DEVASTADOR

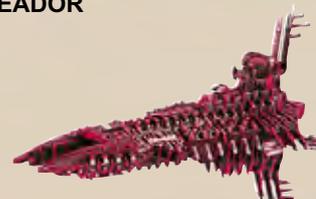
| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------------|-----------|-------------------|--------------------|---------|
| Nave Espacial | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bombardeo Orbital | - | 3BP | Macro arma | |
| Ataque de Precisión | - | MW2+ | Mata titanes (1D3) | |



Notas: Transporte (puede transportar veinte unidades que pueden desplegarse con Dreadclaws).

ACORAZADO DE LA ARMADA DEL CAOS CLASE SAQUEADOR

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|-----------|-------------------|--------------------|---------|
| Nave Espacial | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bombardeo Orbital | - | 3BP | Macro arma | |
| 3 x Ataque de Precisión | - | MW2+ | Mata titanes (1D3) | |



Notas: Transporte (puede transportar cuarenta unidades que pueden desplegarse con Dreadclaws).

Dreadclaw DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| 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 no incluya ningún vehículo (salvo Dreadnoughts). Después de que la Dreadclaw desembarque, sus misiles Deathwind atacará a todas las unidades enemigas que estén a menos de 15 cm. Cada formación recibirá un Marcador de Explosión por estar bajo fuego enemigo y otro marcador por cada baja sufrida. Después las tropas transportadas en la Dreadclaw 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 Dreadclaw. Las Dreadclaws no pueden utilizarse para declarar fuego cruzado.

Concepto de diseño: En realidad, cada unidad de Marines Espaciales del Caos de la formación irá a bordo de una Dreadclaw. 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 Dreadclaws.



DEMONIOS DEL CAOS

DEVORADOR DE ALMAS: GRAN DEMONIO DE KHORNE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|------------|-------------------|----------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 30 cm | 4+ | 3+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Hacha de Khorne | (contacto) | Arma de Asalto | Ataques Extra (+2), Mata Titanes | |
| Látigo Devoraalmas | (contacto) | Arma de Asalta | Ataque Extra (+1), Mata Titanes | |

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El Demonio es devuelto a la disformidad. Puede llevarse consigo otras unidades a menos de 5 cm con un 6 en 1D6.

Notas: *Inspirador, Caminante, Alas (cuenta como Dispositivo de Salto), Salvación Invulnerable, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.* Cuesta 8 puntos de invocación.



DESANGRADORES DE KHORNE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|------------|-------------------|-------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 4+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Hachas Infernales | (contacto) | Armas de Asalto | Ataque Extra (+1) | |

Notas: *Salvación Invulnerable.* Cuesta 1 punto de invocación.



GRAN INMUNDICIA: GRAN DEMONIO DE NURGLE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------------|-----------------------|-------------------|---|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Enjambre de Nurgletes | (contacto) | Arma de Asalto | Ataque Extra (+1) | |
| Torrente de Corrupción | (15 cm) | Armas Ligeras | Ignora Cobertura, Disrupción, Ataque Extra (+1) | |
| y | Plantilla Lanzallamas | AP4+/AT5+ | Ignora Cobertura, Disrupción | |

Capacidad de Daño 4. Efecto Impacto Crítico: El Demonio es devuelto a la disformidad. Puede llevarse consigo otras unidades a menos de 5 cm con un 6 en 1D6.

Notas: *Inspirador, Caminante, Salvación Invulnerable, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.* Cuesta 8 puntos de invocación.



PORTADORES DE PLAGA DE NURGLE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 3+ | 3+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Espadas de Plaga | (contacto) | Armas de Asalto | | |
| Plaga de Moscas | (15 cm) | Armas Ligeras | | |

Notas: *Salvación Invulnerable.* Cuesta 1 punto de invocación.



SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN: GRAN DEMONIO DE TZEENTCH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 30 cm | 4+ | 5+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Mirada Fulminante | 45 cm | 2 x MW3+ | Macro Arma | |
| y | (15 cm) | Armas Ligeras | Ataque Extra (+1), Macro Arma | |
| Bastón Divino | (Contacto) | AP4+/AT5+ | Ignora Cobertura, Disrupción | |

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El Demonio es devuelto a la disformidad. Puede llevarse consigo otras unidades a menos de 5 cm con un 6 en 1D6.

Notas: *Inspirador, Caminante, Alas (cuenta como Dispositivo de Salto), Salvación Invulnerable, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.* Cuesta 8 puntos de invocación.



INCINERADORES DE TZEENTCH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 5+ | 5+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Llamas de Tzeentch y | (contacto) (15 cm) | Armas de Asalto Armas Ligeras | Ataque Extra (+1) | |

Notas: *Salvación Invulnerable*. Cuesta 1 punto de invocación.



GUARDIÁN DE LOS SECRETOS: GRAN DEMONIO DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|------------------|---------------------------|---|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 3+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Mirada de Slaanesh y | 30 cm (15 cm) | 3 x MW4+ Armas Ligeras | Macro Arma Ataque Extra (+1), Macro Arma, Golpea Primero | |
| Látigo de los Tormentos | (contacto) | Arma de Asalto | Ataque Extra (+1), Macro Arma, Golpea Primero | |

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El Demonio es devuelto a la disformidad. Puede llevarse consigo otras unidades a menos de 5 cm con un 6 en 1D6.

Notas: *Inspirador*, *Caminante*, *Salvación Invulnerable*, *Blindaje Reforzado*, *Inmune al Miedo*. Cuesta 8 puntos de invocación.



DIABLILLAS DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 3+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Garras Demoníacas | (contacto) | Armas de Asalto | Golpea Primero | |

Notas: *Salvación Invulnerable*. Cuesta 1 punto de invocación.



BESTIAS DEMONÍACAS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 20 cm | 4+ | 3+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Garras y Colmillos | (contacto) | Armas de Asalto | - | |

Notas: *Salvación Invulnerable*, *Infiltrador*. Cuesta 1 punto de invocación.



CONGREGACIÓN STIGMATUS

DEMAGOGO (Líder Cultista, Magus, ...)

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 6+ | 5+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Armas de Fuego | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Armas Pesadas | 30 cm | AP6+/AT6+ | - | |
| Arma Demonio | (contacto) | Armas de Asalto | Macro Arma, Ataque Extra (+1) | |
| Poderes Arcanos | 30 cm | MW6+ | Macro Arma | |

Notas: *Salvación Invulnerable, Invocación Mejorada (+2D3).*

CAMPEÓN DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|---------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólters | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Armas Pesadas | 30 cm | AP6+/AT6+ | - | |
| Arma Demonio | (contacto) | Armas de Asalto | Macro Arma, Ataque Extra (+1) | |

Notas: *Comandante, Líder, Salvación Invulnerable.*

ARCHIHEREJE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Personaje | - | - | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Ninguna | | | | |

Notas: *Personaje, Comandante Supremo.*

CULTISTAS DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | ninguna | 5+ | 6+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Armas de Fuego | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Armas Pesadas | 30 cm | AP6+/AT6+ | - | |



MUTANTES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 6+ | 4+ | 6+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Armas de Fuego | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |
| Armas Improvisadas | (contacto) | Armas de Asalto | - | |



GRANDES MUTANTES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|------------|-------------------|-------------------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 3+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Grandes Armas | (contacto) | Armas de Asalto | Macro Arma, Ataque Extra (+1) | |
| Ametralladora Pesada | 30 cm | AP5+ | - | |
| y | (15 cm) | Armas Ligeras | - | |

Notas: Los grandes mutantes son lo suficientemente Fuertes para empuñar una ametralladora pesada de la misma manera que otros usan una pistola, es por ello por lo que tienen un valor tan alto en tiroteos.

ENGENDROS DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|------------|-------------------|----------------------|---------|
| Infantería | 15 cm | 3+ | 3+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Mutaciones Horribles | (contacto) | Armas de Asalto | Ataques Extra (+1D3) | |

Notas: *Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo.*

MASTINES DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 30 cm | 6+ | 4+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Dientes | (contacto) | Armas de Asalto | - | |

ZOMBIES DE PLAGA

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|------------------|------------|-------------------|-----------------|---------|
| Infantería | 10 cm | 5+ | 6+ | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Garras y Dientes | (contacto) | Armas de Asalto | | |

Notas: *Infiltradores, Inmune al Miedo.* Trata la infestación como una *Teleportación*, pero después de situar una unidad tira 3D6 para ver el total de unidades de Zombies de Plaga a desplegar, luego tira para situar Marcadores de Explosión de la forma habitual para una teleportación. Los zombies de plaga pueden disputar objetivos pero no pueden ocuparlos.

TRANSPORTE TERRESTRE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Ligero | 30 cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Armas Pesadas | 30 cm | AP5+/AT6+ | - | |

Notas: *Transporte (puede transportar dos de las siguientes unidades: Demagogo, Campeón de los Marines del Caos, Príncipe Demonio, Engendro del Caos, Cultistas, Mutantes, Fuego de Apoyo Traidor, Grandes Mutantes o Mastines del Caos. El Príncipe Demonio, el Engendro del Caos y los Grandes Mutantes ocupan dos espacios de transporte por cada unidad).*

ALTAR DEL CAOS

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|----------------------|-----------------|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Tecnología Arcana | 45 cm | 1D3 x AP4+/AT4+/AA4+ | | |

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El altar es absorbido por la disformidad. Retíralo del juego.

Notas: *Blindaje Reforzado, Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo, Inspirador, Invocación Mejorada (+2), Foco Demoníaco.*

INGENIOS DEMONIACOS DEL CAOS

SEÑOR DE LAS BATALLAS DE KHORNE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|------------|-------------------|--------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 25 cm | 4+ | 2+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Tormenta de Muerte | 45 cm | 4 x AP4+/AT4+ | - | |
| Puño Sierra | (contacto) | Arma de Asalto | Macro Arma, Ataques Extra (+3) | |
| 2 x Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | - | |

Capacidad de Daño 6. Efecto Impacto Crítico: El Señor de las Batallas es impulsado por una rabia demoníaca y mueve inmediatamente 3D6 cm en una dirección aleatoria. Si este movimiento hace que el Señor de las Batallas atraviese terreno difícil o a otra unidad que impida su movimiento se situará en contacto con el obstáculo y sufrirá un punto de daño adicional. Si el Señor de las Batallas atraviesa otra unidad esta sufrirá un impacto con 4+ en 1D6 (aunque podrá hacer tiradas de salvación de forma normal).

Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Inmune al Miedo.*



INGENIOS DEMONIACOS DE ASALTO DE KHORNE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------------------|-----------|-------------------|----------------------|---------|
| Vehículo Blindado | 25 cm | 4+ | 3+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañones Sangrientos | 30 cm | 2 x AP4+/AT5+ | - | |
| Pinchos y Cuchillas Demoníacas | 30 cm | AP5+ | Ataques Extra (+1D3) | |

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.*

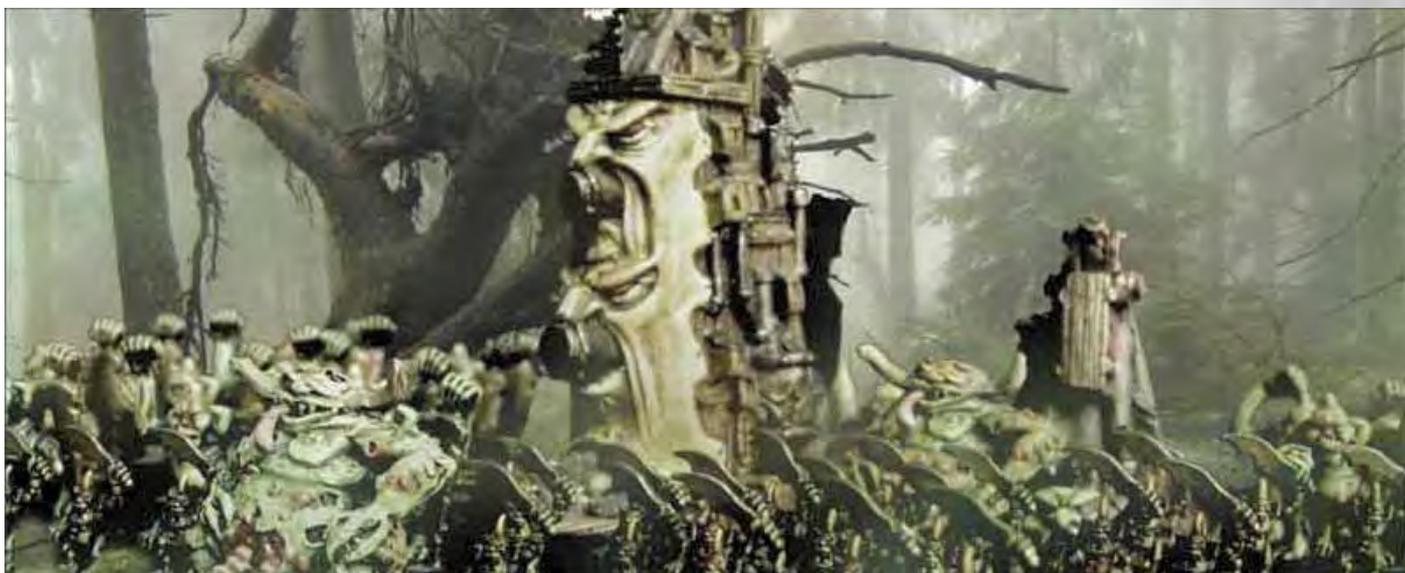


TORRE DE PLAGA DE NURGLE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|-----------|-------------------|-------------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 15 cm | 4+ | 4+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Mortero de Plaga | 60 cm | 3+1D3BP | Disrupción, Arco Fijo Frontal | |
| Cañón de Podredumbre | 90 cm | AP3+/AT5+ | Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal | |
| 2 x Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | - | |

Capacidad de Daño 6. Efecto Impacto Crítico: Explosiones internas causan un punto adicional de daño y mata 1D3 unidades transportadas (sin tirada de salvación). El jugador elegirá que unidades mueren.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Transporte (puede transportar 16 de las siguientes unidades: Archihereje, Príncipe Demonio, Engendro del Caos, Cultistas, Mutantes, Grandes Mutantes, Mastines del Caos, Bestias Demoníacas, Portadores de Plaga, Gran Inmundicia. Los Engendros del Caos, Grandes Mutantes, Príncipes Demonio y la Gran Inmundicia ocupan dos espacios de transporte cada uno).*



TORRE CONTAGION DE NURGLE

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------|-----------|-------------------|-----------------------------|---------|
| Vehículo Blindado | 15 cm | 5+ | 5+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Catapulta de Plaga | 45 cm | 1BP | Disrupción, Fuego Indirecto | |
| Cañón de Vómito | 30 cm | AP4+/AT6+ | Ignora Cobertura | |

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo.*



SUBJUGADOR DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|--------------------------|------------|-------------------|--------------------------------------|---------|
| Máquina de Guerra | 35 cm | 5+ | 3+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| 2 x Cuchillas Infernales | (contacto) | Armas de Asalto | Ataque Extra (+1), Mata Titanes (D3) | |
| 2 x Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | - | |

Capacidad de Daño 3. 2 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El Subjugador se desequilibra y trastabilla. Mueve 1D6 cm en una dirección aleatoria. Si este movimiento hace que el Subjugador atraviese terreno difícil o a otra unidad que impida su movimiento se situará en contacto con el obstáculo y sufrirá un punto de daño adicional. Si el Subjugador atraviesa otra unidad esta sufrirá un impacto con 6 en 1D6 (aunque podrán hacer tiradas de salvación de forma normal).

Notas: *Caminante, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo. Puede pasar sobre otras unidades o terreno impasable si su altura es menor que la de las rodillas del titán y tiene menos de 2 cm de ancho.*



QUESTOR DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|----------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Máquina de Guerra | 35 cm | 5+ | 3+ | 3+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| 2 x Cañón Castigador | 45 cm | 3 x AP3+/AT5+ | - | |
| 2 x Cañón de Batalla | 75 cm | AP4+/AT4+ | - | |

Capacidad de Daño 3. 2 Campos de Vacío. Efecto Impacto Crítico: El Questor se desequilibra y trastabilla. Mueve 1D6 cm en una dirección aleatoria. Si este movimiento hace que el Questor atraviese terreno difícil o a otra unidad que impida su movimiento se situara en contacto con el obstáculo y sufrirá un punto de daño adicional. Si el Questor atraviesa otra unidad esta sufrirá un impacto con 6 en 1D6 (aunque podrán hacer tiradas de salvación de forma normal).

Notas: *Caminante, Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo. Puede pasar sobre otras unidades o terreno impasable si su altura es menor que la de las rodillas del titán y tiene menos de 2 cm de ancho.*



CABALLERO DEMONIACO DE SLAANESH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Blindado | 30 cm | 4+ | 5+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañón Castigador | 45 cm | 3 x AP3+/AT5+ | - | |

Notas: *Caminante, Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo, Explorador.*



DOOMWING DE TZEENTCH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------|-----------|-------------------|-------------------------------------|---------|
| Aeronave | Caza | 6+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañón Llameante | 15 cm | AP4+/AT5+/AA5+ | Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal | |

Notas: *Salvación Invulnerable.*



FIRELORD DE TZEENTCH

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------|------------|-------------------|-------------------------------------|---------|
| Aeronave | Bombardero | 4+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañón Llameante | 15 cm | AP4+/AT5+/AA5+ | Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal | |
| Cañones Láser Acoplados | 45 cm | AT4+/AA4+ | Arco Fijo Frontal | |
| Bombas Firestorm | 15 cm | 1D3BP | Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal | |

Notas: *Salvación Invulnerable.*



TORRE PLATEADA DE TZEENTCH



| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Blindado | 20 cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañones Arcanos | 45 cm | 3 x AP4+/AT4+ | - | |
| Onda de Poder | 60 cm | MW5+ | Macro Arma | |

Notas: Levitador, Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo.

CAÑÓN HELLFIRE DEL CAOS ABSOLUTO

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Blindado | 15 cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Cañón Hellfire | 75 cm | MW4+ | Macro Arma | |

Notas: Salvación Invulnerable, Inmune al Miedo.

FDP TRAIADORAS

ESCUADRA DE APOYO TRAIidora



| 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+ | - | |



ROUGH RIDERS TRAIIDORES



| 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.

CHIMERA TRAIADOR

| 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 trasportar dos de las siguientes unidades: Demagogo, Campeón de los Marines del Caos, Príncipe Demonio, Engendro del Caos, Cultistas, Mutantes, Fuego de Apoyo Traidor, Grandes Mutantes o Mastines del Caos. El Príncipe Demonio, el Engendro del Caos y los Grandes Mutantes ocupan dos espacios de transporte por cada unidad).

HELLHOUND TRAIADOR

| 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 trasportar dos de las siguientes unidades: Demagogo, Campeón de los Marines del Caos, Príncipe Demonio, Engendro del Caos, Cultistas, Mutantes, Fuego de Apoyo Traidor, Grandes Mutantes o Mastines del Caos. El Príncipe Demonio, el Engendro del Caos y los Grandes Mutantes ocupan dos espacios de transporte por cada unidad).

SENTINEL TRAIADOR

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-----------------|-----------|-------------------|-----------------|---------|
| Vehículo Ligero | 20 cm | 6+ | 6+ | 5+ |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Multiláser | 30 cm | AP5+/AT6+ | - | |



Notas: Caminante, Explorador.

LEMAN RUSS TRAIADOR

| 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 TRAIADOR

| 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.

GRIFON 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 | |
| Bólder 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 | |
| Bólder 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.

HYDRA TRAIADOR

| 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+ | - | |
| Bólder Pesado | 30 cm | AP5+ | - | |



CAZA THUNDERBOLT TRAIADOR

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------|
| Aeronave | Caza-bombardero | 6+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| Bólders 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 TRAIADOR

| Tipo | Velocidad | Armadura | Combate Cerrado | Tiroteo |
|-------------------------------|------------|-------------------|-------------------|---------|
| Aeronave | Bombardero | 4+ | - | - |
| Armas | Alcance | Potencia de Fuego | Notas | |
| 2 x Bólders Pesados Acoplados | 15 cm | AA5+ | - | |
| Cañones Láser Acoplados | 45 cm | AT4+/AA4+ | Arco Fijo Frontal | |
| Bombas | 15 cm | 2BP | Arco Fijo Frontal | |



LISTA DE EJERCITO DE LOS PERDIDOS Y LOS CONDENADOS

Incluso en mundos donde el Culto Imperial es rígidamente seguido hay quienes son tentados por el poder del Caos. Las cábalas secretas crecen en cientos de planetas incluso mientras la Inquisición purga despiadadamente sectas y organizaciones secretas a través del Imperio. Lideradas por un Demagogo y su conclave de manipuladores, asesinos e iconoclastas, el culto seguirá secretamente las doctrinas del Caos. Tientan a ciudadanos imperiales de todos los estratos sociales (soldados, trabajadores de las fábricas, vendedores, incluso funcionarios de alta graduación) con promesas de poder, venganza y un mundo mejor.

El Demagogo conducirá a sus seguidores en los ritos secretos, invocando horribles demonios para ayudarles en su insana búsqueda del poder. Mutantes y bestias, los hijos del Caos, son aceptados como hermanos e incrementan las filas del culto. Compañías enteras de las fuerzas de defensa planetaria juran lealtad a los dioses del Caos o son manipuladas para que luchan inconscientemente para el Caos. Cuando el momento es el adecuado, estos insidiosos grupos se levantarán en una sangrienta rebelión, intentando expulsar a los legítimos gobernantes y poner su mundo a los pies de los Dioses del Caos. Muchos

son descubiertos y ejecutados por los Adeptus Arbites y la Inquisición, pero siempre hay mas que comerciarán con sus almas a cambio de fascinantes promesas de poder e inmortalidad.

Utilizando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército permite desplegar un ejército del Culto del Caos basado en el culto de la Congregación Stigmatus que apareció en el sistema Mackan durante la 13ª Cruzada Negra. Aunque también puede usarse como lista de ejército para otros ejércitos del Culto.

Los seguidores del culto de la Congregación Stigmatus están organizados en formaciones llamadas cónclaves. Cada conclave cultista puede incluir además un número de unidades adicionales llamadas mejoras. La tabla inferior muestra que unidades componen un conclave cultista, que mejoras puede tener y su coste. Cada mejora que se seleccione añade su coste al del conclave, tal y como se muestra en la tabla de mejoras. La tabla de mejoras también muestra las unidades que pueden seleccionar dicha mejora. Cada mejora solo puede ser seleccionada una vez por cada formación.

Por cada conclave de cultistas de Stigmatus incluido en el ejército, el jugador puede coger un conclave de apoyo de la Congregación Stigmatus, que puede ser uno de estos tres tipos: Ingenios Demoníacos, Apoyo Traidor o Armada Traidora. Los cónclaves de ingenios demoníacos del Caos deben ser del Caos Absoluto o de la misma facción que el conclave de cultistas al que esta asociado. Por ejemplo, si el ejército incluye dos cónclaves de cultistas de Stigmatus de Khorne el ejército podrá incluir dos cónclaves de ingenios demoníacos de Khorne o un conclave de ingenios demoníacos Khorne y otro de ingenios demoníacos del Caos absoluto.

Por último, cada ejército de Perdidos y Condenados puede incluir hasta dos Infestaciones de Zombies de Plaga.

Reglas Especiales

Demagogo de los perdidos y condenados

Un Demagogo, campeón de los Marines del Caos o Príncipe Demonio del ejército debe ser mejorado a Archihereje. La mejora de este personaje no costará puntos adicionales.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS PERDIDOS Y CONDENADOS

Los ejércitos de Perdidos y Condenados tienen un valor de estrategia de 2. Las formaciones de Grupos de Cultistas, Traidores de Apoyo, Zombies de Plaga o Ingenios Demoníacos tienen un valor de iniciativa de 3+. Las formaciones de Aeronaves Demoníacas o de la Armada Traidora tienen un valor de iniciativa de 2+.

CÓNCLAVES DE LA CONGREGACIÓN STIGMATUS

| FORMACIÓN | UNIDADES | COSTE |
|---------------------------------------|---|---|
| Cónclave de la Congregación Stigmatus | Un Demagogo o campeón de los Marines del Caos y 11 unidades de cultistas o mutantes. Puedes elegir cualquier combinación de cultistas y mutantes siempre que el total sea de 11 unidades. | 200 puntos |
| 0-1 Fondo Demoníaco | Demonios Mayores Demonios Menores | 100 puntos por unidad 20 puntos por unidad |

MEJORAS DE LA CONGREGACIÓN STIGMATUS

| MEJORA | UNIDADES | COSTE |
|----------------------------------|---|---|
| Príncipe Demonio | Reemplaza el Demagogo o el campeón de los Marines del Caos por un Príncipe Demonio. | 50 puntos |
| Portador de Reliquia | Mejora una unidad a Portador de Reliquia. | 40 puntos |
| Cultistas o Mutantes | Añade hasta 8 unidades de cultistas o mutantes al conclave. Puedes elegir cualquier combinación de cultistas o mutantes siempre que no sobrepasen las 8 unidades. | 15 puntos por unidad |
| Grandes Mutantes | Reemplaza hasta seis unidades de cultistas por el mismo número de unidades de grandes mutantes. | 20 puntos |
| Engendro del Caos | Añade un engendro del Caos al conclave. | 25 puntos |
| Mastines del Caos | Añade hasta tres unidades de Mastines del Caos al conclave. | 10 puntos |
| Altar del Caos | Añade un Altar del Caos al conclave. | 150 puntos |
| Fuego de Apoyo Traidor | Añade hasta cuatro unidades de Fuego de Apoyo al conclave. | 25 puntos por unidad |
| Escuadrón de Tanques Traidores | Añade hasta tres Lemman Russ traidores o tres Lemman Russ Demolisher traidores al conclave. | 70 puntos por unidad |
| Batería de Griffons Traidores | Añade hasta tres Griffon traidores al conclave. | 35 puntos por unidad |
| Escuadrón de Hellhound Traidores | Añade hasta tres Hellhound traidores al conclave. | 50 puntos por unidad |
| Antiaéreos Traidores | Añade hasta dos Hydra traidores al conclave. | 50 puntos por unidad |
| Transportes | Añade Transportes Terrestres o Chimeras al conclave. Si eliges esta opción debes comprar suficientes transportes terrestres y/o Chimeras para transportar todas las unidades que muevan 15 cm o menos tras aplicar todas las mejoras que compres. Todos los espacios de transporte deben ser ocupados siempre que sea posible. Puedes mezclar transportes terrestres y Chimeras en el mismo conclave. | 10 puntos por Transporte Terrestre y 25 puntos por Chimera |
| Pacto Demoníaco | Permite a la formación invocar demonios del Fondo Demoníaco. | 25 puntos |

CÓNCLAVES DE APOYO DE LA CONGREGACIÓN STIGMATUS

INGENIOS DEMONÍACOS

| MEJORA | UNIDADES | COSTE |
|---|---|--|
| Khorne: Señor de las Batallas | Uno o dos Señores de las Batallas. | 400 puntos por unidad |
| Khorne: Ingenios demoníacos de asalto | Cuatro Ingenios Demoníacos de Asalto. | 300 puntos |
| Nurgle: Torre de Plaga | Una o dos Torres de Plaga. | 325 puntos por unidad |
| Nurgle: Torres Contagion | Cuatro Torres Contagion. | 325 puntos |
| Slaanesh: Titanes Demoníacos de Exploración | Uno o dos Titanes Demoníacos de Exploración Questor o Subjugator. | 275 puntos por Questor y 225 por Subjugator |
| Slaanesh: Caballeros Demoníacos | Cuatro Caballeros Demoníacos. | 275 puntos |
| Tzeench: Firelord | De uno a tres Firelords. | 150 puntos por unidad |
| Tzeentch: Doomwing | Tres Doomwings. | 150 puntos |
| Tzeentch: Torres Plateadas | Cuatro Torres Plateadas. | 325 puntos |
| Caos Absoluto: Cañones Hellfire | Cuatro Cañones Hellfire. | 200 puntos |
| Caos Absoluto: Profanadores | Cuatro Profanadores. | 400 puntos |

CÓNCLAVES DE APOYO DE LA CONGREGACIÓN STIGMATUS (continuación)

APOYO TRAIADOR

| | | |
|------------------------------------|--|------------|
| Pelotón de Rough Raiders Traidores | Seis unidades de Rough Riders Traidores. | 150 puntos |
| Escuadrón de Sentinels Traidores | Cuatro Sentinels Traidores. | 100 puntos |
| Batería de Artillería Traidora | Cuatro Basilisk | 325 puntos |
| Compañía Blindada Traidora | Seis Leman Russ Traidores | 400 puntos |

ARMADA TRAIORA

| | | |
|--------------------------------|---------------------------|------------|
| Cazas Thunderbolt Traidores | Dos cazas Thunderbolt. | 150 puntos |
| Bombarderos Marauder Traidores | Dos bombarderos Marauder. | 300 puntos |

INFESTACIÓN DE ZOMBIES DE PLAGA DE LA CONGREGACIÓN STIGMATUS

| FORMACIÓN | UNIDADES | COSTE |
|---------------------------------|----------------------------------|------------|
| Infestación de Zombies de Plaga | 3D6 unidades de zombies de plaga | 175 puntos |

LISTA DE EJERCITO DE LA LEGION NEGRA

La Legión Negra era conocida inicialmente como los Lobos Espaciales y posteriormente como los Hijos de Horus. Abaddon el Saqueador se alzó con el mando de la legión después de su derrota durante la Herejía de Horus y ordenó que sus armaduras se pintaran de negro azabache para reflejar su vergüenza. Desde entonces han sido conocidos como la Legión Negra. La Legión Negra es una de las Legiones Traidoras con mayor diversidad y al mismo tiempo incluye facciones leales a cada uno de los Dioses del Caos. Ocasionalmente la feroz rivalidad entre los seguidores de los diferentes Dioses del Caos pueden causar problemas, pero en general las diferentes facciones permanecen unidas bajo la impecable voluntad de Abaddon el Saqueador. Así compañías de Berserkers de Khorne marchan hombro con hombro con compañías que incluyen hechiceros de Tzeentch, y cada uno o ambos dirigidos por un Señor del Caos que lleva la marca del Caos Absoluto. Durante la Herejía de Horus los Marines Espaciales estaban organizados en enormes ejércitos conocidas como Legiones. Solo había veinte de estas Legiones, pero cada una de ellas era muchas, muchas veces mayores en tamaño que los actuales Capítulos de Marines Espaciales. El propósito de las Legiones era forjar un nuevo Imperio para la humanidad, una tarea que llevaban a cabo con gran éxito hasta que la Herejía de Horus llevó a enfrentarse unos con otros y llevando a la reconquista de la Galaxia por parte del Emperador a un final prematuro. Debido a esto las formaciones en una Legión de Marines Espaciales eran mucho mayores que las que se encuentran en los posteriores Capítulos de Marines Espaciales, ya que los Marines Espaciales fueron

previstos para realizar ataques contundentes contra un enemigo en lugar de ataques quirúrgicos. Esta diferente organización ha sido mantenida hasta estos días por las Legiones Traidoras, que siguen operando en formaciones mucho más grandes que sus contrapartes leales que siguen las enseñanzas del Codex Astartes.

Utilizando la lista de ejército

La siguiente lista de ejército te permite organizar un ejército de Marines Espaciales del Caos basados en la Legión Negra de Abaddon. También puede utilizarse como una lista 'sustituta' para otras Legiones Traidoras, como la Guardia de la Muerte, los Devoradores de Mundos, los Señores de la Noche y los Guerreros de Hierro. Ten en cuenta que este ejército no incluye cultistas del Caos, los cuáles salen en la lista de Perdidos y Condenados.

Los Marines Espaciales del Caos se organizan en formaciones llamadas séquitos o compañías. Cada séquito o compañía está compuesto por cuatro o más unidades, y puede contener un número extra de unidades llamadas mejoras. Las compañías que pueden escogerse se muestran en la siguiente tabla. La tabla muestra también qué unidades componen la compañía y su coste en puntos. Por ejemplo, un Séquito de la Legión Negra está compuesta por ocho unidades de Marines Espaciales del Caos y un personaje Señor del Caos por 275 puntos y puede incluir un número de mejoras por un coste adicional en puntos.

Cada mejora que se escoge añade su coste al del séquito o compañía, tal y como se muestra en la tabla de mejora. La tabla de mejora también lista las unidades que componen la mejora. Ten en cuenta que a veces estas mejoras reemplazan unidades del destacamento que la ha escogido y otras veces simplemente se añade a las existentes. Cada formación solo puede escoger un máximo de cuatro mejoras. Cada mejora solo puede escogerse una vez por formación.

Los ejércitos de la Legión Negra pueden estar apoyados por Máquinas de Guerra, Aeronaves y Naves Espaciales de la Legión Negra. Hasta una tercera parte de los puntos disponibles se puede gastar en estas formaciones.

Reglas Especiales

Señor de la Guerra del Caos

Un Señor del Caos del ejército puede sustituirse por un Señor de la Guerra del Caos. Esta mejora no cuesta puntos adicionales.

Mejora Señor del Caos

La mejora Señor del Caos solo puede aplicarse a una de las unidades del núcleo de una Formación de la Legión del Caos. Por ejemplo, la mejora del Señor del Caos (o el Señor de la Guerra del Caos) para un Séquito de la Legión Negra solo puede ser añadida a las unidades de Marines Espaciales de esa formación. No puede añadirse a ninguna unidad, como los Arrasadores o Marines de un Culto, que hayan sido comprados con una mejora.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA LEGIÓN NEGRA

Los ejércitos de los Marines Espaciales del Caos de la Legión Negra tienen un valor de estrategia de 4. Todas las formaciones de Marines Espaciales del Caos, Demonios, Legiones de Titanes del Caos y Armada del Caos tienen un valor de iniciativa de 2+.

FORMACIONES DE LA LEGIÓN NEGRA

| FORMACIÓN | UNIDADES | MEJORAS PERMITIDAS | COSTE EN PUNTOS |
|---|--|---|---|
| 0-1 Culto de Rapaxes | Un personaje Señor del Caos y de cuatro a ocho unidades de Rapaxes | Pacto Demoníaco | 35 puntos por unidad |
| 0-2 Elegidos Marines Espaciales del Caos de la Legión Negra | Un personaje Señor del Caos y de cuatro a seis unidades de Elegidos Marines Espaciales del Caos | Dreadnought, Profanadores, Land Raiders del Caos, Dradclaws, Arrasadores, Pacto Demoníaco, Campeón del Caos, Portador de Reliquia, Príncipe Demonio | 65 puntos por unidad |
| Séquito de la Legión Negra | Un personaje Señor del Caos y de ocho unidades de Marines Espaciales del Caos | Rhinos, Aniquiladores, Dreadnought, Profanadores, Marines Cultistas, Land Raiders del Caos, Dradclaws, Arrasadores, Pacto Demoníaco, Campeón del Caos, Portador de Reliquia, Príncipe Demonio | 275 puntos |
| 0-1 Esperanza Vana de la Legión Negra por cada Séquito de la Legión Negra | Cuatro unidades de Marines Espaciales del Caos (estas unidades reciben la habilidad de <i>Exploradores</i> de forma gratuita). | Dreadclaws, Rhinos, Pacto Demoníaco | 125 puntos |
| Compañía de Motocicletas de la Legión Negra | Un personaje Señor del Caos y de ocho unidades de Motocicletas de los Marines Espaciales del Caos | Pacto Demoníaco, Portador de Reliquia | 300 puntos |
| Compañía Acorazada de la Legión Negra | De cuatro a ocho Predators y/o Land Raiders del Caos | Profanadores | 50 puntos por cada Predator y 75 puntos por cada Land Raider |
| 0-2 Compañías de Asalto de la Legión Negra | De uno a tres Diezmadores y/o Ruedas de la Muerte | Profanadores | 225 puntos por cada Diezmador y 275 por cada Rueda |
| Fondo Demoníaco | Demonios Menores, Demonios Mayores (Nota: los demonios comprados para el Fondo Demoníaco inicialmente no pertenecen a ninguna facción del Caos, hasta que son invocados) | | 20 puntos por cada unidad de Demonios Menores y 100 puntos por cada Demonio Mayor |

MEJORAS DE LA LEGIÓN NEGRA

| MEJORA | UNIDADES | COSTE EN PUNTOS |
|-----------------------|---|---|
| Rhinos | Añade hasta ocho Rhinos. Si escoges esta opción entonces debes comprar suficientes Rhinos para transportar todas las unidades que aún requieran transporte después de comprar otras mejoras. No se pueden dejar espacios vacíos si es posible evitarlo. | 10 puntos cada uno |
| Marines Cultistas | Añade cuatro unidades pertenecientes al Culto asociado con la facción del Séquito: Berserkers (Khorne), Marines Ruidosos (Slaanesh), Marines de Plaga (Nurgle), Mil Hijos (Tzeentch) | 150 puntos |
| Pacto Demoníaco | Permite a la unidad invocar Demonios del Fondo Demoníaco. | 25 puntos |
| Dreadnought | Añade hasta tres Dreadnought. | 50 puntos cada uno |
| Arrasadores | Añade hasta tres unidades de Arrasadores. | 75 puntos cada uno |
| Land Raiders del Caos | Añade hasta cuatro Land Raiders del Caos. | 75 puntos cada uno |
| Profanadores | Añade hasta tres Profanadores. | 75 puntos cada uno |
| Dreadclaws | No puede ser adquirido por una formación que incluya vehículos (salvo Dreadnought). Adicionalmente debe adquirirse un crucero clase Devastador o un acorazado clase Saqueador para poder utilizarlas. | 5 puntos por cada unidad presente en la formación |
| Aniquiladores | Añade cuatro unidades de Aniquiladores. | 150 puntos |
| Portador de Reliquia | Añade un personaje Portador de Reliquia. | 50 puntos |

MEJORAS DE LA LEGIÓN NEGRA (continuación)

| MEJORA | UNIDADES | COSTE EN PUNTOS |
|------------------|---|-----------------|
| Príncipe Demonio | Sustituye la unidad de la formación que incluya el Señor o el Señor de la Guerra del Caos por un Príncipe Demonio. Puede incluirse un Príncipe Demonio por cada facción del Caos presente en el ejército. | 50 puntos |
| Campeón del Caos | Añade un personaje Campeón del Caos. | 50 puntos |

ARMADA DEL CAOS

| FORMACIÓN | PUNTOS |
|--------------------------------|------------|
| Tres Interceptores Swiftdeath | 200 puntos |
| Dos Caza-Bombarderos Helltalon | 300 puntos |
| Crucero clase Devastador | 150 puntos |
| Acorazado clase Saqueador | 250 puntos |

TITANES DEL CAOS

| FORMACIÓN | PUNTOS |
|-------------------------|------------|
| Un Titán clase Banelord | 800 puntos |
| Un Titán clase Ravager | 650 puntos |
| Un Titán clase Feral | 300 puntos |



Reglamento



Copyright Planned Movement Production, 2004
Creado por: Jörgen Bengtsson & Staffan Raupach
Traducción: Juan Mieza (aka KeyanSark)

Os presentamos, en exclusiva mundial, la traducción OFICIAL del reglamento COMPLETO de un juego de Zombies: los Muertos Caminan de Nuevo. Como las miniaturas ya las tendréis de otros juegos (*atjó* *atjóWarhammerj* *atjó*) podemos decir que YA podéis jugar a un juego nuevo... y gratis... :)

Introducción

Los Muertos caminan de Nuevo, McN (o DwA en el original), es un conjunto de reglas para combate con miniaturas inspiradas en todas esas pelis de zombies que vimos cuando éramos más jóvenes. La idea apareció después de ver la que creemos que es la mejor película de zombies de todas: El Amanecer de los Muertos. La introducción de la película nos muestra a unas cuantas unidades SWAT limpiando de zombies un bloque de apartamentos. Era este tipo de acción la que queríamos recrear: SWAT contra Zombies. Todo encajó en su sitio cuando encontramos algunas miniaturas perfectas para el juego y nos pusimos a ello creando un conjunto de reglas y una ciudad en miniatura a la que llamamos Deadville. Durante los últimos años hemos mostrado el juego en varias convenciones en Suecia y hemos descubierto qué es lo que funciona y qué es lo que no. Tras muchos ajustes en las reglas e incontables horas de pruebas, creemos que hemos encontrado el equilibrio correcto en el juego y nos gustaría que lo experimentarais también.

N.B.: siempre habrá cosas que la gente piense que podría haber hecho de otra forma. Somos conscientes de que lo que gusta a ciertas personas no gusta a otras. Para mejorar la longevidad y atractivo del juego, si tienes comentarios y/o ideas, háznoslo saber.

Jugando

McN es uno de esos juegos que no tienen un equilibrio cuidado entre los diferentes bandos. Esto hace del juego un poco incómodo de jugar dado que no es un juego en el que eliges facción, decides cuál es tu ejército y te pones a jugar. Los dos bandos, SWAT y zombies, son muy diferentes entre sí (del mismo modo que los son los primeros Conquistadores y los Aztecas: Pistolas contra Arcos y Flechas) y no pueden lanzarse a pelear uno contra el otro sin más. Si juegas de esta forma, los zombies perderán casi siempre. Cuando se juega al juego, casi siempre



Señor... creo que tenemos un problema,

hay un gamemaster, cuyo título es 'Zombie Master'. Esta persona decide el curso de la partida controlando a los Zombies y a los acontecimientos que tienen lugar alrededor de la unidad SWAT. Usando un Zombie Master, se puede emplear movimiento oculto, lo que proporciona al juego el equilibrio necesario. El Zombie Master anota dónde están los zombies cuando está fuera de la vista de los jugadores y dónde van a entrar en la partida. Esto da al Zombie Master un gran control sobre el destino final del equipo SWAT. Si coloca zombies en las cercanías de los SWAT, pero fuera de su vista, digamos, tras una esquina; cuando se hace 'contacto', si el equipo SWAT no está preparado puede significar su final. Creemos que los escenarios deben ser planificados antes de comenzar la partida de forma que los jugadores tengan claros sus objetivos y los puntos de entrada de zombies no cambien durante la partida. El papel del Zombie Master es hacer la partida entretenida poniendo presión equilibrada sobre la unidad SWAT pero no matándola en el Segundo turno. La clave para jugar a McN es divertirse. Si estás buscando un juego competitivo, entonces tal vez este no sea el tuyo.

Figuras

Estas reglas se han escrito para miniaturas de 25/28 mm. pero debería ser sencillo convertirlas a otras escalas si hace falta. Nosotros empleamos miniaturas de Cold War Miniatures, Wargames Foundry, Copplestone Castings y Zombiesmith. Para una partida estándar necesitarás 5 SWAT/Soldados/Humanos y unos 25-30 zombies.

Recomendamos las miniaturas de zombies de Cold War Miniatures (www.cold-war.co.uk) para añadir personalidad y atractivo a tu partida de McN.

Medidas

Las reglas miden las distancias en centímetros aunque pueden ser convertidas a pulgadas si se desea. El movimiento básico es de 5 cm., que vienen a ser 2 pulgadas. Un área de juego básico es de 80x80 cm. pero puede ser mayor si lo deseas, aunque mantener la zona pequeña hace que el juego sea más divertido.



Dados

El juego emplea tan sólo dados de seis caras, a los que llamaremos simplemente "dados" de ahora en adelante.

Bandos

Hay dos bandos en el juego: zombies y humanos. Los jugadores llevan siempre a los humanos y el Zombie Master controla a los zombies de acuerdo con el escenario. El bando humano está normalmente formado por 5 soldados SWAT aunque podrían ser cualquier cosa, desde moteros hasta tropas futuristas con servoarmadura. No obstante, no recomendamos usar más de 5 ya que hacen falta muchos zombies para acabar con 5 soldados bien armados. Todas las armas del juego están basadas en armas contemporáneas así que si quieres emplear otras armas más exóticas tendrás que inventarlas. Siéntete libre para hacerlo. Si crees que tus modificaciones hacen que el juego sea más divertido, háznoslo saber dado que nos encanta saber qué hace la gente con el juego y tal vez termine formando parte de algún suplemento.

El turno de juego

La partida se juega por turnos. Cada turno consta de tres fases que siempre se juegan en el siguiente orden:

1. Chequeos de miedo
2. Los Humanos mueven y disparan
3. Acción zombie

El chequeo de miedo se explica al final de las reglas (capítulo 10. Miedo). En la segunda fase, todos los humanos realizan sus movimientos y acciones. Activa a cada soldado de uno en uno finalizando todos los movimientos y disparos de uno, antes de continuar con el siguiente. En la tercera fase, todos los zombies se mueven, se colocan nuevos zombies según el escenario y se resuelven los ataques zombies, si los hay.

Puntos de Acción

En el juego, se emplean Puntos de Acción (PAs) para regular el movimiento y los ataques tanto de los soldados como de los zombies. En cada turno, todas las figuras en juego reciben un cierto número de PAs. Estos puntos no pueden conservarse o transferirse entre turnos. Pueden usarse o no, pero dentro del turno en vigor: los puntos no usados

se pierden. Una acción no puede iniciarse en un turno y terminarse en el siguiente; todas las acciones deben ser completadas durante un turno dado. Todos los humanos reciben 4 PAs y los zombies 2 PAs por turno. Aquí hay una lista de acciones posible y su coste en PAs. La lista es más o menos definitiva pero no completa así que no dudes en inventar nuevas acciones y costes y cambiar lo que no creas que esté bien. Simplemente asegúrate de que las nuevas acciones y costes son conocidas por todos antes de empezar la partida.

Acciones

Movimiento

Mover 5 cm.=1PA
 Mover a través de obstáculos=+1 PA
 Ponerse a cubierto/tumbado=1 PA
 Levantarse del suelo=2 PA
 Movimiento especial (op)=+1 PA

Manipular

Abrir puerta/trampilla=2 PA
 Recoger objeto=2 PA
 Cambiar de arma=2 PA

Armas

Disparar arma=1 PA
 Disparar ametralladora=4 PA
 Apuntar (+1 acumulativo)=+1 PA
 Recargar=2 PA
 Recargar ametralladora=4 PA
 Montar ametralladora=4 PA
 Desencasquillar arma=3 PA

Otros ataques

Ataque cuerpo a cuerpo=2 PA
 Activar granada (quitar anilla)=1 PA
 Lanzar granada=1 PA

Movimiento

Todos los movimientos se miden en cm. y 5 cm. de movimiento cuestan 1 PA. Durante el movimiento pueden realizarse cualquier número de giros y/o cambios de dirección. Los cambios de dirección no cuentan como movimiento y son gratis. El coste de moverse a través de obstáculos se suma al coste de la distancia recorrida. Durante cualquier parte del movimiento pueden dispararse armas en cualquier dirección.

La única restricción es que la figura debe tener suficientes PA restante para completar su movimiento o acción.

El Sargento Thompson está en mitad de la Calle Principal. A su derecha está la tienda de pelis de video que puede alcanzar con 1 PA (5 cm.). La puerta está cerrada así que tiene que abrirla, 2 PAs. Ahora le queda 1 PA. Observa que no hay zombies a la vista así que en vez de entrar se gira (sin coste) y dispara contra el zombie que está al otro lado de la calle, 1 PA.

Disparar

Las armas se dividen en diferentes tipos, como rifles, pistolas, escopetas... Las diferencias específicas entre armas del mismo tipo, como calibre o alcance no se consideran a efectos de juego (Ver tabla de referencia de armas).

Las características de cada arma son las siguientes:

Car: Cargador. Cada Cargador contiene la munición indicada y es el número de veces que puede dispararse un arma sin necesidad de recargarla

TdF: Tasa de Fuego, el número de ráfagas que pueden dispararse por turno.

A: Alcance, el alcance efectivo máximo del arma, en cm.

MCC: Maniobra Cuerpo a Cuerpo (ver capítulo 9.3: Disparando en combate cuerpo a cuerpo)

Derr: Derribar. Resultado en el dado para derribar al objetivo.

Elim: Eliminar. Resultado en el dado para dejar fuera de combate al objetivo.

Ráfagas

Una ráfaga es un término genérico para designar a un número arbitrario de balas disparadas por un arma. El número de balas depende del arma y de la situación. No tiene impacto sobre el juego saber exactamente cuántas balas se disparan, el juego no es tan detallado.

Tabla de referencia de armas

| | Car | Tdf | A | MCC | Derr. | Elim. |
|------------------------|-----|-----|-----|-----|----------|-------|
| Ametralladora | 10 | 4 | 60 | 4+ | 4 | 5-6 |
| Escopeta | 6 | 3 | 30 | 5+ | Especial | |
| Pistola | 5 | 3 | 20 | 3+ | - | - |
| Rifle de Asalto | 10 | 4 | 90 | 5+ | 4 | 5-6 |
| Ametralladora Pesada | 4 | * | 90 | 6+ | Especial | |
| Rifle de Francotirador | 5 | 1 | 150 | 6+ | - | - |
| Lanzagranadas | 1 | 1 | 60 | - | Especial | |

Tasa de Fuego

La tasa de fuego, o TdF, es el número de ráfagas que pueden dispararse en un turno. Para disparar una ráfaga el jugador necesita gastar 1 PA para apretar el gatillo. Las armas no pueden disparar más ráfagas que las que indica su TdF, durante un turno.

El soldado Henderson, que cubre las espaldas del Sgto. Thompson, tiene una escopeta. Mientras Thompson se ha movido hacia la tienda de video, Henderson se ha dedicado a disparar a los zombies de la calle. Aunque Henderson tiene 4 PAs, no puede disparar más que tres veces por turno ya que la escopeta tiene TdF 3.

Apretando el gatillo

Disparar un arma cuesta 1 PA. Empieza por seleccionar un objetivo y un número de ráfagas a disparar. Luego tira el dado para ver si le das o no. El número de blancos alcanzables y la cantidad de dados a tirar depende del arma disparada. Normalmente, lanzarás un dado por ráfaga y cada ráfaga puede impactar en un objetivo. La ametralladora pesada, escopeta y lanzagranadas funcionan de forma diferente, ver debajo.

Un objetivo puede ser disparado cualquier número de veces en un turno, pero un jugador sólo puede dispararle varias veces si lo declara así antes de lanzar los dados. Esto impide a los jugadores disparar una vez, verificar el resultado y volver a disparar luego hasta eliminar al blanco.

El Sgto. Thompson comienza su nuevo turno con 4 APs. No acertó al zombie del otro lado de la calle de modo que va a intentarlo de nuevo. Declara que va a disparar dos veces al zombie. Si fallara los dos tiros no podría disparar al mismo zombie otra vez en este turno, pero aún podría disparar contra otros blancos.

El resultado de disparar contra un zombie puede ser Derribarlo o Eliminarlo. El resultado necesario en cada caso se muestra en la tabla de armas (capítulo 8: disparar). Si un objetivo recibe un resultado de Derribado, pon la figura boca abajo en el tablero. Al final del turno ponla boca arriba y en su próximo turno podrá levantarse invirtiendo 2 PAs. Si el objetivo recibe un resultado de Eliminado, retira la figura del tablero. Al disparar, pueden usarse PAs para mejorar las opciones de eliminar al blanco. Por cada 1 PA invertido en apuntar, se añade +1 a la tirada de dado. Esta modificación se pierde entre ráfagas de modo que habrá que gastar nuevos PAs antes de disparar las nuevas ráfagas si se desea esta modificación. La modificación por apuntar no puede acumularse de turno a turno, pero es acumulativa de modo que apuntar dos veces supone un +2 a la tirada de dados.

El Sgto. Thompson declara que disparará dos veces contra el zombie del otro lado de la calle. Ello le costará 2 PAs de modo que le sobrarán 2 para hacer algo con ellos. Con su ametralladora necesita un 4+ para impactar al zombie y un 5+ lo eliminará. No está seguro y necesita desesperadamente acabar con el zombie de modo que usa los 2 PAs restantes para apuntar, uno por disparo. Lanza dos dados y obtiene un 3 y un 5. Con un +1 a cada disparo, el primer tiro daría al zombie un resultado de Derribado y el segundo le colaría un disparo en la cabeza, eliminándole del juego y dejando libre al Sargento para tratar con otros zombies en el siguiente turno.

Escopeta

La escopeta es algo diferente de las otras armas porque puede impactar a varios blancos con la misma ráfaga. El arma usa una plantilla para ver qué blancos son alcanzados, ver debajo. Por

cada ráfaga disparada, el jugador coloca la plantilla de la forma que desee. La punta de la platilla debe estar conectada con el tirador. Cualquier objetivo cubierto por más de la mitad de la plantilla se considera un blanco legal. Como la ráfaga se extiende hacia la frente del tirador en línea recta, cualquier blanco que esté cubierto en más de la mitad de su silueta por otro blanco no puede ser impactado. Los objetivos tras esquinas, árboles u otros obstáculos en más de la mitad de su



Plantilla ametralladora pesada



Plantilla de efecto de escopeta



| Tabla de referencia de grandas | | | |
|--------------------------------|----------|-----------|-----------|
| Granada | Aturdido | Derribado | Eliminado |
| impacto/fragmentación | - | 2-4 | 5-6 |
| fulminante | 3-4 | 5-6 | - |

silueta tampoco pueden ser impactados. Por cada objetivo alcanzado lanza un dado y, en función de la distancia del objetivo, ocurrirán diferentes cosas. Dado que una escopeta es un arma más lenta, el tirador puede disparar sus ráfagas y ver sus resultados antes de decidir su siguiente acción. El tirador no puede gastar PAs en apuntar para mejorar los resultados de la escopeta.

Plantilla: De lágrima. 30 cm. de largo, 5 cm. de ancho en el extremo final. Intervalos de 10 cm.

Ametralladora pesada

La ametralladora pesada es similar a la escopeta porque emplea una plantilla. La plantilla se usa para determinar qué objetivos son afectados por la ráfaga. La ametralladora pesada, por su propia naturaleza, es un arma muy voluminosa de modo que el que la lleva no puede moverse y disparar en el mismo turno, y por eso cuesta 4 PA dispararla. Al disparar, el jugador coloca la plantilla en el punto al que desea disparar. El borde frontal de la plantilla, el más cercano al tirador, debe estar en "línea de vista" y no quedar cubierto por objetivos, obstáculos o edificios. Si la plantilla se coloca de forma que parte de ella quede detrás de edificios u obstáculos, estos proporcionarán cobertura a los blancos que queden detrás. Los objetivos cubiertos por la plantilla no se dan

cobertura entre sí como ocurre con la escopeta y pueden ser impactados normalmente. El jugador lanzará 6 dados y dividirá los impactos entre los objetivos. Con un resultado de 5 el blanco es Derribado y con un 6, Eliminado.

El soldado Stone cubre la retaguardia con su ametralladora pesada. Cuando echa un vistazo al parque ve un gran grupo de zombies aproximándose de modo que comienza su turno colocándose en una buena posición de fuego usando 2 PA, lo que le deja con 2 PA restantes, que no son suficientes para disparar la ametralladora. En el siguiente turno, el grupo de zombies ha entrado en una arboleda. Stone apunta y dispara. Alineando la plantilla con el zombie líder cubre al grupo completo: 7 zombies. Pero los árboles cubren a dos zombies en más de la mitad de su silueta de modo que no se les puede designar como objetivos. El jugador lanza 6 dados y obtiene un 6, dos 5s y tres más que no cuentan. Stone elimina al líder zombie (con el 6, y queda eliminado) y derriba a dos zombies (con los dos 5s) en los flancos de modo que la próxima vez que dispare puede cubrir al resto de los zombies que quedan.

Una ametralladora pesada suele disparar una ráfaga por turno. Pero si la figura monta el arma, usando su bípode para darle más estabilidad, puede disparar dos ráfagas por turno. Montar una ametralladora cuesta 4 PAs, de modo que el tirador no puede hacer otra cosa en ese turno. Tras ello, el tirador puede disparar dos ráfagas de ametralladora a un coste de 4 APs. La

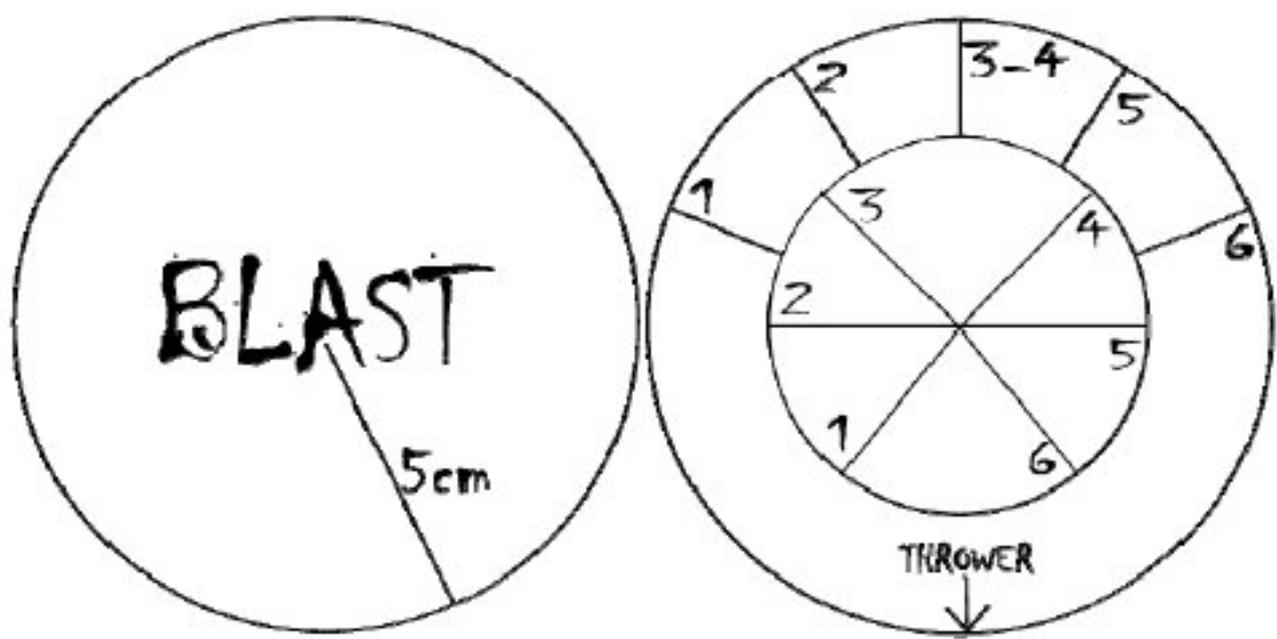
plantilla de ráfaga no puede moverse más de 20 cm. entre ráfagas. El jugador lanza 6 dados y divide los impactos entre los objetivos. Un 4 es un Derribo y un 5-6 Elimina al blanco.

Granadas

Las granadas son armas de plantillas como la escopeta y la ametralladora pesada. Las granadas pueden lanzarse o ser disparadas desde un lanzagranadas. En cualquier caso, se emplean las mismas granadas. Para "disparar" una granada debe decidirse dónde se quiere que caiga la granada. El punto elegido debe estar en línea de vista del tirador. Tira un dado. Un resultado de 6 implica que la Granada da en el blanco. Con 3-5 la granada se desvía 2D6 cm. en una dirección aleatoria determinada por la escala exterior de la plantilla de granada. Si el resultado es 1-2, la granada se desvía 3D6 cm. en una dirección aleatoria determinada por la escala interior de la plantilla de granada. Esta plantilla se encuentra más abajo. La plantilla tiene dos escalas, exterior e interior, marcadas del 1 al 6. Puede emplearse un dado de desviación en lugar de la plantilla, pero esto puede provocar algunas sorpresas desagradables.

Cuando la Granada impacte explota y se usa la plantilla de explosión de abajo para ver cuántos objetivos son alcanzados por la explosión. Lanza un dado por cada objetivo. El tipo de granada determina cómo se ve afectado cada objetivo.

Un blanco aturdido no puede hacer nada en lo que queda de turno. El resto de resultados son iguales a los de las



Plantilla de granadas

otras armas.

Opcional: Las granadas funcionan de forma distinta en interiores que en exteriores, en especial la granada Fulminante. Esta funciona como una granada normal pero con un modificador de -1 a su efecto. Al usarse en interiores, la granada Fulminante afecta a toda una habitación sin tener que usar la plantilla. La granada de fragmentación obtiene un modificador de +1 a sus efectos si se usa en una habitación.

Opcional: si una granada falla el blanco e impacta contra una pared, déjala que rebote pues puede dar lugar a situaciones muy divertidas. Usa el sentido común al calcular el rebote y el punto final en que explota la Granada.

Al tirar una Granada, hay que quitarle la anilla primero. Esto cuesta 1 PA y lanzar la granada cuesta otro PA.

Si se emplea un lanzagranadas, disparar solo cuesta 1 PA pero hay que recargarlo entre disparo y disparo.

El Sargento Thompson ordena al soldado Johansson que entre en el videoclub. Johansson se mueve hasta la puerta y se prepara para lanzar una granada Fulminante empleando sus 4 PA (2 para moverse y 2 para cambiar de arma). Henderson se mueve, preparándose para entrar en la tienda. En el siguiente turno, Johansson abre la puerta y tira la granada por 4 PA (1 PA para tirar de la anilla, 2 PA para abrir la puerta y 1 PA para lanzar la granada). Hay dos zombies dentro. Johansson escoge un punto situado entre los dos y lanza el dado obteniendo un 4, por lo que falla. Tras lanzar otros dos dados para determinar dirección y distancia resulta que la granada se pasa de distancia, golpea la pared y vuelve hacia Johansson. La granada se detiene en un punto a menos de 5 cm. de Johansson y Henderson pero dentro de la habitación por lo que afecta a los SWAT y a los zombies. El jugador obtiene 4 y 5 para los zombies, aturdiendo a uno y derribando al otro. Johansson recibe un 5 (resultado de 6 menos 1 por estar en el exterior) y es derribado. Henderson recibe un 2 (3-1) y no es afectado por lo que puede continuar el turno y entrar para acabar con los zombies con su escopeta.

Encasquillamiento

Opcional: Esta regla es opcional porque requiere algunas tiradas adicionales y hace el juego más lento, pero también lo hace más dramático cuando las armas se encasquillan en el peor momento posible. Para todas las armas con excepción de ametralladoras pesadas, lanzagranadas y escopetas vuelve a tirar cualquier resultado de 1. Si el segundo resultado es 1-2, el arma se encasquilla. La ametralladora se encasquilla si se obtiene un 1 en tres o más dados. Una granada puede resultar que no explota si tiras dos dados más y sacas un 1 doble. El lanzagranadas se encasquilla si sacas un 1 seguido de una nueva tirada de 1-3.

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo tiene lugar cuando dos o más figuras están en contacto peana con peana.

En esta situación, un humano puede optar entre atacar o abandonar el combate. No se permiten otras acciones. Los humanos y los zombies combaten de forma distinta. Los zombies solo pueden atacar de una forma mientras que los humanos pueden optar entre dos tipos de ataque.

Humanos

Los humanos pueden atacar de dos formas: usando sus manos, pies, cuchillos o las culatas de sus armas para golpear al objetivo, o bien disparando su arma a quemarropa.

Disparando en combate cuerpo a cuerpo

Si un humano tiene un arma, puede dispararla en combate cuerpo a cuerpo. Al hacerlo, debe determinar los objetivos y ráfagas a disparar antes de lanzar los dados, como en el combate a distancia normal. Para impactar a un oponente la tirada debe ser igual o superior al valor de MCC del arma. Si se impacta, el oponente es Eliminado.

Ej. El Soldado Swanson está en combate CaC con dos zombies. Tiene su ametralladora lista así que decide disparar dos ráfagas a un zombie y otra al restante. La ametralladora tiene un MCC de 3+. Al obtener un 3 y 5, elimina al primer zombie. El resultado del segundo zombie es un 2, un fallo. Incluso aunque a Swanson le queda un PA no puede hacer nada más en este turno ya que sigue en Combate Cuerpo a Cuerpo con el zombie y no puede volver a dispararle.

Sin munición en cuerpo a cuerpo

Si el arma no está cargada o si se ha quedado sin munición, la única opción es golpear al oponente.

Golpear a un oponente con cualquier arma cuesta 2 PAs. Por cada ataque, lanza un dado y con un 5+ el oponente es impactado. El primer impacto derriba al oponente. Un Segundo impacto le elimina.

Abandonando el combate cuerpo a cuerpo

En vez de pelear, un humano puede intentar huir del combate. Esto debe declararse al inicio del turno y si se falla, el humano no puede hacer nada más en

lo que queda de turno. El intento de huida cuesta 1 PA y se determina lanzando un dado. Para huir del combate debes obtener un resultado superior al número de zombies en contacto peana con peana y tener un camino libre para huir de ellos. Si el humano está rodeado de zombies no podrá usar esta acción.

Ej. Otro zombie ataca al Soldado Swanson y le hiere. Swanson, que se ha quedado sin munición, decide que ya está bien y que se tira. Hay dos zombies en contacto con su peana de modo que tiene que obtener 3+ para poder huir. El resultado es un 2 y eso significa serios problemas ya que ha empleado todos sus PA con el fallo.

Heridas

Las heridas recibidas son acumulativas y cada vez que un humano recibe una o más heridas en un turno debe realizar un chequeo para ver si sucumbe a las heridas y es Eliminado. Lanza un dado. Si el resultado es igual o superior al número de heridas actual, el humano está bien; si la tirada es inferior, el humano muere y es retirado del tablero (ver capítulo 9.11: Zombificación)

Ej. el Soldado Swanson recibe tres heridas de los dos zombies (cuatro ataques que hieren con 5+ y 4+ (con un arma)). Swanson ya tiene una herida de antes de modo que ahora debe obtener un resultado de 4+ para permanecer vivo.

Disparando a objetivos derribados

Si un soldado está a 10 cm. de un zombie derribado puede intentar Eliminarlo con una ráfaga. Lanza un dado y si obtienes 3+ el zombie es retirado del juego. Esta tirada no depende del arma empleada (no pueden usarse granadas ni lanzagranadas) pero consume una ráfaga de munición.

Zombificación

Opcional: Deja tumbados a los humanos muertos en el sitio en que cayeron. Al final de cada turno lanza un dado por cada humano muerto. Si el resultado es inferior al número de heridas más el número de turnos que el humano lleva muerto, este se convierte en zombie. Cuando el humano se vuelve zombie sustitúyelo por una figura de zombie y trátalo como a un zombie más.

Opcional: Si tienes figuras de zombies con armas, úsalas. Un soldado zombie puede disparar una ráfaga de su arma al final de su turno contra la figura más cercana, sea zombie o humana. Lanza un dado. Con un 6, el zombie



obtiene un resultado de Derribado. Si el objetivo era otro zombie, este es derribado normalmente. Si era un humano, este recibe una herida y cae al suelo.

MIEDO

El MIEDO no es más que otro nombre para la moral. Al comienzo de cada turno, todos los humanos situados a 10 cm. de distancia de cualquier zombie deben superar un chequeo de MIEDO. El chequeo se realiza contra el valor de moral del grupo, que empieza siendo 10 al inicio de la partida. Un grupo consta normalmente de 5 humanos, por ejemplo, una unidad SWAT. Si el grupo es mayor o menor, el valor deberá ser alterado o bien dividir el grupo en grupos más pequeños. El chequeo se realiza lanzando 2D6 y obteniendo un resultado igual o inferior al valor de moral. Este valor se va modificando para cada humano individual de acuerdo a los siguientes modificadores:

+1 por cada miembro del equipo en un radio de 10 cm.

-1 por cada zombie en un radio de 10 cm.
-1 por cada herida

La moral del grupo se modifica de forma permanente por las siguientes situaciones:

-2 por cada miembro del equipo muerto
-1 (adicional) para cada miembro del equipo zombificado (opcional)
-2 si muere un civil

Si el chequeo de MIEDO falla (obteniendo un resultado superior al valor de moral modificado) el coste en PA de todas las acciones se duplica durante el resto del turno.

Cinco zombies están a menos de 10 cm. del grupo SWAAT al inicio del turno. Swanson y Henderson tiene a los cinco zombies a menos de 5 cm., y también tienen a los otros tres SWAT en un radio de 10 cm.

Swanson ha sufrido tres heridas así que realiza su chequeo de MIEDO contra un 5 (10 - 5 + 3 -3). Henderson no está herido así que chequea contra 8 (10 - 5 + 3)

La Supervivencia de los Mejores

Cuando un grupo pierde a todos sus miembros excepto a uno, el valor de moral de este humano se restaura a 10. Todos los chequeos de MIEDO posteriores se realizan de forma normal con los modificadores individuales pero no las reducciones permanentes.

Zombies

En la mayor parte de los casos, los zombies son cadáveres andantes sin

mente movidos por su necesidad de consumir carne, pero esto depende de qué clase de zombies te gusten. En las películas clásicas, los zombies son lentos y sin mente, conducidos por sus instintos básicos (El Amanecer de los Muertos, 1978). En las películas más recientes, los zombies pueden correr como locos de la velocidad (28 días (si la consideras una película de zombies)) o saltar por ahí como ninjas (Zombie 4, after death, 1988). Algunos zombies hablan, o susurran "Cereeeeebrooooo" (El retorno de los muertos vivientes, 1985) mientras que otros son capaces de disparar armas (El día de los muertos, 1985). En este juego nos hemos centrado en el zombie "clásico": lento y sin inteligencia.

Reglas Zombie básicas

Estas son las reglas básicas para todos los zombies del juego.

Puntos de acción

Cada zombie tiene 2 PA por turno que pueden usar para moverse.

Movimiento

Todos los zombies deben moverse hacia el humano más próximo que puedan ver u oír. Los zombies que no tienen a nadie hacia el que ir pueden moverse en línea recta o en dirección aleatoria determinada por una tirada de dado. Los zombies deben moverse en una línea lo más recta posible hacia el humano más próximo. Si un zombie no puede llegar hasta un humano porque otros zombies se lo impiden, el zombie se moverá hacia el siguiente humano más próximo. En general, usa el sentido común al mover los zombies.

Tambaleo

(Opcional) Si un zombie termina su movimiento a 5 cm. de un humano, un resultado de 5 o 6 en una tirada de dado permitirá al zombie avanzar hacia el humano y atacarle cuerpo a cuerpo.

Combate cuerpo a cuerpo

Los zombies tienen un ataque cuerpo a cuerpo gratis por turno. Pueden mover toda su distancia permitida y atacar una vez por turno, o atacar dos veces si ya están en contacto peana con peana al inicio del turno. Por cada ataque, lanza 1D6. Si el resultado es 6+ el objetivo sufre una herida. Suma +1 si el zombie lleva algún tipo de arma (cuchillo, garrote, bate...) y si más de un

zombie está atacando, suma +1 por cada zombie adicional presente.

Ej: El soldado Swanson está solo en la calle. Un zombie le alcanza tras mover todo su movimiento y le ataca una vez lanzando 1D6 y necesitando un 6 para herir. En el siguiente turno, un segundo zombie con un enorme cuchillo se une a la pelea. El primer zombie desarmado tiene ahora dos ataques, y lanza 2D6 sumando +1 porque hay dos zombies. El segundo zombie sólo tiene un ataque y lanza 1D6 pero suma +1 por el arma y +1 por el otro zombie.

Inspiración

Night of the Living Dead
(George A. Romero, 1968)

Dawn of the Dead
(George A. Romero, 1978)

Zombie Holocaust
(Frank Martin, 1979)

Zombie 2
(Lucio Fulci, 1979)

Nightmare City
(Umberto Lenzi, 1980)

Zombie 3
(Andrea Bianchi, 1980)

Day of the Dead
(George A. Romero, 1985)

The Return of the Living Dead
(Dan O'Bannon, 1985)

Bad Taste
(Peter Jackson, 1987)

Zombie 3
(Lucio Fulci, 1988)

Zombie 4: After Death
(Claudio Fragasso, 1988)

Resident Evil
(Paul W.S. Anderson, 2002)

28 Days Later ...
(Danny Boyle, 2002)

Braindead
(Peter Jackson, 1992)



Creación de Escenarios

Por KeyanSark (aka Juan Mieza)

Los Muertos Caminan de Nuevo (MCN, para los amigos, o DwA en el original) es un juego de miniaturas rápido y divertido inspirado en las películas de zombies de George A. Romero

No se trata de un juego competitivo ya que las dos fuerzas (humanos y zombies) están muy descompensadas y está pensado más como un juego narrativo y, sobre todo, divertido. Esto implica que alguien debe encargarse de los zombies: una tarea a veces poco agradecida pero que beneficia al juego al no tener que redactar un enorme número de reglas para controlar a los zombies. Por supuesto, nada impide que un jugador controle a los humanos y otro a los zombies, pero las partidas deben estar organizadas en torno al cumplimiento de objetivos y no en un simple "ver quién acaba con quién", ya que la diversión es mucho mayor de la otra forma. Un juego normal de McN incluye a dos o tres jugadores controlando a los humanos y un zombie master que lleva a los zombies, lo que hace que el juego sea ideal para jugar en grupos.

A continuación te ofrecemos un sencillo escenario para que pruebes el juego. A la hora de crear tus propios escenarios ten en cuenta los siguientes consejos, recopilados por los autores del juego:

1. El área de juego no necesita ser muy grande y en la mayoría de casos 100x60 cm. es más que suficiente
2. Las partidas deben ser claustrofóbicas. Si el tablero tiene muchos espacios abiertos, los zombies apenas tendrán oportunidades. Si lo compensas usando muchos zombies, en general les costará mucho llegar hasta los jugadores. Usa mucha escenografía y preferentemente edificios ya que en su interior es donde los zombies rinden más.
3. Otra cosa positiva de tener mucha escenografía es que rompe la línea de vista de modo que los zombies, aunque se muevan en línea recta, pueden estar a cubierto. Esto fuerza a los jugadores a moverse para tener buenas líneas de tiro y, por tanto, no invierten todos sus PA en disparar.
4. Evita la escenografía que ofrezca a los jugadores la ventaja de la altura.



Los zombies no trepan bien así que el juego está condenado si lo haces ya que los jugadores suelen limitarse a subirse a lo alto y cazar a los zombies.

5. No uses coches! Los jugadores siempre quieren subirse en ellos y conducirlos porque piensan que mola. Pero esto no añade nada al juego y sólo conduce a desequilibrarlo aún más. Si usas coches, no dejes a los jugadores que los conduzcan.
6. Da un objetivo a los jugadores. Aunque sea tan simple como "llega al otro extremo del tablero y escapa vivo". Se pueden hacer misiones más complejas como "busca comida en la zona y escapa con ella"; de este modo, los jugadores pueden perder la partida aunque sobrevivan.
7. Define los puntos de entrada zombie para que los jugadores los conozcan de antemano. Esto ayuda a evitar situaciones en las que los jugadores creen que podrían
8. Una duración predeterminada. 15 turnos de juego suele estar muy bien y da lugar a partidas de una hora u hora y media. Esto unido a tener un objetivo hace que el juego discurra y que no se limite a tener a los jugadores subidos en el tejado cazando zombies.
9. Juega campañas con objetivos alternativos. Las campañas mejoran enormemente el juego ya que le dan continuidad. Los jugadores juegan de modo completamente distinto cuando saben que si sobreviven pasarán al siguiente escenario. En este ámbito ofrecemos objetivos alternativos de forma que los jugadores puedan escapar si creen que el objetivo



principal es demasiado difícil. El objetivo alternativo puede ser tan simple como huir por el borde del tablero más cercano. Si los jugadores van a por el objetivo alternativo pueden terminar jugando un escenario diferente en la siguiente sesión o tenerlo más difícil la próxima vez. Puedes emplear esto para construir una historia única para los jugadores.

Para crear un escenario puedes emplear las siguientes directrices simples:

1. Determina la zona de despliegue inicial de los jugadores.
2. Determina el número de zombies presentes al inicio. Entre 6-10 zombies está bien.
3. Determina la posición de los puntos de entrada de zombies. 6 es un buen número para un tablero de las dimensiones indicadas arriba
4. Determina qué puntos de entrada reciben zombies nuevos en el primer turno. Se recomienda usar entre 3 y 5 zombies en 2 o 3 de los puntos de entrada.

Escenario: Huida de la Ciudad

Tu unidad está aislada en un barrio de la ciudad y todo se ha ido al carajo. Hay zombies por todas partes y la munición empieza a escasear. La última transmisión de radio informaba que unas cuantas manzanas más abajo había un transporte SWAT operativo. Si podéis abriros paso hasta allí, podréis escapar del infierno y llegar hasta algún lugar seguro.



*Alcantarilla, cortesía de Matakishi:
<http://www.matakishi.com>
Te recomendamos imprimir esta página y tener varias alcantarillas para tener puntos de salida de zombies*

- **Tablero:** 60x120 cm. Entorno urbano denso con calles bien definidas pero muchos escombros fruto del caos: coches volcados, etc... Hay seis puntos de entrada zombie (numerados del 1 al 6) repartidos por igual por todo el tablero y situados en el interior de edificios (o en bocas de alcantarilla). Te damos una alcantarilla para que la imprimas y la recortes para el escenario :)
- **Despliegue:** la unidad SWAT despliega en una esquina del tablero. En la esquina diametralmente opuesta hay un vehículo de transporte (tanqueta, camión, etc.)
- **Equipo:** a determinar por los jugadores. Se sugiere usar 2 ametralladoras, 2 rifles de asalto y un lanzagranadas o rifle de francotirador, pero puedes emplear cualquier combinación que desees. Todos los SWAT llevan pistola y 2 granadas.
- **Zombies iniciales:** 6. Uno en cada punto de entrada

- **Refuerzos zombies:** Lanza 1D6 por turno para determinar un punto de entrada. Dicho punto recibe 2D6 zombies de refuerzo.
- **Objetivo humano:** alcanzar el transporte y huir. Entrar en el transporte cuesta 2 PA. Poner el vehículo en marcha cuesta 4 PA.
- **Objetivo zombie:** devorar a todos los humanos

Variantes

El escenario puede complicarse y hacerse más divertido si el equipo SWAT debe recoger algún objeto/persona antes de huir. Coloca 12 marcadores numerados repartidos por el tablero de forma equidistante. Cuando una miniatura se ponga en contacto peana con peana con el marcador dale la vuelta y consulta el número en la siguiente tabla:

- 1 Botiquín. Restaura 2 heridas
- 2 1 Zombie
- 3 Munición de rifle (asalto o francotirador). 2 cargadores
- 4 Munición de escopeta. 2 cargadores
- 5 Munición de pistola. 4 cargadores
- 6 2 Granadas
- 7 2 Zombies
- 8 Comida. Restaura 1 herida
- 9 Munición de rifle (asalto o francotirador). 1 cargador
- 10 Munición de ametralladora. 1 cargador
- 11 Munición de escopeta y pistola. 1 cargador de cada
- 12 El objetivo buscado (un científico, político, oficial de alto rango... o bien un arma u objeto de gran valor para la crisis zombie.

Si el objetivo es una persona, esta puede unirse al equipo y debe permanecer siempre a 2 cm. de la figura que la descubrió. Si esta figura muere, el objetivo deberá moverse hacia el miembro del equipo más cercano. Si el objetivo es un objeto y el portador muere, otro miembro del equipo deberá llegar hasta la posición en que murió su compañero y recoger el objeto.

Por supuesto, puedes alterar esta tabla para crear tus propios encuentros. Otra variante divertida es sustituir a los SWAT por ciudadanos normales que deben recoger suministros y huir. Sustituye alguno de los encuentros por cajas de comida y medicinas. El equipo debe conseguir llegar al vehículo con al menos tres cajas. Las cajas son voluminosas y la figura que lleva una pierde 1 PA mientras cargue con ella. No se aplican penalizaciones al disparo. En caso de combate cuerpo a cuerpo, la figura dejará caer la caja para poder luchar.



Imágenes de MCN

De Bellis Mortus

Y cuando los muertos se levantan...

Por Athros

231 d.C. Britania.

El legionario Quintus Cornelius, legionario de la Legio IX Hispana, marchaba, junto a parte de la novena legión, hacia el campamento de Eburacum (actual York), de vuelta tras la campaña en las tierras del sur contra algunas resistencias bárbaras en territorio romano.

Poco más de 2000 hombres marchaban aquella oscura tarde, en la que la niebla nublabla la visión y cargaba el ambiente de humedad, dificultaba la respiración, y demoraba el paso de los legionarios.

Sin previo aviso, la marcha se paró en seco. Quintus se giró hacia el bagaje. Parecía todo en orden. Se alzó por encima de las cabezas de sus compañeros, mirando

hacia las primeras filas de la cohorte. El silencio reinaba...

En la primera fila se pudo oír un ruido sordo, y la cohorte retrocedió unos pasos. "¿Qué está pasando?" se preguntó Quintus. "¿Una emboscada bárbara? No puede ser, se hubieran oído los gritos de guerra, y aunque así fuera, somos toda una legión."

De súbito, algo se aferró al pie del legionario. La apretada formación y el desconcierto impidieron que el legionario pudiera ver que era. Pataleó un par de veces, pero eso se agarraba cada vez más fuerte a él, hasta que pegó un tirón que hundió el pie del soldado bajo tierra.

"¿Qué está ocurriendo!? ¡¿Qué es esto!?", y de repente, dejó de hacer presión. El legionario se agachó para hacer fuerza con las manos y sacar el pie del agujero, y,

de repente, lo vió perfectamente; aterrorizado, vió como una mano descompuesta salía lentamente de tierra, y luego el hombro y la cabeza, un cráneo con carne podrida y descompuesta por los gusanos. Los ojos descolocados de la criatura, con forma humana, le miraban directamente a los suyos. Lentamente, sacó una corta espada, y antes de que el paralizado soldado pudiera reaccionar, le decapitó.

En las primeras filas, el caos reinaba entre los legionarios. Cientos de guerreros como este atacaban con furia a los soldados aterrizados, y por encima de ellos, uno robusto, montado en un gran corcéel de las mismas propiedades, con los tendones destrozados, colgando por los huesos, alzó su espada, que brillaba con una fuerza notable, y, con una mueca orgullosa y burlona, susurró "De Bellis Mortus..."

La ampliación *De Bellis Mortus* se siguen las mismas reglas que en *De Bellis Antiquitatis*, con las únicas excepciones que apliquen las reglas especiales, descritas más abajo.

El Ejército

Cualquier ejército puede enfrentarse al ejército de no-muertos. Este está compuesto por:

- 1x Gran Tumulario (3Kn) (General)
- 2x Tumularios (3Bd)
- 1x Gigante de Carne (EI)
- 1x Almas (3Wb)
- 5x Hordas de Zombies (5Hd)
- 2x Bandas de Murciélagos (2LH)

Reglas especiales

Ejército impetuoso: Todos los elementos del ejército no-muerto poseen la regla de Impetuosos. Esto representa que, al retroceder las tropas enemigas, las hordas de no-muertos persiguen a los sorprendidos guerreros. ¡Normal, los pobres nunca han visto a un no-muerto!

Monolito negro: El ejército no-muerto deberá colocar el elemento "Monolito negro" como campamento. Ese elemento es tratado como un campamento corriente, con un grupo de Seguidores de Campamento (CF) incluido. Si el campamento es

destruido, además de dar 2 puntos de victoria, por cada 1 que se saque en la tirada de PIPs, se destruirá un elemento de Hordas de Zombies de manera aleatoria (estos elementos no cuentan para el total de puntos de victoria).

¡Levantar a los muertos! Si a final de un turno, al jugador no-muerto le sobran PIPs, podrá tirar tantos dados como PIPs sobren. Por cada 5-6 que saque, levanta un elemento de Zombies (Seguidores de Campamento, CF) en contacto con el Monolito. Solo se puede levantar muertos

una vez por partida, y siempre que el monolito y el general del ejército estén en juego. Además, podrá lanzarse el hechizo inmediatamente después de que el general enemigo sea destruido (la táctica del "golpe final" de las hordas no-muertas.) de manera gratuita (con lo que podrán lanzarse hasta dos veces el hechizo).

Resolución

Se siguen las mismas normas que en *De Bellis Antiquitatis*.



Ejército zombie de Frédéric Morard

Batalla de Watling Street (Britania vs Roma)

Traducido por Endakil (biel_tan20@hotmail.com) de Fanaticus, por Chris Brantley (y la Wikipedia)

Boudicca (bu-dik'a) (también Boudica, Boadicea, Buduica, Bonduca) fue una líder de las Islas Británicas que acudilló a los icenos y a otras tribus britanas, incluyendo a sus vecinos los trinovantes, durante el mayor levantamiento contra la ocupación del Imperio romano entre los años 60 y 61 dC, durante el reinado del emperador Nerón. Estos hechos fueron narrados por dos historiadores, Tácito (en sus Anales y La Vida de Julio Agrícola) y Dión Casio (en su Historia Romana).

Al morir Prasutagus, rey de los icenos, una parte de su herencia fue para Nerón, pero los romanos querían también la dote de sus hijas. Un ejército romano atacó a los icenos y les despojó de sus bienes. Exigieron una deuda que Boudica, la actual reina, no podía pagar. Entonces los romanos volvieron y la humillaron. Boudica logró reunir a varias tribus britanas, comenzando una revuelta y destruyendo Camulodunum.

La legión IX Hispana fue enviada para detener a Boudica, pero cayó en una emboscada. Suetonio Paulino, gobernador de Britania, se dirigió a Londinium, el próximo objetivo de Boudica, pero ante la imposibilidad de defenderla, se retiró de la misma, pudiendo así Boudica incendiar la ciudad. Suetonio Paulino no llegó a tiempo para defender Verulamium, y la ciudad también fue arrasada.

Por fin, Paulino y Boudica entablaron batalla. Paulino estaba en una gran inferioridad numérica, pero se

encontraba en un terreno donde no podía ser flanqueado. Los carros britanos no tuvieron éxito, y cuando la infantería britana se disponía a atacar, los romanos formaron en cuña y cargaron. La caballería romana persiguió a los britanos que huían. Boudica acabó suicidándose con veneno para evitar que los romanos la atraparan.

Orden de Batalla

- **Seutonius Paulinus** (Early Imperial Roman) -- 1x4Bd (Gen), 7x4Bd, 2x4Ax or 2Ps, 2x3Cv or 2Lh
- **Boudicca** (Ancient Britons) -- 1xLCh (Gen), 1xLCh, 18x3Wb, 2x2Ps, 2x2Lh

Terreno y Despliegue

Los romanos despliegan normalmente ocupando el lado boscoso del campo de batalla. Los britanos

despliegan en el área sombreada y mueven primero.

Teniendo en cuenta que las narraciones no mencionan que el río Anker afectase a la batalla en ningún modo, asumiremos que este no interferirá en ningún sentido en la partida (es terreno abierto).

Reglas Especiales

En esta batalla, para representar la falta de cohesión de las fuerzas britanas y el aparente freno a su ímpetu después de la descarga de pilums romanos, las warbands britanas no contarán con el bonificador de +1 por tener otro elemento de warbands tras ellos.

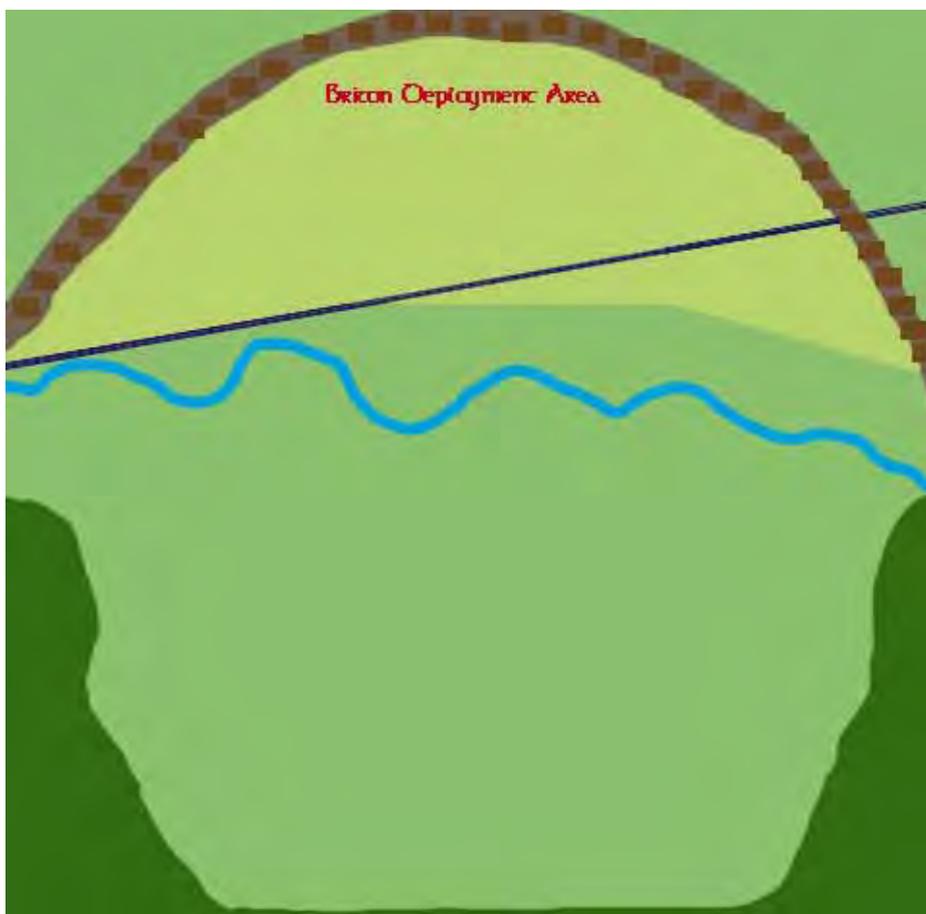
La línea de carros y carromatos varios indicados en el mapa en la retaguardia de las posiciones britanas sustituye al elemento de campamento, pero no es defendido por vivanderos y no puede ser tomado para obtener puntos de victoria. Esta línea constituye una zona de terreno impasable para todos los propósitos durante la batalla. Los elementos britanos huyendo se detendrán al toparse con esta línea, pero aquellos elementos empujados u obligados a retroceder serán destruidos.

El ejército romano no cuenta con campamento ya que todos sus elementos de logística se encuentran en el fuerte (BUA) de Mancutter, al oeste del campo de batalla.

Conclusión

Esta batalla experimenta entre fuerzas desequilibradas, con los britanos disfrutando de una ventaja de 2 contra 1 en número de elementos (representando la proporción 10 a 1 de la batalla histórica), pero intenta asegurar una partida equilibrada con el uso de la escenografía, la eliminación de la bonificación de la segunda línea de warbands y la representación de la línea de suministros celta como impasable.

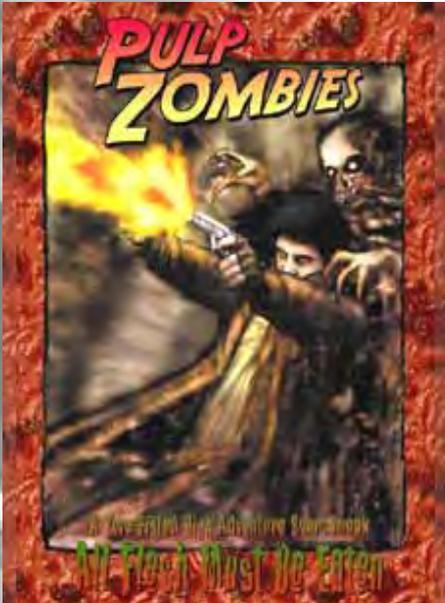
NdeT: el traductor recomienda la visualización del documental "Decisive Battles - Boudicca's Revolt" del History Channel. Circulando por la mulita.



¡Zombies!

Por Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Los zombies pueden formar parte de cualquier partida Pulp que se precie. De hecho, son perfectos para ello. Bien como protagonistas absolutos de la trama, bien como peligros adicionales o secuaces de una determinada misión.



Las posibilidades quedan abiertas a vuestra imaginación. Tal vez nuestros héroes han entrado en alguna tumba antigua en plan Indiana Jones, para descubrir que está protegida por zombies como resultado de un antiguo hechizo. O quizá un genio del mal ha descubierto una antigua invocación que le permite reanimar los cadáveres de sus sirvientes y sus enemigos, como en algunas historias del Dr. Fu Manchú o en la clásica historia de Lovecraft: Herbert West: Reanimador. Quizá una maldición india ha desatado a los no muertos contra nuestra pacífica ciudad ganadera del viejo oeste...

También se pueden librar partidas de guerra mundial alternativa como en el escenario que publicamos en el número 20 de Cargad! (Caos en el Río Kyll). Hay múltiples posibilidades para traer zombies a los campos europeos: los alemanes jugando con fuerzas ocultas, efectos de la radiación atómica en el frente ruso, magia china en las junglas de Birmania o en alguna selva del pacífico...

Pero no tenéis por qué limitaros a escenarios "de los años 40". Es fácil imaginar mundos de aventura donde los zombies dominan el mundo y la casta de los nigromantes controla el destino de los vivos que allí mueren. Un enfrentamiento de nuestros héroes contra un nigromante y su horda de no muertos es perfectamente factible con reglas Pulp y unas pocas figuras.

Y las fuentes de infección pueden ser múltiples: ya hemos mencionado la magia, las maldiciones o la radiación, pero también pueden ser objetos ancestrales que nuestros héroes deben destruir, o una partida de comida

o bebida envenenada que el villano de turno ha contaminado.

Una excelente fuente de ideas para escenarios Pulp con zombies, además de presentar un aluvión de información sobre la era Pulp es el suplemento **Pulp Zombies**, del juego de rol Zombies: **All Flesh Must Be Eaten**. Junto con la información de trasfondo y el detalles de nuevos personajes y accesorios Pulp, el libro contiene 7 aventuras muy detalladas que llevan a los zombies al mundo de los gangsters, los superhéroes, la arqueología e incluso los marcianos verdes con mala leche de los años '50 en plan Mars Attacks.

Para que podáis crear vuestros escenarios zombie, os ofrecemos aquí el perfil de atributos y las reglas para usar Zombies en vuestras partidas Pulp con las reglas de .45 Adventure. Obviamente, estas reglas básicas pueden ser modificadas a vuestro gusto: el objetivo es divertirse.



Zombies de West Wind (y alguna que otra transformación) <http://wk.frothersunite.com/misc/pulp/weirdwargal.htm>

Zombies

| Ubicación | Base | Nivel de Heridas | | |
|----------------|-----------------|------------------|-----------------|------------------|
| Cabeza (1) | BR=1 | Muerto | | |
| Torso (2-4) | BW=3 GT=n.d. | BW=1 GT=n.d. | | |
| Brazos (5-7) | HT=n.d. SV=4 | HT=n.d. SV=3 | HT=n.d. SV=1 | |
| Piernas (8-10) | DG=2 SP=3 | DG=2 SP=2 | DG=1 SP=1 | Sólo arrastrarse |

Blindaje: 2 en todas las ubicaciones



Zombies de East Riding Miniatures, en su nueva gama Alternate WW2
(<http://www.eastridingminiatures.co.uk/erm/25aw.htm>)



Cuatro ejemplos de Zombies del juego "Zombie Plague" de Fortress Figures. Resina y metal, 28 mm. Algunos son muy divertidos, como el cartero y el perro zombie.
(<http://www.fortressfigures.com/>)



Aberrant, los fabricantes del wargame cyberpunk Rezolution, tienen también una gama de zombies tóxicos a 28-30 mm. Perfectos para cualquier ambientación moderna o futurista (fijáos en esos zombies de la CSO... ¡geniales!).
(<http://www.aberrantgames.com/rez/>)

Los zombies están hechos de carne en descomposición: blanda y fácil de penetrar. Esto queda reflejado en su valor de "blindaje". Sin embargo, es fácil observar que sólo pueden ser eliminados con un disparo en la cabeza. La última casilla de las ubicaciones de torso y extremidades nunca se tacha. Sucesivos impactos en esas zonas no tienen efecto. Sólo un tiro en la cabeza hará que un zombie deje de arrastrarse hacia los vivos.

| Armas | TH | Daño |
|----------------|----|------|
| Garras/Dientes | +2 | 5 |

El daño causado por un zombie en combate cuerpo a cuerpo no depende de su fuerza actual. Desgarrarán a sus víctimas con garras y dientes y, si sus brazos han desaparecido, atacarán sólo con sus dientes.

Los zombies son inmunes a cualquier chequeo de agallas (GT) o neuronas (BR).

Los zombies causan miedo. Cualquier figura en un radio de 15 cm de otra figura que cause miedo debe superar un chequeo de agallas o sufrir los efectos del Pánico. El chequeo se lleva a cabo al inicio del turno de la figura en cuestión.

Los zombies no pueden usar armas de combate a distancia (de ahí que no tengan atributo de HT). Sólo existen para alimentarse de la carne de los vivos, y las armas están más allá de su comprensión.

Dado que los zombies atacarán a cualquier ser vivo que tengan cerca, es necesario disponer de algo que impida que el "malo" de la partida sea la cena de sus zombies. Esto puede simularse por medio de un "talismán mágico" o una "caja de control" que anima a los zombies. Sólo puede haber uno de estos objetos en la partida (no puedes darle una a cada miembro de tu equipo) y los otros jugadores no pueden llevar su propia versión del objeto para controlar a los zombies del enemigo. Sin embargo, nada les impedirá apoderarse del objeto mágico en cuestión y observar como la horda zombie devora a sus creadores.

Fabricantes de Miniaturas Zombis

por Juan Mieza, aka Keyan Sark

En este número de Cargad os estamos ofreciendo un montón de escenarios y reglas para jugar con o contra esos adorables "podridos". En este artículo y en parte del anterior os ofrecemos una amplia (aunque no completa) relación de miniaturas y fabricantes de figuras de zombies, que podamos emplear en cualquier entorno de juego o escenario.

Games Workshop

<http://www.games-workshop.es>



Es casi obligado empezar por "LA" compañía. Su conocida caja de 20 zombies de plástico para Warhammer da mucho, mucho juego, ya que, aunque estos son zombies "medievales" o fantásticos, con algunas conversiones sencillas pueden convertirse en zombies futuristas o actuales. No hay que olvidarse tampoco de los zombies de metal de Mordheim. Los zombies de WHFB en su configuración "estándar" (izq.) se convierten en zombies "modernos" (der.) con conversiones muy simples.

Zombiesmith

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



Como os figuraréis por el nombre de la compañía, esta se especializa en la producción de miniaturas de zombies a 28 mm de estilo moderno (actual). Tienen también algunas figuras en versión "antes y después de la zombificación". Sus miniaturas pueden adquirirse sueltas o en "hordas"



Cold War Miniatures

<http://cold-war.co.uk/>



Esta compañía produce las que seguramente son las mejores y más variadas miniaturas de zombies "actuales" que existen a 28 mm. Hay 13 packs de cinco zombies y 1 de "sobrevivientes". Las miniaturas vienen con bases modeladas (carreteras, pavimento, basura...) y un pequeño agujero en el que ajusta un pequeño saliente que tienen los zombies en los pies. A destacar el zombie elvis, y la abuelita zombie...

Copplestone Castings

<http://www.copplestonecastings.co.uk>



Copplestone Castings produce dos blisters de zombies para su gama de Future Wars: uno con soldados zombificados, y otro con civiles. Fieles al estilo simplista pero efectivo de Mark, estos zombies son geniales para pintar.



Brigade Games
<http://www.brigadegames.com>



Brigade produce un pack de 5 zombies haitianos (zombies vudú, no zombies podridos, pero bueno...) y recientemente ha comenzado a producir zombies nazis para su gama de Weird World War. Todo ello a 28 mm.

West Wind Productions
<http://www.westwindproductions.co.uk/>



En su gama de Secrets of the Third Reich, West Wind también produce zombies Nazis a 28mm. En sus gamas de fantasía tienen también miniaturas de zombies con 10 zombies genéricos o los rage virus zombies (zombies corredores tipo 28 días) y una rareza: los zombie rock fans... ya os podéis imaginar...



Eureka Miniatures

<http://www.brigadegames.com>



Eureka es posiblemente la compañía que dispone de más gamas de miniaturas diferentes y, como no, también tiene zombies. En este caso unos zombies en avanzado estado de descomposición y que, por tanto, pueden encajar en cualquier ambientación de juego. 28 mm. También tienen piratas zombie.

Graven Miniatures

http://www.monolithdesigns.co.uk/new_page_6.htm



Ya hablamos de esta compañía en otro número de Cargad dedicado a la 2ª Guerra Mundial alternativa. Graven produce algunos increíbles soldados zombies de la 2ª Guerra Mundial en su gama Gotterdamerung, pero también hay zombies modernos en las gamas Cliffhanger y Dystopia y más legionarios romanos en Unholy Roman Empire. Las miniaturas de Graven son a escala 1/48, es decir, 36-40 mm.

Especial ... Especial ... Espe

Hasslefree Miniatures
<http://www.hasslefreeminatures.co.uk>



Hasslefree (la empresa de Kev White y su mujer Rally) tiene una gama de zombies futuristas, pero yo destaco sobre todo a Ashlee y Ray: sus cazadores de zombies de 28 mm, que también disponen de versión zombificada.

Doom

<http://www.fantasyflightgames.com/doom.html>



El juego de tablero de Doom, de Fantasy Flight, incluye 12 zombies que una vez pintados quedan muy, muy bien a pesar de ser todos iguales.



RAFM

<http://www.rafm.com>



RAFM tiene una línea denominada *Modern Day Heroes* en la que incluye un pack de 4 zombies. Las miniaturas son excelente pero son de unos 32 mm lo que puede hacerlas algo grande para la mayoría de casos. En cuestión de fantasía también tienen zombies en sus gamas *Lich Masters* y *Demons of Darkness*.

Mega Miniatures

<http://www.megaminis.com>



Mega Miniatures produce un pack de 20 zombies: todos distintos y a un precio sorprendente: 20 \$ por los 20 zombies.

Especial ... Especial ... Espe



Rackham

<http://www.rackham-store.com/>



Obviamente, la segunda marca de miniaturas más conocidas (y el segundo juego de miniaturas de fantasía más jugado) tienen sus zombies.

Reaper

<http://www.reapermini.com>

Twilight Creations

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



Dos gamas de zombies de fantasía, en sus líneas Plague Zombies y Zombie Werewolves.



Y no podemos olvidar de Zombies!, el juego de tablero (hemos hablado de él hace unas páginas). Sus figuritas de zombies pueden comprarse por separado en bolsas de 100 zombies. Todos iguales y algo pequeños, pero zombies al fin y al cabo...

Privateer Press

<http://www.reapermini.com>



No sólo de Warjacks y bichos gordos viven los Reinos de Hierro. Hay algunos zombies, como la Tripulación Fantasma...



Foundry

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



Foundry se especializa en históricos y ciencia-ficción. Sin embargo tiene también una curiosa gama de zombies del Salvaje Oeste. 7 vaqueros zombie la mar de majos.

Pinnacle

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



Y ya que hablamos de vaqueros zombies, hablemos de Pinnacle. Esta compañía desarrolla los wargames Deadlands y Great Rail War; ambientados en un "Weird West", es decir, un Salvaje Oeste de fantasía con inventos a lo Wild Wild West y donde los muertos no siempre se quedan en la tumba... de modo que también tienen vaqueros zombie.

Ghastly and Company

<http://www.historifigs.com/ghastlyco.htm>



Y siguiendo con zombies alternativos, esta compañía fabrica la gama Mortis Ambulo... ¡Legionarios Romanos Zombie!

Wizkids

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



Wizkids, en su colección Horrorclix tiene algunas figuras de zombies que pueden conseguirse a poco precio en eBay y que, repintados, pueden completar muy bien nuestras colecciones.

Otras Alternativas

Además de los fabricantes de miniaturas, existen otras miniaturas de zombies que podemos conseguir a través de otros juegos:

- The Honourable Lead Boiler Suit Company (<http://www.hlbs.co.uk/>). Más zombies a escala 1/48 en su gama Dead Reckoning.
- Olley's Armies (<http://www.olleysarmies.co.uk/>). Bob Olley también fabrica zombies de unos 33mm en su gama Hellsbile Undead. En general, de tipo fantástico, pero hay algunos "modernos"
- Heresy (<http://www.heresyminiatures.com/>). Heresy también tiene algunos zombies interesantes en su gama de No Muertos.
- Wizards of the Coast (<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/minis>), dentro del juego de miniaturas coleccionables Dungeons and Dragons.
- Fenryll (<http://www.fenryll.fr/>)
- Black Tree (<http://www.black-tree-design.com/>)
- Excelsior (<http://www.excelsiorgames.info/>)
- Grenadier (<http://www.em4miniatures.com/>)
- Kallistra (<http://www.kallistra.co.uk/>).

LA FLOTA SEPARATISTA

Por Namarie

Los "malos" en los episodios I, II y III son un conjunto de sistemas (o planetas) que, descontentos con la opresión y la corrupción de la supuesta República y el Senado, deciden escindirse (por ello se llaman Separatistas). Sin embargo, los Separatistas están (en sus cúpulas más altas) instigados por los Sith, enemigos de los Jedi. El Canciller Palpatine (sith Darth Sidious) es quien está tras ambos lados, intentando provocar una guerra civil en toda la galaxia para poder acabar con los Jedi y establecerse como único líder político y "religioso".

Pero todo esto ya lo sabíais :) A lo que vamos es a las naves separatistas. Básicamente se trata de la Confederación de Comercio, el Clan Bancario y algunas naves menores (como los cazas de Geonosis, planeta donde se fabrican los droides), junto a algunas naves Sith como el Infiltrator, la nave de Asajj Ventress o la lanzadera de Palpatine.



Banking Clan Frigate

Probablemente la nave más potente de los separatistas. Esta clase 2 cuesta 41 puntos, no es especialmente resistente (15/12/10 - 12/9/7 y Hull 5/3) pero ofensivamente puede hacer bastante daño; además del PD+3 tiene turbolasers (+5/3, la única arma que conserva en Reduced), una batería frontal (+6/3) que puede acabar con un C2 dañado, y cañones de ion (+1/1, +1/2 contra enteras). Sin embargo, lo más interesante es que dispone del Advanced Communications Array, esto es, que puede repetir la tirada de Iniciativa, como el Wild Karrde de la Alianza Rebelde, ¡pero ésta no es única! El hecho de que no tenga FL ni command counters la hace a priori una nave poco atractiva, pero creedme que es una buena elección ponerla.



Commerce Guild Destroyer

Muy parecida a la Banking Clan Frigate: 37 puntos, defensa 15/13/10 (12/10/7), Hull 5/4, con algo menos de armamento (PD+3, turbolasers +3/3 y batería +2/2, quedándose sólo los turbolasers en Reduced). El precio algo menor y la defensa mejorada no son comparables a la habilidad de la BCF ni su mayor potencia ofensiva... Ni caso.



Invisible Hand

La supernave de Grievous (donde Anakin y Obi-Wan rescatan al Emperador en el Episodio III... si, la nave que queda hecha trizas al aterrizar) es una de las joyas del ejército separatista. Lo tiene todo: buen precio (51 puntos), aguante normalillo (misma defensa y Hull que el Destructor), tres armas (PD+2, Turbolasers +5/3, Cañon Laser +4/2 y Proton Barrage +6/4, lateral como en las tipo 1; en Reduced sólo turbolasers). Por si fuera poco, adicionalmente a un perfil tan atractivo la nave tiene Fighter Launch 3 y Command 2. En el campo de batalla la IH es una excelente opción para "nave principal", si bien es algo frágil contra disparos tochos (tipo 1 p.e.), pero puede ser perfectamente el núcleo de una estrategia de naves gordas (una IH, dos Fragatas y algunas naves más de tipo 3) y que algunos cazas vayan a por naves dañadas enemigas.



Trade Federation Battleship

El "donut" infrecuente es una de las bases de una estrategia de cazas. Es una de las naves tipo 2 más resistentes del juego (no por su defensa

15/15/13 - 12/12/10, sino por un increíble Hull 7/6). En cuanto a armas no es especialmente efectivo, pero es resultón: tiene PD+1 y dos armas (turbolasers +4/3 y cañón láser +2/1) que en Reduced siguen igual. El disponer de un FL2 hace que por 50 puntos sea una fuente constante de cazas durante bastante rato.



Trd.Fed. Droid Control Ship

He aquí otro ejemplo de nave desproporcionada respecto a su versión no-rara. El "donut" raro es muy poco más caro (53 puntos), tiene la misma Defensa y Hull que su variante infrecuente, pero se queda tan sólo con un arma (Lascannon +2/1) con PD+4 (+1 en reduced). La gracia es el hecho de ser un Fighter Launch 4 (es, pues, la nave con mayor FL de todo el juego), y con la regla especial Droid Control (se pierde en Damaged), que hace que todos los cazas Droides tengan +1 a ataque.

Ojito con esto: si en un mismo ejército tenemos tres donuts, significa que lanzamos 12 cazas por turno y que cada uno de ellos tiene +3 al ataque de cada una de sus armas... Y he aquí la táctica "donuts y droides" usada por un alto porcentaje de jugadores separatistas de SW:SB: una marea de cazas droides (a elegir entre Vultures y Trifighters) con tres donuts, generalmente dos Droid Control Ship más un Trade Federation Battleship (para tener algo más de disparo). Junto a la docena de cazas droides (más o menos) se añaden algunas clase 3 para alinear (Jango Fett por ejemplo) y tenemos una táctica muy maja.



Cloakshape Fighter

Esta nave con pinta de avión es conocidísima. En la batalla de Yavin en "Una nueva esperanza", la primera peli, vamos, ¿sabéis cuando Luke y los cazas X-Wing van hacia la Estrella de la Muerte? ¿Veis un puntito azul al lado? Pues tenéis la tele estropeada. Que no, que esta nave es menos conocida que las pulgas del abuelo de Chewbacca. Parece que salía en algunos juegos (X-Wing Alliance) y en algunos cómics; es una nave "mercenaria" de la época de la República y los Separatistas y que la han puesto en el bando de los "malos". Pofueno, pofale, pomalegro.

En fin. A nivel de reglas contamos con una excelente relación calidad/precio; este caza es ideal como relleno. Sólo vale 3 puntos y tiene un arma contra no-cazas (misiles +1/2) y otra genérica (lascannon +1/1). Sí, defensa 14 y Assault lo hacen algo vulnerable, ¡pero vale 3 puntos! Incluso si decides basarte en ellos; con 30 puntos podemos tener 10 de ellos... ¡Y 30 puntos no son prácticamente nada!



Palpatine's Shuttle

Un Clase 3 único de 19 puntos, con capacidad de enfrentarse a cazas (dos Lascannon +1/1, con antifighter targeting +6, perdiendo uno de los Lascannon en Damaged), aparentemente "frágil" (defensa 14/10/8 - 12/8/6 y Hull 3/2), pero con una regla interesante: los daños que causen las naves enemigas no adyacentes (vamos, los tipo 1, 2 y 3) se pueden "pasar" a cazas amigos adyacentes. Tiene un Command 1-4, lo que puede resultar útil en muchos casos (y es la principal razón para meterlo). Sin embargo, no es una nave que dure mucho (por su fragilidad), así que si la incluimos tenemos que lanzar en el primer turno tres cazas "prescindibles" (a ser posible Infinites) y ponerlos como escolta de Palpatine es por tanto recomendable desplegarla junto a una "saca-cazas". Recordemos que con una defensa frontal de 14 tampoco es muy difícil dañarla.



Slave I (Jango Fett)

Boba Fett tiene tirón. La prueba es que los dos Slave 1 son buenos, muy buenos, pero el de Boba está más buscado. El Slave 1 de Jango Fett es el cazador de cazas definitivo, y creo que debería estar en todos o casi todos los ejércitos separatistas, tanto por su precio como por sus cualidades. No tiene mucha defensa (14/11/8 - 12/9/6) ni Hull (el típico 3/2) pero está especialmente preparado contra cazas: PD+4 y dos Laser Cannon +4/1 por 22 puntos no está nada mal. Además, los torpedos de protón (+1/2, sólo contra no-cazas) pueden servir para ir abriendo boca...



Sith Infiltrator

Otra de las tipo 3 del lado Sith., ésta es la que usa Darth Maul cuando llega a Tatooine para darle caza a los jedís que quedan. Una nave barata (17 puntos), frágil (misma defensa y Hull que Palpatine) pero con sólo un arma (cañón láser +2/1, con antifighter +6). Ideal para ir matando un caza enemigo por turno, pero poco útil por el resto de cosas. Tiene una habilidad especial, que es poder pasar al lado de Tractor Beams sin que le afecte. Esto estaría muy bien en una nave "bombardero" (ahora se me ocurre el Tie Bomber y el fantasmal B-Wing), pero para una nave que únicamente tiene un cañón láser (o sea, un anti-cazas) y que mueve 3 no tiene mucho sentido.



Asajj Ventres' Starfighter

Disco, ibiza, Locomia... En honor a nuestra tierra (digo yo) los señores de Lucas diseñaron esta nave-abanico para Asajj Ventress, la aprendiz a Jedi que se puede ver en la serie animada "Clone Wars" (y en los cómics de las guerras clon). A nivel de juego, es un caza barato (6 puntos), único, Interceptor, con defensa 16 y un cañón láser +5/1. Aceptable, más que nada por ser interceptor y defensa 16, pero a nivel ofensivo no es para tirar cohetes (ya podría haber tenido unos torpeditos, digo yo). Si no lo tienes (y no te haces la colección) no te preocupes, el Scarab vale un punto menos y es muy parecido.



Droid Tri-Fighter

Pequeña maravilla. Pequeño, barato (4 puntos) y muy interesante. No sólo porque es Droid (ver comentarios de los "donuts") sino porque ya de base estamos hablando de un nene que dispara cañón láser (+3/1) y concussion misiles (+1/2, +3/2 contra no-cazas); las naves dañadas por los Concussion tienen -1 a la defensa... y es acumulativo. Significa que un clase 2 atacado por el lateral (defensa 10) al que se le disparen tres concussion misiles se queda en Defensa 7 (recordemos además que con los donuts, los cazas droides van ganando +1 en ataque acumulativo). Hagamos números y veremos cómo una estrategia basada en donuts y droids trifighters (que son baratos) disparando a todo bicho viviente (especialmente

clases 2) puede resultar demoledora. Y, aunque no pongas donuts, mejor un caza que pueda disparar a cazas y gordas que no sólo a uno.



General Grievous' Starfighter

Y ya que estamos con diseño, ¿a nadie aparte de a mí le recuerda esta nave un montón al Batmobil? Al de la primera peli de Batman... Lo pintáis de negro, le metéis una rueda, y ale, ¡Bagrievous al rescate! Pues bueno, esta es la nave del biorobot-androide-yoquesé más hijoputa de star wars. Porque el tío es cabroncete, jactándose de ir matando gente por ahí. Si no os lo creéis mirad los extras del Episodio III cómo asesina a la pobre Shaak Ti, toda mona ella con los... los... bueno, eso que le sale de la cabeza. Mira que es mona Shaak Ti. La actriz, claro, no el personaje de star wars. Se llama Orii Shoshan, ponedlo en el google, ya veréis su página. Es modelo y... hum... Creo que me voy por las ramas.

7 puntos tan sólo una nave que dispara tres veces (3) con Attack +4 y damage 2. Tres disparos tres. Increíble. Lo malo es que su defensa no es muy buena para ser caza (15), así que por mucho que tenga 3 disparos, normalmente disparará un turno o dos... Consejo: pa'dentro siempre que podáis.



Geonosian Starfighter

¿Os acordáis de Geonosis? ¿El planeta donde se fabricaban droides? ¿Donde Padmé y Anakin tienen delirios de Jesulín de Ubrique? ¿Donde se ve el mapa de la primera Estrella de la Muerte? ¿Ese soleado mundo-forja poblado por una especie de insectos gigantes? Ahí. Pues también hay cazas, mire usted por donde, y además en forma de pinza de tender la ropa. En esta nave, en Ep. II huye Sarum... digooo, Dooku. Como los geonosianos, el caza es de lo más común. Caza de cinco puntos, defensa 14 y cañón láser +5/1. Un anticaza con defensa baja, y punto. No hay más que comentar. No lo pongáis. Que además es feo.



Geonosian Starfighter Ace

El mismo de antes pero igual de feo y en algo mejor. Un punto más caro, defensa 15 y cañón láser +6/1. Evidentemente no hace falta que diga que mejor el Ace que el normal, pero sinceramente hay alternativas mejores por seis puntos: tanto porque tienen dos armas (léase Droid Tri-Fighter) como porque si tienes donuts hay alternativas mejores (como los vulture o éste de aquí abajo).



Scarab Droid Starfighter

Vale. Otra de esas naves que te empiezas a rascar la cabeza: ¿y dónde salía esto? Pues es un predecesor a los Vulture (que esos sí que se ven y mucho). Salían en un par de videojuegos ("Starfighter" de cuando el Episodio 1 y "Jedi Starfighter" de cuando el episodio 2). Así que tenemos otra nave del "universo" (más allá de las pelis) que no suena a casi nadie.

En cuanto a juego, está bien (5 puntos, defensa 16, láser +3/1), pero si tienes donuts, interesa por la palabra "droid". Aunque por 5 puntos mejor un trifighter o un vulture (joer, parece que sea fan de esas naves...)



Tecno Union Starfighter

Yo creo que alguien en el departamento de diseño de Lucas tenía una lancha nueva que se había comprado y quiso reflejarlo en el universo de Star Wars. Esta nave es de lo más "clásico" que hemos visto (léase que recuerde a las películas clásicas de marcianitos).

En cuanto al juego, es el caza más barato del juego: 2 puntos. 14 de defensa y láser +1/1. Pensarás que no vale la pena, y la verdad es que hay alternativas más interesantes. Mejor pon algo con capacidad de dañar a una nave gordota (aunque sea un Cloakshape).



Vulture Droid Starfighter

Este sí que os suena, ¿verdad? Ya sea en el espacio como "en pie" (cuando, al más puro estilo Transformers, las "alas" se transforman en patitas y va a zancadas...).

Posiblemente la base en una estrategia de donuts y moscas. Cuesta 10 puntos únicamente por la regla Infinite (la misma de los TIE Fighters) pero, tachán tachán, tiene DOS armas (para los iniciados en el juego, dos armas mejor que una... os lo dice alguien que aniquila naves con TIE Interceptors como quien coge setas). Con defensa 14 caerán fácilmente al fuego enemigo, pero si podemos ir sacando 12 por turno (con tres donuts raros) son doce disparos +6/1 y doce más de torpedos +6/2 contra no-cazas. Y que van saliendo cada turno...



Vulture Droid Advanced

Pierde el infinite a cambio de costar 5 puntos, mejorar a defensa 15 y un ataque base de +4 (+7 con los tres donuts). Si quieres un consejo, ni caso; en SWSB importa lo que hay al final de la batalla, no lo que va muriendo, así que ten Infinites...

El próximo mes, la flota Rebelde (la que queda, claro). Y, de postre, y como me sobraba espacio en la columna, una fotillo a un Vulture "de a pie":



ESCENARIO: LA BATALLA DE YAVIN-IV

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

La Alianza Rebelde ha obtenido los planos de una terrible arma imperial, llamada la Estrella de la Muerte, capaz de acabar con un planeta entero. La princesa Leia Organa, senadora de Alderaan (y una de las cabecillas de la Alianza) oculta los planos en una unidad R2 llamada R2-D2, que consigue escabullirse en el planeta Tatooine.

Leia es rescatada de la Estrella de la Muerte por un granjero llamado Luke Skywalker y un bandido espacial, Han Solo (acompañado de su wookiee copiloto, Chewbacca). Cuando consiguen huir de la Estrella de la Muerte en la nave de Solo, el famoso Halcón Milenario, no se dan cuenta que Darth Vader ha colocado un transmisor, y la Estrella de la Muerte se dirige hacia el cuarto planeta del sistema Yavin, en cuya luna se encuentra el refugio y cuartel general de los Rebeldes.

Ahora, tras estudiar los planos de la Estrella de la Muerte de R2-D2, la Alianza se lo juega todo en un ataque suicida en el que los cazas deberán ser los responsables de la destrucción de la temible estación de combate...

Ya, no hacía falta explicaros el argumento, todos hemos visto "Una Nueva Esperanza" (Episodio IV). Este escenario representa la famosísima escena del ataque a la Estrella de la Muerte de la película que acaba de hacer 30 añitos.

Flota Imperial

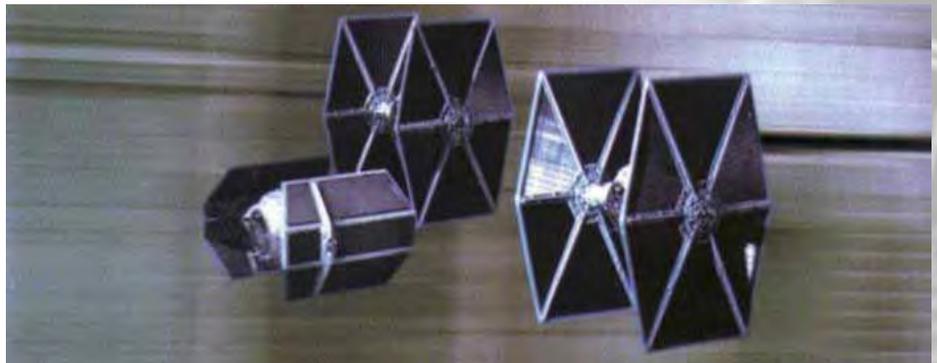
La flota imperial se compone de 100 puntos que deben invertirse en TIE Fighter, TIE Fighter Ace y Darth Vader's TIE Advanced X1.

Flota Rebelde

La flota rebelde está compuesta por hasta 150 puntos formados únicamente por cazas X-Wing (estándar, Ace, Rogue Squadron y Luke Skywalker's), Y-Wing, Y-Wing Ace, y el Halcón Milenario.

Despliegue

El ejército imperial despliega sus cazas (los que quiera) en el lado del "planeta", que será la Estrella de la Muerte. Luego el jugador rebelde despliega todas sus naves (cazas y



Halcón Milenario, si está) en el lado opuesto.

Reglas especiales

La Estrella de la Muerte Toda la sección del planeta representada en el mapa se considera la Estrella de la Muerte. A efectos de juego se considera una nave de clase 0 (no se mueve), sin armamento (vale, puede cargarse un planeta pero lo ignoraremos...). Al tener tantas torretas anticazas, se considera que la Estrella de la Muerte tiene PD+5, defensa 20 y Hull 1.

¡Vamos a entrar! Un caza rebelde (pero no el Halcón Milenario) puede entrar, en la fase de movimiento, en los corredores

de la Estrella de la Muerte si está en una casilla de planeta. Si entra, automáticamente se enfrenta a un ataque extra PD+5 de las torretas, y si sobrevive puede intentar disparar a algún punto clave de la Estación de Combate. Si impacta (defensa 20), la Estrella de la Muerte explota y el jugador rebelde gana la partida.

Victoria

El jugador rebelde tiene 10 turnos para acabar con la Estrella de la Muerte. Si no lo consigue, el jugador imperial gana la partida.





Caza X-Wing

Un encargo originalmente imperial a la empresa Incom, el T-65 X-Wing, o simplemente X-Wing fue una de las naves principales de la Alianza Rebelde durante la Guerra Civil Galáctica. Las alas se desplegaban en forma de X (de ahí su nombre) para aumentar las probabilidades de dañar con sus cañones láser. Además de los cañones láser, el X-Wing (la nave principal de la) dispone de otras armas como torpedos de protón.

El X-Wing se usó desde la Guerra Civil hasta los tiempos de la Nueva República con nuevas versiones. La actuación más destacada de los X-Wing fue el Rogue Squadron durante el ataque a la primera Estrella de la Muerte.

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Fabricante | Incom Corporation |
| Modelo | T65 X-Wing Starfighter |
| Clase | Caza |
| Longitud | 12'5 metros |
| Acceler. máx. | 3.700 G |
| Vel. máx. (atm) | 1.050 km/h |
| Motor | Incom 4L4 Fusial Thrust |
| Hyperdrive | Tipo 1 |
| Motor hyperdr. | Incom GBk-585 |
| Tripulación | 1 piloto, 1 droide astromecánico |
| Pasajeros | - |
| Carga | 110 kgs de carga |



Caza Y-Wing

Un caza algo más lento y más resistente que los X-Wing, gozó de gran popularidad debido a su versatilidad (caza de destrucción, inmovilización, escolta...). Quizá por ello el Y-Wing fue una nave muy usada por mercenarios, piratas y defensas aéreas de algunos sistemas.

Su diseño estaba muy elaborado, dejando sin embargo algunos puntos flacos que hacían que necesitara algo más de mantenimiento.

Uno de los rasgos del Y-Wing es que la cabina del piloto era separable del resto de la nave con cierta autonomía, lo que permitía al piloto poder llegar a tierra en caso de aterrizar en un planeta con mar.

| | |
|-----------------|--|
| Fabricante | Koensayr Manufacturing |
| Modelo | BTL Y-wing starfighter |
| Clase | Caza de asalto |
| Longitud | 16 metros |
| Acceler. máx. | 2.700 G |
| Vel. máx. (atm) | 1.000 km/h |
| Motor | 2 Koensayr R200 |
| Hyperdrive | Tipo 1 |
| Motor hyperdr. | Koensayr R300-H |
| Tripulación | 1 piloto, 1 copiloto/artillero (a veces), 1 droide astromecánico |
| Pasajeros | - |
| Carga | 110 kgs de carga |



Halcón Milenario

Originalmente era una fragata ligera coreliana (modelo YT-1300f). Después de sufrir un accidente en un asteroide, un técnico lo compró como chatarra y le empezó a introducir modificaciones (usando sobre todo partes de la YT-1300p). En un juego de sabacc en Bespin, Lando Calrissian adquirió la nave de un jugador que no podía cubrir su apuesta. Su amigo Han Solo (reconocido piloto) le enseñó a manejarla, y finalmente Lando perdió la nave en una partida con Han. Han Solo realizó numerosas modificaciones a la fragata, hasta que comenzó su trayectoria en solitario como contrabandista. Es una nave mucho más rápida de lo que aparenta y ha conseguido escapar en numerosas ocasiones de sus perseguidores.

| | |
|-----------------|------------------------------------|
| Fabricante | Corellian Engineering Corp. |
| Modelo | YT-1300f / YT-1300p |
| Clase | Fragata ligera (modificada) |
| Longitud | 27 metros |
| Acceler. máx. | 3.000 G |
| Vel. máx. (atm) | 1.500 km/h |
| Motor | (Clasificado) |
| Hyperdrive | Tipo 0'5 |
| Motor hyperdr. | CEC subspace-hyperdrive (Modif.) |
| Tripulación | 1 piloto, 1 copiloto, 2 artilleros |
| Pasajeros | Hasta 6 pasajeros |
| Carga | - |

Las naves en Starship Battles

- **X-Wing Starfighter.** Clase 4. 6 puntos. Hull 1. Defensa 16. Armas: Cañón láser (+3/1), Torpedos de protón (+3/4, no usables contra cazas). **X-Wing Starfighter Ace.** Clase 4. 7 puntos. Hull 1. Defensa 17. Armas: Cañón láser (+4/1), Torpedos de protón (+4/4, no usables contra cazas). **Rogue Squadron X-Wing.** Clase 4. 8 puntos. Hull 1. Defensa 17. Armas: Cañón láser (+4/2), Torpedos de protón (+4/4, no usables contra cazas). **Luke Skywalker's X-Wing.** Clase 4. 9 puntos. Hull 1+1. Defensa 18. Armas: Cañón láser (+5/2), Torpedos de protón (+5/4, no usables contra cazas). Unico. Sentido de la Fuerza (las naves enemigas adyacentes tienen -1 a la Defensa). Command 4. Reduced: todo igual salvo Defensa 16.
- **Y-Wing Starfighter.** Clase 4. 4 puntos. Hull 1. Defensa 14. Armas: Cañón láser (+1/1), Cañón de iones (+3/1, +1 daño contra naves no Damaged). **Y-Wing Starfighter Ace.** Clase 4. 5 puntos. Hull 1. Defensa 15. Armas: Cañón láser (+2/1), Cañón de iones (+4/1, +1 daño contra naves no Damaged).
- **Millennium Falcon.** Clase 3. 25 puntos. Hull 3+2. Defensa 14/10/8 (normal), 12/8/6 (dañado). Armas: Cañón láser (+1/1), Cañón láser (+1/1), Misiles de Concusión (+1/2, +3/2 contra no-cazas; desaparece en Dañado). Unico. Antifighter 7 (+7 ataque contra cazas). Evasión (reduce en 1 todo daño hecho por un ataque hecho por un enemigo no adyacente).



Estrella de la Muerte

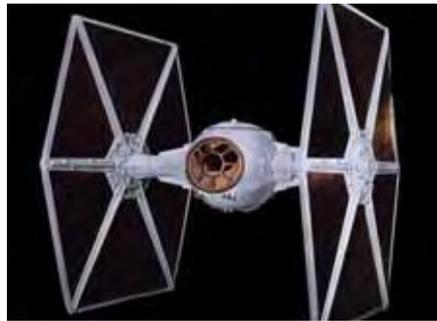
La Estrella de la Muerte era el nombre de una estación de combate imperial, del tamaño aproximado de una luna, con un superláser capaz de destruir un planeta entero.

Fue la primera superarma construida bajo la doctrina Tarkin, aunque su concepto ya había sido diseñado antes de las Guerras Clon por Raith Siemar, ideado inicialmente como un planetoide de exploración.

La primera estación fue construida en el año 0 después de Yavin, pues fue precisamente en esta batalla donde se destruyó. La segunda, que no llegó a construirse, fue destruida por la Alianza en la batalla de Endor.

Dos Estrellas de la Muerte a menor escala fueron construidas posteriormente, la Tarkin (creada por el Imperio) y el Sable Oscuro, creado por los Hutt.

| | |
|-----------------|---|
| Fabricante | Imperio Galáctico |
| Modelo | Estrella de la Muerte |
| Clase | Superestación de combate |
| Longitud | 160Km / 900Km de diámetro |
| Acceler. máx. | Desconocido |
| Vel. máx. (atm) | 400.000 Km/s |
| Motor | Red de motores de ión |
| Hyperdrive | Varios |
| Motor hyperdr. | Varios |
| Tripulación | 774.000 tripulantes, 87.000 oficiales, 380.000 auxiliares (apr.) |
| Pasajeros | - |
| Carga | Varios millones de toneladas. En cuanto a otras naves, la Estrella de la Muerte llevaba 7.000 cazas TIE, 4 cruceros de ataque, 20.000 naves militares y de combate y 11.000 vehículos de combate. |



TIE Fighter

El TIE/N Fighter (o, simplemente, TIE Fighter) es una evolución del T.I.E. Starfighter y el V-Wing. Al carecer de partes móviles (salvo la cabina), el caza resultó barato de mantener y barato de producir.

Sin embargo, la principal característica del TIE Fighter es su elevada velocidad y su casi insuperable aceleración, sacrificando para ello resistencia y escudos deflectores.

A cambio, al ser tan fácil de producir, los cazas TIE basaban su poder en su número, siendo el paradigma de la filosofía imperial de "cantidad mejor que calidad". La ausencia de motor de hyperdrive implicó la dependencia de naves mayores (como el Destructor Estelar Imperial) para repostar energía.

| | |
|-----------------|--------------------------|
| Fabricante | Sistemas de flota Siemar |
| Modelo | Serie TIE |
| Clase | Caza |
| Longitud | 6,3 metros |
| Acceler. máx. | 4.100 G |
| Vel. máx. (atm) | 1.200 Km/h |
| Motor | SFS P-w401 |
| Hyperdrive | - |
| Motor hyperdr. | - |
| Tripulación | 1 piloto. |
| Pasajeros | - |
| Carga | 65 kg. |



TIE Advanced X-1

El TIE Advanced x1 es el caza que usó Darth Vader durante la Batalla de Yavin. Usando como base el TIE Fighter, pero añadiendo entre otras cosas protección, un par de motores de iones (en vez de 1 del TIE Fighter) y escudos deflectores. En referencia al armamento, el Advanced disponía de dos cañones bláster acoplados y un pequeño lanzamisiles. Además, contaba con un motor de hyperdrive (aunque no de sistemas vitales) y un sistema de puntería mejorado.

A cambio, el TIE Advanced ganó masa, con lo que tenía más inercia, un control algo menos preciso y (por supuesto) un coste mucho más elevado, por lo que su construcción estaba limitada a los altos mandos. Uno de ellos fue para Lord Vader, el Sith aprendiz de Palpatine.

| | |
|-----------------|-------------------------------|
| Fabricante | Sistemas de flota Siemar |
| Modelo | Serie TIE, modelo advanced x1 |
| Clase | Caza |
| Longitud | 9,2 metros |
| Acceler. máx. | 4.150 G |
| Vel. máx. (atm) | 1.200 km/h |
| Motor | Dos motores de iones |
| Hyperdrive | Clase 4 |
| Motor hyperdr. | (Clasificado) |
| Tripulación | 1 piloto |
| Pasajeros | - |
| Carga | 150 Kg. |

Las naves en Starship Battles

- **TIE Fighter**. Clase 4. 5 puntos. Hull 1. Defensa 14. Armas: Cañón láser (+2/1). . Infinito: cuando esta nave sea destruida, vuelve al almacén de naves por sacar en vez de retirarse del juego. **TIE Fighter Ace**. Clase 4. 4 puntos. Hull 1. Defensa 15. Armas: Cañón láser (+3/1).
- **Darth Vader's TIE Advanced x1**. Clase 4. 11 puntos. Hull 1+1. Defensa 19 (17 en Dañado). Armas: Cañón láser (+6/2; +5/2 en Dañado). Unico. Command 4. Evasión (reduce en 1 todo daño hecho por un ataque hecho por un enemigo no adyacente). Mando Sith +2 (los cazas aliados adyacentes ganan +2 al Ataque). Interceptor (los cazas sin Interceptor no frenan esta nave).

PUES VAYA UN RESCATE...

Por el equipo de Wizards
Traducción y adaptación de Juan Mieza (Keyan Sark)

"Pues vaya un rescate," se mofa Leia. Y dicho eso, todos al triturador de residuos. El siguiente escenario supone que los soldados Imperiales se han lanzado tras nuestros héroes pero debido a los muchos y extraños recovecos y giros de la infraestructura de la Estrella de la Muerte, todos acaban en el triturador equivocado.

Despliegue Imperial

La fuerza Imperial, una escuadra del bloque prisión, consta de Oficiales Imperiales y Soldados de Asalto. Si el jugador Imperial lo desea, puede construir su propia escuadra por un valor total de 80 puntos aproximados.

El jugador Imperial despliega en el otro Turboascensor del mapa (que representa otro triturador de basuras).

- Imperial Officers (2) 28pt
 - Heavy Stormtroopers (2) 24pt
 - Stormtroopers (3) 15pt
 - Stormtrooper Officer 14pt
- Total escuadra:** 81 puntos

Victoria Imperial

El jugador Rebelde gana derrotando a la escuadra Imperial. Además, el jugador Rebelde obtiene el doble de puntos por cada personaje al que derrote mientras se encuentre atrapado en un triturador de residuos.

Despliegue Rebelde

La Fuerza Rebelde está formada por Han Solo, Chewbacca, Luke Skywalker (Rebelde), y la Princesa Leia (Senadora), totalizando 82 puntos. Si el jugador Rebelde lo desea, puede crear una fuerza Rebelde a su gusto por un total de 80 puntos aproximados.

El jugador Rebelde despliega en cualquiera de las secciones de los Turboascensores del mapa de la Estrella de la Muerte (que representan el triturador de residuos).

- Princess Leia, Senator 13pt
 - Han Solo, 28pt
 - Chewbacca, 24pt
 - Luke Skywalker, Rebel, 17pt
- Total escuadra:** 82pt

Victoria Rebelde

El jugador Rebelde gana derrotando a la escuadra Imperial. Además, el jugador Rebelde obtiene el doble de puntos por cada personaje al que derrote mientras se encuentre atrapado en un triturador de residuos.



Reglas Especiales

Dianoga: En el Episodio IV, un dianoga que habita en el triturador de residuos atrapa a Luke e intenta llevárselo. En este escenario, los dianogas atacan a cualquiera que esté a su alcance. En cada turno en que un personaje se active dentro de un triturador de residuos deberá superar una tirada de salvación de 11 o será atrapado por los tentáculos de un dianoga. Si está atrapado, el personaje no puede moverse pero podrá atacar a cualquier objetivo legal.

Poniendo en marcha los Trituradores: Si un personaje alcanza la casilla del panel de control que controla ese triturador (según se indica en el mapa, es decir, el panel azul controla el triturador azul y así con el otro) podrá

ponerlo en marcha. Para ello deberá estar sobre la casilla del control o adyacente a ella. Poner en marcha un triturador impide que ese personaje ataque durante ese turno y hace que los muros del triturador comiencen a acercarse entre sí. Cada turno en que un personaje sea activado dentro de un triturador activo deberá superar una tirada de salvación de 11 o sufrir Daño 10. Esta tirada es adicional a la necesaria para escapar de los dianogas (quienes no se marchan cuando el triturador se pone en marcha). Otro personaje, sin embargo, puede desactivar un triturador empleando el mismo panel de control. Desactivar un triturador impide a ese personaje realizar cualquier tipo de ataque ese turno y detiene el triturador de inmediato.

