

# ¡Cargad!

Número 23 - Septiembre 2007

Bangro de Troll  
de HELL  
ANTICOMETA  
Los Persas

FRAMES DE WAR  
Asalto a la Batería de Merville

HEROQUEST  
Advanced HeroQuest: Reglamento completo

INDUSTRIAL  
GOTHIC

Flotas de Star Wars en BFG

WARHAMMER  
WARHAMMER  
El Castillo de la Muerte

WARHAMMER  
40,000

Ejércitos de Star Wars en 40k

STAR WARS

ESPECIAL 30 AÑOS DE STAR WARS

# ¡Cargad!

Número 23 : Septiembre/Octubre 2007

	Editorial (o no).....	3
	Cartas del Lector.....	4
	Noticias y Novedades.....	5
	La Biblioteca de Baalberith.....	8
	Sombras chinas (y de ficción).....	9
	Los Pergaminos de Calíope.....	10
	Especial: Star Wars.....	12
	Construyendo un sable de luz.....	18
	Reglamento completo Advanced Heroquest	11
	El Señor Nehek.....	22
	De la Nigromancia.....	25
	Mighty Empires.....	26
	El Castillo de la Muerte.....	28
	Imperio: La táctica TVI.....	34
	Códex: Imperio Galáctico.....	44
	Códex: Ejército Clon.....	52
	El Asalto a la Batería de Merville.....	60
	Escenario sobre el Asalto.....	63
	Informe de batalla (Asalto).....	65
	Introducción.....	69
	Caos en las calles.....	72
	Reservoir Dead.....	82
	Flotas de Star Wars para BFG.....	90
	Flota: El Imperio Galáctico.....	93
	Flota: La Alianza Rebelde.....	97
	SWSB La Flota Rebelde.....	102
	SWSB Escenario: Evacuación de Hoth.....	106
	SWM Escenario: Asalto a la cantina.....	108
	Introducción.....	110
	Sangre de Troll.....	114
	Los Persas y sus modos de batalla.....	120
	Escenario: En las montañas de la locura.....	124
	Pintura: Colores complementarios.....	42
	Escenografía: Bandejas de movimiento.....	83
	Escenografía: Edificios combate urbano.....	84
	Escenografía: Edificios para desierto.....	88



# Editorial (o no)

**Año III. Número 23**

Septiembre-Octubre 2.007.

## El Equipo ¡Cargad!

**Coordinador:** Daniel Miralles (Namarie)

**Secciones y Maquetación:** Raúl Hilara (Crolador), Eduardo Martín (Bucci), Enrique Ballesteros (Enbaji), José Guitart (Pater Zeo), Julio Rey de Perea, Manuel Cirujano (Lord Darkmoon), Alvaro Lopez, Daniel Catalán (Athros), Juan Mieza (KeyanSark), Daniel Miralles (Namarie).

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

**Diseño Logotipo:** Alberto Fernández

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

## Portada

Athros

## Y han colaborado también...

Caliban66 (DBA)

Gorfang Rhanz (Sangre de Troll)

Iván Notario (FOW)

Joan Ferrarons (Trd. WH Imperio)

Luis Rey (Flotas BFG)

María Sogo (Sombras chinas)

Miguel Lupino (Advanced Heroquest)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

NatxO (Mordheim)

NoelPollo (Escenografía)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

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

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

## Tiempo, tiempo...



Hay una frase de una gran película en la que se dice "Una revista no sale temprano, ni tarde, sino cuando se lo propone". O algo así...

La verdad es que hacía meses que lo veíamos venir. El MundoReal™ se ha conjurado para que muchos de los miembros que hacemos posible ¡Cargad! mes tras mes, hayamos tenido demasiado trabajo y hayamos podido dedicar poco tiempo a la revista. (En mi caso, y si os sirve de consuelo, desde Mayo sólo he jugado una partida a Warhammer...)

Lo peor de esto es que no parece que a corto plazo la situación vaya a mejorar. Familias (algunas ampliadas... ¡felicidades!), cambios de trabajo, horas extra "voluntarias" y sin remunerar, aumento de responsabilidades... la lista es demasiado larga. No es falta de ganas de sacar la revista (por si alguien se lo pensaba), sino la falta de tiempo. No sólo hay que escribir los artículos (a esto nos ayudáis mucho) sino que también hay que maquetarlos, dejarlo decente, y ahí se encuentra actualmente nuestro "cuello de botella" (aunque hay tres personas que nos han ayudado muchísimo en la maquetación de este número).

Es por ello que hemos tomado la decisión de pasar a bimensuales (o, mejor dicho, de "intentaremos ser mensuales" a "intentaremos ser bimensuales"). Sé que muchos preferís dos revistas de 60 páginas que una de 120, pero para asegurar una cierta variedad de juegos y de contenidos no podemos limitarnos a 60 páginas. Además, qué leches, que ser bimensual no implica nada malo (ahí tenéis la Ravage o la Game Forces).

Por si fuera poco, por motivos ajenos parece que los gremlins de los servidores han hecho de las suyas y han destrozado nuestra web y manipulado los malvados DNS. Muy pronto volveréis a tener la web totalmente operativa (y esperamos no tardar mucho en mejorar este aspecto).

Sin embargo, como podéis ver en este número (dedicado a Star Wars por su trigésimo aniversario) intentamos hacerlo mejor que nunca. Esperamos vuestra comprensión, y deseamos que disfrutéis de ¡Cargad! como nosotros disfrutamos haciéndolo en nuestras (escasas) horas libres.

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 comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quiere 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](mailto:info@cargad.com)) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. ¿Cómo saber si un wookiee es macho o hembra? Le haces cosquillas. Si se pone nervioso, es macho. Si se pone nerviosa, es hembra.

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

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

**De:** Cesar Quintero

**Asunto:** [WH] Enanos

Amigos de Cargad, muchas gracias por su ayuda. Soy jugador enano de las lejanas fortalezas suramericanas, jeje... y tengo unas dudaditas a ver si me pueden colaborar:

- El yunque rúnico al ser considerado máquina de guerra, puede grabarse una runa para las máquinas de guerra? (la de atrincheramiento)
- El lanzavirote sufre el -1 para impactar por largo alcance? (es decir, a más de 60 cm.?)
- Si disparo contra un hombre árbol (+1 por ser objetivo grande), tengo adicionalmente un -1 por ser miniatura individual?

Mil y mil gracias, amigos!

¡Buenas!

La respuesta a la primera es No. Como se indica en el libro de Enanos, las runas de máquinas de guerra sólo se pueden grabar en cañones, lanzavirote y lanzaagravios.

Sí, el lanzavirote recibe todos los penalizadores habituales de los proyectiles: -1 por largo alcance, -1 por hostigadores...

Y contra un Hombre Árbol no se aplica el -1 por miniatura individual, ya que ese modificador se aplica sólo cuando el objetivo tiene potencia de unidad 1.

## ERRATAS

- EPIC: Perdidos y Condenados (Nº 22). En primer lugar, en las mejoras a las formaciones, los mastines del caos cuestan 10 puntos por unidad y no 10 puntos (a secas). Y la segunda es que las infestaciones de zombis de plaga son 0-2 (se ha "traspapelao" el limite). *Gracias a Martillo de Herejes.*
- EPIC: Perdidos y Condenados (Nº 22). Hay que aclarar que aunque se incluyen las reglas de los Titanes del Caos, no se incluye una lista de ejército de una Legión de Titanes del Caos como tal, sino que se tienen que utilizarlos dentro de la lista de la Legión Negra o de la de los Perdidos y Condenados.
- EPIC: Perdidos y Condenados (Nº 22). La Legión Negra tubo como primer nombre Lobos Lunares, no Lobos Espaciales y al Titán Feral, en su descripción de Impacto Crítico se le denomina Warhound. Gracias a Roberto Isaac Ceballos.

**De:** Alvaro López

**Asunto:** [2ª GM] Japoneses vs Ingleses

He estado leyendo la sección de "las cartas", sólo un detalle, hay un párrafo donde dice: *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.* Los ingleses sí que se enfrentaron a los japoneses, aunque en las películas no aparezcan ;)

¡Ups! Pues es verdad... Es lo que pasa por ver tantas películas siempre ambientadas en los mismos lugares y con las mismas naciones en juego ;)

**De:** Diego Villate

**Asunto:** [WH] Preguntas

Antes que nada me gustaría felicitarlos por su excelente trabajo con este E-Zine.

Primera pregunta: Si en un desafío mi personaje Elfo Silvano tiene el Hada que obliga al oponente a impactarme solo con 6 y personaje enemigo tiene la Espada Ígnea de Rhuin, que le da la habilidad de impactar todos sus ataques con 2+, cual de las dos condiciones tiene efecto? ¿Y en caso de un Druchii Ungido con Sangre Acelerada (siempre golpear primero) y Guantelete del Poder (especifica que siempre ataca en último lugar)?

Sobre la primera: a esto se le llama "fuerza irresistible vs objeto inamovible". Cuando hay una contradicción, las reglas especiales ganan a las reglas normales, y las reglas de algo mágico ganan a las reglas especiales (p.e. un objeto mágico que anule regeneración, no permite regeneración). Cuando se enfrentan dos objetos o habilidades mágicos que se contradicen (como es tu caso), cada turno debe tirarse 1d6; con 1-3 va a 6's, con 4-6 va a 2+ (o al revés, bueno). Es decir, turno de combate, pues se tira para ver si el poder del Hada es superior al de la Espada Ígnea; al siguiente turno se vuelve a tirar, etc. En el segundo, el Guantelete de Poder se refiere a que se ataca en último lugar en condiciones que se atacaría por orden de iniciativa, y la Sangre hace que siempre golpee primero aunque vaya armado con un arma que normalmente ataque en último lugar. Como la Sangre Aceleradora menciona claramente que pasa por encima de lo que ocurre normalmente, el Druchii Ungido atacaría primero.

**De:** Totalbit

**Asunto:** [WH] Dudas básicas

Hola a todos y gracias por atender este mail, somos 4 amigos casi recién

llegados al mundo de Warhammer y aunque ya jugamos algunas partidas entre nosotros, tenemos algunas dudas. Somos conscientes de que puede parecer una duda muy simple, pero claro para unos principiantes cualquier duda parece

una montaña. La cuestión que nos gustaría solucionar con vuestra ayuda es la siguiente: ¿Puede una miniatura equipada con arma a dos manos, aprovecharse del bonificador de salvación por armadura de +1 que proporciona un escudo? En principio interpretamos que no, puesto que si está utilizando las 2 manos para mover una pesada arma no parece lógico que pueda a la vez maniobrar con el escudo, pero debido a ciertos perfiles de unidades (por ejemplo los martilladores enanos) nos ha surgido la duda.

Muchas gracias por vuestra ayuda y adelante con CARGAD.

¡Buenas!

Como bien habéis deducido por lógica, NO. Manual, página 54, Requiere ambas manos: "...no es posible utilizar simultáneamente un escudo u otra arma". En la descripción de arma a dos manos (pg 56) indica "Requiere ambas manos", por lo que no puede usarse con escudo.

Es decir, supongamos un Barbalarga Enano con arma a dos manos, armadura pesada y escudo. Contra proyectiles es evidente que lleva el arma a dos manos a la espalda pero lleva el escudo para protegerse de las flechas, así que tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ (5+ por la armadura pesada, más +1 por el escudo). En cuerpo a cuerpo puede utilizar dos cosas:

- 1) Arma de mano y escudo. Además de la protección de la armadura pesada (5+) y del escudo (+1), por luchar con arma de mano y escudo tiene otro +1 adicional, así que salvan a 3+ (modificado por la Fuerza del ataque, etc.).
- 2) Arma a dos manos. Coge ese peazo de hacha con las dos manos (pero la armadura sigue puesta) así que tienes un 5+ de armadura, y un bonificador de +2 a la Fuerza. Esto también ocurre con las alabardas (+1 a la fuerza, requiere ambas manos).

# Novedades ... Noticias ... Ne



## WARHAMMER

Ya sabréis todos que el próximo libro de ejército para Warhammer es Altos Elfos (que debería estar a la venta dentro de poco más de un mes). Carros de leones, más opciones de Singulares y Especiales que el resto de ejércitos, todo el ejército atacando primero, rebaja en el coste de la infantería y encarecimiento de la caballería, Yelmos como especiales...

En cuanto a miniaturas, la verdad es que en la "primera ola" de miniaturas no aparecerán muchas. Algunos personajes especiales nuevos, el nuevo carro de plástico (con opción a hacerlo de Leones), nuevos Sombríos... Aunque estén ya hechos, no veremos aún los nuevos Yelmos Plateados, ni los nuevos Ellyrion. Para el 2.008, quizá (junto a nuevas águilas y Guardia del Mar).

Como ya sabréis, los nuevos No Muertos esperan a levantarse de sus tumbas. Aparte de un aspecto mucho más gótico y menos cómico (especialmente para zombies y esqueletos), quizá lo que más destaque es el retorno de Nagash, de quien se dice que Juan Díaz podría haber sido el responsable de traerlo de nuevo con nosotros. Pero es posible que salgan en Verano, y que antes vengan...

## WARHAMMER 40.000

Muchos sabréis que el nuevo códex de Orkos ya están en la imprenta y que muchas de las nuevas miniaturas se han dejado ver. La mayoría de la gama de miniaturas se ha reesculpido (ya tenía unos añitos). En cuanto a las reglas, el ¡Whaaagh! que hay en Fantasy tendrá su equivalente en 40k (todo el ejército gana pies ligeros una vez por partida, pero con un 1 en la tirada hay hostias). Se intentará potenciar la horda pielverde como montones de orkos, con reglas como "Marea" (las unidades de 11+ orkos tienen Coraje, y las de menos pueden superar chequeos sacando el número de orkos de la unidad en 2d6). Entre otras cosas muy interesantes.

En cuanto al próximo Códex, los rumores apuntan a que en la Primavera saldrán muuuuuuchas miniaturas nuevas de Demonios (de plástico). Lo más sorprendente es que se dice que habrá un nuevo Códex: Demonios, y que simultáneamente lanzarán el libro de Ejércitos Warhammer: Demonios. Es decir, demonios tanto para 40k como para Fantasy. No se sabe aún si serán dos libros separados, si estará todo junto en un libro, o si serán dos listas (oficiales) independientes publicadas en la White Dwarf. Tendremos que esperar medio año para saberlo.

## WARMACHINE

## HORDES

La novedad más importante se refiere a Hordas. Evolution aparece (en inglés, así que en español quizá para el año que viene... con suerte) con las caballerías para todas las facciones, con nuevos warlocks, nuevas bestias de guerra, unidades...

En Warmachine, el próximo suplemento (que parece dedicado a los piratas) está dando ya alguna de sus buenísimas nuevas miniaturas.



El asombroso nuevo carro de Leones de Cracia de los Altos Elfos



## CONFRONTATION



## INFINITY

Ríos de bytes han corrido ya sobre la próxima edición de Confrontation (cuarta ya), llamada "Age of Rag'narok". Tras el éxito de AT-43 con miniaturas de plástico prepintadas, Confrontation seguirá sus pasos y diremos adiós a una de las mejores gamas de miniaturas de metal (para muchos).

En cuanto a las reglas, la nueva edición de Confrontation se simplifica mucho, pasando de ser una escaramuza donde casi cada miniatura tiene sus reglas a un juego de unidades. Según algunos que lo han probado, el juego gana muchísimo en agilidad. Además, ya está confirmado que veremos libros de ejército, a la usanza de Warhammer (de 64 páginas; los primeros serán Griffons y Wolfens). En cuanto al reglamento, que sepáis que ya está disponible para descargar para que empecéis a hacer pruebas...

[http://joomla2.confrontation.fr/index.php?option=com\\_content&task=blogcategory&id=1&Itemid=91](http://joomla2.confrontation.fr/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=1&Itemid=91)

La "caja de inicio" del nuevo Confrontation saldrá a la venta en el mes de Noviembre, tendrá el reglamento completo (con escenarios) y 14 miniaturas de plástico (5 Wolfen y 9 Grifons, incluyendo un personaje para cada una de las facciones), terreno, dados... El precio será cercano a los 75€, y podéis ver una imagen con el contenido de la caja aquí mismo.

Siguen apareciendo novedades para el juego futurista de Rackham. Personajes, unidades, el libro de ejército y nuevos nenes para Red Block...



El juego de Corvus Belli que los ha llevado a la fama mundial sigue, otro mes más, con novedades para casi todas las facciones.





## Breves...

- La gente de Wizkids (<http://www.wizkidsgames.com>) anuncia para Octubre la primera ampliación del juego Star Wars Pocketmodel, llamada **Ground Assault**, donde tendremos el control sobre unidades de tierra (AT-ATs, tanques droides, escuadrones de motos, snowspeeders...).



- La casa americana Aberrant Games (<http://www.aberrantgames.com/>) acaba de anunciar su primer suplemento para Rezolution llamado **Rezolution Outbreak**.
- Los chicos de Urban Mammoth (<http://www.urbanmammoth.com/>) acaba de anunciar que el reglamento de su juego de escaramuzas de ciencia ficción **Urban War: Strike-team Actions** está disponible como descarga gratuita en su página web.
- Félix Paniagua lanza para **Avatars of War** (<http://avatars-of-war.com/>) su primer héroe elfo oscuro (algo que muchos andaban pidiendo a gritos).



- La casa británica Ramshackle (<http://shop.ramshacklegames.co.uk/>) anuncia un nuevo sistema de juego, **Nuclear Resistance**, basado en un futuro postapocalíptico rollo Mad Max con coches destartalados y armas por doquier.



- En el universo de **Warhammer 40.000** sólo hay guerra. Y en este caso la guerra parece haber tocado a los frikis. Un grupo de alemanes tenían ya preparado un largometraje basado en el universo del 40k y los abogados de GW han conseguido que se cancelase el proyecto cuando estaba a punto de acabarse. Años de trabajo a la porra. En fin, para más info: <http://www.damnatus.com>
- **Black Scorpion** es una casa de miniaturas poco conocida pero que hace miniaturas de una calidad brutal: <http://www.blackscorpionminiatures.com/>

- Era de esperar que apareciese un juego de tablero basado en **Starcraft** después del éxito de Warcraft. De la mano de Fantasy Flight Games (<http://www.fantasyflightgames.com/starcraft.html>)



- 16 de Noviembre es la fecha prevista por Wizards (<http://www.wizards.com/>) para el lanzamiento de la próxima ampliación de Star Wars miniaturas, llamada **Star Wars: The Force Unleashed**. 60 miniaturas nuevas, más miniaturas Huge. Basado sobre todo en el universo expandido, incluyendo el nuevo videojuego de Lucas y en lo que ocurre entre el Episodio III y el Episodio IV. Todas las facciones tendrán alguna miniatura nueva.
- Si algo aparece en nuestra mente al ver Piratas del Caribe es el juego Pirates de Wizkids. Pues bien, muy pronto veremos una ¿ampliación? a Piratas basada en **Piratas del Caribe** (con licencia de Disney y todo).



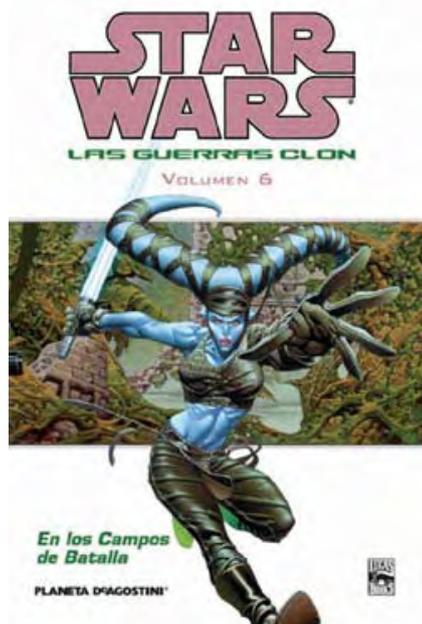
- **Battletech**, el juego que nos introdujo a muchos (junto con WH40K) en esto de las miniaturas, vuelve a sus orígenes en una caja editada por la empresa Catalyst Games (<http://classicbattletech.com/>), con 24 BattleMech de plástico para montar y pintar, reglamento, trasfondo, hojas con Mechs pregenerados, guía de pintura y tácticas, dos mapas, dados, un póster..

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

## La Biblioteca de Baalberith

por el becario de Baalberith

Baalberith ha salido a por tabaco y me toca a mí, su becario, hacer este artículo (otra vez). Si es que le he dicho que fumar no es sano, pero... Me ha dicho que hable de Star Wars. Para empezar os recomiendo una web de unos fans chilenos de Star Wars con una colección de cómics on-line irreible: <http://foro.fansolo.cl/viewforum.php?f=39>

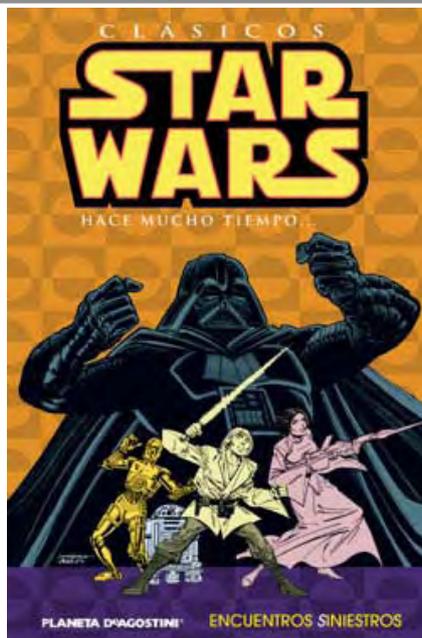


Las Guerras Clon  
Varios autores  
Planeta DeAgostini (9.95-12.95€)

La verdad es que adaptaciones al cómic del universo de Star Wars ha habido (y habrá) un montón. En nuestro idioma no tanto, pero en inglés, la compañía Dark Horse (la misma que lleva a *Hellboy*) se encarga de ir sacando cómics variados con la galaxia muy, muy lejana.

Nos centraremos sobre todo en cómic americano (ya que es la mayoría). Sin embargo, hace diez años más o menos, con motivo del estreno de las "Ediciones Especiales" en cine de las películas antiguas, se editaron unas adaptaciones Manga de Star Wars que eran dignas de ver.

El primer cómic del que vamos a hablar tiene seis números editados en España (algunos más en USA) y es **Las Guerras Clon**. Como podéis deducir, están ambientados durante las Guerras Clon, que son lo que hay entre el episodio 2 y el episodio 3. Vamos, jedís y clones luchando contra separatistas. Aunque pueda parecer un tostón, la trama que hay engancha desde un primer momento, y personajes secundarios en las películas como Aayla Secura, Mace Windu o Dooku se

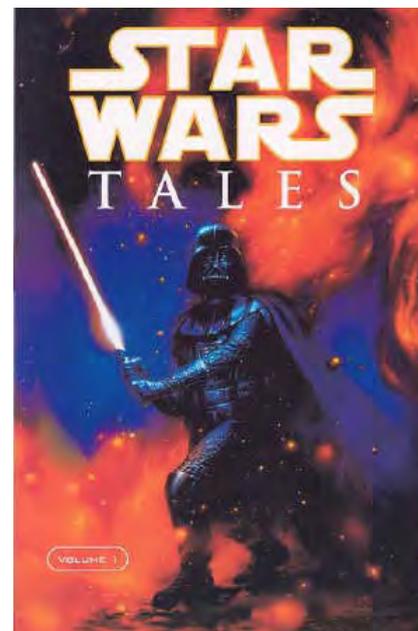


Clásicos Star Wars  
Varios autores  
Planeta DeAgostini (25€ cada uno)

vuelven primarios (mientras que Yoda, Anakin y Obi-Wan aparecen muy de vez en cuando). Además, hay otros personajes como Asajj Ventress o Quinlan Vos cuya historia da mil vueltas a las que hemos visto en las películas. Altísimamente recomendables.

El segundo cómic al que prestamos atención es la colección **Clásicos**, que fue editada originalmente en los '70 y '80 por Marvel; Dark Horse se encargó de reeditarlos en USA en tomos recopilatorios de tapa dura (de más de 300 páginas cada uno) y ahora Planeta hace lo mismo. Van por el número 2.

Sobre qué es Clásicos... imaginad que unos fans de Spiderman, 4F y demás, tienen licencia para hacer cómics libres sobre Star Wars. La locura. Ver a Luke y Leia como amantes, ver a Han Solo luchando junto a un conejo gigante y a un Don Quijote con sable láser, ver a un Jaba el Hutt antes de que tuviera la forma de lombriz que le dio Lucas... Historias de superhéroes, sin poderes pero con el mismo "arte", como si fueran Indiana Jones. Pero son Luke, Han Solo, Chewbacca y



Star Wars Tales  
Varios autores  
Dark Horse (19.95\$ c.u.)

compañía. Unos guiones que no son canónicos (no son "oficialmente Star Wars") y parecen de risa, pero que hoy en día se tienen que mirar con cariño.

Dejando lo mejor para el final, Dark Horse ha editado los recopilatorios de **Star Wars Tales** (Historias), que estuvieron también gracias a Planeta en nuestras librerías. *Tales* es una orgía de estilos, de dibujantes, de guionistas. Historias desde dos páginas a cuarenta, historias serias, thrillers o descojone puro. Historias de Jedís locos, historias de amor, historias de humor (¿Veers enseñando un holograma del oso Yogui diciendo que se ha equivocado?), historias imposibles (Indiana Jones dentro de un Halcón Milenario estrellado en la tierra). Historias de todo tipo, de todos los estilos. Pero, sin duda, historias que no debes perderte si eres un fan de Star Wars.

Lo peor, que la edición en español es difícil de encontrar... con lo que un pedido a una tienda de USA parece la solución. Y vale la pena.

El próximo mes, espero que mi Maestro esté con vosotros...

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

por Maria Sogo

*Pues este número se dedica a, básicamente, unas películas (bien, ¿no?). Es inevitable hablar de Star Wars en la sección de cine de ¡Cargad!... Pero como las seis películas ya las conocéis todos, hablaremos de otras cosas (muy relacionadas con Star Wars). Salvo el estreno de cartelera, que le toca a...*

## Estreno de Cartelera

### La hora fría

**Director:** Elio Quiroga. **Reparto:** Silke, Pepo Oliva, Omar Muñoz, Jorge Casalduero. **Estreno:** 14/09/07

La verdad es que no es muy normal incluir pelis españolas en esta revista, porque por desgracia nuestro cine se encuentra encasillado entre dramas sociales y comedias. De vez en cuando salen algunas cosas mal hechas (como El Corazón del Guerrero) o la típica peli de animación para ganar un Goya (que siempre se da un Goya a una peli de animación... aunque sólo haya una presentada).

Y, muy raramente, algo especial y válido como el Día de la Bestia o ésta La Hora Fría, un relato postapocalíptico (vamos, búnkers, lugares abandonados, algo desconocido que acecha, suspense...) que aunque tenga toques de cine de autor sigue siendo la típica película de rollo medio filosófico (¿1984 ha dicho alguien?). Posiblemente si fuera americana dirían que es una pequeña maravilla y que hay que verla.

Pues claro que hay que verla. Ciencia ficción con suspense (rollo Alien) donde pegas saltos en la butaca y te quedas enganchedo. Y ojo al final.



## Estreno en DVD

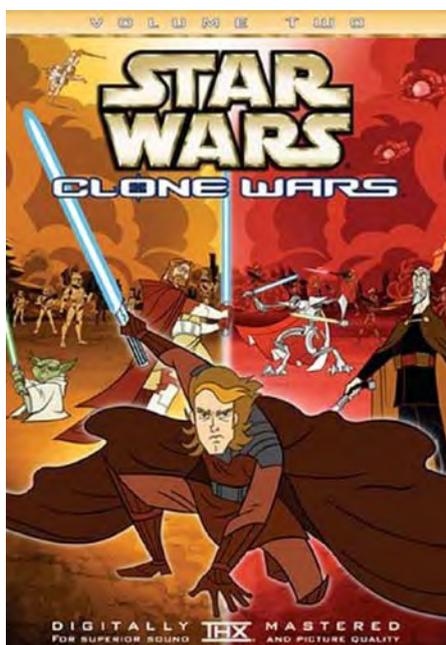
### Guerras Clon

**Director:** Nikodemo Animation. **Estreno en DVD:** Ya editado en 2.005

Como muchas veces cae algo de animación en "Sombras Chinas", he pensado que lo mejor es hablar de la serie de dibujitos de Clone Wars, que hace año y pico que están en las tiendas pero mucha gente aún ni los conoce.

Con un estilo de dibujo parecido a las Supernenas, estos dos DVDs narran lo que pasa entre el episodio 2 y el episodio 3, de forma que quedan completamente ligados. Algunos episodios se "pasan", como ver al Jedi Mace Windu pegando puñetazos a los robots. Pero eso es parte de la gracia de la serie...

Lo mejor es sin duda ver algunos personajes nuevos que parece que se ven también en los cómics de las Guerras Clon y parece que también en la nueva serie de animación (pero animación seria, no estilo Supernenas) de Clone Wars que van a estrenar en la tele pronto.



## Clásico de la Cineteca

### Spaceballs

**Director:** Mel Brooks. **Reparto:** Mel Brooks, Rick Moranis, Bill Pullman, John Candy, Daphne Zuniga.

En 1987, Mel Brooks (creador de muchas "comedias absurdas") decidió parodiar Star Wars. El resultado fue Spaceballs (La Loca Historia de las Galaxias).

Un pirata y su peludo compañero rescatan a una princesa y su droide dorado, viajan a un planeta desértico y conocen a un Maestro; y el pirata decide destruir el arma definitiva de "los malos" cuyo jefe lleva traje y casco oscuro. Hasta aquí todo parecido, pero dadle la vuelta. La Estrella de la Muerte es un transformer nave - chacha de la limpieza, que roba todo el aire del planeta natal de la princesa; el peludo amigo es medio hombre medio perro, y ambos huyen de Pizza el Hutt. Y la película es hora y pico de gags, de paridas, de humor inteligente y humor no tanto (aunque cuando la veáis, cada vez que volváis a ver Star Wars y Leia con sus ensaimadas en la cabeza, sin duda esbozaréis una sonrisa...). Muy recomendable. Y dicen que en USA acaban de estrenar una serie basada en la peli...

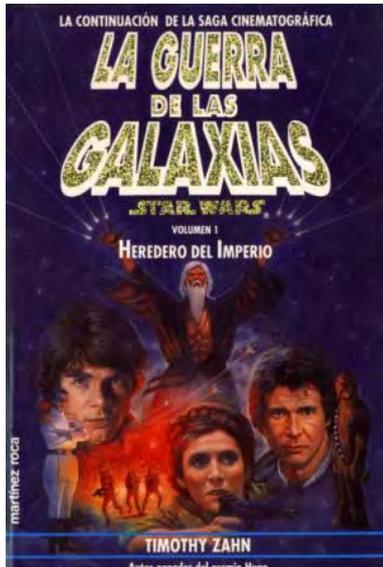


# No solo minis ... No solo minis ...

## Los Pergaminos de Caliope

por MJ

Acabé muerta con el de zombies... con este supongo que veré las estrellas. Este mes no habría podido ofrecer nada con pies y cabeza (y pelo, según el caso) sin la ayuda de KeyanSark!!! Experto en literatura Starswariana ¿? Lo bueno del artículo es suyo, lo demás de una servidora.



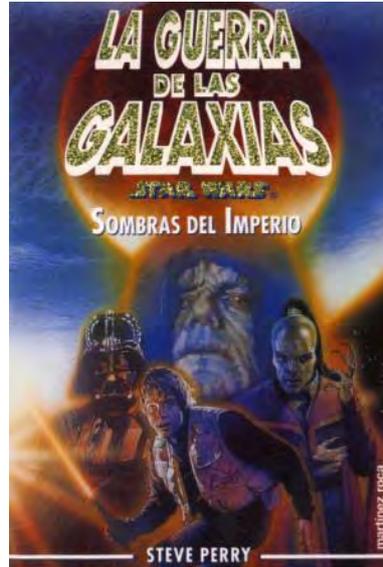
Lo primero que nos recomienda KeyanSark es la **Trilogía de la Nueva República** de Tim Zahn: Heredero del Imperio, el Resurgir de la Fuerza Oscura y la Última Orden.

Fuera de estos tres el resto de novelas pre-precuelas tienen muchos altibajos. De todas ellas nos destaca **El Cortejo de la Princesa Leia** que, además de divertido, está muy bien escrito y es puro Star Wars.

**Sombras del Imperio** también es muy recomendable. Fue el boom de 1997, y narra el hueco que hay entre el Imperio y el Retorno. Contando cómo los amigos de Han intentan rescatarle de Boba Fett mientras Xizor intenta ganar puntos ante el Emperador fastidiando la búsqueda de Skywalker por parte de Vader.

De todas las demás novelas que quedan (y son muchas), solo nos recomienda la saga del **Rogue Squadron**, aunque en España solo se publicó la primera Ala-X (Esta sí me la he leído!). Mike Stackpole hace un gran trabajo con sus historias de pilotos.

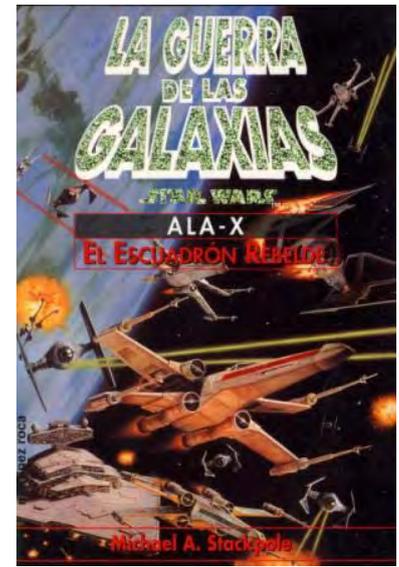
También es muy buena **Yo, Jedi**, también de Stackpole, que sigue las peripecias de Corran Horn, ex-Rogue Squadron que descubre que tiene poderes Jedi.



Como es la única que he leído, os hablaré de **Ala-X, El escuadrón rebelde**. Lo primero es que la traducción del título no se acaba de ajustar, en algunos sitios encontraréis que llaman a este escuadrón Pícaro (una traducción que me recuerda a los X-men). Es una novela que se lee bien, siempre que tengas unos conocimientos mínimos del ambiente, porque si no acabas buscando por todas las wikis del mundo que es el bacta, como es un calamariano y otras tantas cosillas (sí, ha sido experiencia personal). El libro deleitará a todos aquellos con los que disfrutaron con naves, vuelos y jerga de pilotos. El ritmo se mantiene bien, no cansa ni aburre y acaba con suficiente sentido (hay que tener en cuenta que el resto de la serie no está en nuestro idioma).

La **Trilogía de Han Solo** también la metemos en el saco de recomendaciones del mes. Narra las aventuras de un jovencuelo Han Solo antes de que se le ocurriera entrar a tomar un trago en la Cantina de Mos Eisley y apareciera un viejo y un chaval buscando transporte. (Os imagináis a Harrison Ford aún más joven ¿cómo serían sus pantalones?)

Sobre las precuelas, no puedo decir nada, mis fuentes están secas al respecto, cuando alguien se lea algo que merezca la pena que me lo diga.



Sobre la **Nueva Orden Jedi**, con los Vong, nuestro colaborador especial nos comenta que no le gustó, pero que tiene buenas críticas (ya sabéis, para gustos colores).

Anotación mía: si investigáis y encontráis el 1º de la serie Aprendiz de Jedi, pensadlo bien antes de empezar, que yo sepa son 18 libros sobre la vida de Obi-Wan, no sé nada sobre si son buenos o malos, pero no han caído en el saco de recomendaciones, y repito: son 18.

Tenéis información a raudales en internet sobre el tema, para empezar la wiki de Star Wars, en español e inglés:

<http://es.starwars.wikia.com/wiki/Portada>

[http://starwars.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page)

Y la que nos recomienda KeyanSark

<http://www.loresdelsith.net/biblioteca/novelas/>

¡Que la fuerza os acompañe!

Nota: Este mes he robado las palabras, espero se me perdone. Es en pro de una buena causa.

PD: Hay que reconocer que es una ambientación que ha dado mucho de sí, más aún que Dragonlance y Reinos Olvidados.

# ADVANCED HEROQUEST

Por Miguel Lupino

*Supongo que todos vosotros conoceréis ya HeroQuest, algunos porque pudisteis jugar en su día, otros porque lo habéis conocido en estas páginas.*

Games Workshop (esta vez sin Milton Bradley por en medio) lanzó, hacia mediados de los años 90, un juego llamado "Advanced Heroquest", que podríamos decir que mejoraba en casi todos los aspectos al HeroQuest original, haciéndolo más "imprevisible" para los jugadores (la combinación de tableros era asombrosa), añadiendo cientos de monstruos, y con un sistema mejorado de combate y magia, además de "integrarlo" por completo en el mundo de Warhammer.

Este juego, hoy en día imposible de encontrar (por desgracia) y que parece que GW no piensa reeditar ni actualizar (por desgracia también), fue en su día ampliado desde las páginas de la White Dwarf y en otros lugares.

Para que todos podáis disfrutar de nuevo de todo el Advanced Heroquest, nuestro colaborador Miguel Lupino ha estado meses recopilando información, juntando todo el material que tenía, creando escenarios, traduciendo cuanto llegaba a sus manos y creando lo que aparecía por sus neuronas.

El resultado no cabía en las páginas de ¡Cargad!, así que hemos optado por mantener todo el trabajo de Miguel "en su salsa". Desde la web de ¡Cargad! tenéis disponible para descarga **TODO EL ADVANCED HEROQUEST.**

Os detallamos ahora lo que podéis descargaros:

- Las Reglas de Juego, resumidas en 3 partes.
- Las Reglas de Juego resumidas, en un único archivo (para quien las quiera completas).
- Una aventura Inicial con Mapa (EL AGUJERO).
- Montones de "baldosas", marcadores y plantillas de juego.
- Una aventura Inicial sin Mapa (para construir el mapeado según las Reglas del juego) (INFECCIÓN EN HOCHSLEBERG).
- Una aventura Inicial (más avanzada, aunque tiene ayudas para que sea sencilla de realizar, y con modificaciones si el DJ desea una partida más avanzada) (MACABRO DESPERTAR).
- Una Tabla de Eventos Entre Expediciones (adicional a la original del juego).
- Un Archivo con nuevo Equipo y Tesoro para los Héroes -normal y mágico-.
- Un Archivo con Reglas para Habilidades adicionales y otros aspectos para mejorar a los Héroes.
- Un Archivo con todo un compendio de los diferentes Colegios de Conjuros que no se encuentran en el libro básico, tanto de Héroes como de Monstruos, así como ampliaciones a la Magia Skaven y a la Nigromancia.

- Un Archivo con todo un compendio de Monstruos nuevos.
- Un Archivo con nuevas Clases de Héroes (y sus especificaciones).
- Un Archivo con Rasgos y Habilidades de Monstruo nuevas para añadir a los Monstruos y hacerlos más peligrosos o interesantes.
- Dos Archivos con Héroes Iniciales pregenerados para jugar las Aventuras Iniciales (y así no molestarse en tener que fabricarlos para empezar a jugar). Uno de ellos en Word.
- Una Tabla en Blanco para crear nuevos Monstruos (para los DJ).
- La Gesta del Amuleto Roto (Gesta de Praznagaar), convertida en una Gesta Mayor en tres partes. La primera parte es la Aventura del Azote de Tobaró, descrita en el Libro Básico, con los 3 Niveles de Mazmorra que posee (con el Nivel de Gesta incluido al final), y diferentes descripciones de los Enemigos y Amenazas. La segunda parte es una Aventura continuación del Azote de Tobaró, que pone a los Héroes sobre aviso en cuanto a la tercera parte, con algunas pistas dentro de ella. La tercera parte es la Gesta del Amuleto Roto (Libro Básico), aunque sólo con los Niveles Superiores a cada Nivel de Gesta de los que aparecen en el Libro Básico (en lugar de dejar al albedrío de las Reglas de Creación de Mazmorra que vienen en el Libro Básico).
- Una aventura aparecida en White Dwarf, con una de las partes en Inglés (la explicativa de la aventura y el Nivel de Gesta) y una en español (los Niveles Superiores añadidos al Nivel de Gesta, para no tener que construirlos)
- Los Niveles Superiores para la Gesta del LicheMaster de la ampliación Terror in The Dark.
- en ESPAÑOL e INGLÉS (PDF) la aventura Rios de Sangre (Rivers of Blood) rescatada de White Dwarf, completa.
- Sombras sobre Mordheim, aventura en español, y con todas las plantillas necesarias para jugarla escaneadas e incluidas en el PDF, que no se encuentran en ninguna ampliación de ADVANCED HERO QUEST



Por Juan Mieza (KeyanSark)

30 años ya... Y no me quiero poner nostálgico, pues no es este el objetivo de este artículo, pero hay cosas que le marcan a uno la vida.

Y en mi caso, eso sucedió en 1977, en el cine Real Cinema, donde con 8 añitos asistí a esa imagen que a tantos nos ha impactado: ese Destructor Estelar Imperial que no dejaba de salir y salir persiguiendo a la navecita de la Princesa Leia,... y el resto de la película era igual: maravilla tras maravilla en universo donde lo más confuso para mí era: "¿dónde está la Tierra?".

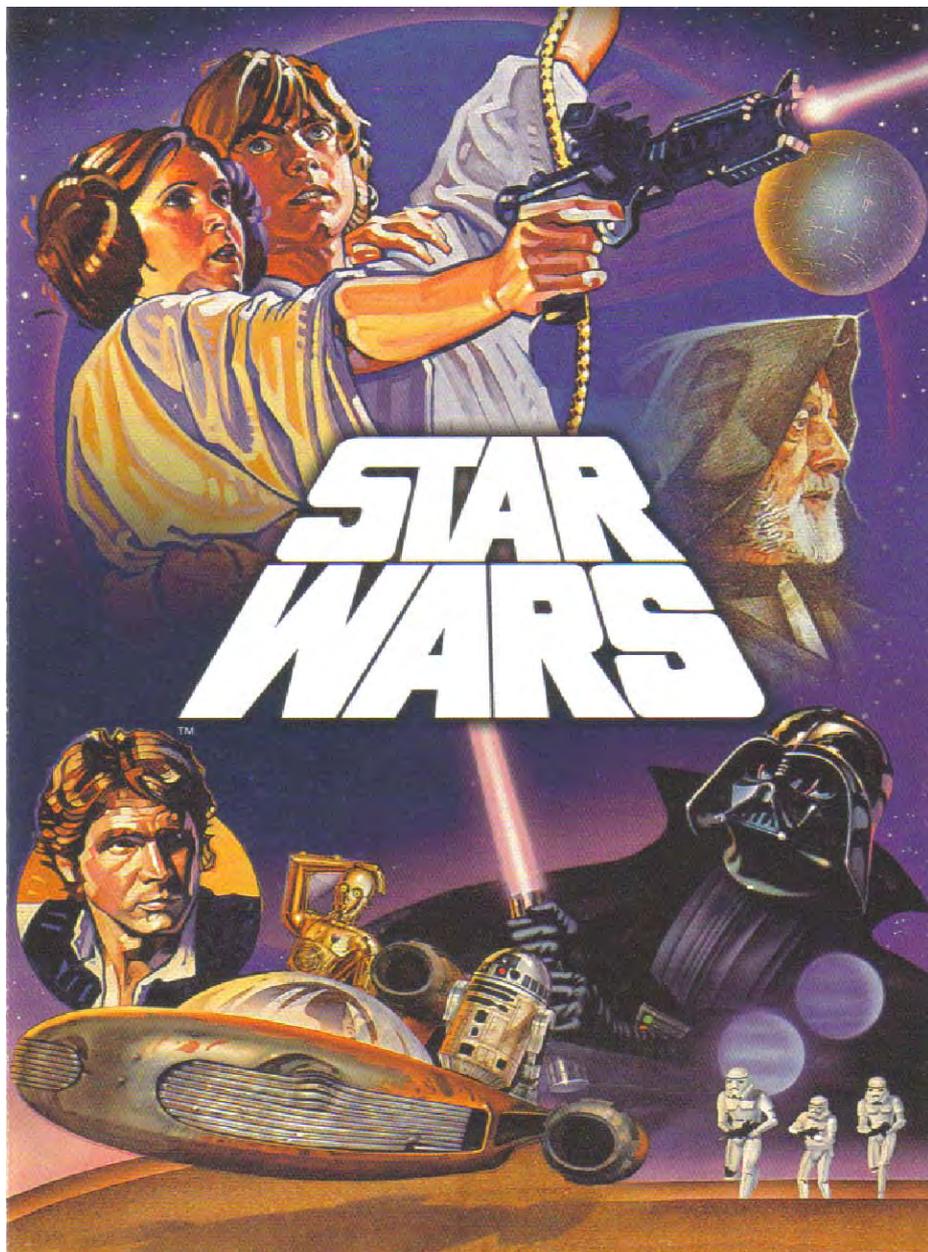
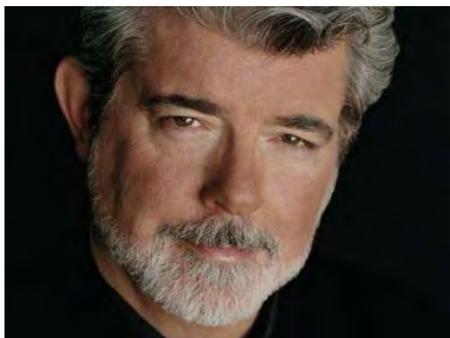
Inocente...

George Lucas ese año consiguió hacer algo que muy pocos cineastas han logrado: marcar un antes y un después. En los años 70 el cine atravesaba una corriente de "realismo". Las películas narraban historias más o menos cercanas, más o menos aburridas. El cine era una cosa seria. El espectáculo había muerto.

Hasta que llegaron los Skywalker a salvar una Galaxia en rebelión.

## Lucas, George Lucas

George Lucas, nacido el 14 de mayo de 1944 en Modesto, California, había crecido entre coches, aficionado a la velocidad y a las películas matinales de los sábados que presentaban a héroes pulp del oeste, de ciencia-ficción, de misterio y de mil temas más. Asistió a la universidad de California del Sur para estudiar cinematografía y rodó varios cortos. Su amistad con Francis Ford Coppola le permitió rodar sus dos primeras películas: THX-1138, una distopia futurista (de la que ya hablamos en esta revista, en Sombras Chinas, hace un tiempo); y American Graffiti, una mirada nostálgica a los años 60 que quedaban atrás y que él había vivido. Lucas ganó un Globo de Oro y recibió



dos nominaciones a los Oscar por esta película.

Pero lo que Lucas deseaba era llevar a la pantalla a sus héroes de los matinales de ciencia ficción. Su intención inicial era rodar las aventuras de Flash Gordon. Por suerte o por desgracia, los derechos de Flash estaban en manos de Dino de Laurentiis, así que Lucas escribió su propio Pulp espacial y comenzó a buscar productores hasta que los

encontró en la figura de Alan Ladd Jr. Y la 20th Century Fox.

## Episodio IV

Star Wars, como se llamaba la película originalmente, era una amalgama de muchas cosas: de las películas del oeste; con ese ambiente desértico y esa cantina llena de matones; de las películas de espadachines, con los caballeros Jedi, herederos de una larga tradición de justicia; de las películas de guerra, con



esas tomas y montaje de las batallas espaciales; y en general de los clásicos de la ciencia-ficción: buenos muy buenos, malos muy malos; aventura en estado puro.

Y todo ello aderezado por la odisea mítica de los Skywalker: primero Luke, que sigue los pasos básicos del héroe mitológico, luego Anakin, que experimenta la caída mítica del héroe. No es un secreto que Lucas en STAR WARS ha querido hacer una narración mitológica moderna, aprovechando arquetipos mitológicos que se pueden encontrar en la mayoría de las culturas del mundo. Lucas ha leído profusamente sobre Mitología e Historia, y esos estudios sobre la estructura de las leyendas y los mitos que había leído, está aplicada en la saga: Desde el hijo nacido sin intervención masculina hasta el héroe que habiendo superado todas

las pruebas se convierte en el maestro de las nuevas generaciones, pasando por el héroe que fracasa y se convierte en un tirano. Todos estos arquetipos, todas estas estructuras narrativas mitológicas, se pueden encontrar en STAR WARS de una manera o de otra. Un libro que ha influido claramente en Lucas, y cuya estructura puede seguirse perfectamente en Star Wars es "El Héroe de las Mil Caras", de Joseph Campbell, que describe el camino iniciático del héroe mitológico.

Una acertada campaña de marketing había convertido a Star Wars en un éxito casi antes del estreno. Una vez que la película se estrenó, el éxito mundial fue arrollador, superando las expectativas de los estudios y del propio Lucas, y resarciéndole por lo que fue un rodaje que estuvo a punto de arruinar su salud. En una jugada sorprendente para

la época, además, Lucas se reservó para sí los derechos del merchandising (juguetitos y frikadas varias) de las películas. En aquella época, el merchandising apenas movía dinero, de modo que la Fox aceptó. No tardaría en arrepentirse: las arcas de Lucas empezaron a llenarse de dinero y esto le permitiría continuar con su saga y además hacerlo como cineasta independiente, alejado de los estudios y las productoras (aunque seguiría usando a la Fox para la distribución).

## **Star Wars Holiday Special**

El éxito de Star Wars fue tal que en 1978 la Fox hizo un especial para televisión, llamado "Star Wars Holiday Special". Un engendro de tal calibre que Lucas ha intentado, sin éxito, destruir todas las copias existentes (pululan algunas copias en el e-mule). Sin embargo, de este especial (realizado reaprovechando metraje del film original) se salva un fragmento en dibujos animados en el que aparece un misterioso personaje que haría su debut oficial en "El Imperio", se trata nada menos que de Boba Fett. La expectación por el personaje fue tal que Kenner lanzó una primera tanda de figuras de Fett, en las que el misil que lleva a la espalda se podía disparar. El juguete se consideró peligroso y se retiró de circulación, pero algunas copias salieron a la venta. Hoy día, un Fett original sin desprecintar se cotiza en más de 3.000 €.

## **Episodio V**

Lucas, hastiado de las labores de director, dejó la labor de dirigir la secuela de Star Wars a Irvin Kershner quedando el guión en sus manos, aunque Kershner haría bastantes modificaciones al mismo logrando una película que, para muchos, es la mejor de las seis que componen la saga. Cuando todo el mundo esperaba una secuela con "más de lo mismo", descubrimos una película diferente, donde los buenos sufren, pierden, donde los malos son avasalladoramente poderosos... una película oscura con una de las revelaciones más impactantes (y copiada y parodiada) de la historia del cine. Además Lucas sorprendió a todo el mundo introduciendo en los títulos de crédito el ahora famoso "Episodio V", que dejó a muchos pasmados ("¿qué ha pasado con los otros tres?").





GL había desarrollado exhaustivamente el trasfondo de sus personajes y tenía material para varias películas. Las limitaciones de tiempo y presupuesto le llevaron a empezar la historia por la mitad, con una historia independiente, con presentación, nudo y desenlace. La historia podía seguir adelante ahora (Star Wars pasó a ser el nombre de la Saga y la primera película pasó a llamarse "Episodio IV: Una Nueva Esperanza"), y el tiempo diría si podría rodar los episodios iniciales. En aquella época, Lucas comentaba que la historia estaba contada desde el punto de vista de los droides, y que estos serían los únicos en aparecer en las ¡9! películas. La trilogía en curso narraba la Guerra Civil Galáctica. Una precuela narraría la Caída de la República y el Nacimiento del Imperio. Una secuela narraría la Caída final del Imperio y la Reinstauración de la República.

Con el tiempo, y como sabemos, esta idea cambiaría y la Saga quedaría reducida a seis películas que narran la Caída y Redención de Anakin Skywalker, pero me estoy adelantando...

## Episodio VI

Finalmente llegó "el Retorno del Jedi" (o "de los Jedi", ya que la traducción se presta a ambas opciones...). La tecnología de la época no permitía a Lucas narrar lo que su imaginación le dictaba como el quería que se viese. Eso, y un claro hastío ante otros proyectos más personales, hacen que esta película fuese la más pobre de la Trilogía Original, con una estructura narrativa calcada del Episodio IV y que se salva por la espectacular batalla final en tres tiempos y la narración de la Redención de Anakin Skywalker (redención que, en su día, a todos nos parecía ñoña y fuera de lugar pero que, a la vista de las precuelas, tras asistir a la odisea de Anakin, se aprecia con unos ojos muy distintos). Las limitaciones de presupuesto y efectos hicieron que la batalla con el Emperador no pudiera ser en el Palacio Imperial en Coruscant, en una caverna subterránea, o que no pudiera aparecer la luna de Coruscant: Kashhhyk, habitada por wookies. Esto fue sustituido por una nueva Estrella de la Muerte y por la Luna de Endor. Y los wookies por ewoks (que original). Afortunadamente todo esto hemos podido disfrutarlo con el tiempo en la nueva trilogía, pero me vuelvo a adelantar.

Entonces, 1983, llegaron los años oscuros...

## Los Años Oscuros

Prácticamente desde el mismo estreno de "La Guerra de las Galaxias" en 1977 y debido a su enorme e inesperado éxito, comenzaron a surgir productos que continuaban las aventuras de los héroes de la pantalla. Estos productos contaban en mayor o menor medida con la autorización de George Lucas (véase el Holiday Special), pero nunca fueron sometidos a ninguna revisión rigurosa.

Entre estos productos, y por citar algunos de los más conocidos en España, tenemos la línea de cómics Marvel y la novela "El Ojo de la Mente". Pero no son los únicos, pues también se publicaron tiras de prensa, guionizadas por Archie Goodwin, novelas juveniles, y la famosa trilogía de Han Solo en el Sector Corporativo que ha vuelto a ponerse de moda últimamente.

Algunos de estos productos no soportan una revisión actual. Novelas como "El Ojo de la Mente" fueron escritas y publicadas antes del estreno de "El Imperio Contraataca", y los hechos en ellas descritos entran en contradicción con lo que se cuenta en la película. Los cómics Marvel publicados después de "El Imperio" entran en total contradicción con los hechos narrados actualmente en "Sombras del Imperio".

Sin embargo, algunas de las historias que podemos encontrar en este periodo son realmente buenas y debe destacarse el esfuerzo realizado en la actualidad por hacerlas encajar en la continuidad general.

Después de 1983 se inició un periodo de "oscuridad" para los fans, en los que apenas se publicó, escribió o editó nada sobre Star Wars. George Lucas no parecía decidido a rodar las otras seis películas de las que había hablado y la saga pareció ir cayendo en el olvido.





## El Juego de Rol

Eso fue hasta finales de los 80, cuando West End Games (WEG), aprovechando el tirón de los juegos de rol, sacó al mercado su versión del juego de rol de Star Wars (SWRPG). El juego de rol fue una maravilla para todos los fans antiguos, e introdujo en la afición a muchos nuevos que no habían visto nunca las películas. En el SWRPG, y de un modo fiel, coherente y profesional se nos descubrieron los inicios de lo que hoy es el Universo Expandido de Star Wars.

En lugar de limitarse a lo que podemos ver en las películas, WEG utilizó material de archivo de Lucasfilms, bocetos nunca publicados, imágenes no empleadas de Ralph McQuarrie y Joe Johnston y, sobre todo, su desbordante imaginación, para dar nombre a los muchos seres que aparecen de refilón en la saga, profundizar en mundos mencionados de relleno, como Ord Mantell o Tanaab y, en definitiva, dar forma a una Galaxia mucho más grande de lo que podríamos imaginar. Sobre decir que el juego de rol fue un éxito, y que aún hoy siguen viéndose módulos y expansiones en las tiendas pese a la quiebra de WEG en 1998.

Fue entonces cuando Lucasfilms decidió autorizar la publicación de una continuación "oficial" a la saga, y entró en contacto con Timothy Zahn.

## La historia sigue...

En 1991 vio la luz la que sería la primera novela de la trilogía del Gran Almirante Thrawn: "Hereditario del Imperio". El éxito superó todas las expectativas.

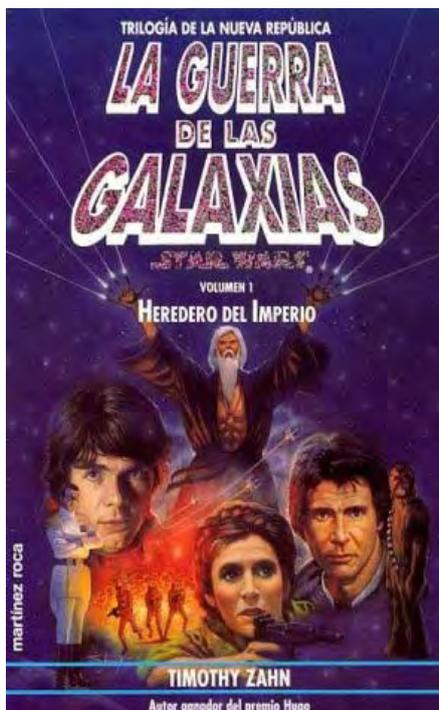
En esta novela (y sus continuaciones: "El Resurgir de la Fuerza Oscura" y "La Última Orden"), Timothy Zahn, sitúa la acción cinco años después de la Batalla de Endor. El Imperio está en retirada en todos los frentes. La Alianza Rebelde ha formado una Nueva República y se ha establecido en el Mundo Trono de Coruscant, el antiguo Centro Imperial. Han Solo y Leia Organa se han casado y Leia está embarazada de gemelos; y Luke Skywalker, Caballero Jedi, es el último de su orden, pero sigue en busca de conocimiento.

En este entorno, Zahn nos presenta al que, años después de su publicación, sigue siendo el mejor villano de la saga después de Darth Vader: el Gran Almirante Thrawn. Un



alienígena, el último de los doce Grandes Almirantes del Imperio, que acaba de regresar de las Regiones Desconocidas, en el extremo de la Galaxia, y se ha encontrado con que el Emperador ha muerto y el Imperio está en desbandada, deshecho en guerras entre los antiguos Almirantes, Generales y Señores de la Guerra, deseosos de hacerse con el control del Imperio. Thrawn es un genio militar, y en poco tiempo logra reunir bajo su mando a las Fuerzas Imperiales y devolverles el orgullo e incluso poner en jaque a la Nueva República. Una característica de Thrawn es su obsesión por estudiar el arte de los mundos alienígenas. El estudio del arte le permite comprender la psicología de sus creadores, y, al comprenderla, puede derrotarles con facilidad.

Para ello, Thrawn se vale de dos armas: la primera, los noghri, los comandos de la muerte del Emperador. Una raza de alienígenas que viven al servicio del Imperio, engañados por éste al pensar que le deben la vida de su



devastado mundo, sin saber que fue el Imperio el causante de tal devastación. La segunda, Joruus C'baoth: un antiguo Maestro Jedi, y guardián de una montaña que alberga los secretos perdidos del Emperador. Con la ayuda de dichos secretos, y el poder de C'baoth, Thrawn parece casi invencible, y nuestros héroes deberán enfrentarse a tremendos peligros para poder acabar con él.

En esta trilogía, Zahn introduce algunos personajes irrepetibles, además del propio Thrawn. El principal de todos, Mara Jade, la mano del Emperador. Una chica pelirroja sensible a la Fuerza y de armas tomar obsesionada por cumplir la última orden de su señor... "Matarás a Luke Skywalker". O Joruus C'baoth, el Maestro Jedi loco, obsesionado por entrenar a Luke Skywalker en su retorcida visión de la Fuerza, y hacerse con los hijos nonatos de Leia para los mismos fines.

También introduce interesantes conceptos, como el de los ysalamiri: una raza de animales sésiles capaces de repeler la Fuerza a su alrededor y que son empleados por Thrawn para poder manejar a Joruus C'baoth sin temor a ser controlado por él. O sus teorías sobre la clonación y los efectos de la Fuerza sobre los clones.

Además, en la más pura tradición Star Wars, Zahn nos lleva a visitar mundos a cuál más exótico: Nkllon, bajo los abrasadores efectos de una estrella supergigante; Pantolomin, mundo acuático surcado por casinos sumergibles; Abregado-Rae, otro antro de maldad y vileza similar a Tatooine; Myrkr, la cuna de los ysalamiri; Obroa-Skai, donde se encuentra la biblioteca más grande de toda la Galaxia; y, por supuesto, Coruscant, Berchest, Ukyo, Bimmisaari, Sluis Van... la lista es demasiado extensa.

Uno de los detalles más agradables de la novela es que Zahn recoge una enorme cantidad de ideas que fueron introducidas por WEG en su juego de rol, entrando de lleno en la continuidad de la saga. A partir de este momento, el Universo Expandido toma forma y se constituye el "Departamento de Continuidad" de Lucasfilms, encargado de revisar todos los productos oficiales y asegurarse de que no se comete ninguna incongruencia con el material previamente publicado o ningún error de bulto con respecto a los datos publicados por WEG, pues la



realimentación es mutua: por cada novela publicada, WEG ha editado un sourcebook para el juego de rol, en el que explora en exhaustivo detalle todos los detalles mencionados en las novelas: mundos, naves, razas, seres, personajes... de modo que cada nueva novela se convierte en un nuevo elemento de la saga perfectamente imbricado con el resto. En este sentido Zahn tuvo suerte al ser el primero, pues gozó de una libertad que no han tenido los autores posteriores.

## El éxito sigue

El éxito de la trilogía de Thrawn, y de la serie de cómics "Imperio Oscuro", de Dark Horse Cómics, perfectamente enlazadas entre sí, dio pie a la explosión de continuaciones que siguieron en los años sucesivos. Algunas de esas novelas son excepcionales, otras son bastante malas. En cualquier caso, eso no deja de ser una cuestión personal de gustos, pero lo que es irrefutable es que todas ellas componen un marco de referencia tremendamente coherente en el que se nos narra lo ocurrido en la Galaxia desde justo después de la Batalla de Endor, hasta unos veinte años después.

En el año 2000 la licencia de las novelas pasó de Bantam a Del Rey, que ya tenía la franquicia de las novelizaciones de los films, empezando una nueva saga ubicada 25 años después de la trilogía clásica: La Nueva Orden Jedi, en la que los autores tienen mayor libertad a la hora de tratar con los personajes, lo que redundará en un menor encasillamiento de las historias. Del Rey también publica en la actualidad las novelas comprendidas en el periodo de las precuelas, como Velo de Traiciones (preludio a La Amenaza Fantasma) y una novela de Darth Maul.

Asimismo, los antiguos cómics de Marvel (publicados en los 80) han sido devueltos a la continuidad oficial por mano de unas cuidadas reediciones a cargo de Dark Horse Cómics, que edita también dos colecciones paralelas, Imperio (que narra eventos sucedidos en el marco de la trilogía clásica) y República (que trata los hechos alrededor de las precuelas).

## Episodio I

Y en medio de todo esto nos llegó la que posiblemente haya sido la mejor de todas las noticias relacionadas con Star Wars de los años 90: George

Lucas decidió que la tecnología estaba lo suficientemente madura para poder rodar las precuelas de la trilogía original de la forma que él deseaba que se rodasen: sin que la tecnología pusiese límites a su imaginación. Experimentos previos con series como Las Aventuras del Joven Indiana Jones (donde comenzó a experimentar con infografía) y especialmente el exitoso estreno de Parque Jurásico, dieron el pistoletazo de salida a este proyecto en 1997.

La historia reciente es bien conocida. 1999 ve el estreno de "La Amenaza Fantasma". La expectativa creada por esta película sólo fue comparable al chasco sufrido por todos los fans. Una historia larga y enrevesada que no es más que el preludio de lo que está por venir y todos esperábamos, que incluye al personaje más odiado de la historia: el gungan Jar Jar Binks (las payasadas de Jar Jar pretendían ser un homenaje a varias películas de cine mudo de la época - la película está plagada de guiños - pero a Lucas se le fue la mano y mucho). La mejor prueba del descontento de los fans pudo verse en el fracaso de la línea de productos del Episodio I (se lanzaron tantos que pasados unos meses las tiendas los regalaban porque no tenían salida) y la edición de un montaje no

oficial alternativo del Ep. I llamado "The Phantom Edit", que elimina la mayoría de las patochadas de Jar Jar y de las niñerías de Anakin. Podéis leer más sobre esto en la web de Lores del Sith: <http://www.loresdelsith.net/3po/rep/phantomedit.htm>

## Episodio II

Luego llegó el Episodio II, con un título que también hace referencia a los clásicos de Serie B que, no olvidemos, son la inspiración de toda la saga. Con este Episodio, Lucas aprendió de sus errores y se redimió en parte. Jar Jar desaparece prácticamente, la trama empieza donde debería haber empezado el Episodio I (un Anakin aprendiz de Obi-Wan) y las escenas de acción son soberbias. Lucas recibió asesoría en la redacción del guión para narrar e hilar la compleja y soberbia trama de engaños que lleva al estallido de las Guerras Clon y que conducirá a la Caída de la República. La historia de amor entre Anakin y Padme, por el contrario, es otro punto débil. Apresurada y, en ocasiones, ñoña. El Episodio I sigue siendo un lastre ya que Lucas apenas tiempo en esta película para contar todo lo que necesita contar y a la vez ofrecer espectáculo.



## Episodio III

Y en 2005 se cierra el círculo con La Venganza de los Sith, clara referencia a El Retorno del Jedi y que cierra el círculo perfectamente pues las películas de la Nueva Trilogía, que narran la Caída de Anakin, repiten temas y motivos de la Trilogía Original, que narra el Alzamiento de Luke. Los pasos de la tentación de Luke se ven reflejados aquí, aunque el resultado sea muy diferente. Una excelente película, lastrada de nuevo por la cantidad de cabos sueltos que Lucas debe cerrar en tan poco tiempo, y que sin duda es curiosa por ser una de las pocas películas de la historia en la que todo el mundo (o casi todo, claro) iba a verla sabiendo el final. Lo interesante aquí no era el qué, sino el cómo. Los efectos digitales en la nueva Trilogía han permitido a Lucas dejar disparar su imaginación y llevarnos a mundos aún más exóticos, presentarnos alienígenas aún más extraños, y mostrarnos batallas aún más espectaculares. Y todo ello tiene su contrapartida en el Universo Expandido y en el merchandising que nos rodea.

Si la Trilogía Original vio multitud de Figuras y varios videojuegos, la Nueva Trilogía ha permitido a Lucas multiplicar esto por 10: Múltiples videojuegos para todos los sistemas habidos y por haber, wargames (que es el tema que más nos interesa), miniaturas coleccionables (los soldados clon se multiplican en formatos y colores en las películas, claro, cada uno tendrá su figurita asociada), juegos de cartas coleccionables, enciclopedias, guías, fascículos, figuras de plomo, material de trasfondo... La vida es dura para el coleccionista Star Wars, pero no por ello menos divertida.

## El futuro...

Y sigue habiendo vida después de las películas. 2007 verá el lanzamiento de The Force Unleashed: un videojuego en el que asumiremos el papel de un Jedi Oscuro cazador de Jedis al servicio de Darth Vader, y que presentará una tecnología superinnovadora y realista de manipulación de objetos e interacción con el entorno. Se está rodando una serie de animación digital basada en las Guerras Clon de la que ya se ha podido un trailer en la Celebration IV, y se sabe (aunque poco) que se está rodando una serie de TV con actores reales basada en la Saga. Y es que el Universo Star Wars da para mucho. Tenemos Saga para mucho, mucho tiempo, en una Galaxia muy, muy lejana...



Dos fotogramas de la futura serie de animación Clone Wars (no confundir con la que ya existe). Trailer: [http://www.dailymotion.com/video/x23rxy\\_star-wars-the-clone-wars-tv-series](http://www.dailymotion.com/video/x23rxy_star-wars-the-clone-wars-tv-series)

# Especial ... Especial ... Espe

## EL SABLE DE LUZ

Original de: Brahm Rosensweig  
Traducción de Miguel Artime para Astroseti ([www.astroseti.org](http://www.astroseti.org))

La espada de luz. ¿Qué otra cosa en la Guerra de las Galaxias podría simbolizar mejor la tensión única entre la hiper-tecnología y el feudalismo, que esta amalgama de técnica futura y pasada? Un objeto tradicional y al mismo tiempo de otro mundo, estos dispositivos prácticos y sofisticados parecen plausibles de un modo tentador, pero ¿hay alguna posibilidad de empuñar uno de estos en el futuro?

Antes de que podamos responder a la pregunta debemos saber qué es, o qué no es, exactamente una espada de luz. ¿Es un láser? En la primera película de la saga Star Wars, las espadas de luz parecen arrojar sombras, algo que no cabría esperar de un haz de luz del tipo del láser. Esto podría ser debido al hecho de que las escenas fueron filmadas empleando bastones sólidos, y más tarde se rehicieron añadiendo efectos especiales para que tuvieran el aspecto de rayos de luz. Ahora, en la era de los avanzados gráficos por computadora, podemos prescindir de usar chapuzas del tipo de

los bastones sólidos en los estudios de rodaje, pero las sombras de las espadas de luz ya están firmemente establecidas en la iconografía del arma. Eso es lo que se espera. Diseñar un análogo a la espada requiere algunas características muy poco típicas del láser.

Por citar una, un haz láser no detendría a otro rayo láser en la forma en que una espada de luz detiene a otra. Pero qué quedaría del arte del manejo de la espada sin el quite y el bloqueo? Bien, digamos que vamos a hacerlo sin esgrima, pero aún así queremos un haz láser transportable en el cinturón que

pueda cortar a nuestros enemigos a la mitad sin arruinar los muebles. Se ha dicho que la razón fundamental para que existiera un arma de estilo arcaico como la espada de luz en un mundo como el de Star Wars es el de evitar hacer agujeros en los cascos de las naves espaciales. Eso nos lleva al que, probablemente, es uno de los aspectos más difíciles de conseguir de la espada de luz: el control a voluntad de la longitud de la hoja de energía.

Una forma sencilla de diseñar un haz láser de longitud fija podría ser mediante un diseño similar al de una



# cial ... Especial ... Especial ...

sierra de metales, donde una punta reflectante o absorbente podría mantenerse alejada a un metro, o casi, de la fuente del láser mediante un filamento rígido o una varilla. Pero este diseño imposible le restaría diversión al láser, reduciendo su eficiencia como arma omnidireccional y haciéndolo más difícil de usar o de transportar.

"Los rayos láser son rayos de luz paralelos, llegan muy lejos con la misma intensidad. "Para eso es para lo que son buenos", comenta Nantel. "Si colocas una lente en su camino, podrás doblar los rayos de luz de modo que converjan a un punto focal. Después de eso, lo rayos empiezan a divergir. La intensidad se hará más y más débil a medida que se aleje de su foco".

larga, aunque su punto focal jamás llegaría a estar tan caliente como lo haría si se enfocase de manera más afinada. "En el propio punto focal es donde se realiza el mejor corte, pero cerca del punto focal también se corta, siempre que estés por encima del umbral de daños de lo que estás intentando cortar". Se conseguiría, en efecto, un láser con una longitud limitada que sería capaz de cortar a través de los objetos. La clase de objetos que podrías cortar dependería de la potencia y de la fuerza de la fuente.

Bueno, esto no es ni parecido a una espada de luz, pero es una sable láser que podría cortar la cabeza de alguien sin abrir un agujero en el techo. Solo quedan unos pocos problemas por resolver. Uno tiene que ver con las superficies reflectantes. Si haces brillar tu espada sobre una superficie reflectante cóncava, podría reenfocarse sobre algún punto desconocido y quemar algo que no se pretendía quemar, posiblemente a uno mismo. Cuando vemos nuestro reflejo en una cuchara, explica Nantel, nuestra cara aparece girada 180 grados ya que ha sido reenfocada por la superficie reflectante cóncava. "No uséis este arma en la cocina", nos advierte.

Después, está el problema de encontrar una fuente de energía adecuada. Tal y como va nuestra tecnología hoy en día, simplemente no podemos atiborrar de energía suficientemente al mango de una espada de luz como para que emita un láser que chamusque. Pero ¿quién sabe las cosas que el futuro nos traerá? Tal y como señala Nantel, "viendo lo torpe y tosco del primer láser nadie hubiera pensado que los punteros láser pudieran ser posibles, pero ahora tenemos apuntadores lo bastante poderosos como para causar daños en los ojos de una persona".

"Para crear una espada de luz se podría construir un campo de plasma contenido por un campo magnético. Se podría contener al plasma en la empuñadura, cuando el interruptor se activa el campo electromagnético se vigoriza y el plasma se eyecta dentro de él. Aunque para conseguir las altas temperaturas requeridas por el plasma sería necesario un enorme suministro de energía, la espada de luz actuaría tal cual lo hace en las películas, y técnicamente no resulta imposible". – Michael Ernst, estudiante, Miami.



¿Entonces qué otra cosa podemos hacer?

Nos fuimos a hablar con el Dr. Marc Nantel de Photonics Research Ontario (Investigación Fotónica Ontario o PRO), para barajar otras ideas.

Nantel es el jefe de Laser Micromachining Facility (Instalaciones para Micromáquinas Láser) dependiente del PRO, un instituto de investigación financiado por el gobierno. Su trabajo tiene que ver con objetos cortantes que utilizan como filo un haz láser enfocado. Nantel está de acuerdo en que una espada láser sin una longitud fija supondría un pequeño riesgo. "Si estuvieras en una de esas situaciones del tipo pan y circo, en medio de la arena, los personajes matarían a todo el mundo", señaló.

Nantel explica que se puede obtener más intensidad de un mismo láser cuando lo haces converger a un solo punto que cuando son simplemente haces paralelos. Por la misma razón, si usas lo que él llama una lente "fuerte", es decir una con una longitud focal muy corta, obtienes un punto de corte focal más fuerte que cuando el foco converge sobre una distancia más larga. El propio Nantel usa un láser de 12 vatios que debe ser enfocado muy apretadamente sobre el objeto que va a cortar. Los rayos de luz convergen muy rápidamente, luego divergen solo a una distancia muy corta detrás del plano objetivo.

Pero un láser que enfocase de un modo menos ajustado, digamos en forma de "X larga" en vez de hacerlo en "x corta" seguiría permaneciendo caliente a lo largo de una distancia más





Suena bien, en respuesta a la demanda popular, hemos consultado a algunos expertos. Echémosle un vistazo al propio plasma, y a lo que haría falta para construir una espada de luz con él.

El plasma es el así llamado cuarto estado de la materia, va justo detrás de los sólidos, líquidos y gases. Básicamente, si calientas lo suficiente un gas (o le aplicas suficiente energía de cualquier clase) puedes hacer que este se convierta en un plasma. La energía extra arremete contra los electrones cargados negativamente y los expulsa de los átomos que conforman el gas, lo cual divide al gas en iones cargados positivamente y electrones libres. El plasma generalmente irradia un montón de luz visible y calor. Los electrones continúan siendo atraídos por los iones, y tienden a reagruparse en cuanto la energía o el calor disminuye, de modo que el plasma es inherentemente inestable, y no dura mucho tiempo en la Tierra.

Vemos ejemplos de plasma cada día. El propio sol está compuesto por plasma, siendo en realidad una bola gigante de hidrógeno brillante súper calentado. Los relámpagos son un ejemplo de gases en la atmósfera encendiéndose en un rayo de plasma que impacta desde el cielo a la tierra en forma de descarga eléctrica. Los tubos fluorescentes y de neón son también ejemplos de una carga eléctrica iniciando la ignición de un gas, aunque a temperaturas más bajas. La fusión nuclear es una tecnología que busca fusionar los átomos de un plasma, lo cual daría como resultado una tremenda liberación de energía.

La tecnología del plasma se viene comercializando desde hace unos cuantos años. Los cañones de plasma se usan habitualmente para cubrir

superficies con finas películas de otros materiales. Cuando intentas cubrir algo que tiene un punto de ebullición muy bajo, como los metales, con algo que tiene un punto de ebullición muy alto, como la cerámica, entonces la forma de hacerlo es usando un cañón de plasma. Se emplean en la construcción de todos los motores para aeronaves. Grandes volúmenes de gas explotan a causa de los arcos voltaicos, o son golpeados por las ondas de radio, o incluso por las microondas. Esto aporta energía al gas y lo lleva al estado de plasma. Se pueden alcanzar temperaturas que van desde 6.600 °C a 16.600°C, lo cual supera a la de la superficie del sol. Pequeñas bolas del material cobertor son arrojadas al chorro, lo cual sucede a una velocidad altísima. Las bolas se derriten inmediatamente formando microgotas, las cuales son propulsadas en la misma dirección que el gas. El plasma se enfría rápidamente a medida que los electrones se reagrupan de nuevo con los iones, pero las microgotas permanecen derretidas durante un tiempo mayor. Cuando estas gotitas golpean a gran velocidad la superficie del material que va a ser recubierto, se aplican a él y lo cubren como si se tratase de pintura.

La tecnología está ahí, de modo que ¿no sería fácil construir una espada de luz con plasma? Desafortunadamente existen unos pocos retos técnicos que solventar, especialmente si queremos parecernos más a un Jedi que a un tanque. Probablemente el inconveniente más desalentador es que, ya que el plasma es el cuarto estado de la materia después del gas, necesariamente es algo caliente en extremo. El plasma de hidrógeno es uno de los plasmas más fríos, y se consigue a 4.000°C. Podría chamuscarnos los puños de la túnica un poquito.

Una excepción reseñable a esta regla es que cuando ciertos gases se mantienen a presiones bajas, como los

tubos de neón o las bombillas de luz fluorescente, se transforman en plasma a voltajes bajos y producen bastante luz mientras que aparentemente se calientan poco. Esta propiedad desaparece cuando se expone al gas a la presión atmosférica. Teniendo en cuenta esto, una espada de luz de juguete hecho con un tubo de neón es, verdaderamente, una espada de luz de plasma real. Pero aparte de poder sacarle a alguien un ojo con ella, no produce demasiados daños.

También existe algo conocido como descarga coronal. Este fenómeno puede verse en las noches húmedas en forma de ligero brillo alrededor de las torres de alta tensión. Sucede cuando una fuente de alta energía, como la del tendido, comienza a alterar el aire a su alrededor transformándolo en un plasma frío. La razón por la que se necesita una noche húmeda para que suceda es que el aire seco por si solo opone demasiada resistencia a convertirse en plasma con tan poco voltaje. Los gases encontrados en la contaminación tendrán el mismo efecto. La descarga coronal no es algo temible, y se demuestra regularmente en las aulas de los colegios. Todo lo que puede destruir son algunas moléculas de gas, y en la industria se le utiliza de este modo para limpiar los humos contaminantes en las centrales eléctricas y en las fábricas de pintura. Puede emplearse también para incrementar la porosidad superficial de algunos objetos, como los parachoques de los coches, para prepararlos para el pintado. Para eso se requieren sus buenos 10 o 20 minutos de tratamiento, aunque es difícil imaginarse a un oponente que espere de pie durante tanto rato para alterar su porosidad superficial.





Ya que los plasmas fríos no son demasiado buenos, tenemos que volver con los calientes y su serio problema de calentamiento. Los cañones de plasma que usamos hoy en día son enfriados principalmente con agua, y gas. También impulsan vastas cantidades de gas a su través para conseguir un chorro. Un investigador sugirió que la miniaturización había alcanzado el punto en el que se podría conseguir un chorro de plasma a 10.000°C, de aproximadamente 10 centímetros de largo, partiendo de una potencia de 40 kilovatios, en un aparato que tuviese un peso más o menos razonable, pero necesitaría poder bombear a su través un caudal de 50 litros de aire por minuto.

La longitud del chorro podría suponer otro problema. "Seríamos capaces de crear más fácilmente una daga de luz que una espada de luz", sugirió un investigador. La mayoría de los cañones de plasma solo alcanzan, a presión atmosférica, un par de centímetros antes de que los iones y los electrones se recombinen y el plasma pierda energía. En el espacio exterior cualquier cañón de plasma es propenso a extenderse mucho más ya que no hay nada en lo que la energía se pueda difundir, pero hablamos aquí de un par de metros, no exactamente de una Estrella de la Muerte. Sin embargo existen ahí fuera plasmas realmente muy largos. La compañía aerospacial francesa Aerospatiale, posee un plasmatrón, o generador de plasma, cuyo soplete mide un metro de longitud. Lo usaban para ensayar las condiciones de reentrada que iban a sufrir los materiales de la lanzadera espacial Hermes (antes de que se cancelase el

proyecto). Este bebé funciona con 6 megavatios de energía y requiere unos cuantos metros cúbicos de gas por minuto (1 metro cúbico = 1.000 litros). El equipo que lo hace funcionar pesa varias toneladas. Tienen planes de desarrollar un plasmatrón que podría medir varios metros de longitud, pero que necesitaría una potencia de 120 megavatios (de la cual, la mitad, iría a parar al sistema de refrigeración).

Confinar el plasma nos permitiría alargar el soplete. En algunas aplicaciones, el plasma es confinado en un tubo de cuarzo refrigerado intensamente por gas para prevenir que se derrita. Se puede contener un plasma empleando un campo electromagnético, una especie de botella magnética. Esto es lo que se usa en los experimentos de fusión, donde los átomos de plasma son animados a fusionarse dentro de un confinamiento magnético. Si pudiésemos contener al plasma, entonces podríamos extenderlo a lo largo ya que existiría una menor difusión de la energía del plasma. Incluso podríamos ser capaces, bajo ciertas circunstancias, de repeler magnéticamente a la espada de luz de un oponente. El problema es que confinar algo tan peligroso como el plasma con un imán, en una situación de combate, podría no resultar una buena idea. Tal y como un corresponsal escribió: "Simplemente lánzale un imán de frigorífico al Sr. Jedi y se tostará". Debemos recordar que en los laboratorios o en condiciones industriales, nadie trata de matar a los investigadores del plasma o a los operadores. Simplemente es demasiado fácil interferir en algo que se basa en campos magnéticos, de modo que no recomendamos este diseño para hacer duelos.

Con todo, creemos que las propiedades únicas del plasma lo hacen más apropiado para la industria que para la armería, al menos en los tiempos que corren. El mayor obstáculo en la investigación con plasmas ahora mismo es la disponibilidad de energía para los generadores. Si consiguiésemos descubrir nuevas y vastas fuentes de energía, sugieren algunos investigadores, entonces la investigación con plasma probablemente se aceleraría alcanzando niveles que no podemos imaginar. Hasta entonces, tendrán que apañárselas con la Fuerza.



Darth Vader (EPV) Anakin (EPIII) Mace Windu (EPVI) Luke (EPVI)

*Estos sables se venden y se iluminan como los de las películas... pero son inofensivos.*



## Guía del Viejo Mundo del Señor Mehek: Sigmar

por Pater Zeo

De entre todas las naciones de todas las razas del viejo mundo, el Imperio de Sigmar es la más rara de todas. En serio.

De verdad.

Se trata de una nación que en el fondo no quiere ser una nación. Fue una nación cómo obligada por las circunstancias y en contra de lo que debería haber sido, es decir, un montón de reinos pequeñitos que se llevan muy mal hasta que llega el enemigo común que las auna y que les permite decirse unos a otros lo fuertes que son, lo machos que son, quien tiene la espada más grande y espera a que acabemos con estos bichos verdes que tu tribu se va a enterar.

O al menos así iban las cosas hasta que llegó Sigmar.

Sigmar no era un dios. O al menos no era un dios cuando nació. Según cuentan las leyendas los oráculos vaticinaron que Sigmar sería un guerrero sin par en todo el mundo y que daría unos mamporros con el martillo que dejarían seco a un troll de los pantanos. Pero lo que no aclaran las leyendas es que los oráculos de la época decían eso de todos y cada uno de los niños varones que nacían o no cobraban y que en la tribu de Sigmar (los Unberogens) todos los guerreros repartían unos mamporros con el martillo que dejan seco un troll de los pantanos, por lo que originales, originales no eran los oráculos.

Además cuenta la leyenda que su nacimiento fue bendecido por la aparición del cometa de dos colas. Aunque claro, el cometa estuvo en el cielo unas cuantas semanas bendiciendo con su presencia a varios miles de niños que nacieron por esas fechas sólo en la región de Sigmar (junto a varios cientos de enanos, unos miles de eslizones, millones de skavens, y unas cuantas decenas de elfos, es lo que tienen los cometas de doble cola, puestos a bendecir no se van a quedar a medias tintas).

Así que todo lo que hizo Sigmar no fue cosa del destino, ni de bendiciones confusas de astros galácticos, ni de oráculos que se ganan el pan como buenamente pueden. No. Sigmar lo hizo todo por méritos propios y todo lo que hizo fue culpa suya, nada de culpar a chivos expiatorios como la providencia (que no pro-videncia,

movimiento cultural de tendencias místicas de marco temporal sea algo confuso), el destino, los dioses (los cuales ni se enteraron del acontecimiento hasta que fue demasiado tarde) o la fatalidad (a quien, comúnmente, le echan la culpa de todo cuando la gente se las apaña muy bien solita).

Sigmar, como hemos comentado, creció como un guerrero sano y fuerte. Pero destacaba entre los suyos por su capacidad intelectual altamente desarrollada para la tribu. Sabía contar hasta 15 sin repetir ningún número y podía esbozar planes de batalla de tres tipos diferentes (Para los Unberogens los planes de batalla se reducían a la carga frontal y carga frontal con aumento de decibelios en el grito de guerra) y eso sólo con diez años. A los doce años mató a su primer orco (entre otras cosas, por que lo tenía en el suelo ya herido por sus mayores, medio muerto y no podía moverse demasiado sin perder varios órganos internos) y se hizo un guerrero de pleno derecho (la burocracia de la tribu no hacía demasiadas preguntas, no por falta de perspicacia, sino por falta de vocabulario).

Por supuesto el jefe de la aldea, que no era demasiado tonto, usó este hecho como campaña de marketing para promocionar la tribu dentro del territorio ("Mira que fuertes somos que hasta los críos de doce años dan pal pelo a los orkos"), ante lo cual el resto de tribus obviamente se resistieron con su contra campaña de marketing ("Ni jartos de vino nos lo creemos"). Esto supuso dos consecuencias muy determinantes. La primera y principal es que Sigmar fue adquiriendo fama y relevancia dentro de su propia tribu con el tiempo (a parte, claro, de edad, experiencia, músculos y demás cosas que se van adquiriendo de serie dentro de la tribu de los Unberogens), haciendo que poco a poco se fuera definiendo como el siguiente en intentar tomar el lugar de líder de la tribu (cosa que normalmente comportaba gran respeto, gloria y un ataúd de madera de nogal la mar de vistoso y fashion, con multitud de calaveras, hachas y espadas a juego). La segunda fue que se creara una rivalidad poco sana entre los Unberogens y el resto de tribus, que pensaban que el mundo sin Unberogens no sería un lugar mejor, pero que casi.

Por último decir que en el fondo, fondo, fondo, nuestro querido

Sigmar era un calzonazos de lo gordos y que tras independizarse de los padres de la única forma en que puede uno independizarse de los padres entre los Unberogens, es decir, montar la tienda de campaña y/o choza a diez metros más o menos de donde la tienen sus padres, Sigmar se enfrentó a la cruda realidad de tener que lavar sus propios calzones. Esto en las civilizaciones modernas en las que hay un alto grado de sofisticación se soluciona este problema con sirvientes, esclavos o, lo más popular, apretando los dientes y usando guantes de goma. Sin embargo en aquella época en que la sociedad era algo machista y los guantes de goma escaseaban la única invención para ello era que lo hiciera otro. Y por ello, Sigmar, decidió que lo mejor era echarse novia y casarse.

Con su nueva y flamante popularidad y su nueva y flamante barba, no tardó en tener un gran número de chicas casaderas ávidas de poder (y de lo que haga falta) dentro de la tribu dispuestas a casarse con él. Esto al principio fue bueno para Sigmar, puesto que aumentó aún más su prestigio, sin embargo a largo plazo fue toda una calamidad. El hecho de que estas féminas compitieran entre sí hizo que se jugara un juego de supervivencia darwinniana (todos conocen el juego, todas entran, una sale) entre las pretendientas donde las chanzas, el juego sucio, las malas artes y las hachas de doble filo jugaron un papel realmente destacado (Sigmar acabó con un montón de hachas de doble filo, la tradición de agasajar a los guerreros con hachas de doble filo es un verdadero filón para los herreros).

Así pues Sigmar acabó casándose con la más bella, inteligente, astuta y cruel de las chicas del pueblo.

Esto podría haber sido bueno para Sigmar, haciendo de esta mujer un apoyo en su carrera de guerrero capaz. Sin embargo finalmente convirtió a Sigmar en un calzonazos del quince, cosa que provocó finalmente su deificación.

Con tal de evitar las constantes puyas de su mujer y empujado por las broncas, los gritos y sobretodo las laaargas noches en la alfombra de la habitación de al lado (y eso sin contar con el desprecio de la familia de su mujer, en especial de su suegra, aunque su suegro siempre fue comprensivo y le dio un par de consejos muy útiles

relacionados con la caza, al guerra y sobretodo el alcohol), Sigmar decidió iniciar su carrera meteórica.

La primera acción de Sigmar fue hablar con el jefe de la tribu. El jefe gustoso le cedió el puesto en un combate ritual en el que no salió demasiado mal parado y se dedicó el resto de sus días a pescar tranquilamente en los lagos de las montañas infestadas de orcos, trolls y otros seres que no eran ni de lejos tan peligrosos como sus consejeros.

Esto satisfizo temporalmente a la esposa de Sigmar, aunque no demasiado tiempo, por lo que pronto volvieron los reproches, las discusiones y las escenas de piezas de vajilla volando por el aire (concretamente los cuchillos lanzados por la esposa y las bandejas usadas a modo de escudo). Fue en este punto cuando el resto de tribus decidieron acabar de una vez por todas con el tema de los mejores guerreros y se lanzaron todas a un combate por la supremacía en aquellas tierras. Los orcos, siempre ojo avizor a las buenas peleas, también se unieron al cotarro, haciendo de todo ello una de esas guerras raras y extrañas en que todo el mundo está en contra de todo el mundo y que da igual a quien le des el martillazo por que seguro que es un enemigo, siempre y cuando no seas tú, cosa que los bárbaros de las estepas no tienen muy claro después de la tradicional celebración previa a la batalla, llena de comida, alcohol y otras sustancias poco recomendables sin o pesas cerca de cien kilos y la constitución de un trozo de roca.

El caudillo de guerra Sigmar extremadamente contento se lanzó a una muy, muy, muy larga campaña guerrera en la cual se batió una y otra vez en batalla contra el primer enemigo que encontraba ("Esos cervatillos son sin duda una amenaza contra nuestra tribu"). Esto tuvo tres repercusiones muy serias en Sigmar. La primera fue que se ganó la fama de guerrero incansable, la segunda es que pudo estar una buena y larga temporada lejos de su mujer, lo cual él consideraba un descanso considerable y la tercera fue un muy rentable negocio de venta de pieles de cervatillo.

Tras tres años de batalla constante, el resto de tribus finalmente se rindió, no por falta de efectivos, ni por falta de recursos, sino por falta de ganas. El tedio y el aburrimiento hizo que los bárbaros dijeran que basta, que ellos sí tenían una amante esposa que les esperaba en casa y que estaban un tanto hartos de aquella guerra. A lo cual

Sigmar desesperado les contestó que para acabar con aquella guerra tendrían que jurarle lealtad y convertirle en el rey de todos ellos, pensando que le dirían que ni en sueños harían eso y podrían continuar alegremente con la batalla dejándole bien lejos de su aldea, su casa, su suegra y sobretodo su mujer.

Pero para sorpresa y desgracia de Sigmar, todos los jefes de tribu (que en el fondo sabían que seguirían haciendo lo que les diera la gana y que le hacían un mala jugada al rubiales del martillo) le juraron fidelidad eterna y etc, etc, etc. Así que Sigmar volvió a su aldea convertido en emperador del primer imperio realmente bárbaro de la historia.

Y lo que de ninguna de las maneras se esperaba Sigmar era lo bien que se tomó aquello su esposa. De hecho se lo tomó tan bien que apenas pudo salir de su choza durante un par de meses. Y Sigmar fue un rey feliz durante un tiempo.

Sin embargo pronto comenzó a sentir el hastío de su cargo, decidiendo en juicio real quien se quedaba con la gallina en cuestión, o que burro pertenecía a quien. Y no sólo eso, sino que debido a la alegría antes desconocida de su esposa, pronto empezó a tener una multitud de hijos e hijas, que habían heredado muchos de los aspectos de su padre, cómo el pelo rubio, la fortaleza, la agudeza mental. Sin embargo también habían recibido muchos de los dones de la madre, cómo la capacidad infinita de gritar, el mal humor y la habilidad de amargarle la vida a su padre.

Y en estas que un día llegó un enano herido a la aldea. Lo recogieron y lo curaron. El Enano dijo que estaban siendo asediados por "montones y montones de orcos", aunque eso fue tras constatar que hablar de "cientos" y de "agrupaciones tácticas de 20 guerreros" con gente que sabe contar hasta 8, no sirve de mucho.

Entonces Sigmar dijo a sus hombre que debían ayudar a sus amigos los enanos, por que eran sus vecinos y por que él lo decía que para eso es el jodido rey de todas las tribus. Pero los guerreros no estaban tan de acuerdo por que habían descubierto que la vida de campesino y de cazador no era tan mala como les habían pintado, y que no tenían que ir corriendo a todas partes, ni ir gritando "¡hu! ¡hu! ¡hu!" y marcando abdominales por ahí. Aunque Sigmar no cejó en su intento e hizo valer su Autoridad para convencerlos a todos (Autoridad era el nombre que le había

dado a su arma favorita, un martillo pilón para clavar estacas que funcionaba de maravilla para clavar orkos). Pero para que estuvieran más contentos Sigmar sacó de la despensa las hachas de doble filo recibidas en su juventud por sus pretendientas y las repartió entre los guerreros para agasajarlos (y para tener un arma decente en el momento de la batalla).

Y así fue como Sigmar se volvió a la guerra, dejando atrás a mujer y muchos niños, y se dedicó a matar orcos, orcos y más orcos. Y entonces aconteció la famosa historia del rescate del rey enano, el regalo de Ghal Maraz, la fundación del Imperio, y se acabó. Tras unos añitos de campaña Sigmar ahora tenía un imperio lleno de juicios sobre gallinas, un palacio que era más grande, así que cabían más hijos de emperador, una emperatriz a la que cada día quería más (por que ya no le hacía falta vigilarla por las noches para ver si le iba a hacer una nueva boca a la altura del pecho con un cuchillo de carnicero).

Sigmar era feliz y estaba contento. Tenía un palacio lo suficientemente grande como para que no le molestaran demasiado, sus consejeros se pasaban más tiempo buscándolo dentro del palacio que torturándole con cifras de impuestos y cuestiones de estado importantísimas como la construcción de un camino entre dos pueblos o la ley que prohibía a las jovencitas llevar las faldas por encima del tobillo (una temeridad en aquella época por que la falda protegía tanto como una armadura de cuero claveteado y los tobillos eran el punto de ataque favorito de algunas bestias, nada que ver con el puritanismo en un pueblo que tenía una visión un tanto peculiar del sexo femenino pero que coincidía siempre en un busto considerable, vestimentas de cuero sugerentes y con amplias zonas de carne expuesta).

Sin embargo tanta felicidad no podía durar, por que los dioses se aburren y eso no pueden permitirlo. Así que se las arreglaron para enviar a Nagash.

Resulta que en una de sus conquistas Sigmar se hizo con uno de los juguetitos de Nagash, una corona de "inmenso poder" a la cual Sigmar estaba muy apegado y que usaba como pisapapeles. Era ideal por que misteriosamente todo el papeleo de estado aparecía relleno al día siguiente.

Nagash envió a un espectro para que le devolvieran la corona (por que

después de 1111 años de ausencia se le había acumulado una de papeleo que no veas, y sólo los formularios para actualizar su estado vital de "muerto y remuerto" a "pues no era para tanto" ya era una pequeña enciclopedia burocrática). Pero ya fuera por que a los argumentos del espectro le faltaba sustancia o que sus réplicas eran algo etéreas, bien por que a Sigmar no le acababa de gustar la pinta de fantasmón del mensajero o que no quería volver a rellenar su papeleo nunca más, las negociaciones fueron un fiasco (la última oferta de Nagash fueron tres cartas de oscuridad descatalogadas, un encantamiento para hacer huesos duros de roer y la receta del Grog, pero a Sigmar eso del hueso no le convencía).

Así que Sigmar sin quererlo ni beberlo (se quedó sin el Grog) se vio envuelto en otra guerra más. Sin embargo recibió ayuda de los enanos (que dijeron que para huesos duros de roer los suyos) y le regalaron doce espadas rúnicas a las que llamaron colmillos rúnicos (nombre poco agraciado pero cuando te apodan "el loco" no tienes por que dar explicaciones a nadie). Además, y mucho más importante, los enanos enviaron a varios cientos de guerreros que hartos de goblins y skavens querían probar con otras cosas a ver que tal.

El resto de la guerra es historia. La guerra contra los muertos, la batalla final contra Nagash y la victoria imperial. Ahora bien, es sabido que Nagash hirió gravemente a Sigmar y que éste nunca llegó a recuperarse de las heridas. Sin embargo es la localización de esta herida lo que no es del todo exacto en las crónicas posteriores de la batalla, que la emplaza bien en el hombro, bien en una pierna... cuando en realidad Sigmar fue herido en una zona mucho más... íntima.

Esta herida fue un gran problema en la vida familiar de Sigmar, puesto que su mujer volvió a demostrar cierta hostilidad hacia su persona (concretamente demostró ser cortante, aplastante, contundente y sobretodo dolorosa) que devolvió a la pareja a los primeros tiempos de su matrimonio, aunque todo más atemperado por la madurez y la experiencia (habían aprendido muchas formas de comunicación no verbal usando todo tipo de instrumentos de cocina y adornos de salón en forma de espada decorativa o escudo decorativo).

Harto de pasarse en tensión toda la vida, Sigmar anunció que había orcos en las fronteras del imperio (cosa que sorprendió a todo el mundo), dejó a Ghal Maraz (en enano: "Martillo de los Domingos") y con su fiel y siempre efectivo Autoridad y marchó a "Matar Orcos".

Nunca más volvió.

A partir de este momento hay muchas leyendas y teorías. Unas apuntan a que Sigmar se encontró con los mismísimos Gorko y Morko y que aún se están zurrando. Otras apuntan a que Sigmar se fue a "Matar Orcos" simplemente por que aún no se había inventado el tabaco que ir a comprar o no era propio de un emperador ir a sacar la basura.

Tras unos añitos de paz y prosperidad bajo las ordenes de los principales caciques (y en los cuales los descendientes de Sigmar se dedicaron a matarse unos a otros por la herencia de su padre), los caciques se nombraron a si mismos condes y se dedicaron a "elegir" (es decir, cada uno se eligió a si mismo) nuevo emperador.

Más adelante, cuando la vida matrimonial de Sigmar fue completamente olvidada en el olvido más olvidado, se gestó la iglesia de Sigmar, que lo ensalzó como a un dios. Un grave error, puesto que los que lo conocieron en la intimidad, realmente lo calificarían de santo o calzonazos, según la mala baba de a quien le preguntéis.

Y así, casi sin quererlo, se acabó formando el Imperio de Sigmar que conocemos hoy en día.

En otro momento hablaremos más largo y tendido sobre la actualidad del Imperio.

Y esto es todo por esta aciaga noche.

## El Señor Nehek, por Pater Zeo & Namarie



# De la Nigromancia

Por Tripater Zeo

*Son muchos aquellos que al inicio de su preparación en el arte de la nigromancia se impelidos a realizar directamente grandes invocaciones o manejar grandes cantidades de poder oscuro. ¡Idiotas! El Shysh no es algo a tomar a la ligera y ningún aprendiz puede controlar sus secretos. Por ello el primer y más importante hechizo que debe conocer un Nigromante no es otro que la invocación de Nehek. Es este sortilegio por encima de cualquier otro el que le permitirá al iniciado comprender el arte de la No Muerte y la sutil manipulación del Shysh que le hará grande entre los grandes.*

Pero para comprender el hechizo que da vida a los muertos primero hay que comprender la muerte. Y para comprender la muerte hay que comprender la vida. La realidad que nos rodea no es única e indivisible. La realidad está formada por la intersección de tres planos de existencia: el plano material, el plano espiritual y el plano mental. Estos tres planos se unen para formar el cosmos, y en la intersección de estos tres planos vivimos. Todo ser vivo existe en esta intersección y tiene una presencia en los tres planos de existencia. Cuerpo para el plano material, alma para el plano espiritual y mente para el plano mental. Cuando un ser vivo muere, esta asociación queda rota, liberando cada una de las formas del ser vivo a su plano y alejándolo de la intersección. Así pues el alma viaja al plano espiritual, donde se reunirá con su dios o bien será arrojado a uno de los múltiples infiernos que allí existen. El conocimiento, las ideas en estado puro que habían habitado la mente del ser vivo, volverán a dispersarse en el plano mental, buscando otros huéspedes y alimentando a sabios, poetas y eruditos. Y el cuerpo material queda en este mundo, listo para disolverse en la tierra y volver al polvo del que surgió.

Sin embargo, el cuerpo tiene memoria. Ciertamente el cuerpo muerto no es más que un cascarón vacío de alma y de mente que no sirve para nada más que para alimentar la tierra y abonar los campos. Sin embargo, el cuerpo, para el iniciado en el Arte, puede servir para algo más que para ser pasto de los gusanos. Si bien el cuerpo se encuentra vacío, este vacío tiene forma. De la misma forma que un molde deja un huevo reconocible al apartar la estatua que ha creado, el cuerpo mantiene intacta la forma de la mente y el alma que una vez fueron su voluntad y su conocimiento. Y ese hueco, ese vacío, puede ser vuelto a llenar.

Aquellos de vosotros, incultos ignorantes, que crean que la magia es una herramienta inerte y sin vida o voluntad propia está más que

equivocado. La magia vibra, viene, va, se alza y vuelve a descender. La magia, lejos de pertenecer a un único plano, pertenece a todos ellos y los inunda con sus formas y sus bailes. Vosotros, que podeis ver la danza eterna de los remolinos del Shysh debeis no podeis pensar que se trata de algo muerto. El Nigromante debe de ser capaz de tratar con este viento sin forzarlo, pues nunca llegará a doblegarlo y siempre se tomará venganza en aquel que lo intente domar. No. El Nigromante debe ser lo bastante astuto cómo para engañar y seducir al Shysh, dándole lo que quiere: una forma.

La magia está hambrienta de formas, algo que le permita dejar el baile imperecedero y le de la estabilidad de existir. El Nigromante puede, lanzando una forma determinada, un patrón o diseño mental que atraiga al Shysh, y el Shysh responderá y tomará dicha forma. Si el Nigromante es habil y de mente poderosa, la forma determinará la materia y la materia se volverá el hechizo deseado. De esta forma, y no otra, podrá el Nigromante lanzar sus más temibles sortilegios.

Sin embargo, la invocación de Nehek, aunque poco poderosa y espectacular, es uno de los hechizos más complejos que ha conocido el hombre. No por su gran elaboración, al estilo de los sortilegios de los elfos y los enanos, sino por que el patrón que debe formar la mente del nigromante es de una complejidad tal y de una belleza que roza el arte mismo. La invocación de Nehek es más una cacería y una trampa, que un patrón listo a ser invadido por la fuerza del Shysh. Además, la cantidad de Shysh necesaria para la invocación debe ser la justa. Demasiado poca y el nuevo No Muerto no tendrá energía para moverse. Demasiada y el Shysh perderá el patrón y destruirá la forma del vacío que pretendemos llenar. Y no sólo existe esa complicación, sino que se debe mantener en todo momento el diseño, que no es ni mucho estático, como puede ser un sortilegio del fuego o del

metal, sino que se trata de un diseño en movimiento vivo, cómo vivo estaba el cuerpo y así pueda recordar los tiempos en que su pecho latía con la fuerza de su alma.

No se trata de una tarea fácil, pero todo nigromante debe dominar no ser digno de ese nombre. Si un iniciado consigue dominar el hechizo de la invocación de los muertos, entonces podrá dominar cualquier otro hechizo. La única diferencia será la cantidad de poder que sea capaz de manejar la voluntad del hechicero.

Una vez alcanzada la maestría, el Nigromante será capaz de regular con éxito la cantidad de Shysh empleada en su invocación, incluso llegando a poder repartir a voluntad cuanta energía insuflar a cada cuerpo. De esta manera podrá crear un único ser de gran poder o bien muchos de poder menor poder pero más numerosos. Así será como crear grandes masas de zombis o bien un único gran dragón no muerto. Sin embargo siempre es preferible la creación de seres de energía discreta, puesto que hay que recordar la ley del Shysh, puesto que la energía oscura atrae más energía oscura. Las grandes cantidades de No Muertos reanimados tienen tendencia a atraer más energía oscura. Esto puede hacer que el aumento de energía oscura puede romper el equilibrio del Shysh y el cuerpo que lo contiene. Y por su esto fuera poco, hay que tener en cuenta que la acumulación de energía oscura siempre atrae a otros, comunmente rivales iniciados del Shysh, ya sean otros nigromantes, vampiros o seguidores de los poderes oscuros o quizás los hombres rata.

Ahora que comprendéis y conoceis, debeis memorizar las palabras y los pasos para la invocación, así cómo los estados mentales necesarios.

Que Nagash os guarde.

Pater Zeo, Morituri Te Nehekhan.

## Mighty Empires: ¿vale la pena?

Por Namarie

A principios de los '90, justo antes de la famosa Cuarta Edición de Warhammer (elfos y goblins), Games Workshop lanzó un suplemento para poder jugar campañas de Warhammer sobre un mapa, llamado Mighty Empires. Quince años después, se ha relanzado una versión con peanas de plástico y un reglamento ligeramente reducido.

Para los nostálgicos, la versión original está en:

[http://us.games-workshop.com/games/warhammer/mightyempires/gaming/orig\\_rules/default.htm](http://us.games-workshop.com/games/warhammer/mightyempires/gaming/orig_rules/default.htm)

Desde hace tiempo, Warhammer venía "cojo" en cuanto a un sistema de campañas. Hasta la aparición de Mighty Empires lo único bueno que había visto la luz era el excelente Manual de Campo para Generales (y algunas campañas ideadas por jugadores). De golpe, e intentando re-captar algunos antiguos jugadores, relanzan el Mighty Empires adaptándolo a las nuevas épocas. Lo próximo será Talismán, y muchos nos estamos frotando las manos pensando en una posible reedición del HeroQuest...

### Qué se vende

La caja de Mighty Empires tiene seis matrices, cada una con ocho casillas diferentes (una de montaña, y siete "dobles"), y con un manual que en realidad son unas hojas grapadas cual folleto que te viene con la White Dwarf. La caja en cuestión vale 40 euros, un precio habitual en GW teniendo en cuenta la cantidad de matrices que vienen, pero que si hubiera estado a 30 euros tampoco habría sido una ganga.

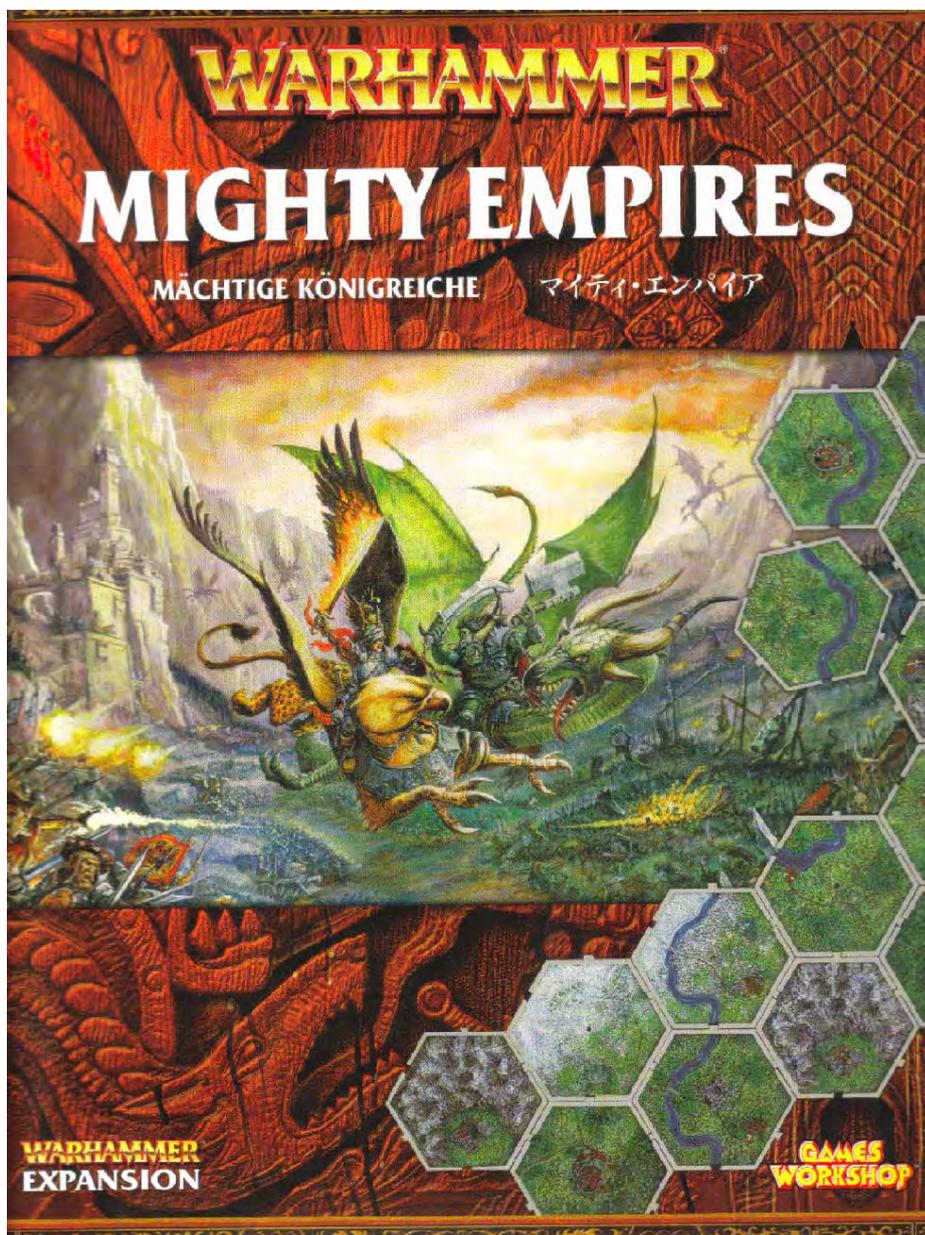
### Las miniaturas

En la caja de Mighty Empires vienen 48 casillas hexagonales de plástico, con muescas alternas macho/hembra para poder combinarlas. También vienen algunos marcadores, banderitas y demás.

Tenemos que reconocer que las casillas de juego están excelentemente esculpidas, reflejan el mapa, permiten un montón de combinaciones, son fáciles de pintar (y de diferentes formas) y además los encajes entre casillas son muy resistentes (de hecho alguna parece que se vaya a partir antes que soltarse, y no creo que tarde mucho en hacerlo). En cuanto a los añadidos (banderitas, castillos, etc.) no están mal, pero podrían haber incluido alguno más (la cantidad es suficiente pero sabe mal que se haya desperdiciado espacio en la matriz).

### El manual

Desastroso. Como un folleto cualquiera de una campaña (como esa



de la corona Némesis), donde sólo nos interesan cinco páginas (el manual está en seis idiomas). Personalmente creo que para hacer esto, más les valía ampliarlo a una docena de páginas (en cada idioma) y regalarlo en la white dwarf, vendiendo sólo las peanas. Decepciona bastante ver que hay tan poco del manual "aprovechable".

Lo peor de todo, sin embargo, es la impresión que da al leer el manual. Es como si Rick Priestley y Jervis Johnson hubieran escrito un manual de campañas de verdad, interesante, adaptando el viejo Mighty Empires, y

luego hubiera venido un señor con bigote y unas tijeras y hubiera dejado eso en tan sólo cinco páginas sin apenas leerlo. El texto no da sensación de coherencia, y en varias ocasiones notas como ha habido un "tijeretazo".

Por ejemplo, hablan de cómo generar un mapa, de las condiciones de victoria y hablan (apartado "Dar comienzo a la campaña") directamente de situar una capital "de entre las ciudades que hay en el mapa". ¡Sin explicar cómo ni por qué ni cuándo situar las ciudades! Lo dicho, tijeretazo.

mismo (¿qué pasa si no puede jugar tantas batallas?).

La cuarta fase es la de Batallas, donde se juegan partidas de Warhammer para decidir el resultado. Hasta se permiten batallas multijugador, aunque resulta curioso que algo tan complejo como una batalla multijugador (que en el Manual de Campo ocupaba varias páginas) se reduzca a menos de una columna. Tijereteazo...

En la última fase, los jugadores hacen cosas (construir, conquistar casillas adyacentes) gracias a los "puntos" que se obtienen por ganar partidas de Warhammer. Sin duda, la fase más trabajada (y la única coherente y estudiada).

### ¿Y el Mighty Empires sin WH?

Puede parecer una chorrada, pero Mighty Empires (que es para jugar campañas de Warhammer) es un buen juego siempre y cuando NO se jueguen partidas de Warhammer.

Es decir, si eliminamos los eventos relacionados con las partidas de WH (5 y 8) y sustituimos la partida de Warhammer por una tirada de dados enfrentada (ambos jugadores tiran 4d6 y se suman los dados; si igualan o la diferencia es de 1, empate; si la diferencia es de 2 ó 3, victoria marginal, si es de 4 ó 5 decisiva, y si es de 6+ masacre, y ya tenemos partida jugada) nos queda un juego muy interesante para cuatro o seis jugadores una tarde de Domingo.

### En resumen

A nivel de material, se nota la evolución del tiempo (de casillas de cartón a casillas de plástico tridimensionales), pero da la sensación de haber querido sacar las casillas y no haber hecho un manual de campañas a la altura de lo esperado. Si quieres jugar campañas de Warhammer, no compres Mighty Empires. Si quieres un juego interesante independiente, sí.

### LO MALO

- El precio no es bajo (aunque comparado con otras cajas de GW tampoco es alto).
- El manual da la sensación de estar poco revisado, mal redactado y poco coherente.
- Como sistema para jugar campañas es muy mejorable; más vale cogerse el Manual de Campo para Generales y usar las casillas para representar el mapa (pasando del folleto).



Posteriormente hablan de las batallas en equipo y tienes que leertelo tres veces para comprender de qué te están hablando, y hay partes en las que una escritura más clara o algunos ejemplos habrían aclarado mucho más el juego. Añadir dos páginas (por idioma) no habría supuesto mucho gasto y habría hecho que Mighty Empires tuviera pies y cabeza, pero tal y como está, deja mucho que desear.

En la parte positiva hay que decir que hay algunas imágenes en interior portada e interior contraportada de mapas "reales" hechas con casillas de Mighty Empires que quedan muy bien (sí, están también en la web y en la white dwarf, lo sé....)

### LO BUENO

- Las casillas hexagonales son de una calidad asombrosamente alta.
- Muchos tableros diferentes posibles (no, infinitos no, pero estamos vagos para hacer el cálculo... dejémoslo en "miles").
- Reglamento en español
- Fácil de conseguir
- Aunque no sea recomendable usarlo para jugar campañas de Warhammer, como juego independiente tiene su gracia.

## El juego

El juego en sí no es complicado. Hay una fase de eventos que le añade "salsa", donde cada jugador puede escoger una regla especial que le afectará ese turno. Sin embargo esto puede dar lugar a situaciones un tanto extrañas, como por ejemplo que un jugador no pueda jugar a warhammer porque los demás no le dejan, o permitir a un jugador Alto Elfo llevar un ejército compuesto por un mago, veinte arqueros y dieciséis (16) lanzavirotos de repetición.

Luego viene la fase de ingresos, que básicamente sirve para obtener dinero que servirá para... inflar los ejércitos más allá del límite pactado (!). Otra incoherencia del juego la vemos aquí, cuando dice primero que las partidas suelen ser a cualquier cantidad de puntos, y luego que el dinero se transforma en puntos. Digo yo que no será lo mismo 250p extra cuando todo se juega a 1.000, que cuando se juega a 4.000. En fin.

La tercera fase es la de desafíos, donde tú desafías a otro jugador (y tendréis partida pendiente). De nuevo, se pueden dar situaciones como que todos los jugadores decidan desafiar al

## El Castillo de la Muerte

por Namarie

### Preludio. En los Desiertos del Caos...

El sol ardía fuerte en los Desiertos del Caos. Bueno, al ser desierto (y sobre todo al ser del Caos) no había uno, sino dos soles. Cuando Tzeentch quería aparecía un tercer o cuarto sol, a veces negros como el carbón. Y a veces, incluso, una alcachofa en vez de un sol.

Lucas miró hacia arriba. Es lo que tiene el desierto del Caos, que aunque sea desierto, entre los vientos de la magia y el polvo (mágico) que se levanta crea una capa que impide el paso a la mayoría de la luz solar (y otros rayos solares menos perjudiciales), así que puedes mirar hacia el sol sin quemarte los ojos.

Lucas no vio nada (aparte del polvo mágico levantado por el viento mágico y dos luces que supuso que eran los soles). Así que volvió a entrar en su hogar, una especie de iglú de piedra. Habría vivido allí con su tío, si hubiera tenido tío. Aunque ya no tenía. Se había transformado en engendro hace un par de meses. Lucas, para ser caótico era más bien mono, rubito, con cara de no haber roto un plato. Y sin mutaciones (aún). El típico soldado que uno espera en un ejército de Slaanesh.

A Lucas le habría gustado luchar por la libertad, por la Alianza Caótica, pero sabía que la lucha de Archaón contra el malvado Imperio no iba a dejarle luchar aún. Era demasiado joven. Archaón, que era muy sabio, había dicho que iba a perder la mayor parte de sus efectivos y que al final por mucho que fuera el Elegido iba a volver a los Desiertos con el rabo entre las piernas por culpa de un ser verde enorme y un calvo con bigote, y necesitaría jóvenes para rehacer la Alianza Caótica. Lucas no entendía por qué si Archaón era el ser más poderoso de la galaxia iba a perder contra un Imperio sumido en la corrupción y la burocracia. "Cosas del márketing", le respondió el emisario de Archaón mientras se encogía de hombros (o lo que fuera aquello que aguantaba las pinzas). Lucas no sabía qué era eso del márketing pero parecía peligroso.

Bajó hacia el sótano, y volvió a hablar al snotling.

- A ver. Eres un snotling.
- Zí.

- Estúpido.
- Zí -y sonrió orgulloso.
- Y las fuerzas de Archaón te habían dado un recado.
- Zí -y siguió sonriendo.
- Que no recuerdas.
- No -ahora su sonrisa era enorme.

Lo que faltaba. Algun subalterno de Archaón había sido tan estúpido de darle a un snotling un mensaje. Aparte de que ya era raro que un bicho así hubiera sobrevivido a toda el área devastada, algo no encajaba. No era normal que un snotling transportara un mensaje. A menos que...

- A ver, quítate el gorro.

El snotling se quitó el gorro y dejó a la vista en su cabeza unos cuantos garabatos. Lucas no entendía qué significaban (era un simple granjero) pero conocía alguien que sí.

### 1. En busca de Oke'bien

Lucas iba en su carro con el snotling atado, en búsqueda de la guarida del antiguo mago Oke'bien Kenoveo. Se rumoreaba que en su época fue uno de los mejores hechiceros del Caos, antes de que un tal Egrimm van Horstmann le timara en una partida de póker y se quedara un libro con hechizos que se ve que era la hostia.

Mientras iba pensando (y el Snotling cantando algo como "dale!legríal cuerpo Orkorena"... canción horrible que sonaba peor en voz del pequeño verde), algo llamó su atención en sus fosas nasales. Delante suyo apareció algo marrón, enorme y apestoso. Sin duda, un residuo de algún gigante (y por lo que se veía, el gigante había comido bretonianos hace poco, ya que se veía una lanza con la flor de Lys).

Lucas frenó a tiempo (él no era seguidor de nurgle, así que eso sí que era terreno impasable) aunque aún encima del carro oyó un bramido que reconocía al momento: un enorme "Whaaaagh!". Los orkhornes, unos temibles seres verdes emparentados con Morko y Khorne a la vez, aparecieron con hachas más grandes que las ruedas de su carro. Y al parecer tenían hambre.

### 2. El Rescate

Oke'bien llegó con una explosión cerca del carro de Lucas y clavó su cayado en el suelo. Obviamente era un cayado. Algunos magos antiguos usaban bastones, pero éstos se quejaban mucho al ser clavados en el suelo, así que se optó por los silenciosos Cayados. El cayado de Oke'bien se aguantó las ganas de gritar como sólo los bastones saben hacer. A diferencia suya, su dueño, Oke'bien, empezó a emitir sonidos indescriptibles (salvo si eres un nativo de T'hye, en ese caso los sonidos no sólo hubieran sido descriptibles sino que probablemente hubieran significado algo como "¿Te gusta mi nuevo teléfono?", aunque nadie supiera lo que era un teléfono). Dichos sonidos hicieron cambiar el cayado de un color marrón cayado a un azul clarito (parecido al del cielo de Sartosa después de un buen día comiendo setas). Los ojos de Oke'bien, curiosamente, adquirieron la misma tonalidad. Y el cayado vibró, durante poco más de un segundo... hasta que los orkhornes explotaron con un sonoro "¡spluach!"

Posiblemente gracias a algún poder mágico de esos que tenía Oke'bien.

Lucas no lo sabía bien, pero sabía que había sido gracias a él. Más que nada porque el color del cayado y de los ojos de Oke'bien era el mismo que el azul que se había visto en los orkhornes antes de explotar.

- Oke'bien! Qué bien que te he encontrado!
- Ehm... bueno, más bien yo te he encontrado a ti. Y no es por menospreciar, pero estaba todo en Mi Plan.

Oke'bien dijo esto mientras se dirigía hacia el primer orkhorne (lo que quedaba de él, o sea, prácticamente el esqueleto manchado de sangre verde por todos sitios, y algún detalle metálico que probablemente indicaba su anterior manjar), y manejando el cayado, remenó un poco sus huesos y se agachó).

- Ahm... esto... Oke'bien, ¿qué haces?
- Estoy buscando piñoz.
- ¿Piñoz?
- Dientes de orkos. Los dientes de orkhorne son como más afilados y

están más destinados a triturar carne, y son mucho mejores.

- ¿Son los piñoz una especie de moneda?
- ¿Pero tú estás tonto o qué? ¿A quién se le ocurriría semejante chorrada? Son para mí, que hago colección de dientes.

Y, diciendo esto, sonrió. Lucas prefirió que no lo hubiera hecho.

Imaginad a algo parecido a un humano, pero con venitas azules por toda la cara. Imaginad ahora que tiene más de 100 años. Ahora quitadle todos los dientes, y ponedle algunos dientes irregulares de orko, de goblin, humano y puede que alguna rata ogro. Todos en la boca. Por último añadidle un poco de sarro. Si os lo estáis imaginando, probablemente sea mucho más bonito que la visión de Lucas.

Lo extraño era que, pese a tener la boca así, se entendía a la perfección lo que decía. Cosas de vivir en los desiertos del Caos. Al fin y al cabo lo extraño es encontrar un ser normal.

- Ehm...
- Este... este puede irme bien.
- Oiga... y si...
- Entiéndelo. La única manera de atraer a orkhomes es con una presa fácil. Tú en tu estúpido carro lo eras. Sólo necesitaba una boñiga enorme. De shaggoth para ser exacto.
- ¡Rayos!
- Eso mismo usé, le metí unos rayos tan bestias que... bueno... decir que se quedó hecho una mierda no es sólo una metáfora.
- ¿O sea que me has usado como cebo?
- Sí.
- ¿Y si me hubiera pasado algo?
- Dos piedras.
- ¿Pero no sabes quién soy?
- No.
- ¿Y no te importa?
- En absoluto.
- ¿Y si te dijera que yo quería encontrarte?

Oke'bien se le quedó mirando con una expresión con ligera tendencia a la compasión. Claro que también podría ser que estaba a punto de descojonarse.

- Oke'bien, te he estado buscando. Hay un mensaje que sólo tú puedes descifrar.

Y, dicho esto, Lucas fue hacia la parte de trasera a por el snotling. Que, obviamente, seguía sonriendo.

- Mira, tiene un mensaje en la cabeza.

Oke'bien se puso serio (mostrando los dientes, pero de forma seria) y avanzó hacia el snotling. Lo primero que hizo fue fijarse en su boca.

- Hmmm... demasiado pequeños... y de snotling ya tengo el maxilar inferior izquierdo.
- No, no, encima de la cabeza...
- Aaaaah...

Oke'bien miró las escrituras en la cabeza del snotling durante unos instantes y exclamó un interesante "ahá".

- ¿Y bien?
- Bien, dice que en el Castillo de la Muerte los malvados Imperiales tienen un arma secreta. Una tembile arma capaz de acabar con un castillo entero.
- ¿Un arma secreta?
- Bueno, si te soy sincero, eso me da completamente igual. Por mí como si reconquistan Norsca. Lo que pone también es que hay un gran...
- ¿Tesoro?
- No, no...
- ¿Objeto mágico?
- Que te calles... Hay un gran esqueleto de dragon...
- ¿Dragón?
- Hay un esqueleto... y por tanto hay un cráneo... y por tanto ¡hay enormes dientes de dragón!
- ...
- Y que hay un mapa del castillo al otro lado de este mensaje.
- ¿En los pies?
- No exactamente...

El Snotling sonrió por última vez.

### 3. Camino a Norska

Oke'bien examinó la piel del snotling. En su interior había encontrado un detallado mapa. Demasiado detallado. No era necesario incluir anotaciones como "y por este pasillo encontramos una lata de Orka-cola" o "Aquí supongo que habría algo pero se me acaba la piel". Oke'bien decidió que tenían que ir a por el esqueleto del dragón.

Después de estudiar el mapa, Oke'bien y Lucas cogieron el carro y se dirigieron hacia el Sur, atravesando las montañas. Por desgracia por ahí estaban los matadores de Karak-Kadrin, esos enanos con cresta naranja y que corren detrás de cualquier cosa más grande que ellos (o sea, de cualquier cosa). Y les cayó un hacha en mitad del carro, algo que extrañó a Oke'bien.

Hagamos un inciso. En los desiertos del Caos hay muchos matadores. A los matadores les

encantan los Trolls, y por eso van en tropel hacia el Norte, donde se autodenominan Matatrolls. Esto es totalmente incorrecto. Matatrolls no es el que mata trolls, sino el que lostrolls matan (y comen, no van a dejar cadáveres por ahí que luego se acerca un nigromante y se dedique a tener tropas gratis), así que para los habitantes de los desiertos del Caos en vez de Matatrolls se conocen como "Comida de Trolls". Y eso que los trolls son mucho más pacíficos de lo que la gente se piensa. Son estúpidos y lentos, y en general prefieren quedarse quietos, avanzar lentamente hacia no importa dónde, o ponerse a vomitar para hacer ventanas en la cueva, antes que luchar. Pero claro, cuando te viene una cosa de metro veinte, con el pelo naranja de punta y arrastrando lentamente un hacha (que ves que el pobre no puede con ella), te entra la tristeza. Y cuando ves que pega saltitos y te pega puñetazos (que no te hacen ni cosquillas) mientras grita "¡Aaaargh! ¡Te voy a matar! ¡Soy un matador! ¡Y tengo pecados que purgar! ¡Muere, troll malvado!", te da mucha pena. Y piensas (aunque seas troll) que el pobre sólo será feliz si muere a manos de un troll. Así que coges y te lo zampas, que dentro de lo que cabe los matatrolls están ricos (y, además, no hace falta un abrelatas como con el resto de Enanos).

En el caso de enanos con delirios de grandeza (o de chulería más bien), en vez de matatrolls se autodenominan matagigantes ("¿a mí? ¿a mí un troll? no tengo ni pa'empezar... ¡voy a por gigantes!"), matadragones, o matademonios. Conocidos, allí, por comida de gigantes, comida de dragones y comida de demonios, respectivamente.

Una vez hecho este inciso, volvamos al carro de Lucas y Oke'bien. Un hacha enana se clavó en el carro. Oke'bien dedujo que era un hacha enana de matador; porque era enorme, porque parecía que tenía inscritas runas enanas de matadores, y porque había un Matador enganchado aún al mango. Con un puntapié de Oke'bien, el Matador cayó del carro. Sin embargo, una segunda hacha (esta vez sin matador) se clavó en la rueda derecha. Y una tercera en el yugo. Oke'bien miró a lo alto (de las montañas) y allí vio unos matadores que saltaban de alegría, y en el centro una curiosa máquina de guerra que lanzaba hachas.

Tenían que ir más deprisa, pero el carro cada vez pesaba más (ya que cada vez tenía más hachas incrustadas, y algún Matador de vez en cuando). Cogió la piel y se montó en uno de los

Corceles del Caos mientras empezaba a desabrochar su montura del carro.

Cuando Oke'bien empezó a desatar el corcel, Lucas tuvo una visión: cientos de matatrolls intentando darle caza corriendo... Los Enanos corren poco, pero por testarudez no se paran nunca, así que lo mejor era hacer lo mismo que Oke'bien.

- ¡Maestro!

Oke'bien se giró.

- ¿Qué me has dicho?
- Err... ¿maestro?
- ¿Maestro? ¿Maestro de qué, berzotas? ¿Te he enseñado algo?
- ¿Cómo se desata el caballo?
- ¡Imbécil, haz lo mismo que yo!

Una hacha (sin matador) se incrustó entre ambos. Oke'bien cogió el hacha, cortó las cuerdas que unían el Corcel del Caos al carro, se montó en él y tiró el hacha a la cuneta (no fuera que el rubiales hiciera lo mismo).

Pero lo hizo, con otra hacha que cayó en el mismo punto. Al perder las bestias de tiro, el carro cayó al suelo y levantó una enorme polvareda. Desde las montañas se oyeron vítores de alegría.

## 4. En la Taberna

Oke'bien llegó primero a Kislev. El viaje cabalgando había sido corto. Además, había comprobado que el chaval tenía cierto potencial mágico (lo típico, ves que se pone en trance, su caballo empieza a volar, sale fuego de sus patas...) y quizá podría enseñarle algún par de trucos.

Cuando desmontaron, Oke'bien le habló.

- Lucas, en cuanto tenga el hueso de dragón te enseñaré algo.
- A cortar con hacha ya me habéis enseñado, Maestro.
- No... -Oke'bien suspiró-. Te voy a enseñar a dominar algo que todos tenemos y que podrás usar para...
- ¡La Fuerza! ¡Me vas a enseñar a usar la Fuerza!
- Pero qué tonto eres, por Tzeentch... Si quieres fuerza coge un hacha a dos manos. Te voy a enseñar a usar la Magia.
- Pero ¿eso no es sólo para magos?
- ¿Y quién te dice que tú no eres un mago?
- Soy granjero.

Oke'bien suspiró. Ya le enseñaría magia más tarde. Ahora lo primero era llegar al Castillo Imperial.

- Voy a entrar en esta taberna.
- ¿A buscar un piloto y un carro nuevo para que nos lleven al castillo?
- No. Es que me estoy cagando.

Oke'bien empujó la puerta, que se abrió y dejó salir algunos olores encerrados allí hacía demasiado tiempo. Oke'bien inspiró fuerte y se dirigió hacia el lavabo. Tenía que contribuir al olor del lugar.

Lucas entró en la taberna y se dirigió hacia la barra, pidiendo una orka-cola, que no sabía qué era, pero en las paredes estaba escrito "Bebe Orka-Cola" (y es de mala educación no hacer caso a las paredes). Un tentáculo le trajo una jarra marronosa con un líquido dentro. Lucas empezó a beber pero claramente era veneno: era de color marrón, de un sabor repugnante y encima con burbujas. Pero bueno, no quería desentonar en el lugar.

Un golpe en el hombro hizo que casi se le cayera el resto de orka-cola al suelo (por desgracia para él, la bebida se aferró al vaso). Era un kislevita.

- Eyyyy Camarrada... tú tenerr pinta de quererr irr Imperrio... ¡Nasdrovía!

El kislevita chocó su jarra con la de Lucas y, metiendo todo el bigote dentro, se bebió aquello de un trago. Lucas intentó hacer lo mismo. A media jarra no pudo con las burbujitas y empezó a toser.

- ¡Yaa! Fuerrte, ¿eh?
- ¿Eh? No, son las burb...
- Mirra, yo llevarr tú Imperrio por pocos koronos, ¿ya, camarrada?
- ¿Yo...?
- ¡Yaaaa! Mí serr Solovich. Hans Solovich.
- Yo soy Lucas.

Le tendió la mano para presentarse. Hans escupió en su mano y se la chocó con firmeza.

- Entonces, mí esperrar tú fuerrra en uno minuto, ¿ya? ¡Hasta luego, Lucas!

El enorme kislevita salió de la taberna al mismo instante en que Oke'bien salía del lavabo con una lógica cara de satisfacción y una sonrisa que conseguía abrirle camino (la gente se apartaba en cuanto veía los dientes). Cogió a Lucas del hombro.

- Nos vamos.
- Oke'bien, tengo que explicarte algo...
- Vamos fuera y me lo cuentas.
- Es que, precisamente...
- Ahora no.

Sin soltarlo del brazo, salieron, y se encontraron un espectáculo bastante curioso. Una enorme mole de metal oxidada, con un cañón saliendo de su parte frontal, con ruedas y con una chimenea de la cual salía un humo negro. En el lateral podía leerse una extraña inscripción recién escrita: "Sputnik". Arriba se abrió una escotilla y salió un individuo con un enorme mostacho y un casco terminado en un pincho.

- ¡Yaa! ¡Lucas! ¡Tú no decirr yo que irr con viejo extrraño! ¡Serr doble tarifa! Perro hay sitio. ¡Arriba!

Oke'bien no se movió cuando Lucas trepó por la estructura metálica y se metió por la escotilla. Estaba pensando en cuándo había perdido las riendas de su plan. SU plan.

De pronto, oyó un sonido que hacía décadas que no había oído.

Un disparo.

De pólvora.

De un arcabuz imperial de la escuela de Nuln para ser exactos.

Usado por un tío barbudo que, mientras recargaba el arcabuz sin moverse del sitio (por eso de mover o disparar), gritaba "¡Ladrón! ¡El tanque! ¡Devuélvenos el tanque!".

Un segundo disparo hizo que Oke'bien no se lo pensara más y se metiera por la escotilla. Al fin y al cabo, era teóricamente más fácil entrar en el Imperio con un tanque a vapor que con un carro de tuskgoros lleno de cráneos y pinchos...

## 5. El Castillo de la Muerte

Una tierra inhóspita. Soledad. Mórrslieb, la luna oscura, cuya oscura luz se filtra por las hojas oscuras de los oscuros árboles, oscureciendo la oscura oscuridad. Esta es la visión que tienen del Bosque Maldito los pocos magos con cordura la noche del segundo Martes de cada mes.

Claro que ese día no era Martes, ni era de noche, y ni Lucas ni Solovich se pueden considerar magos. En cuanto a la cordura de Oke'bien, no hace falta hacer ningún comentario. Vamos, que ninguno de los tres encontraba nada extraño en la escena, salvo un sonido como un "uhú, uhú". Lucas tembló, pues creía encontrarse delante del temible Squetzarl del Caos, un bicho capaz de arrancar la cabeza de un ser humano con cualquiera de sus tres colas y cuyo sonido de acecho era

sorprendentemente parecido al del búho común intentando aparearse, sin éxito, con una bellota.

La bellota cayó inocentemente en la cabeza de Oke'bien, que emitió un suave "ouch!". Tanto Lucas como Hans se pusieron el índice en los labios y emitieron un tímido "shhh", pues no querían llamar la atención.

Los tres hombres se hicieron unos signos con los dedos, fueron sigilosamente hacia el tanque, y cerraron la escotilla con suavidad y cuidado sin emitir ni siquiera un triste "clonck". Se sentaron despacio en sus asientos, y Hans accionó la palanca lentamente. Al arrancar de nuevo el tanque, la mitad del bosque salió volando por el estruendo de la máquina de vapor (la otra mitad, que ya estaba muerta, se revolvió en su tumba).

Cuando el tanque llegó al castillo haciendo tanto ruido, la puerta estaba bajada y no había nadie vigilando. Parece necesario hacer un pequeño inciso para explicar uno de los detalles de la Tormenta del Caos.

Karl Franz había ordenado a todos los hombres del Imperio defender con su vida sus tierras, o el Caos se apoderaría de todo. Los ciudadanos del Imperio generalmente optaban por tres opciones: luchar, emborracharse y violar gallinas, o volverse cuerdos y pillar el primer mayal que vieran para hacerse Flagelantes (ya que vas a morir, por lo menos que sea dando odio a tu unidad).

Sin embargo, en el Castillo de la Muerte habían optado por una cuarta opción diferente, tras escuchar al mago local. El archimago, uno de los más poderosos de la zona (y que aún no había visitado el bosque en Martes), después de consultar las estrellas y docenas de libros arcanos, había llegado a la conclusión que por mucha tormenta que hubiese, el Imperio ganaría otra vez gracias a que el Archilector, que estaba muerto, volvería mediante un demonio del Caos que estaba en contra de Archaón, y conseguiría ahuyentar a un vampiro que pasaba por allí sin tocarlo siquiera.

Y que, por lo tanto, no hacía falta hacer nada y podían irse a, por ejemplo, pescar al lago. Quizá en Altdorf hubieran tachado de loco al visionario mago, pero en el Castillo de la Muerte eran muy supersticiosos.

Así que en el Castillo de la Muerte, en plena Tormenta del Caos, todos (mujeres, hombres, niños y hasta los perros) habían ido a pescar al lago más cercano (el concepto de "por

ejemplo" no acababa de entrar en su mente... de hecho, ese concepto estaba de fiesta con otros como "descontextualizar", "ventas" y "sentido común de los directores de GW").

Cuando, con todo el intento de sigiloidad posible, Hans Solovich condujo el tanque a vapor Sputnik dentro de las murallas, intentó aparcarlo con cuidado entre dos casas. El resultado fue el de todo kislevita medio borracho que intenta aparcar un tanque a vapor (que conduce por tercera vez) entre dos casas imperiales: la mejora sustancial del sistema de ventilación de dichas casas.

La escotilla se abrió lenta y silenciosamente. Apareció el cayado de Oke'bien, luego los ojos de Oke'bien, y luego una boca tremendamente deformada que curiosamente era de Oke'bien (y estaba debajo de sus ojos). El anciano salió del tanque a vapor y saltó hacia el suelo (llegando a su destino con un sonoro "plof" y acompañado de un "au..." bastante dramático). Hans Solovich fue el siguiente en bajar, y luego Lucas. Los tres caminaron hacia la mitad de la plaza central.

No había nadie.

Nada se movía, salvo esas bolas de matojo que se ven en las películas del oeste, que sí se movían... pero en el oeste (allí no había ninguna de esas bolas).

Hans Solovich carraspeó, pero siguió sin aparecer nadie.

Lucas miró las murallas, boquiabierto. Nunca había visto nada parecido. En comparación a las murallas de los Desiertos del Caos éstas eran tan grises... tan estáticas...

Oke'bien se levantó lentamente del suelo, tosió (dejándose medio pulmón en el intento), miró el panorama y, finalmente, habló como sólo los sabios pueden hacer:

- Bueno, parece que no están.
- ¿En serrrio no están? Los imperrriales estarr en guerrra, yaaa...
- Maestro...
- ¡Que no me llames maestro, pesao!
- Oh, ¿tú serrr prrrrofesorrr?

Oke'bien dejó escapar un suspiro..

- No. Sólo dije que el chico tenía potencial y que estaría bien que alguien le enseñara magia. Pero me lo he repensado y yo NO puedo enseñar magia. Que en el Caos, el

aprendiz de mago acaba matando al maestro. Y yo eso de la muerte, paso. Me voy a buscar mi esqueleto de dragón.

- ¿Un drrrrragón? ¿Aquí? ¿En el Imperrrrrio?

El mago no hizo ni caso. Cogió el pellejo de Snotling y se introdujo en el edificio principal del castillo dando saltitos de impaciencia. Lucas y Hans lo siguieron saltando cual conejos pensando que sería algún tipo de sortilegio de defensa.

## 6. Schwarzhelm

Dos horas después, el Capitán Henrich Schwarzhelm y sus más fieros soldados estaban examinando con atención el Tanque a Vapor. Schwarzhelm se arregló el mostacho, que lucía como el de Ludwig Schwarzhelm, el Portaestandarte del Emperador. Mucha gente le preguntaba qué parentesco tenían, y él sonreía y callaba; su nombre real era Henrich Corazón de Otoño (tenía antepasados élficos...) y se había cambiado el apellido, primero por vergüenza, y luego para ver si conseguía algún tipo de enchufe en la Corte. Lo consiguió, y le dieron el mando del castillo.

Henrich dió dos golpecitos en el tanque, y se oyó el predecible "clonk, clonk".

- Está hueco. Interesante, un tanque a vapor no sólido...

De repente, quiso intervenir un soldado, el típico alabardero que tiene cara de ser músico por las cicatrices que tenía (en el Imperio se dice que en una batalla da igual que un Vampiro aniquile a media unidad, los de atrás irán hacia delante pero el portaestandarte y el músico siempre se quedan en la primera fila y nadie los toca). Preguntó:

- Señor, ¿qué hace este tanque aquí?
- Hm. No lo sé. Es obvio que alguien nos lo ha querido regalar para ayudarnos en caso de necesidad.
- Señor, el tanque tiene una extraña inscripción... pone... "sputnik"? ¿Qué es eso de Sputnik?
- Debe ser algún tipo de hechizo de protección. Pero es un regalo, sin duda.
- Sí, señor. Sin duda, señor.

Schwarzhelm sonrió y se quitó el casco negro (el mismo modelo que Ludwig). Ordenó a sus hombres que lo limpiaran y lo cargaran de carbón para cuando lo necesitaran, y que probaran el cañón a ver si iba o el tanque era otra jugarreta de su vecino, Ludwig Stülchfreighafen (cuyo nombre real era

Ludwig Fresca Niebla Azul... otro con antepasados élficos, claro). Entró en el edificio principal.

## 7. Rescatando a la Princesa

Tres personas saltaban en un pasillo situado en el tercer piso del castillo: un mago, un joven rubio y un fuerte kislevíta borracho.

Oke'bien paró, y los otros dos hombres pararon al momento y se agacharon a descansar.

- Me ha parecido oír algo -dijo Oke'bien.
- ¡Eeeeeh! -gritó una dulce voz desde la puerta cerrada una de las habitaciones
- Maestro... ¿qué es eso? -dijo Lucas mientras cogía aire.
- No lo sé... pero no es un esqueleto de dragón.
- ¡Eeeeeeeooooh! -volvió a sonar la voz. Era inconfundiblemente femenina.
- ¡Yaaa! Serrr hembrrrrra. Segurrrro.

Lucas abrió los ojos como platos. No había visto una hembra en... en... bueno, nunca había visto una hembra, pero le habían dicho que era divertido estar con una. Se giró hacia la puerta y golpeó en ella con los nudillos:

- ¿Hay alguien ahí dentro?
- Sí, yo, la princesa Beia...
- ¿Y qué haces ahí dentro?
- Estoy prisionera... el malvado Schwarzhelm me ha encerrado aquí exigiéndome no se qué de una rebelión... está chalado... me acusa de ser caótica...

Lucas sonrió con una sonrisa tan estúpida que dejaba las sonrisas de Troll a la altura de Leonardo da Miragliano.

- ¡Enseguida te sacamos! Maestro...

Oke'bien seguía mirando la piel de snotling mientras farfullaba algo de "tendríamos que haber girado a la derecha del reno congelado".

- ¡Maestrooooo!
- ¡Prrofessooooorrrrr! -se unió Hans Solovich con voz de barítono intentando cantar.
- ¡Qué, joder! ¿Qué os pasa ahora?
- No, yo decía si podemos salvarla... - Lucas señaló hacia la puerta.
- ¿Eh? Haz lo que quieras, pero no te pienso ayudar, yo he venido a por un diente de dragón...

Lucas tomó carrerilla y se estampó contra la puerta. Literalmente.

- Si tuviérais una llave ayudaría... -se oyó la voz desde dentro.

- ...ay... -respondió Lucas, retorcido en el suelo por el mamporro contra la puerta.
- Una llave dorada, con cuatro gemas, dos rojas y dos verdes, y con una inscripción que dice "Sesamo"...
- ...ouch... sí que tienes buena memoria, ¿no? -Lucas se incorporó finalmente.
- No, si es que la tengo aquí en mis manos -dijo ella.

Hans y Lucas se miraron.

- Ehm... oye.... ¿no hay un cerrojo ahí dentro?

Beia soltó un grito.

- ¡Anda! ¡Es verdad! ¡Hay un agujero del tamaño de la llave! A ver si...

Se oyó un "clack" y la puerta se abrió. Beia salió disparada hacia el exterior, hasta abrazar a Lucas. Su largo pelo rubio caía sobre su vestido blanco de seda, hecho a la perfección para resaltar su cuerpo: sus caderas, sus dos brazos frágiles, sus dos pechos bien torneados, sus dos pinzas rosadas que salían de debajo de los brazos... El olor a almizcle invadió de golpe todo el pasillo y Lucas se apartó bien para ver a Beia. Tenía una cara alargada, medio élfica, y hubiera sido preciosa de no ser por los dos agujeros que tenía en vez de nariz y los dientes demasiado afilados.

- Mi salvador... -dijo ella, mientras de su boca salía una lengua bífida-. Te debo mi vida. Te debo mi amor.

Lucas se sobresaltó. Había imaginado a las mujeres algo distintas. Más... bueno, menos... en fin, diferentes. Sabía que le sobraba algo para ser humana como él, y no sabía si era la cara de diablilla de Slaanesh, las pinzas, o los enormes pechos. Lucas no sabía por qué, pero le gustaba. Hans emitía un sonido como "graaaaa" mientras miraba a la Princesa con cara de embobado y algo de saliva caía de sus labios. Efectos del alcohol, claro.

- Esto... oye... eres muy guapa...

Curiosamente esa misma frase se pronunció en una discoteca en la otra punta de la galaxis, cuando uno estaba intentando ligar (sin éxito) con una camarera.

Pero esto no nos afecta para nada en esta historia.

- ¿En serio? -dijo ella sonriendo y con los enormes ojos abiertos
- Que... esto... no sé... que si tú y yo... bueno, ¡qué demonios!

Lucas se acercó para besarla, cerró los ojos, y sintió que ella tenía los labios fríos como el acero. Al abrir los ojos comprobó que la cara de Beia se había transformado en una enorme hacha, unida a un mango, unido a un kislevíta de nombre Hans Solovich.

- ¡Ey! En nuestrrrro país decir que pago por taxi, si no koronos, es una hembrrrrra.
- ¿Quéeeee? -Lucas exclamó.
- Bueno... serrrrr costumbrrrrrr... Además, tú no puedes estarr con ella... ¡sois herrrrrmanos!
- Pero cómo coño vamos a ser hermanos si tiene.. tiene... ¡tiene tetas! ¡No puede ser mi hermana!

Oke'bien se giró, entornando las cejas (a juego de las cejas de Hans), mirando a Lucas con expresión solemne.

- Qué morbo... me lo voy a montar con mi hermano.... -dijo Beia con un guiño mientras le clavaba a Lucas la lengua hasta el esófago (y eso es mucho).
- ¡Guau! -ladró un perro a sus pies.
- ¡¡¡Chubaka!!! -exclamó Hans, para sorpresa de Oke'bien
- ¿De... de dónde ha salido eso? -dijo el viejo señalando hacia el perro.
- Chubaka serrr mi perrrrro fiel. Seguirrrrme siemprrrrr.
- ¿Y por qué no lo habíamos visto hasta ahora? ¿Por qué no estaba dentro del tanque?
- No sé, a mí qué me cuentas... cosas del guión... el escrrrritor no se habrrrrría acorrddado hasta ahorrra que yo tenerrrr mascota peluda... y parrra no reesrrrribirrr trrozos...

Oke'bien suspiró, otra vez.

- Bueno, dejémonos de chorradas y... oye, vosotros... ¡iros a un hotel, hombre! ¡Pervertidos!

Hans silbó.

- En mi tierrrra mujerrrrres no poderrrrr doblarrrrrse tanto...
- ¿Has visto dónde le está metiendo la pinza? Jodeeeeeer...
- Yaaa... -sonrió Hans.
- ¡Guau! -opinó Chubaka.

Un sonido como de un cañón enorme tronó por todo el castillo. Beia siguió violando a Lucas (que se dejaba, todo sea dicho) de mil formas imaginables y unas doscientas treinta y ocho no imaginables. Oke'bien sí que se enteró del cañón, y gritó, alarmado:

- ¡Nos han pillao! ¡Todos abajo! ¡Tenemos que conseguir el Diente del Dragón YA!

De repente, por el pasillo, Schwarzhelm apareció, con el casco puesto.

- No tan deprisa, malvado mago caótico. Sé que vucencia ha venido a rescatar a la Princesa, pero no os saldréis con la vuestra, y no os daré los planos de este Castillo... ¡pagaréis con la muerte vuestra osadía, viles rufianes!

## 8. La Huída

Oke'bien se quedó mirando fijamente a Schwarzhelm. Es una de esas miradas, como Acero Azul, que hacen historia (pero sin ser tan bonitas).

- Tenéis un dragón aquí abajo, y tiene un diente. Lo quiero.
- Malvado villano, ¿cómo os atrevéis a mancillar mi hogar con vuestra presencia?
- Ese señorr hablarrr muy bien -dijo Hans a Chubaka, que estornudó, en señal de resfriado.

Oke'bien escupió en el suelo a modo de desafío. No se sabe desde cuándo escupir es algo despectivo, al fin y al cabo estás regalando un fluido corporal (como cuando donas sangre o lloras por alguien). Claro que también hacer pis o sudar es donar fluidos y tampoco están bien vistos.

- Lucas, te enseñé algo de magia. Tendrás que usarla para llegar al dragón, coge un diente cualquiera. Nos veremos a la salida.
- Maestro, yo... que yo recuerde nunca me has enseñado magia...
- Bueno, tú inténtalo. ¿Vale? Yo me encargo del casconegro este. Que, por cierto -añadió, sonriendo hacia Henrich.
- ¡No os dejaré salir con la vuestra!
- Tú calla... ¡no puedes pasar! ¡Corred, insensatos! -gritó Oke'bien hacia el grupo
- ¿Eso no es de otra peli? -preguntó Lucas.
- ¿Guau? -añadió Chubaka
- ¡Que os déis el piro, leches!

Y, dicho esto, empezaron a correr (Beia, Hans, Chubaka y Lucas) hacia la escalera de caracol que había en la otra punta del pasillo. Oke'bien empezó a agitar las manos en dirección al grupo y Lucas podía oír algo como "...ejáis el mapaaaa, imbé...". Sin duda un fuerte hechizo de protección. Qué bueno que era Oke'bien..

## 9. La Bóveda

Cuando llegaron abajo, más rápido de lo que se podría pensar (y más rápido de lo que ellos querían, ya que habían caído por las escaleras al tropezar Hans, que iba el último), se quedaron asombrados. Habrían dicho un "oooooh" de sorpresa si no hubieran estado diciendo "uy", "ay" y demás onomatopeyas de dolor. Porque la sala principal era enorme. La arquitectura era sublime: finas columnas estilo Tileano se apoyaban mutuamente haciendo mil y una filigranas y sujetando una bóveda en la que cabían varios dragones.

Por supuesto, había varios dragones. Todos ellos muertos. Dragones altos elfos, dragones de dos cabezas del Caos, dos esqueletos de sierpe alada e incluso una especie de dragón sin alas (con una etiqueta que ponía "Made in Lustria"). Pero el Dragón Gigante Emperador XXL era lo más espectacular. Un bicho de cien metros de largo por cincuenta de ancho, cuya cabeza era tan grande como un Tanque a Vapor (de los pequeños), y cuyos brazos y alas se unían con las columnas al más puro estilo de arquitectura gótica (no hubiera cabido de otra forma). Algo, en una sóla palabra, enorme.

Hans, Beia y Lucas se quedaron mirando con la boca abierta el enorme esqueleto, mientras Chubaka yacía en el suelo, sin sentido (lo que ocurriría a cualquier perro que viera tanto hueso junto).

Lucas fue el primero en decir algo:

- Vaya pedazo de dragón...
- No, vaya dragón entero... -corrigió Beia, que tenía los pezones erectos (algo habitual en un demonio de Slaanesh).

Lucas avanzó hacia la cabeza del dragón. Sabía qué tenía que hacer, pero dudaba de que funcionase. Si Oke'bien salía vivo (cosa bastante probable) realmente no sabía para qué necesitaría un diente tan grande como su cabeza. Sin duda, el esqueleto de dragón habría sido muy útil para un anuncio de pasta de dientes (si hubieran usado), porque su sonrisa era blanca y brillante. Para un anuncio, pero para ponerse un diente... En fin. Las órdenes son las órdenes....

Se concentró.

Empezó a mover las manos y a sentir cómo unos sonidos que él jamás habría pronunciado empezaban a salir de sus labios. Las palabras aparecían en su mente (como cuando tienes un

exámen oral, pero acertando), una a una, o de dos en dos, e iban fluyendo por su cuerpo hasta salir por la boca.

Las últimas palabras que iba a decir eran especialmente sonoras. Son de esas palabras que encantan a los alemanes (o a los imperiales), con dos vocales y nueve consonantes (como por ejemplo Schwarzhelm) y que resultan imposibles de pronunciar con un polvorón en la boca o después de varios litros de alcohol. Y ahí estaban las dos, esperando a ser pronunciadas para hacer un hechizo que dejaría en bragas al resto. Corrieron juntas por el cerebro hasta llegar a la parte que controla la voz, y decidieron salir a la vez.

Lucas notó como una descarga eléctrica mientras pronunciaba esas palabras. Tuvo un pequeño orgasmo (y Beia no estaba haciendo nada, conste) cuando grrrió las últimas palabras. Los vientos de la magia se colapsaron e implosionaron en la bóveda del castillo, estallando en un bonito juego de luces, olores y colores.

Lucas, exhausto, tomó aire y levantó la cabeza. Miró al esqueleto de dragón. Seguía sonriendo. Con todos los dientes.

- No... no ha funcionado...
- Yaaa... -espetó Hans Solovich, mirando el esqueleto de dragónaún en su sitio-. Perrrrr bonitos fuegos.
- Y si... -añadió Beia- si no funciona la magia... sólo puedes usar...
- ¡Claro! -exclamó de golpe Lucas, golpeándose con la mano la cabeza (para alegría de la mano y cabreo de la cabeza)-. Si no funciona la magia... ¡funcionará la Fuerza!

Con energía y decisión, Lucas cogió un enorme fémur que había en el suelo y golpeó (con Fuerza 7, era arma a dos manos) el cráneo de dragón.

Y, como si fuera un vulgar carro, el cráneo cayó al suelo destrozado del tremendo golpe. El resto del cuerpo del dragón quiso unirse a la fiesta y también cayó. Junto a las columnas que el dragón aguantaba, el resto de columnas secundarias, la bóveda principal del castillo y el castillo entero.

El Castillo de la Muerte desapareció, y cualquier nigromante que hubiera pasado por allí se habría puesto las botas animando esqueletos de dragón, esqueletos de humanos y un esqueleto de un caniche que no se había enterado de nada.

Al fondo, se oyó una lejana risa. Pero eso es otra historia...

## Táctica Imperio: TVI (Infantería)

Táctica basada en el concepto de batallón del Imperio y sus variantes  
 por Randy Atchley con comentarios de Tim Walker ([http://www.warhammer-empire.com/warroom/tvi\\_tactica1.php](http://www.warhammer-empire.com/warroom/tvi_tactica1.php))  
 Traducido (con permiso de los autores) por Tepo

*Tim Walker, alias The Village Idiot (el Tonto del Pueblo), alias TVI, fue el ganador del Grand Tourney de Charlotte en 2003. Su estilo de juego es único, pues se basa en sólo una de las fuerzas del Imperio: las reglas de destacamento. Del foro de Warhammer-Empire.com: "Pienso que la fuerza número uno del ejército del Imperio es la regla de destacamento. Esta regla abre posibilidades tácticas con las que otros ejércitos tan sólo pueden soñar. Unidad por unidad, si trabamos un regimiento enemigo de infantería con nuestros destacamentos intactos, estamos entrando en combate con un +5 a la resolución por las filas, el flanco y superioridad."* - TVI

### Concepto de batallón

Mucha gente se pregunta como es una lista TVI o un batallón del Imperio. Es una forma equilibrada de jugar con Imperio. Un batallón imperial consiste en varios elementos.

### Unidades principales

*"Así que me puse a diseñar mi ejército: tres unidades grandes de 30 espadachines, desplegados en 6 de ancho por 5 de profundidad constituyen la espina dorsal. Cada unidad de espadachines tiene 1 ó 2 destacamentos de compañías libres de 12 hombres desplegados en 6 de ancho por 2 de profundidad".* - TVI

Las unidades principales pueden ser de la mayoría de los tipos de infantería del Imperio, pero se aplica normalmente a los espadachines, a los lanceros y a los alabarderos. Lo más importante en las unidades principales es que tienen que ser grandes. Una unidad de infantería de 25 ó 30 hombres es ideal como unidad principal. Esto permite que la unidad pierda un número significativo de miniaturas antes de perder su valioso bonificador por filas. En la época del "suicidio de ancho 5" [¿?], cuanto más te acerques a la potencia de unidad 30 mejor, especialmente desde que las tropas del Imperio se han abaratado.

Como mucha gente ya sabrá, la mejor unidad principal para el Imperio es la de espadachines. Los lanceros son la siguiente mejor unidad y los alabarderos son en gran medida los peores. Los lanceros y los alabarderos pueden ser desplegados con o sin los escudos, pero siempre que te enfrentes a una cierta cantidad de proyectiles serán de utilidad. También permite que el regimiento vaya con el arma de mano y el escudo, que a veces es necesario, dependiendo del tipo de enemigo al que nos enfrentemos.



El ejército ganador de Tim Walker

### Destacamentos

Hay muchas preferencias de tamaño y tipo de destacamentos. Hay varios estilos de destacamentos: destacamentos de combate, "ralentizadores" y destacamentos de disparo.

El tipo más tradicional de destacamento de combate para las listas de estilo TVI es el destacamento de 10 luchadores [miembros de una compañía libre]. Otra gente confía mucho en los espadachines o los alabarderos para sus destacamentos, pero a título personal yo no los aprecio demasiado. Incluso los lanceros funcionarán como destacamento.

Los destacamentos de disparo también son comunes. Las pequeñas unidades de arqueros funcionan bien con la lista basada en el concepto de batallón, protegiendo las unidades principales más valiosos y los destacamentos de combate. Los destacamentos de arqueros se pueden utilizar también para impedir marchar a unidades enemigas y darte más tiempo para maniobrar.

Los destacamentos de ballesteros y arcabuceros se encuentran a menudo en un batallón del Imperio. La regla de oro es desplegarlos de tal forma que no se creen puntos débiles en una línea que de otra forma sería fuerte. Puesto que el concepto TVI requiere el movimiento para dar resultado, las líneas estáticas de proyectiles no se recomiendan. Eso significa que necesitas o desplegar tu destacamentos de disparo en una colina próxima, o ponerlos en una sola fila y utilizarlos como destacamentos adicional al combate, o desplegarlos detrás de la línea de batalla principal para disparar a las unidades enemigas que penetren la línea.

Los destacamentos de "ralentizadores" son del tamaño mínimo y están pensados para costar lo mínimo. Estas unidades se utilizan normalmente para divertir [en el sentido de "tácticas de diversión", de distracción] las unidades enemigas. Otro uso consiste en hacerlos huir de cargas enemigas para forzar al oponente a mover de modo que las unidades del Imperio puedan sacar provecho de la nueva posición.



Atchman y ejércitos de TVI en el Necromicon 2003; ¡casi dos metros de lo mejor del Imperio!

En el concepto de batallón, los “ralentizadores” se usan a menudo para forzar una unidad enemiga a cargar la unidad principal que tú quieras. El “ralentizador” es desmoralizado y la unidad enemiga persigue hacia la unidad principal deseada. Esto te permitirá cargar con un destacamento o a una pequeña unidad de caballeros. Entonces podrás acabar con ellos en el próximo turno. Ello es una llave característica del estilo de juego TVI. Se debe ser precavido usando un destacamento de este modo. En las reglas de la 7ª edición de Warhammer, las unidades que al perseguir se traben en un combate volverán a luchar, una vez destruido el “ralentizador”.

## Caballeros light

*“Cada unidad de infantería y su destacamento tienen una unidad de 6 hombres a caballo asignada. Dos unidades son de caballeros y una unidad de herreruelos. Estás unidades son de caballeros pelados, ni Círculo Interior, ni campeón, ni estandarte, sólo músico para mantenerlas en orden”. - TVI*

*“La función de la caballería es apoyar la línea de infantería, se sacrificarán con tal de alejar las unidades enemigas de cargas potenciales por el flanco de tus tropas (a menos que tu unidad sea tozuda). No perseguirán las unidades enemigas a no ser que la infantería esté totalmente a*

*salvo de la actividad enemiga. Los caballeros dejarán que la infantería luche mientras que ellos se desplazarán hasta la posición adecuada para cargar por el flanco o la retaguardia de la unidad trabada con la infantería. Antes se sentarán y protegerán un flanco expuesto que ir tras pequeños objetivos”. - TVI*

Los “caballeros light” generalmente no son más unidades de caballería normales con un músico y nada más. Son una de las llaves para hacer funcionar el concepto de batallón. La idea de usar caballeros a la defensiva o como fuerza de contraofensiva es nueva para la mayoría de los jugadores.

La redirección es la función fundamental de los caballeros light. Muchas veces una unidad imperial no podrá resistir la carga de una caballería pesada. En este caso los caballeros se mueven adelante en ángulo para divertir la unidad enemiga lejos de la unidad principal. Otra vez tiene que irse con cuidado debido a las nuevas reglas. Tendrás que resistir alguna de estas cargas para impedir al enemigo usar la regla de enemigos en el camino [redirección de una carga] para seguir cargando.

Uno de los mejores usos que puedes dar a los caballeros light es como fuerza de contraofensiva. Parte del concepto de batallón es permitir que tus unidades principales sean cargadas. Una vez que el enemigo se traba en combate, los caballeros light cargan en el combate para desmoralizar al enemigo y después utilizar su mayor capacidad de movimiento para atrapar al enemigo.



Y, si te aburres, hasta puedes hacer una peana para todo el ejército en un pueblo



La caballería imperial es básica, resistente (buena armadura) y tiene pegada. Aprovechalo de una nueva forma... como unidades prescindibles.

Los caballeros light son una excelente fuerza de reserva. La amenaza de los caballeros ya es bastante como para hacer que el oponente repiense algunas cosas. Una unidad intacta de caballeros light puede marcar la diferencia cuando la partida está terminando. Alcanzando unidades que escapan, cargando unidades mermadas, protegiendo el flanco de una unidad principal que se desplaza hasta un encuentro decisivo... toda ellas son funciones de los caballeros.

Poca veces querrás avanzar intrépidamente con los caballeros light. Raramente desmoralizarán una unidad enemiga al cargar. Sin embargo, pueden destruir o retener fácilmente unidades de apoyo. Recuerda que la idea es preservar tus unidades principales el mayor tiempo posible. Algunas circunstancias pueden forzar los caballeros a adelantarse: asesinar magos, destruir unidades ligeras de proyectiles, impedir marchas o divertir importantes unidades enemigas lejos de tus líneas permitiendo tu avance.

## La filosofía TVI

### Elementos de maniobra

1. "El ejército debe contar con una línea de infantería de por lo menos 6 elementos maniobrables que al desplegar se extienda de un extremo del campo de batalla hasta el otro. Esto proporciona seguridad en el flanco, dado que no hay flanco donde posicionarse." - TVI

Teniendo una sólida línea de infantería, de caballería y de artillería, evitas tener que preocuparte por si van a envolver tus flancos. También el enemigo no tiene otra opción que

exponerse al fuego directo de cañón si intenta penetrar tu línea por un único punto. Como hay tantos elementos maniobrables (destacamentos, pequeñas unidades de caballería, así como unidades principales), es difícil que un enemigo se centre solamente en una sección de la línea.

Algunas de las nuevas reglas han hecho esto incluso más fácil. Los ejércitos imperiales comandados por un arquitecto pueden tener hasta tres unidades de flagelantes. Como parte del concepto de batallón, estas unidades resisten a las cargas, manteniendo trabado el enemigo hasta que la caballería puede flanquear y llevársela por delante. A veces llamo a este concepto "desincrustar", porque los enemigos son desenganchados de una unidad del Imerio. Los grandes

espaderos ya no están limitados más que por el número de unidades especiales. Un portaestandarte de batalla con el Estandarte de Segismundo es ahora otra unidad que puede resistir una carga con facilidad. La reducción en puntos de las tropas imperiales junto con la "regla de ancho cinco" implica que resulta incluso más fácil ocupar el campo de batalla de un extremo al otro.

2. "Toda unidad que no esté en la línea principal de infantería debe apoyarla; es decir, debe estar diseñada para prestar ayuda a la infantería, no para rondar por ahí eliminando objetivos por sí mismos". - TVI

Las heroicas cargas de caballería pensadas para penetrar las líneas enemigas no forman parte de este ejército. La caballería, por ejemplo, está ahí para divertir, contracargar una unidad enemiga trabada o sacrificarse de suerte que la artillería tenga un buen objetivo una vez la unidad sea destruida [contracargar significa realizar una carga de apoyo a una unidad que cargó una de tus unidades principales el turno anterior]. Las acciones de las unidades ancilares [destacamentos y caballería light] también se diseñan para concentrar al enemigo en atacar los bloques grandes de tropa, no teniendo simplemente ninguna otra opción. La eliminación de estas pequeñas unidades raramente dará al enemigo la victoria. En algún momento tendrán que atacar por lo menos uno de los grandes bloques de tropas para conseguir suficientes puntos de victoria como para ganar la partida; tarea difícil, si no es que imposible...



El ejército de Imerio de Atchman avanza en perfecta formación según el concepto de batallón en el GT de Baltimore de 2002



Incluso la artillería se utiliza como instrumento de apoyo. Deben centrarse en los blancos que son una amenaza para tus unidades principales. Si se da el caso de que tienes que elegir entre salvar a la propia artillería o proteger un batallón de combate en función del objetivo que escojas, la artillería debe sacrificarse por el bien del ejército.



Los proyectiles normales tienen un papel de apoyo en un ejército basado en el concepto de batallón. A veces debido a la anchura de la línea imperial, las tropas de proyectiles deben desplegar detrás del ejército. Si surge la oportunidad, dispararán a través de los espacios que dejen las unidades de la línea principal. También apuntarán a cualquier cosa que pruebe de sortear la línea con tal de contracargar alguna de tus unidades o de cortarles la retirada. En una situación ideal, se desplegarían algunos de los tiradores en colinas o en los flancos para mejorar el apoyo al plan de batalla. Sin embargo, hay que recordar que las unidades de proyectiles son sacrificables; de hecho todo es sacrificable a excepción de las unidades principales de infantería (e incluso una de ellos es sacrificable si con ello protegerá las otras dos unidades).

3. *“La magia es defensiva, la artillería es defensiva, la caballería es defensiva, es la línea de infantería quien hace la matanza. La infantería hace esto no cargando las unidades enemigas, sino siendo cargada por unidades enemigas y contracargando con los destacamentos”.* - TVI

A) Toda la magia es defensiva y está diseñada para proteger la principal fuerza de batalla: las tres unidades de infantería. Raramente se eligen pergaminos de dispersión, dado que la mayoría de hechizos de tipo misil no causará suficiente daño sobre los grandes regimientos. Con la revisión del Varita de Poder, este ítem será, en la mayoría de los casos, suficiente protección mágica. Los ejércitos

comandados por un arquitecto ya suelen tener una defensa mágica significativa. Sin embargo, debe tenerse cuidado en guardar los dados para los hechizos realmente dañinos, mientras que se dejan pasar unos pocos.

B) La artillería está en el ejército para proteger el poder de los grandes regimientos. Cañones de salvas, morteros y baterías de cohetes abrirán fuego para minimizar el bonificador por filas de los regimientos enemigos o para concentrar los disparos en las principales unidades peligrosas e intentar así reducirlos. Los grandes cañones mantendrán a raya las “horrendas monstruosidades” como dragones, gigantes, mantícoras, etc. En una maniobra clásica en el GT de Charlotte, Tim sacrificó una de sus grandes unidades de espadachines para conseguir exponer el flanco de una unidad de caballeros elegidos del Caos. El gran cañón procedió a disparar y destruyó la mayor parte de la unidad enemiga.

C) La idea de la “caballería defensiva” es única. La base de la táctica es que la caballería es utilizada para apoyar la línea de infantería. A menos que se divierta a un enemigo o se acose un flanco suyo, mantenerlos generalmente cerca de un bloque de espadachines tanto para hacer una carga de apoyo por el flanco como para alcanzar tropas que huyan, evitando que vuelvan a la batalla.

4. *“Todas las unidades de la línea de infantería, sean estatales o destacamentos, serán lo bastante grandes como para soportar bajas y conservar los bonificadores. El resto de las unidades serán tan reducidas que desempeñarán un papel puramente de apoyo. Esto significa que las unidades de apoyo no llevarán ni estandarte, ni campeón, ni personajes, ni “chucherías” mágicas de ningún tipo. Pueden tener un músico para ayudar a reagruparse, pero ésa será la única mejora que tendrán”.* - TVI

Las unidades ancilares se mantienen pequeñas y en un coste mínimo. El razonamiento es que contra un ejército poco móvil, muchos enemigos eliminarán las unidades pequeñas y apenas no harán caso de atacar las grandes unidades con un alto nivel en la resolución del combate. Es importante conservar estas unidades sacrificables, pues a menudo una estrategia de los oponentes será centrarse en las unidades de apoyo y aislar las unidades principales. Es por eso por lo que es tan importante ser agresivo con los bloques grandes y no

dar a tu enemigo ninguna opción que la de trabarse con tu ejército. Normalmente, un ejército del Imerio tiene suficientes proyectiles como para evitar que el enemigo se mantenga alejado.

5. "Los personajes permanecen en la línea de infantería para proporcionarles sus bonificadores. Todos van montados, con mucha armadura, y en lo posible tendrán salvación especial". - TVI

En la edición anterior de Warhammer, los personajes montados eran vulnerables. Una de las estrategias más usadas era utilizar los personajes para atraer los proyectiles. Sin embargo, esto ha cambiado en la nueva edición.

Los personajes montados en una unidad de infantería ahora son normales para la mayoría de los jugadores. Los personajes del Imperio se benefician de su excelente salvación por armadura y movilidad. Los personajes montados son partes fundamentales del concepto de batallón. Una vez que se lleva a cabo la carga enemiga, el personaje montado puede utilizar su mayor velocidad para perseguir y alcanzar los que huyan.

A veces, un general del Imerio y un portaestandarte de batalla pueden unirse a una unidad de caballeros de vainilla convirtiéndola en una unidad de ruptura mortal. Puede ser necesario eliminar a unidades más débiles para despejar el camino y que las unidades principales lleguen al combate intactas. Dependiendo de cómo se equipen, los dos personajes pueden cargar y eliminar unidades de apoyo ellos solos. Objetivos tales como salamandras, manadas de hombres bestia, etc. a menudo no resistirán los poderosos ataques de dos personajes, o como mucho resistirán hasta que llegue más ayuda imperial. Esto no debe hacerse a menos que sea necesario, pues el Imerio es uno de los ejércitos que más necesita preservar sus capacidades de liderazgo.

## Diseño del ejército

"Así que me puse a diseñar mi ejército: tres bloques grandes de 30 espadachines, desplegados en 6 de ancho por 5 de profundidad constituyen la espina dorsal. Cada bloque de espadachines tiene 1 ó 2 destacamentos de compañías libres de 12 hombres desplegados en 6 de ancho por 2 de profundidad. Cada unidad de infantería y su destacamento tienen una unidad de 6 hombres a caballo asignada. Dos unidades son de caballeros y una unidad de herrueruelos.



Un ejército imperial avanza para enfrentarse a los temidos Reyes Funerarios; grandes espaderos, batidores y las unidades de caballería light protegen el flanco. Todo consiste en proteger la infantería hasta que puedan hacer su trabajo. Una vez que se entabla el combate, la caballería entra en acción y destruye al enemigo.

Estás unidades son de caballeros pelados, ni Círculo Interior, ni campeón, ni estandarte, sólo músico para mantenerlas en orden". - TVI

Para diseñar una buena lista basada en el concepto de batallón, necesitas por lo menos tres unidades principales. Mientras que éstas son normalmente tropas estatales tales como los espadachines, de hecho pueden estar compuestas por otras tropas. Todas las tropas estatales deberían tener por lo menos un destacamento. Éstos serán normalmente de compañías libres, pero pueden ser cualquier tipo normal de tropas de cuerpo a cuerpo. Los destacamentos de arqueros son prácticos tanto para defender las unidades principales conformando una pantalla como para apoyarlas con los proyectiles. Tan sólo recordemos que si tienes la opción de o trasladarse una

mejor posición o disparar, en un ejército imperial hay que moverse siempre.

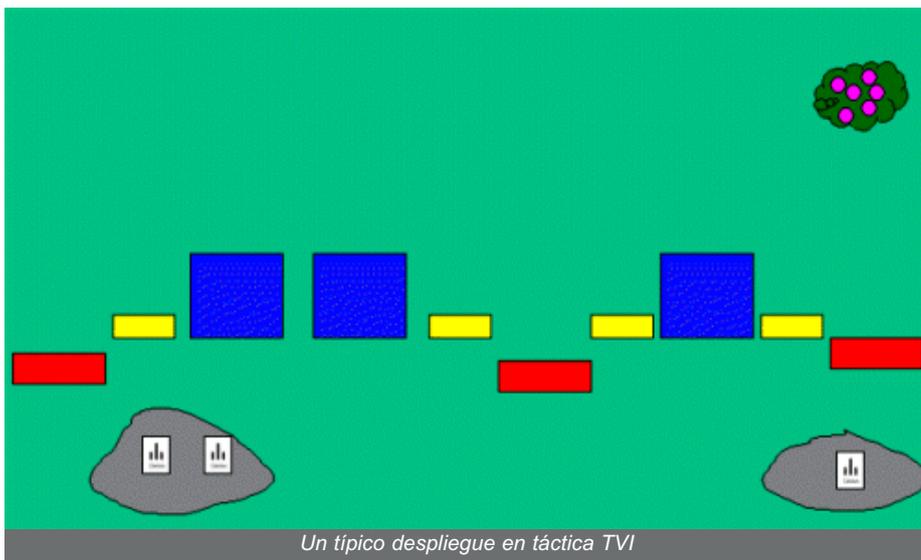
"Cuando atacan los grandes espaderos el juego termina" - Atchman.

Los grandes espaderos combinan una excelente armadura y una alta habilidad de armas con una mortal fuerza 5. También tienen un liderazgo decente (8) y suelen apañárselas sin personajes. Cuando se mantienen en las proximidades del portaestandarte de batalla son casi indismoralizables. Si huyen, el bando del Imerio está en un serio aprieto.

Los flagelantes son el regimiento imperial en el que más se puede confiar. Como tienen furia asesina, puede que salgan de la línea en pos de unidades trampa. Algo equilibrado podría ser una unidad de espadachines con portaestandarte de batalla, una unidad



Grandes espaderos y alabarderos pintados por Bigrin42 y Atchman



por el flanco, o mover tras la línea enemiga, si el destacamento había contracargado. Mantén tus destacamentos entre 15 i 17 cm tras el frontal de las unidades estatales y mantén tu caballería unos 25 cm por detrás de las mismas". - TVI

La función de la caballería es apoyar la línea de infantería, se sacrificarán con tal de alejar las unidades enemigas de cargas potenciales por el flanco de tus tropas (a menos que tu unidad sea tozuda). No perseguirán las unidades enemigas a no ser que la infantería esté totalmente a salvo de la actividad enemiga. Los caballeros dejarán que la infantería luche mientras que ellos se desplazarán hasta la posición adecuada para cargar por el flanco o la retaguardia de la unidad trabada con la infantería. Antes se sentarán y protegerán un flanco expuesto que ir tras pequeños objetivos. Los caballeros de apoyo pueden tapan un agujero en la línea en caso de imperiosa necesidad, o también penetrar la línea enemiga.

La función del cañón es apoyar la infantería eliminando los carros, lo que cause terror y las "horrendas monstruosidades". Antes dispararán para apoyar la infantería que contra la unidad que pretende cargar a la máquina. Los morteros están allí apoyar la infantería. Caerán sus proyectiles desde lo alto para romper las filas enemigas antes del combate y para

de grandes espaderos y una gran unidad de flagelantes. Usa destacamentos de arqueros para evitar que los flagelantes salgan de la línea debido a su enajenación mental.

Un tanque de vapor o un GIGANTE pueden utilizarse como eficaces bloques. ¡Estas dos unidades sí son resistentes! Pueden desempeñar el mismo papel que un unidad de infantería; resistiendo una carga enemiga para después flanquearles. Si los utilizas así, entiende que hay cosas que pueden destruir perfectamente un GIGANTE o un tanque de vapor, así que su apoyo debe llegar de inmediato. Además de su capacidad para resistir cargas, pueden también causar importantes daños y tienen la ventaja de no dar estandartes (y los valiosos puntos de victoria que conllevan) si se retiran.

Incluso un personaje del Imerio puede desempeñar el papel de un regimiento. El archilector con el altar de la guerra es indesmoralizable y altamente móvil. Poner el archilector en el medio de las líneas imperiales flanqueado por unidades que pueden contracargar e ir en su rescate es una eficaz estrategia.

## Luchando a la manera de TVI

En la figura de arriba, los rectángulos rojos representan las unidades de caballería y los amarillos, los destacamentos, generalmente de compañías libres. Los grandes rectángulos azules representan las unidades estatales de los destacamentos. La artillería se despliega en una colina para mejor visibilidad. En el bosque de la derecha, representados por los círculos rosados, hay algunos arqueros. Aquí el objetivo

es formar una sólida línea sin huecos por donde entrar.

*"Maniobrar con los destacamentos es simple. Las tropas estatales avanzan hacia la línea enemiga lo más rápidamente posible mientras que los destacamentos y la caballería se mantienen un poco detrás para permanecer fuera del alcance de carga enemigo, pero suficientemente cerca como para contracargar o cargar con la caballería. Cuando el enemigo carga la unidad principal, el destacamento flanquea, o huye de la unidad que lo cargó. Entonces esto permite que la caballería cargue sin problemas la frustrada unidad enemiga"*



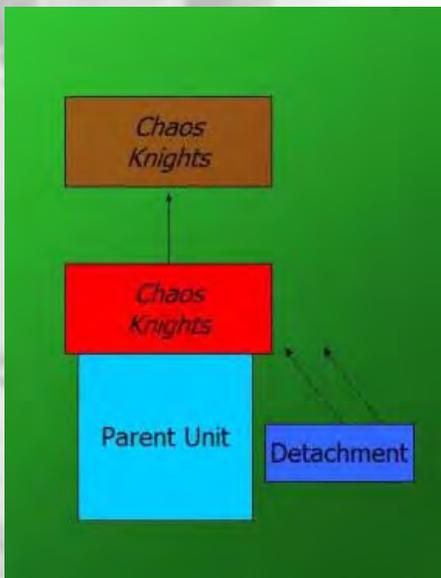
*Una temible unidad de orcos negros se aproxima a las líneas del Imperio. Siguiendo el concepto de batallón, el destacamento de compañía libre se despliega unos 15-17 cm atrás y a unos 4-5 cm del flanco, con el fin de cargar más favorablemente. La unidad de herrueros se despliega al otro lado de la unidad. En el siguiente turno, los herrueros podrán: a) cargar por el flanco la unidad de orcos negros, si mantienen la posición; b) perseguir la misma, si huyen; o c) cargarlos por el flanco si desmoralizan a los espadachines y les persiguen [en el presente turno del jugador orco]. Todo eso es posible porque el jugador imperial QUISO que la unidad de espadachines fuera cargada.*

mermar cualquier unidad pasee fuera del alcance de tu línea de infantería. Recuerda por favor que los morteros pueden impactar (e impactan) con un margen de 25 cm; así que no apuntes cualquier cosa que esté a menos de 30 cm de una de tus unidades principales de infantería. Los morteros también se pueden utilizar de vez en cuando para atacar desde atrás a oportunos blancos (como lo hacen los cañones). Una vez maté a un engendro del Caos que había penetrado por un sector de mi línea con un par impactos directos de mortero (F6, 1D3 herida, sin armadura). ¡También he eliminado a magos de esta forma!

## Tácticas basadas en el concepto de batallón

No era hasta que jugué regularmente con mi ejército enano que comprendí de veras la idea de provocar o de incitar la carga enemiga. Muchos jugadores, cuando son sorprendidos por cargas enemigas, intentan retirarse y evitar el combate. Usando el método de "Idiot", uno maniobra de tal suerte que fuerza el enemigo a cargar sus grandes unidades: simplemente no se le da otra opción. Razones hay muchas, pero destacaré sólo algunas:

1) Si cargas, yendo después el turno del oponente, las unidades que desmoralices ahora podrán reagruparse y volver al juego de nuevo.

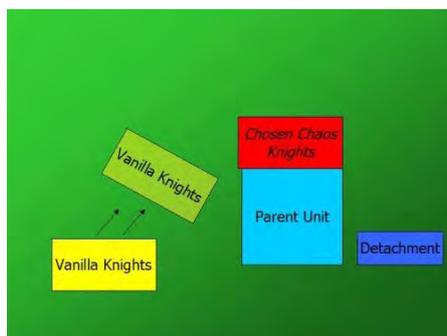


Solamente debes cargar las unidades enemigas en tu turno si estás seguro de que a) los matarás o b) serán eliminadas por el "fuego cruzado" o huirán del campo de batalla. Si no puedes desmoralizarlas serás tú el expuesto a alguna carga en el turno enemigo.

Cargar una unidad enemiga que probablemente sobrevivirá aumentará

las posibilidades de que tengas que atacarles por más tiempo. Es de vital importancia aprender cuando cargar y cuando mantener la línea. Mantener la línea de infantería junta formará una red e irá empujando al enemigo por el tablero.

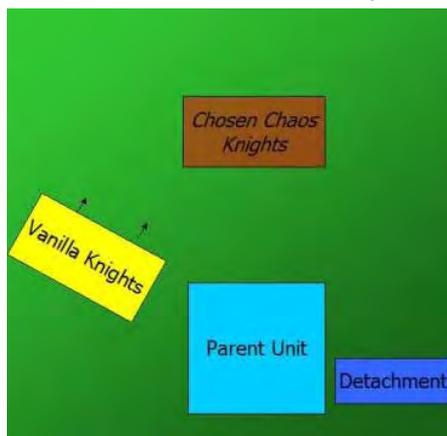
2) Permitir que el enemigo te cargue es una parte fundamental de la estrategia. Las unidades enemigas desmoralizadas en combate (también las que resistan) podrán ser cargadas por otras unidades de caballeros, de destacamentos, de herreruelos o de caballeros light (o, como se suele decir en inglés, caballeros de vainilla o *vanilla knights*).



Aquí la unidad de tropas estatales [Parent Unit] ha resistido la carga de los caballeros elegidos del Caos. Entonces el jugador imperial contracarga con los caballeros light para negar filas y quizás para causar algunas heridas decisivas para la resolución del combate.

El destacamento continúa atrás, ya que nunca debes añadir tropas sin armadura e indefensas a un combate. Un destacamento tendrá pocas posibilidades de herir a los caballeros de elite y un jugador avisado dirigirá tantos ataques como sea posible al débil destacamento, ¡lo que probablemente permitirá que los caballeros del Caos derroten tres unidades de inmediato!

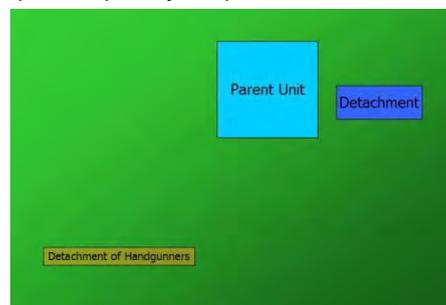
3) Las unidades desmoralizadas en el turno del oponente pueden ser forzadas a huir otra vez. Los pequeños destacamentos de arqueros,



herreruelos y caballeros son ideales para ello.

Aquí las tropas estatales han repelido la carga de los caballeros elegidos del Caos y ahora los caballeros de vainilla los cargan, enviándolos en una huida fuera del tablero. Esto deja libres a la unidad estatal y al destacamento para buscar nuevas objetivos. Nota: un personaje montado en la unidad de infantería es una unidad ideal para alcanzar tropas que pongan pies en polvorosa, pero ten cuidado de que no las deje en una posición vulnerable.

4) La táctica de un ejército basado en el concepto de batallón permite ganar los puntos de victoria por los cuadrantes del campo de batalla. Hay un montón de unidades disponibles para disputar y ocupar terreno.



Aquí el jugador del Imperio ha dejado un destacamento de arcabuceros detrás para ocupar un cuadrante vital. Con un ejército imperial basado en el concepto de batallón a menudo es factible ocupar o disputar todos los cuadrantes.

## Variantes



Una de las cosas agradables del concepto de batallón es que puedes utilizarlo de muchas maneras distintas. En el diagrama de arriba, la mitad del ejército se despliega a la manera de un batallón. La otra mitad del ejército está compuesta por unidades de caballería pesada. Un gran maestro templario en la unidad grande de caballeros, que permanece cerca de la infantería, les da el liderazgo vital para el principio del juego. La unidad azul oscuro de infantería está comandada por un portaestandarte de batalla (quizás con el Estandarte de Segismundo, el del Grifo,

o el Imperial), mientras que la unidad azul claro es de grandes espaderos. La mayor parte de el ejército es de liderazgo 8 y puede operar sin el liderazgo del general. Un Estandarte del Valor en los grandes espaderos sería una buena idea para evitar el pánico. Se trata de un diseño de ejército comunmente usado por Racticas.

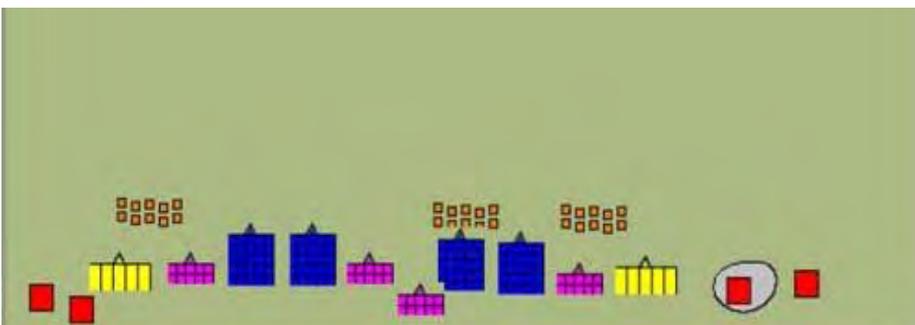


Una de las herramientas más eficaces de la nueva lista del Imperio es el arquero con el altar de guerra de Sigmar. Aquí, el arquero (el bloque verde claro) da el valioso liderazgo a las dos unidades de infantería. La infantería ayuda a evitar que sea atrapado por unidades enemigas con capacidad para tener muchos puntos en la resolución del combate. Rápidas unidades de caballería blindan el flanco de la línea de infantería. Otra opción serían los flagelantes, pues son indismoralizables. La casa que vemos en el diagrama también puede proteger uno de los flancos.

## No está hecho para cualquiera

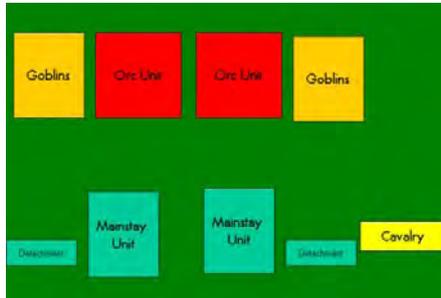
El método de "Idiot" no está hecho para cualquiera. Sin embargo puede ser una agradable variación a las tácticas habituales. De hecho, el ejército tiene algunas debilidades que pueden ser explotadas:

1) Sigue siendo un ejército del Imperio y la psicología sigue siendo un problema. A veces esto se puede resolver usando el Estandarte Imperial.



La "Legión Remana" de Marco Octavio cuenta con distintas soluciones para el problema de la psicología. Los arqueros defienden los regimientos de infantería contra los proyectiles y la magia. Un portaestandarte de batalla con el Estandarte Imperial permite repetir los chequeos de psicología no superados. Los grandes regimientos de infantería son resistentes y pueden soportar bajas. El fuego concentrado de la artillería puede quitar cualquier amenaza potencial a que el ejército haga frente. Puedes leer más sobre la "Legión Remana" en <http://www.remanlegions.com/>

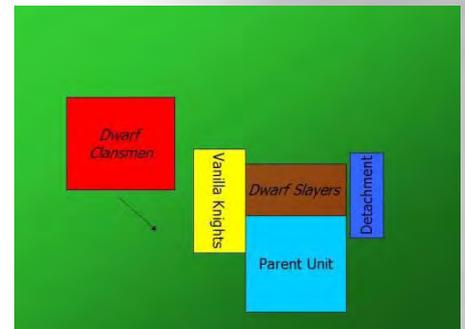
2) La defensa mágica es algo baja. Esto no es demasiado importante, ya que usualmente la mayor parte de los hechizos son de tipo misil, que normalmente no serán mortales contra unidades de treinta hombres. Si se trata de hechizos de movimiento, tales como Waagh, la Danza macabra de van Hel, etc., y hechizos de inmovilización... esto sí es un problema real del que defenderse.



Aquí, el jugador del imperio ha retenido sus destacamentos, aguardado el Waaagh orco. Puesto que el jugador del imperio quiere ser cargado (en el concepto de batallón), el Waaagh está jugando a favor del Imperio.

3) A algunas unidades enemigas podría afectarles menos los puntos de resolución de combate que generes. Las unidades tozudas como los estegadones, los matadores, etc. son un verdadero problema porque pueden requerir bastante tiempo para ser aisladas y destruidas. Con la carencia de potencial cuerpo a cuerpo por parte del Imperio, estas unidades también tardan una enorme cantidad de tiempo en ser heridas y eliminadas.

En la imagen de la columna de la derecha, los matadores enanos han resistido a las fuerzas imperiales un turno de más... Esto ha permitido que los guerreros del clan vayan a su rescate. Las fuerzas del Imperio carecen de un auténtico potencial para matar, especialmente contra enemigos resistentes como los enanos.



## Resumen

Durante los primeros años que jugué a Warhammer usé mis ejércitos imperiales exclusivamente en torneos. En el GT de Charlotte, conocí a The Village Idiot en persona, el señor Tim Walker. Viendo su ejército pensé par mis adentros: "será afortunado si consigue ganar a alguien con esa lista", ¡pero ganó el GT! Durante los dos años siguientes, probé muchos tipos de ejércitos imperiales. No fue hasta que llevé mi propia lista "TVI" al GT de Baltimore, que logré ser el jugador imperial mejor clasificado; algo que he ido logrando en cada GT en que he participado con el estilo TVI.

Dale una oportunidad. Quizá no te funcione tan bien a ti como lo ha hecho conmigo, pero pienso que sigue siendo una táctica válida. La séptima edición de Warhammer y el nuevo libro del Imperio han disminuido sus ventajas sólo un poco. Una lista bien jugada de TVI es un hueso duro de roer para la mayoría de las razas.

Randy Atchley, alias Atchman





# Pintura ... Pintura ... Pintura

## Colores complementarios

Por Juan Mieza (KeyanSark)

En este tutorial voy a intentar dar algunas ideas adicionales de pintura mediante miniaturas de Blood Bowl.

Pintar un equipo de Blood Bowl es un pequeño reto, ya que el enfoque "realista" no tiene demasiado sentido (después de todo estamos pintando orcos vestidos de jugadores de fútbol americano) y merece la pena pintar con colores más vivos.

No obstante, esto no nos debe hacer pensar que todo vale. Para pintar equipos de Blood Bowl creo que son necesarias dos ideas básicas:

- a) Colores Vivos
- b) Colores que contrasten

Para ilustrar esto, me referiré a la Rueda de Color clásica, o Círculo Cromático.



Esta rueda se forma a partir de los tres colores primarios (Amarillo, Azul y Rojo: Aquellos que no se pueden obtener por mezcla de otros), y sus sucesivas mezclas. Las mezclas de primarios entre sí dan los colores secundarios (Púrpura, Verde y Naranja) y mediante sucesivas mezclas entre sí se va formando la rueda.

Sin entrar en más detalles técnicos: lo importante a recordar aquí es el concepto de Colores Complementarios. Los colores complementarios se encuentran en puntos opuestos del círculo cromático. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Estos contrastes son, pues, idóneos para llamar la atención



Para los humanos, se ha elegido un contraste amarillo-azul.

### Humanos

Teniendo esto en cuenta, he elegido para mis humanos una combinación de azul y amarillo para su uniforme.

El azul es muy simple: Capa base de Azul Ultramarine, Lavado de Tinta Azul para dar profundidad al color y luego un pincel seco muy suave (y resaltado, en los bordes de la armadura) mezclando la capa base con Gris Lobos Espaciales. Di dos o tres capas de luces en este sentido.

El amarillo, por contra, es uno de los colores más repañeteros de pintar porque el pigmento no agarra bien.

Si la imprimación de vuestras figuras es en negro (como es mi caso en todas mis figuras), la cosa se complica aún más. La sugerencia general para pintar miniaturas brillantes es usar imprimación blanca. Aún así, yo usé

imprimación negro porque me ayuda a definir de forma rápida las zonas de sombra de la miniatura.

En este caso, pues, para conseguir ese efecto de amarillo lo primero es pintar de blanco todas las zonas que serán amarillas.

El blanco es otro color difícil, por lo que un buen truco es usar un gris muy claro. El Gris Lobos Espaciales es perfecto para ello.

Una vez seca la base blanca, di varias capas de Amarillo Solar. El truco aquí es darlo bastante diluido y hacerlo en varias capas. No importa que no quede uniforme, pues lo arreglaremos luego.

Para hacer las sombras di un lavado de tinta avellana muy diluida solamente en las zonas donde se producen repliegues de la tela o recovecos de la armadura.



Finalmente, el proceso para dejar un amarillo interesante es dar una capa de Amarillo Dorado de Vallejo mezclado con un poco de blanco para hacer ganar consistencia al color. Con esa mezcla hacemos un primer degradado que vamos progresando añadiendo más y más blanco a la mezcla cada vez.

En este caso, se recomienda pintar varios grupos de miniaturas a la vez para reducir al máximo las posibles inconsistencias en la mezcla.

La única otra parte que requiere atención en estas minis son las armaduras. Estas deben tener aspecto pulido y brillante, de modo que se pintan con Cota de Malla y se les da un lavado de tinta negra diluida para darles profundidad y rehacer las sombras. En el caso de los blitzers, además, he dado un lavado con tinta azul para hacer que la armadura parezca mucho más pulida. Seco el lavado, se hace un degradado con plateado mithril. Mi truco aquí es dar los tonos de plata con bastante proporción de agua. De esta forma los metales quedan más lisos y brillantes.

Las zonas doradas están pintadas de Bronce Enano, con un lavado de tinta avellana y un pincel seco de Oro Brillante mezclado con bastante Plateado Mithril para hacerlo parecer pulido y brillante.

Las zonas de piel se pintan con la habitual carne enana, lavado de carne oscura diluida y degradado de carne enana y carne enana + carne élfica.

El balón y los guantes de los catchers son de marrón cuero con un lavado de tinta avellana. Las luces están dadas con marrón cuero mezclado con carne enana.

## Orcos

Volviendo al concepto de colores complementarios, hay que fijarse aquí

que los jugadores orcos tienen muchas más zonas de piel a la vista que los humanos, y que esta piel es obviamente verde... mi elección para el uniforme fue entonces usar un sólo color que contrastase con la piel verde y en este caso el rojo es una buena elección.

La armadura está pintada de rojo entrañas, con un lavado de tinta carne e iluminada con varias capas de rojo sangre. En los bordes y en las zonas altas de armadura se ha hecho un degradado adicional de rojo sangre mezclado con amarillo solar.

Para dar algo de color extra, he pintado las rayas blancas que definen a estos orcos como jugadores del "Patético de Magritta". Para destacar estas rayas blancas sobre el negro se pintan las rayas primero de Gris Frío y luego encima se pinta el blanco dejando ver el gris por los bordes.

Las zonas metálicas se han pintado como en el caso de los humanos, aunque dando menos luces, que para eso los orcos son más descuidados con el equipo que los humanos.

La piel ha seguido mi esquema orco estándar: Capa base de verde Goblin, lavado de Verde Angeles Oscuros y Pincel Seco de Verde Goblin. Recordar que en realidad se trata de un resaltado y no un pincel seco. El objetivo es devolver el color a la piel salvo en los recesos donde ha entrado la tinta. Al hacer lavado + pincel seco, se forma un degradado muy natural y la piel queda menos basta que con otras técnicas. El "pincel seco", por tanto, debe ser cargado e incluso algo humedecido.

Los orcos tienen algunas luces adicionales mezclando amarillo solar con el verde goblin. En el caso de los orcos negros, en cambio, la piel se ha quedado en la fase de lavado de verde oscuro, y sólo se han hecho algunas

pequeñas luces con verde goblin en nudillos, barbilla y zonas pronunciadas.

En todos los casos, las peanas se han decorado sin pretensiones: se pinta la peana de un tono de marrón al gusto y luego se les aplica césped electrostático para simular el campo.

## Jugadores Estrella

Termino el tutorial mostrando la figura de mi único Star Player: Hoshi Komi, el ninja venido de Cathay atraído por el BB...

Con esta figura pretendo mostrar cómo se puede pintar una figura diferente claramente del resto del equipo, pero manteniendo la uniformidad. La figura es básicamente blanca, pero la armadura conserva los amarillos y azules del equipo. El blanco de la vestidura es Blanco Cráneo con un lavado de marrón cuero en los recesos de la ropa y sucesivas capas de blanco diluido para ir restaurando el color. En la cabeza y las zapatillas he empleado perfilados con tinta negra para marcar las zonas.



Y eso es todo. Espero que os haya sido de utilidad.



¿Os pensábais que GW suele pintar cosas rojas en los orcos porque sí?

# CODEX: IMPERIO GALÁCTICO

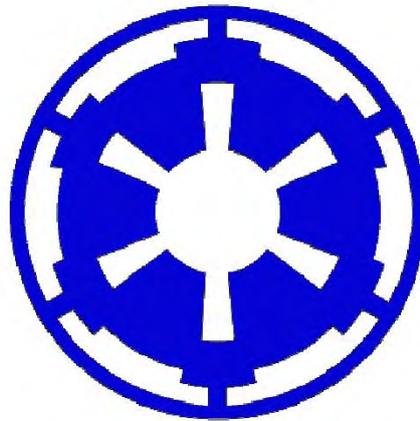
Por: Lord-General Thunder (gotha\_8000@hotmail.com) / Traducción: Julio Rey (bahartainn@cargad.com)  
Información adicional: Wookieepedia (<http://starwars.wikia.com>) y Lores del Sith (<http://www.loresdelsith.net>)

*En este número especial sobre Star Wars no podía faltar lo que a muchos jugadores de Warhammer 40.000 fans de Star Wars nos gustaría tener, una lista de ejército del Imperio Galáctico para utilizarla en nuestras partidas. Existen dos maneras de hacerlo. La primera es utilizar un Codex ya existente, como el de la Guardia Imperial aplicando algunas doctrinas y renombrando las unidades. La otra es crear un Codex desde cero. Esta segunda opción es la que os presentamos aquí. Lord-General Thunder diseñó una lista de ejército para el Imperio Galáctico que parece que está bien compensado y lo publicó en el Tau Online Forums (<http://forums.tauonline.org/index.php?topic=40098.0>). Amablemente nos ha dado permiso para traducirlo y publicarlo para haceroslo llegar. Igualmente ha diseñado los Codex para el ejército Separatista y el de la República durante las Guerras Clon y que os presentaremos después de este.*

## El Ejército Imperial

El Ejército acostumbraba a estar exclusivamente bajo el mando del los gobiernos planetarios de los mundos en los que servía. La mayoría de estos mundos tenían un trato según el cual ellos pagaban la mitad de los gastos y aportaban la mitad del material de cualquier unidad del Ejército que tuviera operaciones en su planeta, a diferencia de la Marina, cuyos gastos eran pagados por la República en su conjunto. De este modo los mundos que necesitaban ayuda constante de la República y no estaban entre los más ricos no paraban de quejarse del coste del empleo de tropas de superficie y reclamaban la presencia de la Marina. (A la larga esto hizo que el dinero destinado al Ejército se redujera drásticamente).

Sin embargo con la llegada del Nuevo Orden y especialmente después



de la abolición del Senado, el Ejército se ha convertido en la manifestación física del Imperio en toda la Galaxia. Sean soldados Imperiales vestidos de negro o tropas de asalto de blancas armaduras, El Ejército Imperial ha crecido hasta transformarse en el puño acorazado que golpea miles de mundos llevándolos a la sumisión Imperial.

## Los Stormtroopers

Los Stormtroopers son las tropas de choque de élite del Imperio Galáctico, leales y bajo mando directo del Emperador Palpatine. Como los Destruyores Estelares clase Imperial y los TIE-Fighter, los stormtroopers sirvieron como recordatorio del poder del Emperador, extensiones de su voluntad, y como un método de mantener la lealtad a los miles de sistemas solares del Imperio a través del miedo.

Ubicados en el Cuerpo de Stormtroopers, los stormtroopers operan junto a los Cuerpos del Ejército, de la Armada y de Cazas, pero forman unidades independienets, aunque a los que están destacados en naves de la Armada son denominados a veces como "marines".

Esta esta lista de ejército sirve para organizar un grupo de combate del Cuerpo de Stormtroopers apoyado por unidades del Cuerpo del Ejército.

## Reglas Especiales de los Stormtroopers

### Clones

La mayoría del Cuerpo de Stormtroopers sigue formado por los antiguos soldados Clon de la República Galáctica. Entrenados desde su nacimiento, son tropas muy disciplinadas y tienen mucha experiencia. Las unidades con la regla especial de Clones siguen la regla especial universal *Y no conocerán el miedo*.

## Armería del Ejército Imperial

Los personajes pueden llevar hasta dos armas, una de las cuales puede ser un arma a dos manos. También puedes equipar a cada personaje con hasta 100 puntos de equipo, pero no puedes elegir el mismo elemento de equipo dos veces.

### Armas a una Mano:

Pistola Disruptora .....10 pts  
Pistola Bláster .....1 pto  
Bláster Sónico .....5 pts  
Vibroespada .....2 pts

### Armas a dos Manos:

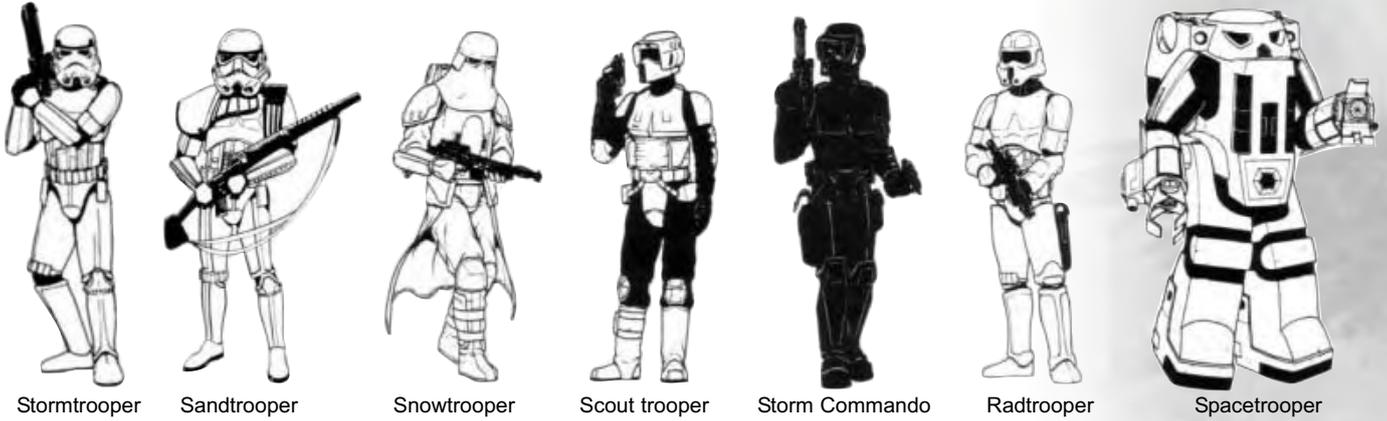
Rifle Disruptor .....15 pts  
Carabina Bláster .....1 pts  
Rifle Bláster .....2 pts  
Pica de Fuerza .....5 pts  
Vibroalabarda .....4 pts  
El Arma del Mando .....20 pts

### Equipo:

Buscador de Combate .....10 pts



Equipo estándar de un stormtrooper.  
Imagen obtenida de los Lores del Sith.



Stormtrooper Sandtrooper Snowtrooper Scout trooper Storm Commando Raddrooper Spacetrooper

Además del Stormtrooper estándar, existen otros tipos especializados con entrenamiento y equipamiento específicos para misiones particulares, normalmente especificados por el tipo de entorno que se encontrará el stormtrooper. Los Sandtroopers son tropas entrenadas y equipadas para enfrentarse a entornos calurosos y desérticos, mientras que los Snowtroopers son especialistas en entornos helados. Los Scout Troopers están entrenados para misiones de exploración y reconocimiento, y los Stormm Commandos son tropas de élite especializadas en misiones de comando. Los Raddroopers pueden operar en ambientes de alta radiación mientras que los Spacetroopers actúan en el espacio. Hay muchos especialistas más, como los Airtroopers, Magmatroopers, Seatroopers, y un largo etcétera. Imágenes obtenidas de la Wookieepedia.

- Buscador Personal . . . . . 4 pts
- Armadura Ligera . . . . . 2 pts
- Armadura Media . . . . . 5 pts
- Holo-Capa . . . . . 8 pts
- Granadas de Conmoción . . . . . 1 pto
- Detonadores Termales . . . . . 3 pts
- Bombas de Fusión . . . . . 5 pts
- Campo Disruptor . . . . . 20 pts

**Descripción del equipo**

**Arma del Mando:** Una miniatura impactada con el Arma del Mando debe pasar una salvación por armadura o caerá inmediatamente bajo control del que disparó, formando una unidad con él. Esto requiere que el objetivo se encuentre extremadamente cerca, por lo que solo puede usarse en combate cuerpo a cuerpo y con miniaturas que estén en contacto peana con peana con el que realiza el disparo. Tira para impactar utilizando la habilidad de proyectiles del que dispara.

**Armadura Ligera:** Esta armadura es algo más ligera que la que llevan los stormtroopers, pero ofrece bastante protección. La armadura ligera proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+.

**Armadura Media:** Ofrece una protección similar a la armadura de los stormtroopers. La armadura media proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

**Blaster Sónico:** Una miniatura que sufra una herida de esta arma atacará con Iniciativa 1 en el turno siguiente de combate cuerpo a cuerpo.

**Buscador de Combate:** Los buscadores de combate son drones pequeños y flotantes utilizados para

sembrar la confusión en el enemigo. Están armados con pistolas bláster integradas. Su pequeño tamaño les hace difícil de impactar y por tanto cuentan en todo momento con una tirada de salvación por cobertura de 4+. Además, en lugar de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo, los buscadores de combate continúan disparando durante la fase de disparo, pero solo pueden disparar a la unidad con la que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo.

**Buscador Personal:** Es un pequeño dron equipado con una serie de sensores, diseñado para asistir a las fuerzas imperiales en la búsqueda de zonas grandes y densamente pobladas de forma rápida y eficiente. El buscador hace que la escuadra a la que se le añade adquiera la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.

**Campo Disruptor:** Este dispositivo puede activarse durante la fase de asalto si el usuario está en combate cuerpo a cuerpo. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el usuario reciben un impacto

automático de Fuerza 4 y son alejados 5 cm del usuario.

**Comunicador:** Cualquier unidad que se encuentre a 15 cm de una miniatura equipada con un comunicador, podrá utilizar el Liderazgo de este último para los chequeos de moral, acobardamiento y prioridad del blanco.

**Detonadores Termales:** Siguen las reglas de las granadas de perforación, pero incrementa la fuerza del usuario hasta 7 en lugar de 6.

**Escudo de Energía:** Le proporciona al portador una tirada de salvación invulnerable de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

**Espada Láser:** Una miniatura equipada con una Espada Láser cuenta como una Criatura Monstruosa en combate cuerpo a cuerpo.

**Granadas de Conmoción:** Siguen las reglas de las granadas de fragmentación.

**Holo-Capa:** Mientras el usuario no esté



La guarnición de la Estrella de la Muerte está siendo atacada por unos rebeldes en fuga.

en combate cuerpo a cuerpo, inflige una penalización de -1 al Liderazgo de cualquier unidad enemiga que se encuentre a menos de 30 cm.

**Lanzamisiles:** El lanzamisiles puede lanzar misiles de dos tipos: de fragmentación y de penetración (siguen las reglas habituales para este tipo de misiles). Además, estos misiles están guiados por un sofisticado sistema de sensores y un cerebro droide. Esto permite que el misil impacte siempre al objetivo con un resultado de 2+, independientemente de la habilidad de proyectiles de la miniatura que dispara. En caso de que el objetivo sea una aeronave, impactará con un resultado de 5+.

**Sistema de Puntería:** Las miniaturas equipadas con un sistema de puntería pueden medir la distancia hacia un enemigo potencial antes de declarar los disparos. No es necesario decir que debe hacer se al final, cuando el resto de armas hayan sido ya disparadas.

**Sistema de Reconocimiento:** Las miniaturas equipadas con un sistema de reconocimiento tiran 7D6x3 en lugar de 5D6x3 para calcular la distancia a la que puede disparar en los escenarios de Combate Nocturno. Además, se benefician de la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.

**Sistema de Visión:** Las miniaturas equipadas con Sistemas de Visión se benefician de la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.



*Darth Vader, poderoso en la Fuerza.*



*El Emperador Palpatine hace uso del poder Rayos de la Fuerza.*

**Vibroarmas:** Una miniatura equipada con una vibroespada o una vibroalabarda pueden repetir cualquier tirada para herir fallada en combate cuerpo a cuerpo. Además, las unidades equipadas con una vibroalabarda ganan un ataque extra como si tuvieran dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

## ***Poderes de la Fuerza***

### ***Poderes Activos***

**Onda de Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. Después de que se hayan resuelto todos los ataques, coloca la plantilla de artillería pequeña centrada en la cabeza del usuario. Cualquier miniatura enemiga que se encuentre por debajo de la plantilla es alejado 5 cm del usuario. Si no quedan miniaturas enemigas en contacto peana con peana una vez resuelto este ataque, el combate se rompe.

**Empujón de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. Si se obtiene un 6 para impactar cuando el usuario realice sus ataques normales, el objetivo de esos ataques atacará con Iniciativa 1 en el turno siguiente de combate cuerpo a cuerpo.

**Ruina de la Fuerza:** Este poder reemplaza la oportunidad de disparar del usuario y requiere que se supere un chequeo de liderazgo para poder usarlo. Un objetivo, que puede ser un vehículo, un vehículo destruido o una criatura monstruosa, que esté a menos de 15 cm es empujado 3D6 cm en la dirección elegida por el atacante. Las miniaturas que queden por debajo del objetivo deben superar un chequeo sacando con 1D6 un valor inferior a su Iniciativa o sufrirán una Muerte Instantánea del mismo modo que si hubiesen realizado un ataque de ¡Victoria o Muerte! Las criaturas monstruosas perderá una herida en vez de sufrir una Muerte Instantánea. Tira por cada miniatura. Los vehículos que se encuentren por debajo del objetivo sufrirán un impacto

superficial si su blindaje total es igual o superior que el del objetivo, y un impacto interno si es menor. Si el objetivo es un vehículo y ha sido movido 18 cm sufrirá un impacto interno. En otro caso, sufrirá un impacto superficial.

**Aplastamiento de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. El usuario sacrifica un ataque para hacer un ataque secundario, golpeando con Iniciativa 1, que causa Muerte Instantánea. El usuario solo puede hacer un ataque de este tipo por turno.

**Velocidad de la Fuerza:** Se requiere un chequeo de Liderazgo para usar este poder, el cual solo puede activarse en la fase de movimiento. El usuario mueve como si estuviera montado en motocicleta durante el resto del turno. Deberá utilizar los turbopropulsores.

**Muro de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. El usuario sacrifica X ataques para reducir X ataques del objetivo. El objetivo debe estar en combate cuerpo a cuerpo con el usuario.

**Rayos de la Fuerza:** De los dedos del usuario surgen unos rayos destructivos que extiende la muerte y la desesperación hallá por donde golpea. El usuario puede utilizarlo como un arma con las siguientes características: Alcance: Plantilla lanzallamas F: 4 FP:2 Tipo: Asalto 1.

**Estrangulamiento:** Si la escuadra a donde se ha añadido el Sith falla un chequeo de Liderazgo, el Sith puede escoger usar este poder. Si lo hace, el líder de la escuadra (o su oficial con mayor Liderazgo) se elimina automáticamente como baja. La escuadra cuenta como que ha pasado el chequeo de Liderazgo y continua bajo el Liderazgo del Sith hasta que abandone la escuadra o sea eliminado como baja. El Sith no puede ejecutarse a si mismo con este poder.

## Poderes Pasivos

**Poder de la Fuerza:** El usuario obtiene +1 a la Fuerza.

**Furia de la Fuerza:** El usuario obtiene la regla especial universal *Asalto Rabioso*.

**Ira de la Fuerza:** El usuario obtiene la regla especial universal *¡No Hay Dolor!*

**Telequinesis:** El usuario obtiene +1 Ataque. Además puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo durante la fase de disparo, como si disparara una pistola. Tira para impactar utilizando la habilidad de proyectiles del usuario.

**Salto:** El usuario cuenta como si llevara retroreactores durante ese turno.

**Resistencia:** El usuario obtiene +1 a la Resistencia.

**Interferencia de la Fuerza:** Otros usuarios de la Fuerza deben superar un chequeo de Liderazgo para usar cualquier poder.

## Lista de Ejército

### Factor de estrategia

El factor de estrategia del Ejército Imperial es de 2.

### Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar ocho stormtroopers.

### Cuartel General

#### 1+ Oficial Imperial

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
General	40	4	4	3	3	3	4	3	9	-
Coronel	30	4	4	3	3	2	3	2	8	-
Mayor	20	3	4	3	3	1	3	2	7	-

**Escuadra:** 1.

**Equipo:** Un comunicador y una pistola blaster.

**Opciones:** Puede gastar hasta 100 puntos en la armería del Ejército Imperial.

**Escolta:** El oficial imperial puede empezar la partida asignado a una escolta.

**Personaje independiente:** Excepto si dispone de una escolta, el oficial imperial es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el



*Stormtroopers en formación para recibir la llegada del Emperador a la Estrella de la Muerte. Foto obtenida de la Wookieepedia.*

reglamento de Warhammer 40.000. Si su escolta resulta destruída, el oficial imperial se convertirá en un personaje independiente y será libre de unirse a otra escuadra.

### Escolta de Stormtroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
12	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** La escolta está formada entre 2 y 6 clones.

**Equipo:** Carabinas Blaster, Sistemas de Visión, Sistemas de Puntería.

**Opciones:** La escuadra completa puede cambiar sus Carabinas Blaster por Rifles Blaster por +1 punto por miniatura. Tres clones pueden formar una dotación y manejar un Repetidor Pesado por +30 puntos.

### REGLAS ESPECIALES

**Clones.**



*Jerek fue uno de los Jedi Oscuros más poderosos y a punto estuvo de dominar la galaxia. Foto obtenida de la Wookieepedia.*

### 0-1 Jedi Oscuros

	Pu	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Menor	60	5	3	3	3	3	5	3	9	4+/5+
Mayor	80	6	4	3	4	4	6	4	10	4+/4+

**Escuadra:** Una Escuadra consiste entre 1 y 4 Jedi Oscuros Menores.

**Equipo:** Sable Láser.

**Poderes:** Los Jedi Oscuros poseen los Poderes de la Fuerza Telequinesis y Salto.

**Opciones:** La escuadra puede estar acompañada por un único Jedi Oscuro Mayor. Estará armado con un sable láser y debe elegir tres Poderes de la Fuerza.

### REGLAS ESPECIALES

**Poderosos en la Fuerza:** Además de poseer los Poderes de la Fuerza descritos, la destreza de los Jedi Oscuros Imperiales en el manejo de los Sables Láser les proporciona una tirada de salvación invulnerable de 5+ y una de cobertura de 3+ (4+/4+ en el caso del Jedi Oscuro Mayor).

### Elite

#### Equipo de Storm Comandos

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
22	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

**Escuadra:** Un Equipo de Storm Comandos consiste entre 4 y 8 Storm Comandos.

**Equipo:** Carabina Blaster, Pistola Blaster, Vibroespada, Sistema de Visión, Sistema de Puntería, Camuflaje Óptico.

**Opciones:** La escuadra entera puede equiparse con granadas de conmoción por +1 punto por miniatura, detonadores termales por +2 puntos por miniatura y/o

bombas de fusión por +5 puntos por miniatura. Hasta tres Comandos pueden cambiar su carabina blaster por una de las siguientes armas: lanzamisiles con suspensor, rifle disruptor, blaster de francotirador por +10 puntos cada uno, o lanzallamas por +4 puntos. La escuadra completa puede cambiar sus carabinas blaster por rifles blaster por +2 puntos por miniatura.

## REGLAS ESPECIALES

**Camuflaje Óptico:** Los Storm Comandos obtienen un +1 adicional a su tirada de salvación por cobertura, incluso en terreno abierto (es decir, obtienen en terreno abierto una tirada de salvación por cobertura de 6+, un 3+ detrás de ruinas, etc.) En caso de recibir un asalto, se consideran que se encuentran detrás de cobertura.

**Lanzamisiles con Suspensor:** Los Storm Comandos tratan los lanzamisiles como armas de Asalto.

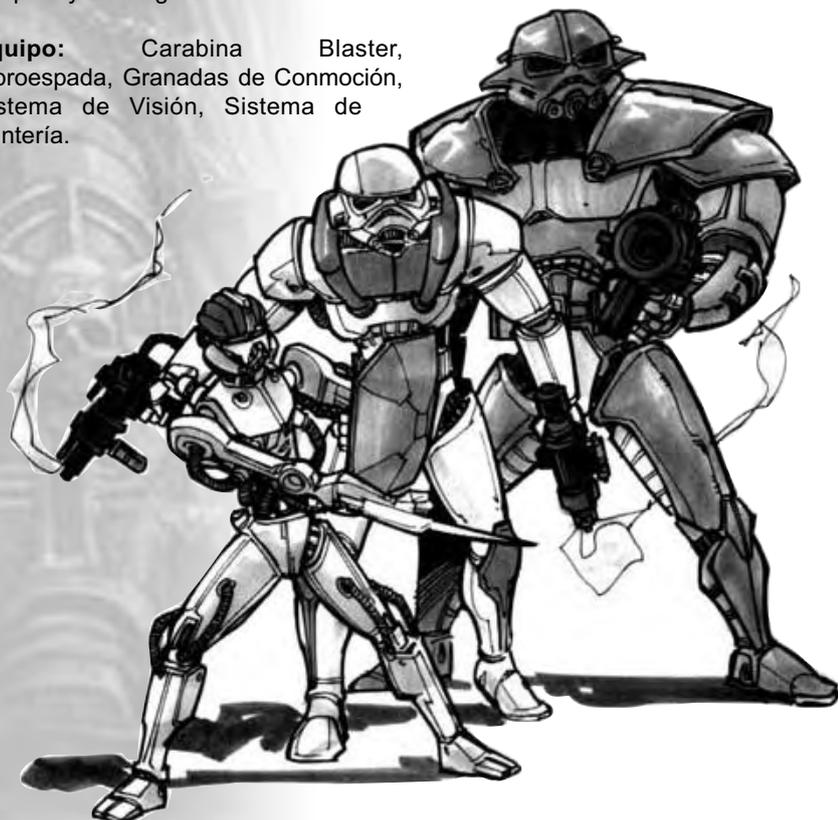
**Clones.**

### Escuadra de Radtroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
20	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

**Escuadra:** Una Escuadra de Radtroopers consiste entre 4 y 8 troopers y un sargento.

**Equipo:** Carabina Blaster, Vibroespada, Granadas de Conmoción, Sistema de Visión, Sistema de Puntería.



En esta imagen se pueden ver las tres fases del proyecto Dark Trooper. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Opciones:** La escuadra entera puede añadir a su equipo una pistola blaster por +1 punto por miniatura. El sargento puede equiparse con una pica de fuerza por +5 puntos. La escuadra completa puede equiparse con detonadores termales por +2 puntos por miniatura.

## REGLAS ESPECIALES

**A Prueba de Radiaciones:** Los Radtroopers tienen una salvación por armadura de 2+ contra las siguientes armas: pistolas láser, pistolas infierno, rifles láser, rifles infierno, armas blaster, multiláser, láser multitubo, cañones láser, lanzas brillantes y lanzas oscuras.

**Clones.**

### Escuadra de Darktroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
20	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Darktroopers consiste entre 4 y 8 Darktroopers de la Fase II.

**Equipo:** Repetidores, Sistemas de Visión.

**Opciones:** Cualquier Darktrooper puede cambiar su repetidor con un Cañón de Asalto por +8 puntos por

miniatura.

## REGLAS ESPECIALES

**Tropas de Salto.**

**Testarudos.**



Dos miniaturas de Stormtroopers de West End Games, una alternativa para representar este ejército, aunque son de una escala menor que la del W40K.

## Línea

### Escuadra de Stormtroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
12	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** Una Escuadra de Stormtroopers está formada por entre 5 y 10 Stormtroopers.

**Equipo:** Carabina Blaster, Sistema de Visión, Sistema de Puntería.

**Opciones:** Toda la escuadra puede cambiar sus carabinas blaster por rifles blaster por +1 punto por miniatura. Tres stormtroopers pueden formar una dotación y llevar un repetidor pesado por +30 puntos, o un stormtrooper puede cambiar su arma por una de las siguientes: lanzallamas por +4 puntos, lanzamisiles por +10 puntos, rifle disruptor por +15 puntos.

**Transporte:** La escuadra puede ir montada en un transporte APC por +70 puntos.

## REGLAS ESPECIALES

**Clones.**

### Transporte APC

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
70	4	12	11	10

**Tipo:** Tanque, gravitatorio.

**Tripulación:** Stormtroopers.



Transporte APC de los stormtroopers. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Armamento:** Dos repetidores y un repetidor pesado.

**Transporte:** El APC puede transportar hasta 10 miniaturas.

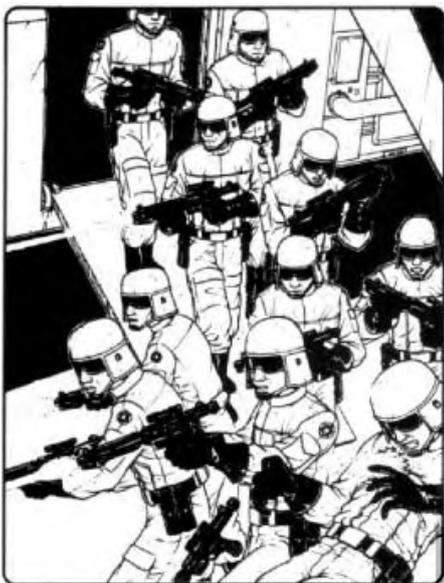
**Puntos de Disparo:** 6, tres a cada lado.

**Escuadra de Soldados Imperiales**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
7	2	2	3	3	1	3	1	6	5+

**Escuadra:** Una Escuadra de Soldados Imperiales está formada por entre 10 y 20 Soldados.

**Equipo:** Carabina Blaster, Sistema de



Un pelotón de soldados del Ejército Imperial desembarca de un transporte. El Cuerpo de Stormtroopers es una organización independiente del Ejército, aunque a veces cooperan en una misma misión. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

Visión.

**Opciones:** Toda la escuadra puede cambiar sus carabinas blaster por pistolas blaster y equipo antidisturbios (cuenta como granadas de conmoción y armas de combate cuerpo a cuerpo) por +1 punto por miniatura.

**Transporte:** La escuadra puede ir montada en un Fortaleza Flotante A9 por +120 puntos.

**Fortaleza Flotante A9**

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
120	2	14	13	11

**Tipo:** Tanque, gravitatorio, veloz.

**Tripulación:** Soldados Imperiales.

**Armamento:** Un par de repetidores pesados acoplados, cañón láser en el habitáculo.

**Transporte:** El A9 puede transportar hasta 20 miniaturas.

**Puntos de Disparo:** No tiene.

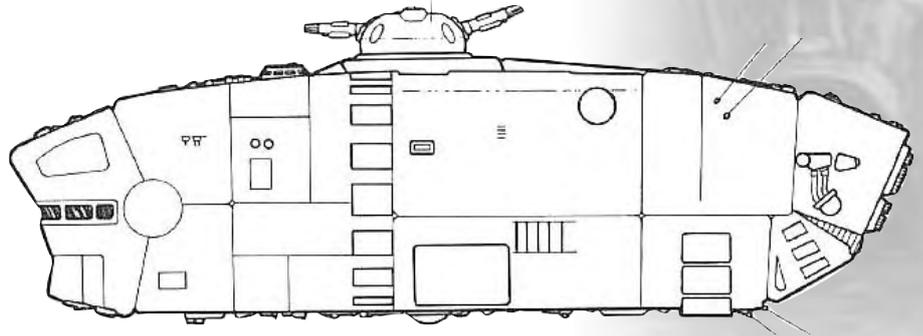


Imagen de la Fortaleza Flotante A9. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Escuadra de Scout Troopers**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
10	3	4	3	3	1	3	1	7	5+

**Escuadra:** Una Escuadra de Scout Troopers está formada por entre 5 y 10 Scouts.

**Equipo:** Pistola Blaster, Sistema de Reconocimiento, Sistema de Puntería.

**Opciones:** Hasta dos miniaturas pueden obtener un rifle de francotirador por +5 puntos por miniatura. El resto puede adquirir rifles blaster por +3 puntos por miniatura. Toda la escuadra puede adquirir granadas de conmoción por +1 puntos por miniatura.

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Ataque Rápido**

**Escuadrón de Motos Jets**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
18	3	4	3	3(4)	1	3	1	7	5+

**Escuadra:** Una Escuadrón de Motos Jet está formada por entre 1 y 6 Scout Troopers montados en Motos Jet 74-Z.

**Equipo:** Pistola Blaster, Cañón Blaster, Sistema de Reconocimiento, Sistema de Puntería.

**REGLAS ESPECIALES**

**Montados en Motocicleta.**

**Clones.**

**Escuadrón de AT-PT**

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
60	4	10	10	10

**Tipo:** Bípode.



Un AT-PT. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Tripulación:** Clones.

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 1 y 6 AT-PTs.

**Armamento:** Dos repetidores y un lanzagranadas de conoción.

### Plataformas de Armas Móviles

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
25	3	4	3	3(4)	2	3	1	7	5+

**Escuadra:** Una Escuadra de Plataformas de Armas está formada por entre 1 y 3 Plataformas Móviles.

**Equipo:** Mortero, Sistema de Reconocimiento, Sistema de Puntería.

**Opciones:** Cualquier plataforma puede cambiar su mortero por un repetidor pesado por +20 puntos.

### REGLAS ESPECIALES

**Montados en Motocicleta.**

**Clones.**

### Escuadra de Airtroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
18	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** Una Escuadra Airtroopers está formada por entre 5 y 10 Airtroopers.

**Equipo:** Carabina Blaster, Sistema de Reconocimiento, Sistema de Puntería.

**Opciones:** Hasta dos miniaturas pueden cambiar su carabina blaster por un rifle de disrupción por +10 puntos cada uno.

### REGLAS ESPECIALES

**Dispositivo de Salto.**

**Clones.**

### Falange de Darktroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
18	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** Una Falange está formada por entre 4 y 16 Darktroopers Fase I.

**Equipo:** Vibroespada, Escudo de Energía.

### REGLAS ESPECIALES

**Testarudos.**

### Apoyo Pesado

#### Escuadra de Asalto de Darktroopers

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
50	3	3	5	4	2	4	2	9	3+

**Escuadra:** Una Escuadra de Asalto de Darktroopers Darktroopers está formada por entre 2 y 4 Darktroopers Fase III.

**Equipo:** Cañón de Asalto, Lanzamisiles con Suspensores.

### REGLAS ESPECIALES

**Lanzamisiles con Suspensor:** Los Darktroopers Fase III tratan los lanzamisiles como armas de Asalto.

**Coraje.**

### Escuadrón de TIE-Mauler

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
80	4	12	12	10

**Tipo:** Tanque.

**Tripulación:** Clones.

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 1 y 3 TIE-Mauler.

**Armamento:** Un par de repetidores pesados acoplados, cañón láser en el habitáculo.

### Escuadrón de TIE-Crawler

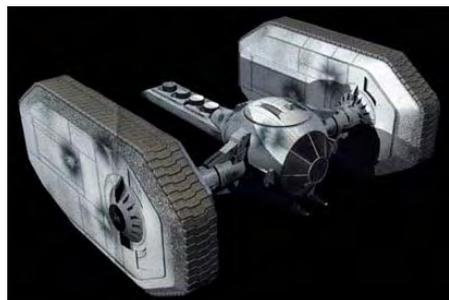
Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
80	4	12	12	10

**Tipo:** Tanque.

**Tripulación:** Clones.

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 1 y 3 TIE-Crawler.

**Armamento:** Un par de cañones láser acoplados, repetidor pesado en el habitáculo.



Un TIE-Mauler. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

### AT-ST/A

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
110	4	12	12	10

**Tipo:** Bípode.

**Tripulación:** Clones.

**Armamento:** Un par de cañones láser acoplados, repetidor pesado y lanzagranadas de conoción.

### Tanque Repulsor IFT-X Sable

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
100	4	13	11	10

**Tipo:** Tanque.

**Tripulación:** Clones.



Un TIE-Mauler. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**SUMARIO DE ARMAS**

Arma	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Notas
Cañón de Asalto	30 cm	4	5	Asalto 2	
Carabina Blaster	45 cm	3	5	Asalto 1	
Rifle Blaster	75 cm	4	5	Fuego Rápido	
Pistola Blaster	30 cm	3	5	Pistola	
Cañón Blaster	90 cm	6	5	Pesada 1	
Rifle de Francotirador	90 cm	5	3	Pesada 1	Acobardamiento
Pistola de Disrupción	30 cm	6	2	Pistola	
Rifle de Disrupción	45 cm	6	2	Fuego Rápido	
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	
Lanzagranadas de Conmoción	60 cm	4	6	Pesada 1	
Repetidor	60 cm	4	5	Asalto 2	
Repetidor Pesado	120 cm	6	3	Pesada 3	
Cañón Láser	150 cm	7	3	Pesada 2	
Cañón Láser Pesado	180 cm	8	1	Pesada 1	
Lanzamisiles	120 cm	7	3	Pesada 1	Buscador
Cañón de Rayos	60 cm	6	2	Pesada 3	
Mortero	120 cm	4	6	Pesada 1, área	



Un IFT-X Sable. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Armamento:** Cañón de Rayos, un par de repetidores acoplados, un par de lanzamisiles acoplados.

**Escuadrón de TIE-Crawler**

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
100	4	12	11	10

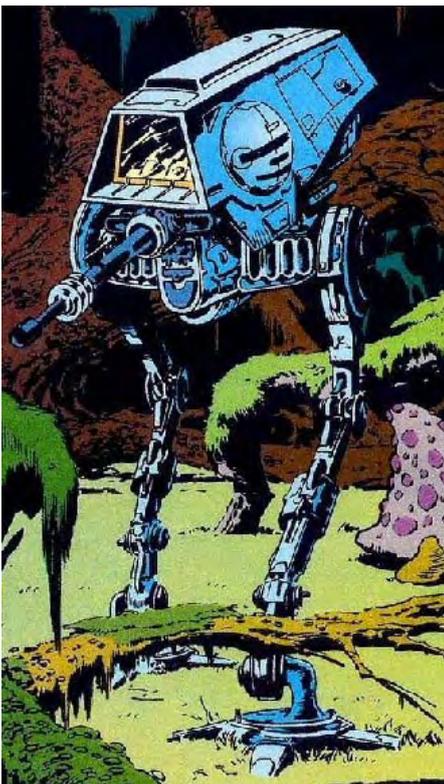
**Tipo:** Bípode.

**Tripulación:** Clones.

**Armamento:** Cañón Láser .



Otra opción para representar los Stormtroopers es transformar miniaturas existentes. En esta foto se muestra una transformación a partir de los Guardias Imperiales de Cadia.



Un AT-AR. Imagen obtenida de la Wookieepedia.



Las miniaturas de Wizards of the Coast son casi las ideales para W40K. Foto de Hothie.

# CODEX: EJÉRCITO CLON

Por: Lord-General Thunder (gotha\_8000@hotmail.com) / Traducción: Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Información adicional: Wookieepedia (<http://starwars.wikia.com>) y Lores del Sith (<http://www.loresdelsith.net>)

*Una vez presentado el ejército del Imperio Galáctico, pasamos a la época de las Guerras Clon. Comenzamos con las reglas del ejército de la República, formada por Clones, el origen de los temidos Stormtroopers de la era de la Guerra Civil Galáctica. Hay que tener en cuenta que este Codex no está totalmente revisado y es solo una versión preliminar.*

## El Ejército Clon

Cuando aparecieron por primera vez sobre las arenas de Geonosis los soldados clon de la Antigua República eran lo más moderno en material bélico aparecido hasta la fecha. Muy superiores a los androides de batalla de la época, los soldados clon formaban la columna vertebral de la nueva iniciativa militar republicana que combatía contra los insurgentes que se habían aglutinado bajo la bandera de La Federación de Sistemas Independientes.

Idénticos en su aspecto físico, en su resistencia y en sus capacidades mentales estos clones formaban parte de la "primera generación" y fueron desarrollados en la Ciudad Tipoca, en el planeta Kamino. Allí los clonadores kaminoanos, gente muy laboriosa y amable pero políticamente ambigua, hicieron su mejor trabajo y lo hicieron en secreto, sin salir de sus pulcras y



herméticas instalaciones y sin dar la más mínima señal de vida.

De acuerdo con las investigaciones Jedi el ejército clon fue aparentemente encargado por uno de sus miembros, el Maestro Sifo-Dyas, 10 años antes de la batalla de Geonosis y el patrón genético utilizado para su generación fue "donado", bajo contrato, por un destacado caza recompensas llamado Jango Fett.

Los Kaminoanos alteraron el patrón genético de Fett para restarle independencia pero sobretodo para acelerar el crecimiento ya que sin esta característica la producción en serie hubiese sido imposible porque los sujetos habrían requerido al menos dos décadas para estar listos para el combate.

Los clones fueron cuidadosamente entrenados en técnicas avanzadas de combate, manejo de vehiculos (ver imagen) y tácticas de batalla y se permitió que todos ellos mantuviesen una parte de pensamiento independiente y creativo porque esto los hacía más eficaces que los androides cuando las batallas tomaban "giros inesperados".

Los soldados clon acuden al combate embutidos en armaduras blancas y sus caras, todas ellas idénticas, están ocultas bajo unos elegantes cascos con un visor en forma de T que incorpora un visor táctico muy

sofisticado. En las primeras unidades se introdujeron detalles de color en la armadura para marcar los rangos siendo el verde para los sargentos, el azul para los tenientes, el rojo para los capitanes, y el amarillo para los comandantes pero este peculiar modo de marcar los rangos fue abandonado rápidamente y los detalles de color se quedaron solo como identificadores para unidades como los Marines Galácticos, el Batallón de Ataque, y los Cuerpos Estelares entre otros.

El maestro Obi-Wan Kenobi fue quien descubrió el ejército clon durante la crisis separatista y fue el encargado de informar al Consejo Jedi. Nadie entendía que había movido a Sifo-Dyas a encargar un ejército en nombre de la Antigua República pero pronto quedó claro que dicho ejército sería necesario para defenderse del imparable empuje separatista.

El Canciller Palpatine, que recientemente había recibido poderes especiales, activó el ejército clon y lo



*Soldado Clon equipado con la armadura Fase 1. Foto obtenida de la Wookieepedia.*



*Soldado Clon equipado con la armadura Fase 2. Foto obtenida de la Wookieepedia.*



Al igual que sus sucesores, los stormtroopers, existieron soldados clon especialistas según el tipo de misión al que eran asignados o el entorno en el que iban a operar. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

dirigió contra el planeta Geonosis en lo que fue la primera batalla de Las Guerras Clon y fue allí donde los soldados clon, bien equipados, con un potente apoyo aéreo y dirigidos por sus comandantes Jedi consiguieron su primera gran victoria.

El conflicto civil, conocido como Las Guerras Clon, sería largo y sangriento pero la eficiencia de la infantería clon y el liderazgo Jedi se mostraría determinante en cada una de las batallas que tuvieron lugar en cientos de mundos. Los generales Jedi llegaron a crear lazos afectivos con los clones que servían bajo su mando pero la lealtad de estos estaba reservada solo para la república y por eso no dudaron en aplicar la Orden 66 cuando esta fue dictada por el Canciller Palpatine, que en realidad era un maestro Sith llamando Darth Sidious.

La orden 66 identificaba a los Jedi como traidores a la república y ordenaba su inmediata ejecución de modo que los clones se volvieron contra sus líderes Jedi abrieron fuego contra ellos, en la mayoría de los casos por la espalda. La orden se cumplió casi al mismo tiempo en lugares tan distantes como Cato Neimodia, Saleucami, Felucia, Mygeeto, Kashyyyk y Utapau y en pocas casi todos los generales Jedi murieron bajo "fuego amigo".

Con los Jedi fuera de la estructura militar el mando pasó directamente a Palpatine que tras declararse Emperador reagrupó las fuerzas formando los Soldados de Asalto, verdadero símbolo de su Nuevo Orden.

Los clones maduros se asemejan a Jango Fett cuando tenía 20 años pero tienen ligeras diferencias con

este fruto, principalmente, de los efectos del crecimiento acelerado. Pero Fett no fue solo el donante del patrón genético y una vez que cumplió con esta tarea se quedó en Kamino como instructor de combate entre otros de los Comandos ARC. Los ARC eran fuerzas especiales con un temperamento menos dócil que los clones estándar y entre ellos estaba Alfa, un clon valiente y mordaz que acompañó a Obi-Wan Kenobi y a Anakin Skywalker en varias misiones siendo la más destacada la que les llevó a defender las instalaciones de Kamino.

**Reglas Especiales de los Stormtroopers**

**Clones**  
Entrenados desde su nacimiento, los soldados clon son tropas muy disciplinadas y tienen mucha experiencia. Las unidades con la regla especial de *Clones* siguen la regla especial universal *Y no conocerán el miedo*.

**Sistemas de Apoyo**  
El sofisticado HUD disponible en el casco de los soldados clon les permiten

ver varios datos acerca de sus objetivos, incrementando su eficiencia de combate. Los clones pueden medir la distancia al objetivo antes de declarar los disparos. Adicionalmente, los clones se benefician de la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.

**Armería del Ejército Clon**

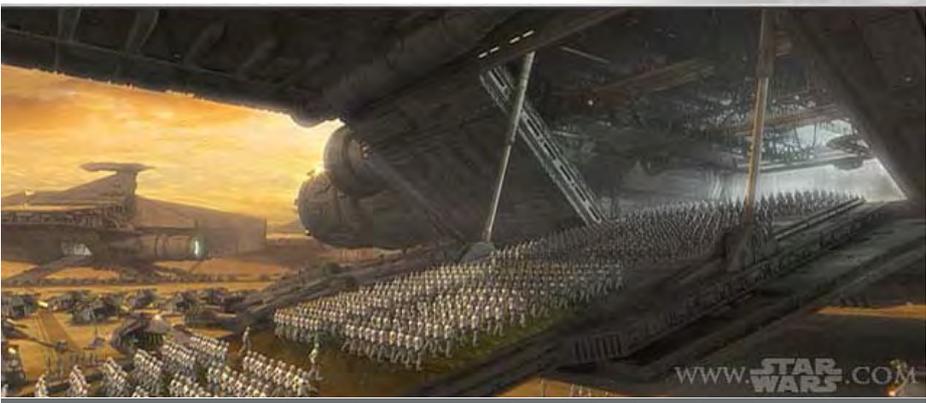
Los personajes pueden llevar hasta dos armas, una de las cuales puede ser un arma a dos manos. También puedes equipar a cada personaje con hasta 100 puntos de equipo, pero no puedes elegir el mismo elemento de equipo dos veces.

**Armas a una Mano:**

- Pistola Bláster .....1 pto
- Vibroespada .....2 pto

**Armas a dos Manos:**

- Carabina Bláster .....1 pto
- Rifle Bláster .....2 pto
- Pica de Fuerza .....5 pto
- Vibroalabarda .....4 pto



Tropas clon subiendo a bordo de naves de asalto de la República clase Acclamator al comienzo de las Guerras Clon. Foto obtenida de la Wookieepedia.



Soldados Clon durante la Batalla de Utapau, una de las últimas batallas de las Guerras Clon. Foto obtenida de la Wookieepedia.

El Arma del Mando .....20 pts

### Equipo:

Buscador de Combate .....10 pts  
 Buscador Personal .....4 pts  
 Armadura Ligera .....2 pts  
 Armadura Media .....5 pts  
 Holo-Capa .....8 pts  
 Granadas de Conmoción .....1 pto  
 Detonadores Termales .....3 pts  
 Bombas de Fusión .....5 pts  
 Campo Disruptor .....20 pts

### Descripción del equipo

**Arma del Mando:** Una miniatura impactada con el Arma del Mando debe pasar una salvación por armadura o caerá inmediatamente bajo control del que disparó, formando una unidad con él. Esto requiere que el objetivo se encuentre extremadamente cerca, por lo que solo puede usarse en combate cuerpo a cuerpo y con miniaturas que estén en contacto peana con peana con el que realiza el disparo. Tira para impactar utilizando la habilidad de proyectiles del que dispara.

**Armadura Ligera:** Esta armadura es algo más ligera que la que llevan los stormtroopers, pero ofrece bastante protección. La armadura ligera proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+.

**Armadura Media:** Ofrece una protección similar a la armadura de los stormtroopers. La armadura media proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

**Buscador de Combate:** Los buscadores de combate son drones pequeños y flotantes utilizados para

sembrar la confusión en el enemigo. Están armados con pistolas bláster integradas. Su pequeño tamaño les hace difícil de impactar y por tanto cuentan en todo momento con una tirada de salvación por cobertura de 4+. Además, en lugar de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo, los buscadores de combate continúan disparando durante la fase de disparo, pero solo pueden disparar a la unidad con la que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo.

**Buscador Personal:** Es un pequeño dron equipado con una serie de sensores, diseñado para asistir a las fuerzas imperiales en la búsqueda de zonas grandes y densamente pobladas de forma rápida y eficiente. El buscador hace que la escuadra a la que se le añade adquiera la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.

**Campo Disruptor:** Este dispositivo puede activarse durante la fase de asalto si el usuario está en combate cuerpo a cuerpo. Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el usuario reciben un impacto automático de Fuerza 4 y son alejados 5 cm del usuario.

**Comunicador:** Cualquier unidad que se encuentre a 15 cm de una miniatura equipada con un comunicador, podrá utilizar el Liderazgo de este último para los chequeos de moral, acobardamiento y prioridad del blanco.

**Detonadores Termales:** Siguen las reglas de las granadas de perforación, pero incrementa la fuerza del usuario hasta 7 en lugar de 6.

**Escudo de Energía:** Le proporciona al

portador una tirada de salvación invulnerables de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

**Espada Láser:** Una miniatura equipada con una Espada Láser cuenta como una Criatura Monstruosa en combate cuerpo a cuerpo.

**Granadas de Conmoción:** Siguen las reglas de las granadas de fragmentación.

**Holo-Capa:** Mientras el usuario no esté en combate cuerpo a cuerpo, inflige una penalización de -1 al Liderazgo de cualquier unidad enemiga que se encuentre a menos de 30 cm.

**Lanzamisiles:** El lanzamisiles puede lanzar misiles de dos tipos: de



Batalla de Kashyyyk Foto obtenida de la Wookieepedia.

## Lista de Ejército

### Factor de estrategia

El factor de estrategia del Ejército Clon es de 2.

### Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar ocho soldados clon.



*El Comandante Cody fue el líder del 7º Cuerpo Aereo durante las Guerras Clon, y sirvió junto al General Kenobi durante mucho tiempo hasta la Gran Purga Jedi. Foto obtenida de la Wookieepedia.*

### Cuartel General

#### Oficial Clon

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Teniente	30	3	4	3	3	1	3	2	8	-
Capitán	40	3	4	3	3	2	3	2	9	-
Comandante	50	3	4	3	3	3	3	2	10	-

**Escuadra:** 1.

**Equipo:** Un comunicador y una carabina blaster.

**Opciones:** Puede escoger equipo de la armería del Ejército Clon.

fragmentación y de penetración (siguen las reglas habituales para este tipo de misiles). Además, estos misiles están guiados por un sofisticado sistema de sensores y un cerebro droide. Esto permite que el misil impacte siempre al objetivo con un resultado de 2+, independientemente de la habilidad de proyectiles de la miniatura que dispara. En caso de que el objetivo sea una aeronave, impactará con un resultado de 5+.

**Sistema de Reconocimiento:** Las miniaturas equipadas con un sistema de reconocimiento tiran 7D6x3 en lugar de 5D6x3 para calcular la distancia a la que puede disparar en los escenarios de Combate Nocturno. Además, se benefician de la regla especial universal *Sentidos Aguzados*.

**Vibroarmas:** Una miniatura equipada con una vibroespada o una vibroalabarda pueden repetir cualquier tirada para herir fallada en combate cuerpo a cuerpo. Además, las unidades equipadas con una vibroalabarda ganan un ataque extra como si tubieran dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

## Podere de la Fuerza

### Podere Activos

**Onda de Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. Después de que se hayan resuelto todos los ataques, coloca la plantilla de artillería pequeña centrada en la cabeza del usuario. Cualquier miniatura enemiga que se encuentre por debajo de la plantilla es alejado 5 cm del usuario. Si no quedan miniaturas enemigas en contacto peana con peana una vez resuelto este ataque, el combate se rompe.

**Empujón de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. Si se obtiene un 6 para



*Mace Windu, Maestro Jedi y miembro del Consejo Jedi. Foto obtenida de la Wookieepedia.*

impactar cuando el usuario realice sus ataques normales, el objetivo de esos ataques atacará con Iniciativa 1 en el turno siguiente de combate cuerpo a cuerpo.

**Ruina de la Fuerza:** Este poder reemplaza la oportunidad de disparar del usuario y requiere que se supere un chequeo de liderazgo para poder usarlo. Un objetivo, que puede ser un vehículo, un vehículo destruido o una criatura monstruosa, que esté a menos de 15 cm es empujado 3D6 cm en la dirección elegida por el atacante. Las miniaturas que queden por debajo del objetivo deben superar un chequeo sacando con 1D6 un valor inferior a su Iniciativa o sufrirán una Muerte Instantánea del mismo modo que si hubiesen realizado un ataque de ¡Victoria o Muerte! Las criaturas monstruosa perderá una herida en vez de sufrir una Muerte Instantánea. Tira por cada miniatura. Los vehículos que se encuentren por debajo del objetivo sufrirán un impacto superficial si su blindaje total es igual o superior que el del objetivo, y un impacto interno si es menor. Si el objetivo es un vehículo y ha sido movido 18 cm sufrirá un impacto interno. En otro caso, sufrirá un impacto superficial.

**Aplastamiento de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. El usuario sacrifica un ataque para hacer un ataque secundario, golpeando con Iniciativa 1, que causa Muerte Instantánea. El usuario solo puede hacer un ataque de este tipo por turno.

**Muro de la Fuerza:** Restringido a la fase de asalto. El usuario sacrifica X ataques para reducir X ataques del objetivo. El objetivo debe estar en combate cuerpo a cuerpo con el usuario.

### Podere Pasivos

**Poder de la Fuerza:** El usuario obtiene +1 a la Fuerza.

**Furia de la Fuerza:** El usuario obtiene la regla especial universal *Asalto Rabioso*.

**Ira de la Fuerza:** El usuario obtiene la regla especial universal *¡No Hay Dolor!*

**Velocidad de la Fuerza:** Se requiere un chequeo de Liderazgo para usar este poder, el cual solo puede activarse en la fase de movimiento. El usuario mueve como si estuviera montado en motocicleta durante el resto del turno. Deberá utilizar los turbopropulsores.

**Escolta:** El oficial clon puede empezar la partida asignado a una escolta formada por una escuadra de 5 soldados clon.

## REGLAS ESPECIALES

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Personaje Independiente:** Excepto si dispone de una escolta, el oficial clon es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40.000. Si su escolta resulta destruida, el oficial clon se convertirá en un personaje independiente y será libre de unirse a otra escuadra.

### 0-1 Líder Jedi

	Pu	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballero	60	4	2	3	3	2	5	3	9	-/5+
Maestro	100	6	3	3	4	3	6	4	10	-/4+

**Escuadra:** 1.

**Equipo:** Sable Láser.

**Poderes:** El líder Jedi debe elegir dos Poderes de la Fuerza Activos y uno Pasivo. El Maestro Jedi puede escoger hasta dos Poderes Activos o Pasivos adicionales.

**Opciones:** El líder Jedi tiene acceso a la armería del Ejército Clon. Puede escoger llevar una montura nativa por +15 puntos (por lo que pasaría a



El Maestro Obi-Wan Kenobi fue uno de los líderes Jedi más famosos durante las Guerras Clon. Foto de la Wookieepedia.



Los Comandos Clon tuvieron un tratamiento diferente a los clones normales, ya que poseían una mayor independencia y creatividad y fueron entrenados personalmente por Jango Fett. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

considerarse como unidad de caballería).

## REGLAS ESPECIALES

**Aura de Inspiración:** Los Jedi lideraron sin miedo a los clones hacia la victoria en incontables mundos. Como tal, incluso la visión de uno de ellos es suficiente para inspirar a los clones de una resolución mayor. Cualquier unidad clon que tenga línea de visión hasta el Jedi obtiene un +1 a su Liderazgo.

### Elite

#### Equipo de Comandos Clon

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	4	4	3	3	2	4	2	9	3+

**Escuadra:** Un Equipo de Comandos Clon consiste en 4 Comandos.

**Equipo:** DC-7m (Carabina, Francotirador, Lanzagranadas), Pistola Blaster, Vibrocuchillo, Detonadores Termales, Granadas de Conmoción, Granadas de Plasma.

## REGLAS ESPECIALES

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Infiltradores.**

**Tanques de Bacta:** Al menos que toda la escuadra muera, un Comando que haya sido eliminado volverá a la acción al final del turno con una sola herida.

**Vibrocuchillos de Energía:** Todos los ataques realizados por los Comandos en combate cuerpo a cuerpo se consideran *Acerados*, adicionalmente a las reglas especiales de las vibroarmas.

**Escudos Personales:** El sofisticado sistema de escudo personal de los Comandos absorbe automáticamente el primer impacto recibido por cada Comando en cada turno.

**“¡Desplegaos!”:** La escuadra puede dividirse en cuatro Comandos individuales en cualquier momento durante la partida. Si así se hace, se convierten en personajes independientes, aunque no pueden unirse a ninguna escuadra.

### Línea

#### Escuadra de Soldados Clon

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
15	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** Una Escuadra de Soldados Clon está formada por entre 5 y 10 Clones.



Tropas Clon se lanzan al combate en su bautismo de fuego en la Batalla de Geonosis, la primera batalla de las Guerras Clon. Foto obtenida de la Wookieepedia.

**Equipo:** Carabina Blaster.

**Opciones:** Toda la escuadra puede cambiar sus carabinas blaster por rifles blaster por +3 punto por miniatura. Tres clones pueden formar una dotación y llevar un repetidor pesado por +30 puntos, o hasta dos clones pueden cambiar su arma por un lanzamisiles PLX-1 por +15 puntos, o un clon puede cambiar su arma por un repetidor ligero por +5 puntos.

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Ataque Rápido**

**Escuadrón de Lanceros**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
25	3	4	3	3(4)	1	3	1	7	4+

**Escuadra:** Un Escuadrón de Lanceros está formado por entre 3 y 7 Lanceros montados en Motos Aratech 105-K.

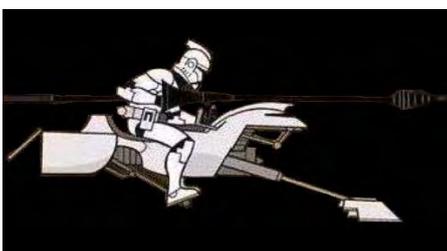
**Equipo:** Lanza de Energía, Pistola Blaster.

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Montados en Motocicleta.**



Un Lancero Clon presto al combate. Imagen sacada de la Wookieepedia.

**Escuadrón BARC**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
28	3	4	3	3(4)	1	3	1	8	4+

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 3 y 7 Clones montados en Motos BARC.

**Equipo:** Dos pares de repetidores ligeros acoplados (disparan como una sola arma).

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Montados en Motocicleta.**

**Jinetes Expertos.**



Miniatura de un soldado clon montado en una Moto BARC de Wizards of the Coast.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	3	4	3	3(4)	1	3	1	7	4+

**Escuadrón de AT-RT**

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 3 y 7 Clones montados en AT-RT.

**Equipo:** Un par de repetidores ligeros acoplados.

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**

**Chasis del AT-RT:** Debido a su pequeño tamaño, el AT-RT es tratado como si el piloto fuera en una motocicleta. Por lo tanto le proporciona +1 a la Resistencia del piloto. Adicionalmente, puede mover 3D6 cm adicionales durante su fase de movimiento y seguir disparando sus armas.



Un AT-RT. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Apoyo Pesado**

**Cañonera LAAT**

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
200	4	12	12	10

**Tipo:** Tanque, Gravitatorio, Rápido, Descubierto.

**Tripulación:** 6 Clones.

**Armamento:** Repetidor trasero, dos repetidores en el habitáculo, cuatro cañones de rayos, dos lanzamisiles.

**Transporte:** Puede transportar hasta 10 miniaturas.

**Puntos de Disparo:** Cualquier miniatura a bordo puede disparar a los lados de la Cañonera LAAT.



Soldados clon embarcando en Cañoneras LAAT. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**Cañonera LAAT/i**

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
240	4	11	11	10

**Tipo:** Aeronave VTOL, Descubierta.

**Tripulación:** 6 Clones.

**Armamento:** Repetidor trasero, dos repetidores en el habitáculo, cuatro cañones de rayos, dos lanzamisiles.

**Opciones:** Puede armarse con dos cañones de rayos adicionales por +60 puntos.

**Transporte:** Puede transportar hasta 10 miniaturas.

**REGLAS ESPECIALES**

**Generador de Escudo:** El LAAT/i posee un escudo que rodea a la Cañonera que le



Vista ventral de un LAAT/i. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

proporciona un blindaje de 12 por todos sus lados. El escudo se desvanece cuando sufra un impacto interno o superficial. El escudo debe ser desactivado para que embarquen o desembarquen las tropas de su interior. Si el escudo ha sido desactivado por fuego enemigo, podrá ser reactivado con un 5+ en 1D6 al comienzo del siguiente turno.

**Escuadrón de Blaze Troopers**

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
15	3	4	3	3	1	3	1	7	4+

**Escuadrón:** Un escuadrón está formado por entre 3 y 6 Blaze Troopers.

**Equipo:** Lanzallamas.

**REGLAS ESPECIALES**

**Clones.**

**Sistemas de Apoyo.**



Imagen de un Blaze Trooper Clon. Imagen obtenida de la Wookieepedia.

**SUMARIO DE ARMAS**

Arma	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Notas
Carabina Blaster	45 cm	3	5	Asalto 1	
Rifle Blaster	75 cm	4	5	Pesado 1	
Pistola Blaster	30 cm	3	5	Pistola	
Rifle de Francotirador	90 cm	5	3	Pesada 1	Acobardamiento, Francotirador
DC-17m Carabina Blaster	45 cm	3	5	Asalto 2	
DC-17m Rifle Francotirador	90 cm	5	3	Pesada 1	Acobardamiento, Francotirador
DC-17m Lanzagranadas	60 cm	8	3	Pesada 1	
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	
Lanzamisiles PLX-1	120 cm	7	3	Pesado 1	Buscador
Lanzamisiles Pesado	150 cm	8	3	Pesado 1	Buscador
Repetidor Ligero	60 cm	4	5	Asalto 2	
Repetidor Pesado	120 cm	6	3	Pesada 3	
Cañón Láser Ligero	120 cm	6	3	Pesada 3	
Cañón Láser Medio	150 cm	7	3	Pesada 2	
Cañón Láser Pesado	150 cm	8	1	Pesada 1	
Cañón de Rayos	60 cm	6	2	Pesada 3	
Turboláser Ligero	180 cm	10	1	Pesada 1, área	

Y, PRÓXIMAMENTE EN ¡CARGAD!...

# CODEx: EJÉRCITO SEPARATISTA



## SABIAS QUE...

En cuanto a las casualidades, una de las más sorprendentes tiene que ver con un maestro de escuela, 20 años dedicado a inventar crucigramas para un periódico. A falta de un mes para el desembarco de Normandía, los servicios secretos aliados descubrieron cómo iban apareciendo los nombres en clave de las diferentes fases de la gigantesca operaciones nada más y nada menos que en el crucigrama del diario londinense "Daily Telegraph". Al maestro se le acusó de espía, pero enseguida hubo que admitir que todo había sido fruto del azar.

El mensaje Verlainé: "En plena espera del día D una insólita emisión de radio anunció el desembarco aliado. La inteligencia británica quedó atónita, y la alemana desorientada ante un hecho que no podía achacar a su servicio de espionaje. Oficialmente se atribuyó a un error de la BBC, pero hasta hoy nadie ha conseguido explicar el origen de aquella voz"

Tras la derrota de Polonia, la mayor parte de productos del campo eran enviados a Alemania. Un inspector polaco que colaboraba con los nazis se dedicaba a visitarlas granjas de cerdos y apoderarse de los animales que iban a ser transportados a tierras germanas. Para ello grapaba unas chapas metálicas en las orejas de los cerdos, en las que figuraba el símbolo del águila nazi, certificando de este modo que pertenecían desde ese momento a los alemanes. Por lo tanto, cualquiera que matase alguno de esos cerdos podía ser de inmediato condenado a muerte, acusado de destruir una propiedad del Reich. Estas actividades no estaban bien vistas por los polacos y la resistencia se dispuso a darle una lección. El castigo, no por previsible, fue menos significativo. Para que todos supieran de su despreciable fidelidad al Tercer Reich, los guerrilleros le graparon una de aquellas chapas en cada oreja.

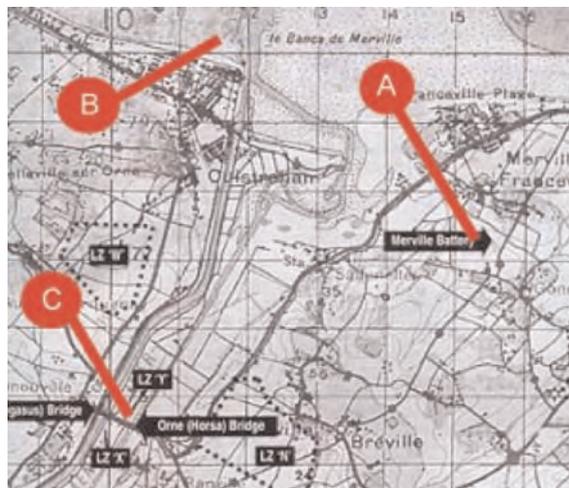
Salten, Judío y húngaro de nacimiento y cuyo verdadero nombre es Sigmund Salzmann, escribió la historia del famoso cervatillo en 1923. En 1933 Ya tuvo un altercado con varios colegas que eran nazis y, tras la anexión de Austria por Hitler en 1938, Salten tuvo que emigrar a Suiza por su condición de judío. Sus libros, y entre ellos "Bambi", fueron prohibidos durante el Tercer Reich.

## EL ASALTO A LA BATERÍA DE MERVILLE

Por: Álvaro López

*En la noche del 5 al 6 de Junio de 1944 la 6th division de paracaidistas británicos comenzó la invasión de la Francia ocupada. Tomando tierra con paracaídas y planeadores, estos hombres se convirtieron en las primeras fuerzas aliadas en abrir brecha en el muro atlántico de Hitler.*

Aunque la misión más famosa fue la protagonizada por la compañía del Major John Howard de los Oxes & Bucks tomando los puentes del río Orne y el canal del mismo nombre. Una menos conocida, pero igual de importante fue la protagonizada por el 9º batallón de paracaidistas, con el asalto a la batería de Merville.



Zonas de lanzamiento de las tropas paracaidistas británicas (A: Batería de Merville)

La batería de Merville era una serie de emplazamientos situados a 3 millas de Ouistreham. La batería estaba construida cerca de la costa, y podía disparar contra la playa Sword, el área de desembarco designado para la 3ª división británica en la mañana del 6 de Junio. El mapa muestra el emplazamiento de la batería de Merville (A), la playa Sword (B) y el punto donde el Mayor Howard aterrizó con sus tropas (C). La batería estaba formada por 4 cañones artilleros de gran calibre (se creía que eran de 155mm), cada una emplazada en un bunker de hormigón con las puertas de acceso de acero. El lugar estaba rodeado por alambradas, ametralladoras pesadas, campos de minas y trampas antitanque y defendido por una guarnición de 200 hombres.

El 9º batallón de la 3ª brigada paracaidista tenía la orden de tomar la posición antes de la mañana del 6 de Junio. Bajo el mando del teniente coronel Terence Otaway, el batallón estaba formado por más de 500 hombres, se le asignó un grupo de ingenieros reales, para ayudarles a romper el perímetro y demoler los bunkers después del asalto.

El plan de ataque requería que un destacamento del 9º batallón asegurase la zona, estableciese una base para el asalto y crease ataques de diversión para entretener a las tropas alemanas y frenar la llegada de refuerzos, así como distraer a las

dotaciones de los cañones FLAK para permitir la llegada del resto del batallón.

El asalto a la batería debía tener lugar en el momento en que llegasen los ingenieros.

Cincuenta hombres en 3 planeadores debían tomar tierra y sin dilación asaltar y tomar las posiciones. Estas tropas se pintaron unas tibias y una calavera en sus denison con pintura luminiscente, justo antes de subir, según contaba un veterano de esta fuerza, para prevenir los disparos de las fuerzas amigas.

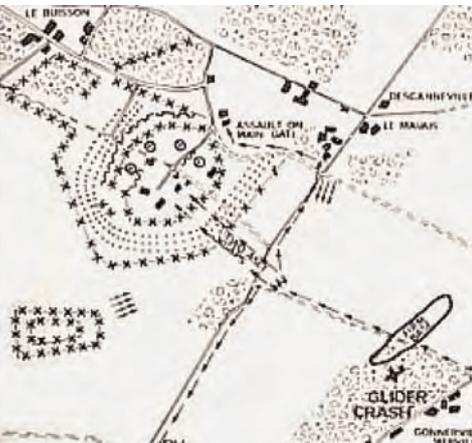
Cuando el asalto terminase, satisfactoriamente, se debía lanzar una bengala al aire, justo antes de que amaneciese. Si la Marina Real no veía esa bengala en el momento designado, debían destacar un barco para que bombardease las posiciones y permitir el desembarco de las tropas británicas. Este plan de contingencia, diseñado para silenciar los cañones allí emplazados, no tenía visos de ser efectivo, y era necesario que los paracaidistas llevasen a buen término su asalto para proteger el desembarco en Sword.

El aterrizaje estaba programado que empezaría a las 00.20, el primer paso era reorganizar al batallón,



*foto del servicio de reconocimiento del área de la batería de Merville*

asegurar la zona y llevar a cabo un reconocimiento del emplazamiento de la batería, el grupo de reconocimiento debía buscar la mejor ruta hacia la batería, informar al mando de la situación y guiar a los grupos de paracaidistas (que llegarían sobre las 00.50) hacia el punto de reunion. También iban equipados con detectores de minas, para limpiar el perímetro del objetivo.



*Diagrama de la zona de la batería de Merville, con los detalles de alambradas y campos de minas*

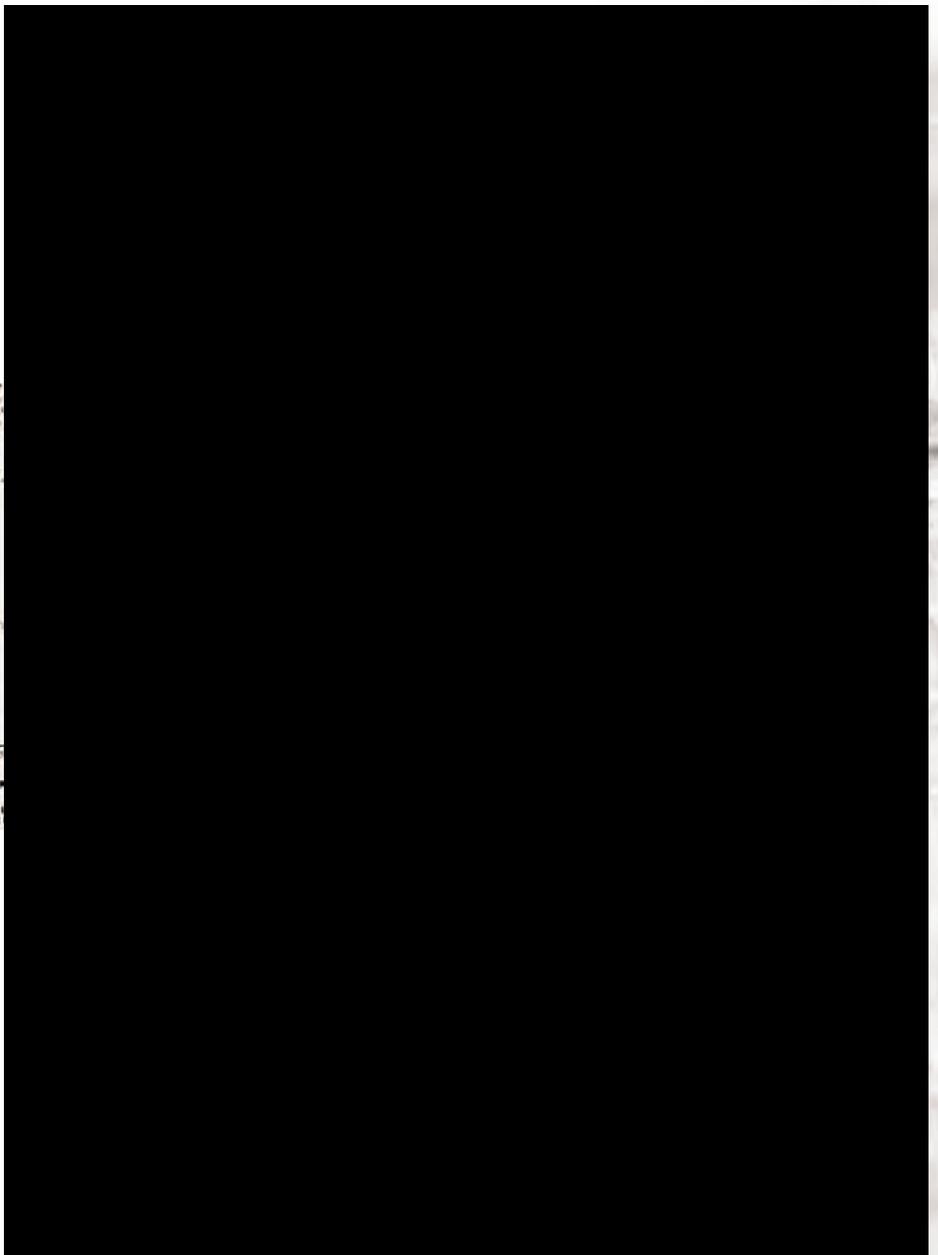
El ataque no comenzó bien, los paracaidistas no tomaron tierra en las zonas señaladas. Sólo 150 hombres del 9º batallón se reunieron con el teniente coronel Otaway para el asalto.

Los 32 dakotas que llevaban los 540 hombres, el cuerpo principal del 9º batallón, debían llevar a las tropas hasta la zona donde debían dejarse caer en paracaídas, cuando estaban llegando los cañones AntiAéreos alemanes comenzaron a hacer su labor, el fuego era muy denso y muchos de los pilotos sorprendidos por la densidad de este y también debido a las maniobras evasivas retrasaron la señal

para que los paracaidistas se lanzasen de los aviones, debido a esto y a la dispersión de los dakotas, intentando evitar el fuego enemigo, las tropas paracaidistas fueron dispersadas por una zona demasiado amplia. Unos pudieron lanzarse en el momento oportuno y gracias al arrojo de los pilotos que los transportaban llegaron a las zonas indicadas, no obstante muchos de ellos no pudieron lanzarse, como ya se ha comentado, debido a las maniobras evasivas de los pilotos, que hacía muy peligroso saltar del avion. De los 20 hombres que saltaron del dakota del teniente coronel Otway sólo se reunieron con él 7.

Para empeorar la situación, ni los ingenieros, ni los explosivos, ni los

vehículos, ni los cañones, ni morteros, ni las vickers que debían llegar mediante planeadores pudieron ser encontrados. El único apoyo que tenía esta pequeña fuerza era una Vickers, deberían asaltar las posiciones sin apoyo alguno y destruir los bunkers de alguna ingeniosa manera. No obstante los hombres se movieron a sus posiciones y se prepararon para el asalto. Como más tarde diría Otway para describir la situación: “ era cuestion de moverse hacia atrás o hacia delante, y retirarse no es una posibilidad para un regimiento de paracaidistas”



*Mapa del área de la zona de Normandía donde los paracaidistas británicos tenían sus objetivos (W,N,K y V son las zonas de aterrizaje "Landing Zones")*

# FLAMES OF WAR.

Los hombres de Otway en sus posiciones, pudieron ver como aterrizaron dos planeadores (el tercero fue forzado a volver a Inglaterra). Uno de ellos evitó a las baterías y aterrizó a 500 yardas de la alambrada, cerca de las tropas de Otway. El segundo, alcanzado por un cañón antiaéreo, aterrizó a más de media milla.

contra los británicos que debían desembarcar en Sword. Los bunkers no podían ser destruidos, no disponían de cargas de demolición, no obstante usaron sus bombas gammon para destruir los cañones.

El precio fue alto, con 75 bajas (entre muertos y heridos). Después del asalto el batallón estaba compuesto por algo menos de 80 hombres, pero más

Durante el caos siguiente del Día-D los alemanes reocuparon las posiciones de la batería y rearmaron en un tiempo récord los 4 bunkers y obviamente comenzaron a abrir fuego. Un mensaje fue enviado al Mayor-General Richard Gale, comunicándole que la batería estaba abriendo fuego y que se asegurase de que el objetivo seguía en poder de los aliados. El mayor envió a la 4ª y 5ª compañía del comando Número 3.

En el asalto se encontraron un número muy reducido de alemanes, la guarnición era muy pequeña para defender la batería, no obstante estos lucharon hasta la muerte. Las bajas entre los comandos fueron muy pocas, no obstante la baja más amarga para el 3º comando fue la del Mayor John Pooley. Poco después, un contraataque causó grandes pérdidas entre los comandos.

La necesidad de un ataque con comandos a esa posición no queda clara, murieron muchos en el contraataque alemán posterior, estas tropas no iban equipadas para poder destruir los nuevos cañones. Incluso no queda claro si el ataque contra esta batería era necesario, no podían haber realizado ninguna acción contra el desembarco, y la toma posterior de esta no hubiese sido difícil, de hecho, si no se hubiera hecho el asalto, las armas que contenían los bunkers al principio no hubiesen sido efectivas contra las tropas aliadas. No obstante es muy fácil hacer conjeturas y planes a posteriori, una vez que se conoce el contenido de los bunkers, es fácil decir que no era necesario el asalto.

Aún hoy en día la batería de Merville sigue en pie, los bunkers están cubiertos de césped en su mayor parte e incluso los cráteres de los bombardeos tienen un hermoso color verde. Viendo esto es imposible imaginarse lo que los paracaidistas y los comandos tuvieron que sufrir en esa zona.

*Esquema que usaron los paracaidistas británicos para el asalto a la batería*

Por desgracia en esos planeadores no había armas de apoyo, sino más paracaidistas, que no vinieron nada mal para el asalto, pero unos morteros o algún cañón no les hubiese venido nada mal. Aún teniendo en cuenta que los del segundo planeador tenían que reunirse con ellos, el asalto comenzó inmediatamente. Los alemanes opusieron una férrea resistencia y causaron severas bajas.

El asalto comenzó a las 04:30, el caos de la lucha duró unos 20 minutos, una vez que los alemanes se rindieron. Los alemanes fueron pillados desprevenidos, no se esperaban el asalto y las tropas de guardia o bien dormitaban en sus garitas o estaban demasiado entretenidos en otros quehaceres. Una vez tomadas las posiciones enemigas, se dispusieron a destruir los cañones, los cuales para su sorpresa no eran de 155mm sino de 100mm y no disponían de munición explosiva, lo cual hacía que estos cañones fuesen completamente inútiles

hombres se fueron incorporando al batallón en los días siguientes, conforme iban encontrando el camino desde los sitios desde donde habían tomado tierra.. sólo 22 alemanes fueron capturados. El área de la batería era una carnicería, y el particular hedor que la circundaba nunca se les olvidaría a los supervivientes, una mezcla de tierra mojada, humo, carne quemada y cordita.

Los muertos fueron enterrados a lo largo de las cunetas de la carretera a Merville,

El asalto fue una demostración de coraje y habilidad por parte de los paracaidistas británicos. Del éxito de la misión dependían muchas vidas, y aunque murieron muchos paracaidistas se salvaron muchos más infantes en el asalto a la playa Sword, cosa que no ocurrió en otras playas, como la de Omaha o en el desembarco del Dieppe



*Vista general de la batería Hoy en Día*

## ASALTO A LA BATERÍA DE MERVILLE,

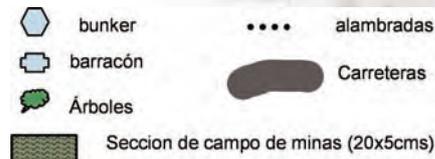
### Escenario para FLames Of War

Por Alvaro López y Enrique Ballesteros

El asalto a la batería de Merville fue llevado a cabo por paracaidistas británicos de la 6th airborne, en concreto el 9º batallón, tal y como se explica en el artículo anterior.

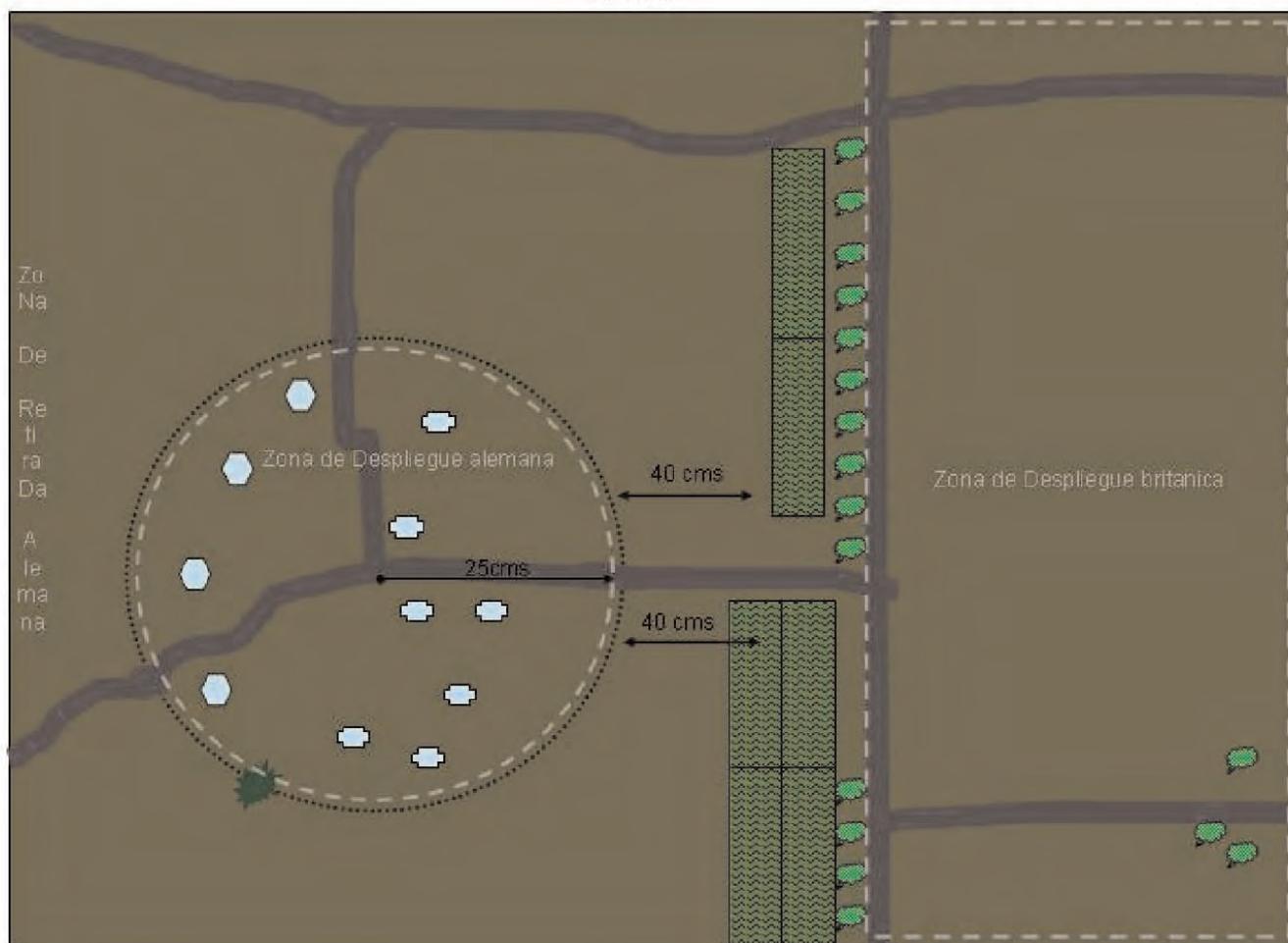
Las reglas para la mision son:

- *Combate nocturno*
- *Reservas (que se indicarán como hacerlas)*
- *Las tropas con las que se hace el asalto deberán seguir las indicaciones que se detallan*
- *La mesa es de 150cms.x150cms*



LA escenografía del la mesa se debe representar tal y como se explica en el diagrama inferior

150 cms.



### Reglas Especiales del Escenario

\*-Las fuerzas de asalto británicas serán organizadas como una compañía de paracaidistas (NO de planeadores), pero sólo podrá estar compuesta por infantes, ni vickers, ni morteros ni ingenieros y por supuesto ni support platoons ni weapons platoons

-La fuerza de paracaidistas británicos está compuesta en su totalidad por infantería, excepto por una Vickers, esta tiene coste 0, se desplegará junto a un pelotón, y formará parte de él hasta que decida separarse, no tendrá mando, pero funcionará como si lo tuviera, NO se cuenta como un mando adicional

- El jugador aliado dispone de un pelotón de paracaidistas adicional, este pelotón representa los paracaidistas rezagados que se han ido concentrando en la linde de la carretera en su zona de despliegue, este pelotón entra a partir del 3º turno, y sólo cuando uno de los pelotones desplegados desde el principio de la partida esté por debajo del 50%, este pelotón no entra desde el borde de la mesa, sino, desde el cruce de caminos situado entre los 2 conjuntos de campos de minas

# FLAMES OF WAR.

\*Las fuerzas alemanas estará organizada con el esquema de Grenadier-Kompanie pero con las siguientes restricciones:

- Las dotaciones de los 4 cañones (una peana por cada bunker) son gratuitas, se podrán usar como un pelotón, una de las peanas hará las veces de mando. A todos los efectos serán tratados como granaderos alemanes con las modificaciones del escenario.

- Los cañones no pueden usarse para disparar, son cañones de artillería a larga distancia.

-La fuerza de defensa alemana estara compuesta SOLO por infantería y no podrán tener ningún vehículo de



sólo un pelotón podrá salir de cada barracón, debiendo elegir en el momento del despliegue que pelotones están en que barracón. Estos barracones no pueden ser ocupados por infantería para disparar desde dentro a menos que estén vacíos, esto quiere decir, que las reservas ya hayan salido de los mismos.

El atacante es el jugador que lleve la compañía de paracaidistas



ningun tipo, tampoco tendrán acceso a los Support platoons, los únicos pelotones que se podrán incluir en las fuerzas de defensa serán ametralladoras y morteros, además obviamente de la infantería, se organizará con el esquema de Grenadier-Kompanie. Y tendrá un valor aproximado del 70% del valor total del ejército atacante.

- Las tropas de defensa alemanas estarán consideradas como Confident Trained, no confident Veteran, no obstante seguirán costando los mismo puntos.

- Las reservas alemanas empezarán a llegar a partir del turno 5 o en el momento en el que el aliado empiece a disparar, lo que ocurra antes (usando las reglas normales de reservas), los disparos de los francotiradores tendrán reglas especiales de "deteccion", luego detalladas.

- El jugador alemán sólo podrá desplegar dos pelotones al inicio de la partida, los demás entran en reservas, las reservas "salen" de los barracones,

Toda la zona de despliegue alemana está rodeada por alambradas, excepto por los accesos a los caminos y el crater, que tendrá el mismo ancho de un camino, este ancho será el justo el ancho de una peana de infantería.

Todas las tropas alemanas desplegadas desde el principio de la partida estarán en Fox Holes o posiciones preparadas.

Los campos de minas, aunque amplios, no son muy densos y la posibilidad de pisar una mina es relativamente excasa, por esto se modificará en 1 (a favor del jugador aliado) cualquier tirada que deba hacer para atravesar o abrir una brecha en este campo.

## \*Disparos y deteccion:

- Si un francotirador dispara a un independent team que no forme parte de ningún pelotón, y lo elimina, el disparo no se detecta.

- Si un francotirador dispara e impacta a un independent team que forme parte de un pelotón (dá igual si lo elimina o no), o impacta en un independent team y no lo mata, o abre fuego contra un pelotón e impacta (dá igual si lo elimina o no). El pelotón/independent team que ha sido objeto del disparo realizará un skill test, si no lo supera no se habrá percatado de que el disparo a caído a excasos centímetros suyos, en el caso de que lo supere se dará la alarma y se comenzará a tirar por reservas alemanas

- Si lo que dispara no es un francotirador, usease, cualquier otra tropa, los paracaidistas serán automáticamente detectados

- Hasta que no se dé la alarma, los pelotones e independent teams alemanes que tengan (según las reglas de combate nocturno) posibilidad de ver a un pelotón/independent team británico, antes de dispararle tendrán que superar un skill test para comprobar que los ven/ojen y poder dispararles

británicos y el defensor es el jugador alemán.

Las dotaciones de los cañones al no poder disparar sus cañones a tan corto alcance usarán sus armas ligeras.

Los aliados disponen de un bombardeo preliminar.

El área de despliegue alemana es de 50cms de diámetro, con el centro a 50cms. Del borde

La colocacion de los elementos es tal y como se detalla en el diagrama, los bunkers tienen las aperturas de los cañones mirando hacia la zona de retirada alemana, de modo que el campo de vision de las tropas que haya dentro del bunker será de 180° en direccion a la zona de retirada alemana.

En los bunkers SOLO podrán estar las dotaciones de los cañones, ninguna otra escuadra/pelotón/independent team podrá tomar posiciones en ellos.



## INFORME DE BATALLA SOBRE EL ASALTO A LA BATERÍA DE MERVILLE

Por Alvaro López y Enrique Ballesteros

Informe de batalla del asalto a Merville:

Despliegue:

El bando alemán despliega dos pelotones de infantería y el company HQ tal y como se observa en el gráfico.

El bando británico despliega todos sus pelotones con el mando de compañía en el pelotón A, el 2iC en el pelotón D y una peana de ingenieros en cada uno de los pelotones. Con el pelotón C se despliega la Vickers

Bombardeo preliminar: el bombardeo preliminar elimina a un team de cada uno de los pelotones alemanes, todos los pelotones empiezan la partida pinned



Turno 2

Los paracaidistas del PA siguen avanzando, Los teams de ingenieros que acompañan al pelotón B y C se ponen en contacto con un campo de minas., mientras el PC sigue avanzando. La vickers toma posiciones e intenta atrincherarse, pero no lo consigue. El Sniper 2 dispara sobre el pelotón alemán B, lo deja pinned, no consigue baja y los alemanes no superan el chequeo para dar la alarma. El PD limpia el campo de minas que tiene delante.

Turno alemán: consiguen ver al pelotón C y al B, pero no superan el chequeo para "ver/oir" a las tropas, así que no pueden disparar.

Turno 1:

Los paracaidistas británicos, pelotones A, B y C avanzan hacia los objetivos, y el pelotón D con el 2iC se ponen en contacto con la primera sección del campo de minas para en el siguiente turno tirar para limpiarlo. Un francotirador hace un disparo y elimina a un team del pelotón A alemán.

En el turno alemán se recuperan los pinned, pero no los alemanes no sacan ninguna tirada que permitan ver a los pelotones enemigos.



# FLAMES OF WAR.



### Turno 3:

Los paracaidistas británicos siguen su avance, el PD con el 2iC avanzan hasta volverse a poner en contacto con el siguiente campo de minas. Los ingenieros de los pelotones B y C limpian el campo de minas y dejan libre el paso al PB. Los demás siguen avanzando, esta vez ninguno de los dos francotiradores logra impactar.

Los alemanes siguen sin ver casi nada, consiguen detectar al Platoon C y le disparan, pero sin éxito.

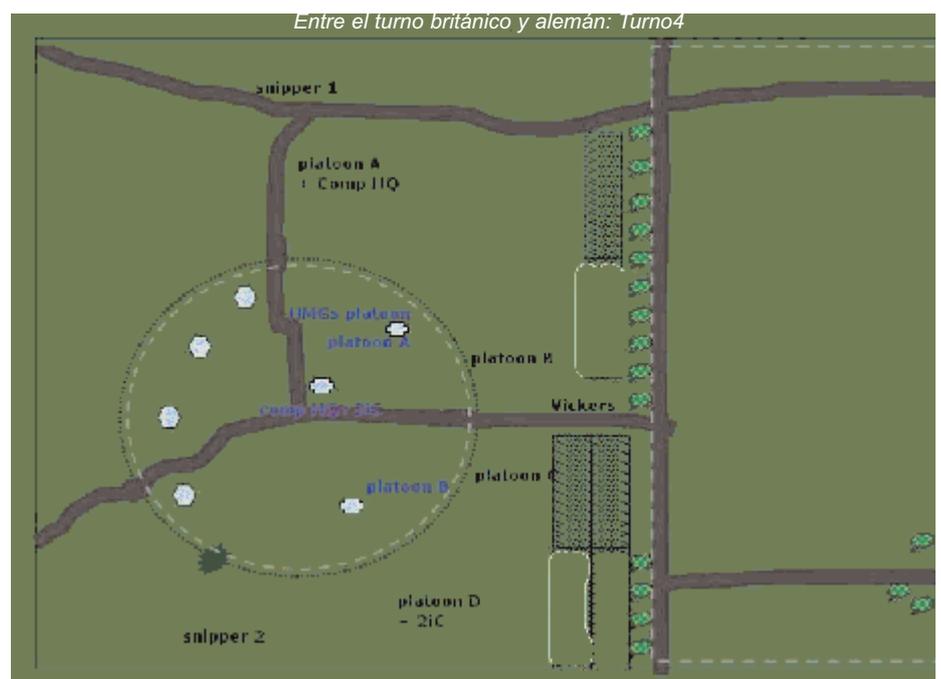


### Turno 4:

El pelotón D consigue limpiar el campo de minas y se abre paso hacia el objetivo. Los pelotones B y C avanzan hacia el enemigo. Es hora de empezar a disparar. El pelotón A y el CompHQ también avanzan

Todos disparan, el pelotón A de los alemanes sufre dos bajas y queda pinned, el pelotón B también sufre impactos pero esta vez sólo una baja, del francotirador, y también quedan pinned.

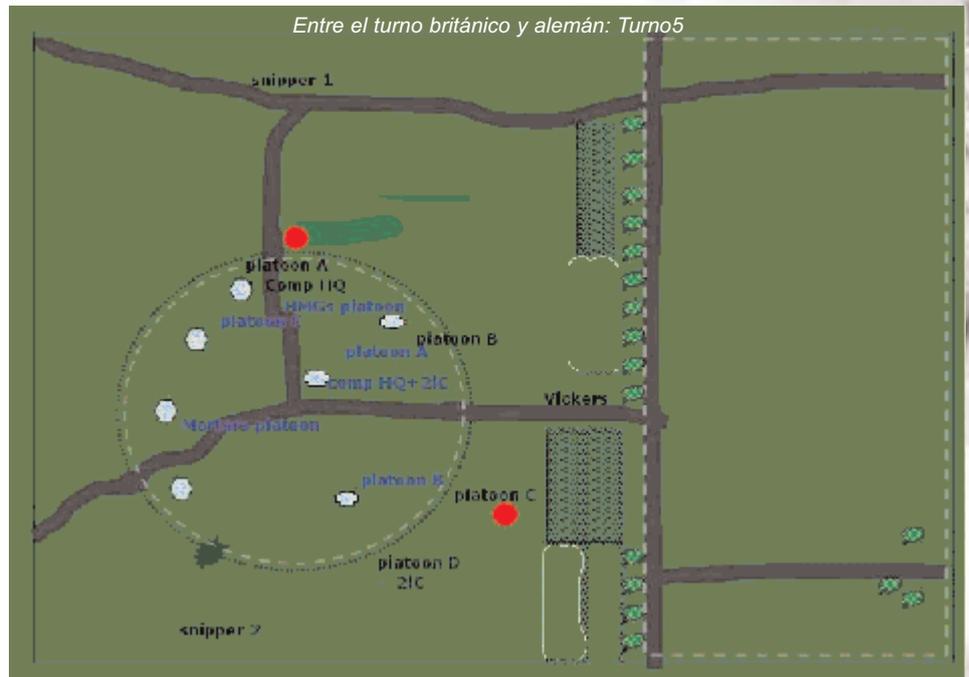
Los alemanes recuperan todos los pinned y de los 4 dados que tiran para reservas sale sólo un pelotón, el jugador alemán decide sacar las HMGs. Los paracaidistas reciben disparos de los pelotones alemanes y tanto el PA como el PC quedan pinned-down.



## Turno 5:

El pelotón A no consigue quitarse el pinned, y prefieren quedarse quietos para contar con el modificador de "going to ground", la Vickers abre fuego contra el pelotón de HMGs y consigue hacerle 3 bajas. El pelotón B y D se acercan a las alambradas y abren fuego contra los pelotones que tienen delante. El pelotón B británicos asalta al pelotón A alemán, saltando por encima de las alambradas, aniquilándolo, no obstante en el proceso el pelotón B queda muy mermado y una vez que gana el combate vuelve a cargar contra el mando de compañía alemán. Lo aniquila, pero quedan sólo dos peanas.. El pelotón C también intenta asaltar al Pelotón B de los alemanes, no obstante en este caso los alemanes tienen más suerte y rechazan el asalto, dejando pinned-down al pelotón C británico.

En el turno alemán, la HMG hace una tirada para averiguar cuanto vé en la oscuridad, pero el 2 que consigue es demasiado poco para ver a nadie



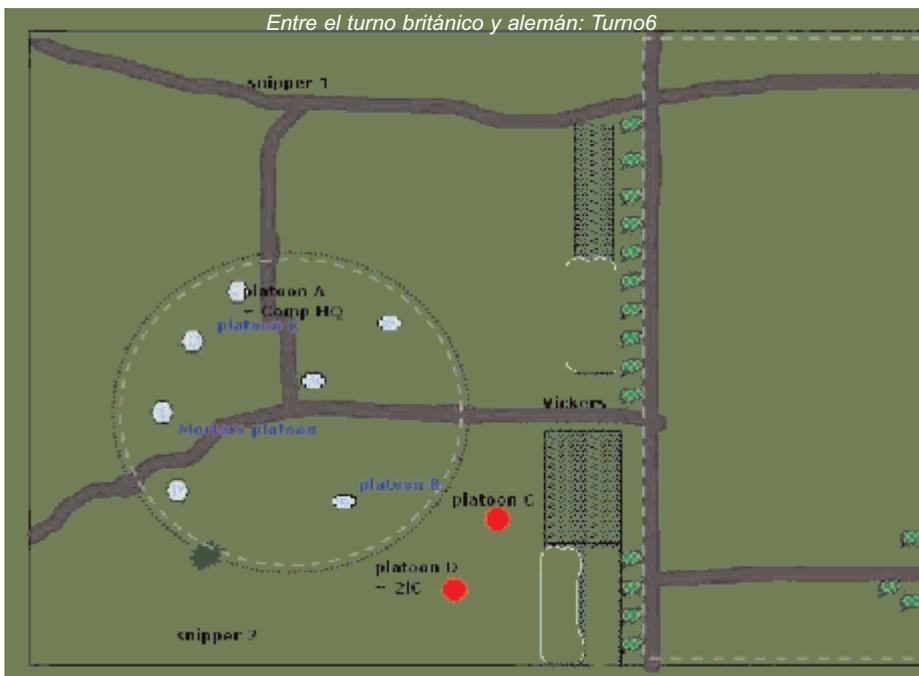
excepto a las dos peanas que quedaban del pelotón B británico, así que aniquila al pelotón. De las reservas alemanas han salido los morteros y otro pelotón de infantería, el pelotón de infantería dispara contra el Pelotón A

causando una baja y los morteros toman posiciones. El pelotón B alemán dispara contra el pelotón D y consigue dejarlos pinned-down.

## Turno 6:

El pelotón A consigue quitarse el marcador de pinned, pero ni el C ni el D lo consiguen. Los disparos de la Vickers y del pelotón C consiguen eliminar al pelotón de HMGs alemanas. El pelotón A dispara y asalta contra el pelotón C alemán y lo aniquila, y vuelve a lanzar un asalto contra el bunker más cercano, sólo 1 de los 8 disparos de los bunkers consigue hacer una baja entre los paracaidistas del pelotón A y el primer bunker es destruido. El pelotón A consolida hacia los siguientes bunkers. Los francotiradores siguen disparando contra los morteros, que han mantenido a raya a estos, dejándolos pinned y no permitiendo que disparasen.

Los alemanes sin ver posibilidad de salir de allí, resisten. Los morteros se recuperan del pinned y esta vez pueden disparar en artillería, lo hacen contra el pelotón D y les hacen una baja, los bunkers disparan contra los asaltantes, pero sólo causan una baja.

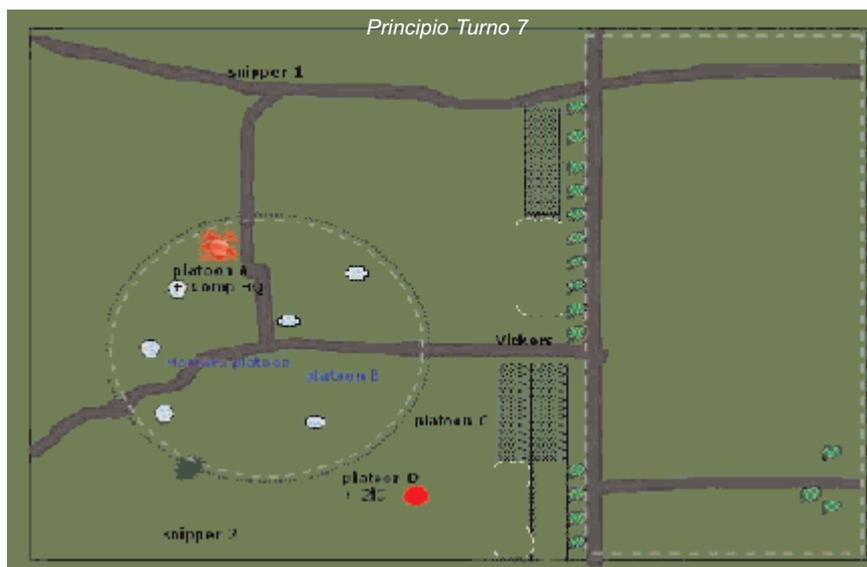


# FLAMES OF WAR.

Turno 7:

El pelotón A asalta contra el siguiente bunker, y lo destruye. El pelotón C se recupera del pinned y dispara contra el mermado pelotón B, así como la vickers, no consigue hacer ninguna baja, pero deja al pelotón pinned. Esta vez los francotiradores vuelven a conseguir dejar al pelotón de morteros pinned-down, matando otro mortero.

La compañía alemana tiene que chequear moral, ya que está por debajo del 50% de pelotones, no lo supera porque no tiene Comp.HQ y los británicos los toman prisioneros. Victoria británica



Los refuerzos que van a entrar en el momento en que un pelotón sea aniquilado, representa el hecho de los "refuerzos" que les llegaron una vez empezado el combate.

El análisis final es que si bien los paracaidistas al ser Veterans y tener atacar de noche, tienen muchas posibilidades, no obstante, no es ni mucho menos fácil llegar, teniendo que atravesar un campo de minas, que en un extremo es de dos plantillas, lo cual requiere ponerse en contacto, tirar para quitar el campo de minas, avanzar de nuevo y volver a quitar otro campo de minas, sólo esto requiere 4 turnos, por lo tanto el avance por ese lateral es más que nada como maniobra de diversion, y para no centrar todas las esperanzas en un flanco, que si se refuerza bien va a resultar imposible pasar. Por el otro lateral mandé a lo que sabía que podía ser el pelotón que tomase las posiciones, como bien luego se demostró, al estar fuera del alcance de disparos (excepto HMGs y morteros), podría llegar virtualmente intacto al CaC contra los bunkers allí asigné al Comp HQ. Por la carretera central lancé a dos pelotones de infantería apoyados por la Vickers, estos serían los héroes, sabía que era importante que estos dos pelotones lanzasen un asalto frontal y desviar la atención de las tropas del lateral derecho, con la Vickers de apoyo tenía esperanzas en que por poco que fuese hiciera algo. Los snipers cada uno a un lado de la zona a asaltar para poder ir asestando pinned a quien fuese necesario

La formación de la tropa alemana estuvo muy bien calculada, al igual que su despliegue, desplegó dos de los tres pelotones de infantería, como dotación de guardia. La defensa fué muy fuerte, y en muchos momentos temí porque la batalla estuviese perdida.

El asalto a través de las alambradas es verdaderamente difícil, el atravesar los campos de minas y luego meterte en el avispero que es el interior de la alambrada, que cuando menos te lo esperas te salen de la reserva unos pelotones y te asaltan, o acaban con un pelotón y rodean al otro. Por suerte (en algunos casos fué determinante) al final y gracias a unas tiradas de dados decisivas que finalmente me dieron la partida, el análisis que sacamos es que ganar esta partida con paracaidistas, aunque los alemanes estén en reservas, tengan menos pelotones y demás modificadores, en el momento en que te detectan, bien ya sea porque hagas reventar una mina mientras limpias una de las secciones, bien porque hagas un disparo con el francotirador y el contrario saque su tirada, o bien, porque no consigas atravesar las alambradas para asaltar es definitivo, esta batalla la ganaron los Red Devils con suerte y estrategia, y esprecisamente lo que hay que tener, ambas cosas son importantes para ganar la partida, una buena estrategia de avance y suerte.

<b>compañía de paracaidistas británicos:</b>
HQ + 2 snipers
Peloton de paracaidistas británicos
1 Vickers (sólo una, ver reglas del escenario)
1 pelotón de ingenieros paracaidistas (asignados una peana a cada pelotón de los anteriores)
<b>Total: 1250</b>

<b>compañía de granaderos alemanes</b>
Company HQ
peloton de infantería de 3 escuadras
peloton de infantería de 3 escuadras
peloton de infantería de 3 escuadras
1 peloton de morteros de 3 secciones
1 peloton de 2 secciones de HMGs
<b>Total: 855</b>

Las listas de ejército que se han usado se adaptan a lo que hubo y usaron en la batalla del asalto. Al ser un escenario específico para representar esto se ha creído conveniente obligar a llevar un tipo de tropa.

La compañía alemana está formada por lo que era la dotación de defensa de la batería, una batería de morteros, unas HMGs de posición (que en este caso se han representado con el pelotón de HMGs) y lo demás pelotones de infantería.

Para representar lo que los paracaidistas tuvieron y su escasez de armamento decidimos organizar una compañía de paracaidistas con el único apoyo de una Vickers con coste 0 y un pelotón de ingenieros, que tal y como hicieron en la batalla, se ha hecho "combat attachemnts" a los diferentes pelotones de infantería (esta es otra regla adicional que se usó para este escenario), pero cada uno de los 4 pelotones de infantería llevaba asignado una escuadra de ingenieros.

# INTRODUCCIÓN

por Namarie

*El cine es capaz de poner cosas de moda, eso está claro. En el caso de películas frikis (ciencia ficción, cómics, fantasía...), una película de cierto tipo tiene a veces repercusiones en forma de juegos de rol, juegos de miniaturas... Una de las películas más esperadas de 2.007, Transformers, ha visto aparecer un juego de miniaturas construibles (al estilo de ¡Piratas!) con los autobots y los decépticons como protagonistas.*

Wizards of the Coast, los todopoderosos señores de Magic (y filial de Hasbro, la que controla entre otros los mundos -de juegos- de Dungeons and Dragons, de Axis & Allies y Star Wars) no podía dejar escapar la oportunidad. Según dicen las malas lenguas, en Wizards se barajaba desde hacía tiempo hacer cartas que fueran miniaturas construibles pero uno de los señores de WOTC se fue para Wizkids donde ahí caló hondo (hay varios juegos de miniaturas construibles, aunque el más popular es sin duda ¡Piratas!). WOTC ha decidido lanzar un juego basado en los Transformers (evidentemente no lo iba a hacer Wizkids, los Transformers son de Hasbro... como Wizards...).

## El trasfondo

Hay tres trasfondos: el de los cómics, el de la serie de TV y el de la película, que es una amalgama de los dos anteriores más muchos elementos nuevos.

Si nos basamos en los cómics (la mayor cantidad de trasfondo), básicamente, hay guerra civil en el planeta natal de los Transformers (Cybertron). Pero gracias a la guerra el planeta se va hacia un cinturón de asteroides y como no hagan algo el planeta se va a tomar tuercas. Los Autobots (los buenos) dicen "vamos a hacerlo nosotros, que los malos son malos y no lo harán". Así que crean una nave, el Arca (de la Alianza...), se meten ahí, destruyen los asteroides (los que hay en nuestro sistema solar), y cuando el tonto bueno de Optimus dice "ahora volvemos y querrán hacer las paces", Megatrón y sus nenes entran en el arca y se montan unos Sanfermines que no veas. Optimus, que no es tan tonto al fin y al cabo, hace llevar la nave hacia la Tierra con la esperanza de que Megatrón muera con ellos. Lógicamente esto es un cómic así que aunque el 90% de la Tierra sea agua, caen en tierra firme (y en los USA, faltaría más), peeeeero hace unos cuantos millones de años. El arca se queda ahí hasta que salta un terremoto en la "actualidad".

En la película (que muchos habréis visto), hay una guerra civil en el



planeta natal de los transformers (Cybertron), y explican de buenas a primeras lo del cubo que da la energía. Todos se lían a buscarlo, pero quien la encuentra es Megatrón (el líder de los Decepticons). Tanto el cubo como Megatrón caen a la tierra y todo pasa desapercibido hasta que, busca que te busca, los malos (y los buenos, los

Autobots) se enteran de que el cubo está ahí. Los malos acuden en tropel para crear un nuevo mundo mecánico y un nuevo ejército, y los Autobots vienen del espacio a coger el cubo antes, y si no pueden, a destruirlo.

El argumento del cómic y de la película no son precisamente los mismos, y han echado por tierra una trama básica que ya existía (incluso los vehículos originales... Bumblebee era un VW escarabajo amarillo en el cómic... de ahí el guiño en la peli). Hasta "matan" a Megatrón (que no está muerto, claro, al final de la peli Starscream se va volando a buscar refuerzos... Megatrón resucitará en la 2, seguro). Pero a lo que nos interesa: y este argumento tan chachi, ¿cómo afecta al juego? Pues DE NINGUNA FORMA. Están los robots buenos, los robots malos, y se transforman de robots a vehículo y viceversa. Y en el juego los robots son los mismos de la peli. Pero tampoco hace falta mucho argumento para el juego...

## Qué se vende

Bueno, el juego sigue el principio de ¡Piratas!. Te compras un sobre donde te viene el reglamento y una especie de tarjetas de crédito troquelables, de las que sacas piezas para montar los



# TRANSFORMERS

vehículos o robots. En principio en cada sobre te viene un Autobot y un Decepticon, el reglamento, una carta con marcadores de acción (verde, rojo y azul) y la carta del Transformer con sus aptitudes y barras de energía. La carta tiene dos caras, la "cara robot" y la "cara vehículo". Cada sobre vale 3'75 euros cada uno (relativamente barato) y con un gasto de, por ejemplo, 19 euros, tenemos cinco Autobots y cinco Decepticons diferentes.

Claro que como son miniaturas aleatorias, es difícil que no tengamos repetidas. Y es que en total hay 26 miniaturas diferentes, y de las cuales ocho (8) son comunes, 8 infrecuentes y 10 son raras. Contando que en un sobre vienen normalmente una común y una infrecuente o rara, es necesario (con suerte) un desembolso de cerca de 100 euros si queremos tener toda la colección de "miniaturas"...

## Las miniaturas

Para abreviar, diremos que son muy malas.

Cierto es que con cartulinas es difícil hacer cosas creíbles, pero no sólo Wizkids ha demostrado por partida doble que es posible (¡Piratas! y el reciente Star Wars CCG) sino que además los vehículos están bien hechos. En cuanto pasan a ser robots... son muy, muy feos. Feos, planos, poco realistas... Ya, es muy difícil conseguir hacer un robot realista con cartulina (y más si queremos que sea un coche). Personalmente, Transformers habría sido mejor un juego de miniaturas coleccionables directamente (al fin y al cabo, cinco Micromachines-transformer no son tan caros).

Como podréis adivinar, en el juego los nenes se pueden transformar de robot a vehículo y viceversa. Si el desmontaje+montaje fuera un proceso sencillo y seguro, no importaría. Sin embargo, si pretendemos ir montando y desmontando los nenes cuando se transforman, a los cinco minutos podemos directamente tirar el Optimus Prime a la basura porque se habrá roto con toda probabilidad. Claro, la alternativa sería disponer de la "forma robot" y la "forma vehículo", y esto en miniaturas comunes vale, pero...

## El manual

Poco más que un Din-A4 por las dos caras. De hecho, por una cara hay sólo diagramas de montaje de todos los nenes, y por la otra más de la mitad no son reglas (dibujo de la carta, dibujo de



*Y es que en todas las miniaturas pasa lo mismo. La forma de vehículo está bastante bien conseguida (como este camión de Optimus), pero la forma de robot deja muchísimo que desear.*



## El juego

Las reglas recuerdan al clásico piedra-papel-tijera. Es decir, coges a tu nene y eliges uno de los tres ataques disponibles (rojo, verde y azul) y colocas el marcador (oculto) encima de la mesa. Tu oponente hace lo mismo. Se desvelan ambos ataques y ocurre "la acción": mira en tu carta si el "color objetivo" de tu ataque es el que ha elegido el enemigo, y si es así haces el efecto que indica. Es decir, si tú eliges "verde", y en tu carta pone que el color objetivo de verde es el azul, si tu oponente ha elegido "azul" le haces lo que ponga en tu carta. Si tu oponente ha elegido "rojo", tú no le haces nada, y si en su "rojo" aparece el verde como "color objetivo", te hace pupita (en la forma en que estés, es decir, tu robot puede estar cascadísimo pero la forma coche estar a tope).



*Encuentra las siete diferencias... Va, sólo siete...*



Esta es la cartita del señor Bonecrusher. Así, por ejemplo, en forma de vehículo si eliges el ataque Verde y tu enemigo elige el Azul le cascás 30 de daño.

Bueno, siempre cabe la posibilidad de que cuando estrenen "Transformers 2" (dentro de tres o cuatro años, seguro) saldrá una ampliación con los nuevos nenes que salgan y versiones más chulas de Megatron, Optimus y compañía. Pero...

## En resumen

Podemos decir sin temor a equivocarnos que "Transformers" es el PEOR juego de "miniaturas" al que hemos tenido el estómago de enfrentarnos. Las miniaturas son feas, coleccionar es difícil, el manual es muy pobre y el sistema de juego es demasiado simple y podría haber dado mucho más de sí.

Si querían hacer un buen juego de miniaturas construibles, los señores de Wizards se podrían haber fijado en otros juegos de miniaturas construibles en el mercado (concretamente Piratas, que hasta la fecha es el juego de miniaturas construibles más entretenido y más de miniaturas que hemos tenido ocasión de probar). Ya sabemos que el público "target" son los niños, pero por favor, que los niños de hoy saben algo más que contar y jugar a piedra-papel-tijera.

Diríamos que quizá los fans de Transformers quieran tenerlos, pero mucho me temo que ni siquiera eso; las "miniaturas" de robots (que es la gracia de los Transformers) son feísimas. No hace falta que os gastéis el dinero. De veras.

Es decir, tienes que pensar qué elegirá el oponente, y elegir un color tal que el color objetivo sea el que crees que elegirá. Esto parece que haga pensar un poco pero salvo en casos finales (cuando sabes que va a cambiar de forma) a las dos partidas deja de haber estrategia y lo mejor es hacerlo al azar.

Traducido, jugar a Transformers es como jugar a piedra, papel, tijera, pero gastándote los euros en unos cartoncitos. ¿Decepcionados? Sigán leyendo, por favor, que aún hay más...

Debéis pensar "hombre, eso es el combate que será simple, pero tiene que haber algo más, movimiento o algo, que los robots a pata no son tan rápidos como en forma de avión o coche". Pues sí, la verdad es que hay movimiento... Los diseñadores del juego, de niños, vieron mucho Barrio Sésamo y les encantaba el entrañable Coco, aquél que nos enseñó a muchos la diferencia entre "cerca" y "lejos". Y dijeron "coñe, ahora que Coco no está, Optimus

debería enseñar lo mismo". ¡Manos a la obra! En este "juego", las miniaturas están LEJOS (long range) o están CERCA (short range). Algunos efectos son diferentes si el objetivo está lejos o cerca. Y otros permiten pasar de cerca, a lejos (o viceversa).

Como veis, una variedad táctica impresionante. Para qué tener conceptos como velocidad, altura, cosas que vuelan o escenografía: no señor... Señores de Games Workshop, para la próxima edición de Warhammer 40.000 un marine estará cerca o lejos de otro marine, si está lejos le dispara, si está cerca le mete collejas. ¡Para qué complicarse la vida, si lo emocionante al fin y al cabo es ver si los marines están CERCA o LEJOS! UOOO, Transformers, qué pasada de juego...

Vale, vale, tenemos que reconocer que hemos exagerado un poco. Realmente cuando hay más de una miniatura en juego (vamos, cuando tienes dos cartoncitos-robots en vez de uno) hay un párrafo que complica la cosa: si Optimus Prime y Megatrón se están pegando (y están cerca), y Ratchet se acerca a Megatrón, automáticamente Raatchet también está cerca de Optimus Prime. Menos mal que nos lo han aclarado, ¿no?

Hay un apartado extra con reglas para multijugador y para tener más de una miniatura por bando (hay coste para cada miniatura...). Es tan complicado como jugar a dados qué jugador tiene la iniciativa, y ese elige una miniatura suya, una del enemigo, y se produce la "acción".

## LO BUENO

- Es barato...
- Es simple, con lo que mucha gente puede jugar sin saber palabras como "táctica".
- En forma no-robótica las miniaturas no están mal.

## LO MALO

- Los robots están muy mal hechos y son muy poco creíbles.
- El juego es malo, simple y basado casi exclusivamente en el azar.
- Las miniaturas no son las clásicas sino las de la película
- Coleccionar es difícil y acabas teniendo 20 copias de la misma "común".
- Está en inglés
- No es fácil de encontrar
- Sobre todo, el sistema de juego es muy, muy, pero que muy mejorable.

## Caos en las calles

Por : Mark Havener (Mordheim Annual 2002) / Traducción : NatxO

Los enfrentamientos entre bandas son algo muy habitual, pero a veces dos o más Capitanes Mercenarios rivales dejan de lado sus diferencias y se alían contra un enemigo común. Mark Havener ha escrito las reglas para librar grandes enfrentamientos en Mordheim en los que tomen parte varios jugadores, así como siete nuevos escenarios.

Estas reglas están diseñadas para jugar partidas de Mordheim no restringidas a tan sólo dos jugadores. ¿Un día sois un número impar de jugadores? ¿Estais deseando librar una pelea mucho más grande y complicada (tal vez como colofón de una campaña)? En este caso, en las partidas de Mordheim para más de dos jugadores podréis encontrar toda la diversión y caos que podais desear.

### Reglas para partidas entre más de dos jugadores

**Tamaño del área de juego:** Las partidas entre más de dos jugadores necesitan, obviamente, un área de juego mayor de lo habitual. Mientras que una partida normal puede librarse en un área de 120x120 cm, las partidas entre varios jugadores precisan un área de como mínimo de 120x180 cm. Esto es muy importante en el momento del despliegue, como se describe más adelante.

**Atacantes y defensores:** En aquellos escenarios en que deba definirse un atacante y un defensor, el defensor es el jugador cuya banda tenga la valoración de banda superior. Si más de una banda tiene la misma valoración de banda, y ésta es la superior, el defensor será aquel cuya banda esté compuesta por más miniaturas. Ai aún así se produce un empate, tirad un dado para determinar quién es el defensor. Tan sólo puede haber una banda defensora, el resto de bandas que tomen parte en el combate serán atacantes.

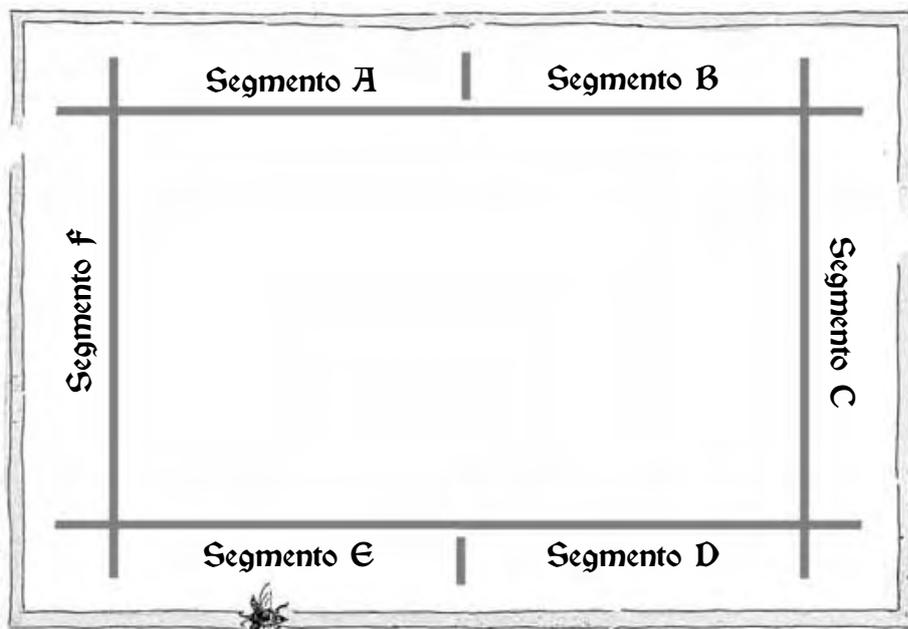


Diagrama 1. Zonas de despliegue de los jugadores.

**Despliegue:** En aquellos escenarios en que haya un defensor, éste desplegará su banda en primer lugar. Para determinar cuál de las bandas atacantes despliega a continuación (o cuál de las bandas despliega en primer lugar si no hay atacantes y defensores), cada jugador tirará 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en desplegar, seguido por el resto de jugadores en orden decreciente de resultados. Cuando toque desplegar, cada jugador deberá elegir uno de los segmentos del borde de la mesa de juego indicados en el Diagrama 1 y desplegar la totalidad de su banda a 15 cm o menos de él. Ningún jugador puede colocar a uno de los miembros de su banda a 15 cm o menos de cualquier miembro de las otras bandas. Hay que tener en cuenta que algunos escenarios poseen sus propias reglas de despliegue (generalmente aplicadas al defensor) que pueden hacer variar el despliegue descrito anteriormente. En estos casos los cambios se indican

claramente en la descripción del escenario.

**Secuencia de juego:** Una vez desplegadas todas las bandas, los jugadores deben determinar la secuencia en que resolverán sus turnos. Para ello, los jugadores deben situarse junto al segmento en que han desplegado y tirar 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en resolver su turno, seguido por el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta su posición alrededor de la mesa).

**Peleas desiguales:** En las partidas de Mordheim con varios jugadores no queda muy clara la definición de *pelea desigual* (página 120 del reglamento de Mordheim). ¡Cualquier enfrentamiento puede definirse como tal si una banda es atacada por dos o más adversarios! Aun así, puede darse el caso de que una banda sea muy superior al resto. Para determinar si alguna banda está luchando de forma desigual debe compararse la banda cuya valoración de banda sea la más baja y compararla con la banda cuyo valor sea el siguiente. Utiliza la diferencia para ver en la tabla de la sección de

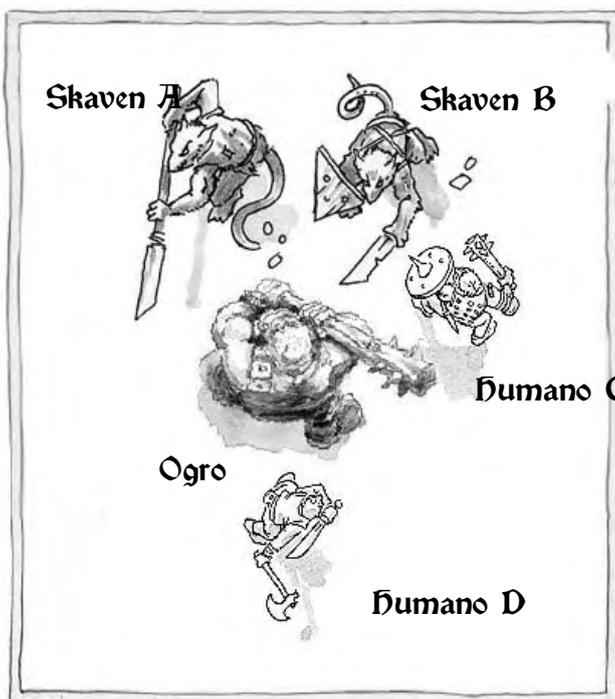


Diagrama 2. Ejemplo de combate entre miniaturas de varias bandas. El Ogro está siendo atacado por dos humanos de una banda de Mercenarios y dos Skavens. Los Skavens combaten durante las fases de combate de su turno y el del Ogro; los Humanos lo hacen durante las fases de combate de su turno y el del Ogro; y el Ogro ataca en las fases de combate de los tres jugadores. Si el Skaven B estuviera en contacto con el Humano C (ambos están en contacto con la misma esquina de la peana del Ogro, por ejemplo) y uno de ellos decidiera atacar a un adversario más asequible, podrían luchar también en la fase de combate del adversario. Hay que tener en cuenta que una miniatura atacando en el turno de un jugador contrario deberá atacar a una de las miniaturas del jugador cuyo turno esté jugándose. Sí, en nuestro ejemplo, el Skaven B no podría utilizar su ataque adicional durante el turno de los humanos para atacar al Ogro, debe utilizarlo para atacar al Humano C.

*pelea desigual* para ver si le corresponde algún bonificador de experiencia a la banda con menor valor de banda, de la misma forma que harías si fuese la banda con menor valor en una partida con dos bandas.

**Disparar al combate cuerpo a cuerpo:** Al contrario de lo que sucede en los combates normales, en las batallas multitudinarias es posible disparar a un combate cuerpo a cuerpo si ninguna de las miniaturas implicadas en el combate pertenece a la banda que está disparando. Los disparos deben seguir dirigiéndose a la miniatura enemiga más cercana, como es habitual (excepto si la miniatura que dispara se encuentra en una posición elevada, como en las reglas habituales). Sin embargo, si el proyectil impacta, debe determinarse aleatoriamente si éste ha impactado al objetivo deseado o a una de las miniaturas trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo.

**Combates entre varios bandos:** En las batallas multitudinarias

es posible que una miniatura sea cargada por miniaturas de dos o más bandas enemigas. En este caso, la miniatura luchará durante la fase de combate de cada una de las miniaturas contra la que esté luchando (ver ejemplo del Diagrama 2). Esto permitirá a una miniatura atacar varias veces en un ciclo de turnos, pero en un caso como éste sin duda la miniatura lucharía con uñas y dientes si hiciera falta.

**Retirada de bandas:** Al contrario que en una partida normal, cuando una banda no supera su *chequeo de retirada* (o todas sus miniaturas quedan fuera de combate), la partida no tiene por qué acabar. Si las reglas no indican unas condiciones de victoria especiales, una partida entre varios jugadores seguirá hasta que tan sólo quede una banda sobre la mesa. El jugador que quede sobre la mesa será normalmente el ganador, aunque en algunos escenarios la banda ganadora puede ser la que abandone antes la mesa de juego tras conseguir su

objetivo.

**Aliados:** En las partidas normales de Mordheim una banda se enfrenta a una banda rival para conseguir un determinado objetivo. Obviamente, en estas condiciones cualquier tipo de alianza es del todo imposible. Sin embargo, en los combates entre varios jugadores, las alianzas no sólo son posibles, sino una necesidad para poder completar algunos escenarios. Una banda intentando por ella sola acabar con un Dragón se encontrará en una posición insostenible condenada al fracaso. Tan solo conseguirá perder varios de sus miembros, sin conseguir su objetivo. Las alianzas se mantienen hasta el final de la partida (por ejemplo, dos bandas pueden aliarse para acabar con una tercera y dividirse el botín al final), o son temporales (muchas veces finalizan de forma repentina y violenta).

Para formar una alianza, un jugador debe declararlo al inicio de su turno. Debe indicar (a todos los

jugadores) con qué banda (o bandas) quiere aliarse y, si estos están de acuerdo, se forma la alianza. No existe límite alguno al número de bandas con que un jugador puede aliarse. Las siguientes reglas especiales deben aplicarse a las bandas y sus aliados: Los miembros de la alianza no se consideran enemigos. Los miembros de una banda pueden correr sin problemas si hay miniaturas de una banda aliada a 20 cm o menos. Las miniaturas obligadas a cargar contra una miniatura enemiga a causa de alguna regla especial (como la *animosidad* o la *furia asesina*) no se verán obligados a cargar contra sus aliados. Sin embargo, un Orco o Goblín que no supere su *chequeo de animosidad* considerará a las miniaturas aliadas como si fueran espadas de alquiler; por lo que si obtienen un resultado de 1 al determinar los efectos de la *animosidad*, cargará o dispararán contra la miniatura amiga (propia o aliada) más próxima.

Los miembros de las bandas aliadas que estén trabadas en combate en el momento de anunciarse la alianza se destrabarán automáticamente. Separa inmediatamente las miniaturas 3 cm. Las miniaturas podrán moverse normalmente a partir de su siguiente fase de movimiento (y las miniaturas *aturdidas* o *derribadas* deben seguir las reglas habituales, etc.).

Iniciar un combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos contra una miniatura de una banda aliada significará la rotura automática de la alianza con esa banda. Hay que tener en cuenta que esto incluye los ataques debidos a un *chequeo de animosidad* no superado. Tus aliados no estarán dispuestos a ser condescendientes como los miembros de tu propia banda.

**Determinación del escenario:** Para determinar el escenario a jugar en una batalla entre varios jugadores, los jugadores pueden decidirlo de mutuo acuerdo o efectuar una tirada de 2D6 en la tabla de la página siguiente:

2D6	Resultado
2	El jugador con la valoración de banda menor elige el escenario.
3	Escenario 7: Cacería de Monstruos.
4	Escenario 4: La Mansión del Hechicero.
5-6	Escenario 1: A la Búsqueda del Tesoro.
7	Escenario 2: Bronca Callejera.
8-9	Escenario 6: ¡Emboscada!
10	Escenario 5: El Estanque.
11	Escenario 3: El Príncipe Perdido.
12	El jugador con la valoración de banda menor elige el escenario.

## Escenarios

### A la búsqueda del Tesoro

Muchas veces varias bandas oyen el mismo rumor sobre un depósito importante de Piedra Bruja y deciden explorar esa sección de la ciudad a la vez, lo cual suele finalizar en una batalla, cuyo vencedor se lleva todo el botín.

### Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm.

### Reglas especiales

Una vez desplegados los elementos de escenografía, se colocarán 1D3 marcadores de piedra bruja por banda para representar la localización de los fragmentos. Cada jugador coloca alternativamente uno de los marcadores, empezando por el jugador que obtenga el resultado mayor en 1D6 y siguiendo por orden decreciente de resultados. Estos marcadores deben colocarse a más de 25 cm. de cualquier borde de la mesa y como mínimo a 15 cm. de cualquier otro marcador de piedra bruja. Hay que tener en cuenta que los marcadores deben colocarse antes de decidir dónde desplegarán las bandas.

Un guerrero puede recoger un marcador de piedra bruja simplemente moviéndose hasta quedar en contacto con la ficha. Un guerrero puede



transportar tantos fragmentos como quiera sin penalización alguna. No pueden pasarse fragmentos entre los guerreros. Si un guerrero lleva uno o más fragmentos de piedra bruja queda fuera de combate, la piedra bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído.

### Despliegue

Los jugadores utilizarán las reglas de despliegue normales (ver Despliegue en las reglas de Caos en las calles).

### Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

### Final de la partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada o se retire voluntariamente. Las bandas que se retiren pierden automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de la partida.

### Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

**+1 por Marcador de Piedra Bruja:** Si un héroe o secuaz está en posesión de un marcador de piedra bruja al final de la partida, obtiene +1 puntos de experiencia.

### Piedra Bruja

Cada banda consigue un fragmento de piedra bruja por cada marcador que tenga en su posesión al finalizar la batalla.

### Bronca Callejera

Las luchas por controlar una zona son habituales entre las ruinas de Mordheim. Cuando varias bandas se enfrentan por controlar el mismo área, invariablemente se produce una monumental bronca callejera en la que las alianzas se forman tan rápidamente como se rompen y los cuerpos ensangrentados cubren las calles. Sea cual sea la banda que finalmente se alce con la victoria, poseerá un área muy grande para buscar piedra bruja.

### Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm.

### Despliegue

Los jugadores utilizarán las reglas de despliegue normales.

### Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).



### Final de la partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada o se retire voluntariamente. Las bandas que se retiren pierden automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de la partida.

### Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

## La Mansión del Hechicero

No todos los edificios en ruinas de la ciudad son casas normales. Algunas de estas estructuras eran el hogar de las personas importantes e influyentes de la ciudad o de ricos mercaderes, y abundan las leyendas que hablan de la existencia en ellas de habitaciones secretas llenas de tesoros. Las bandas han descubierto la localización de uno de estos edificios. Según algunos rumores, su antiguo propietario era conocido por practicar las artes arcanas, lo cual podría explicar el motivo por el que su casa prácticamente no ha sufrido a causa de los pillajes.

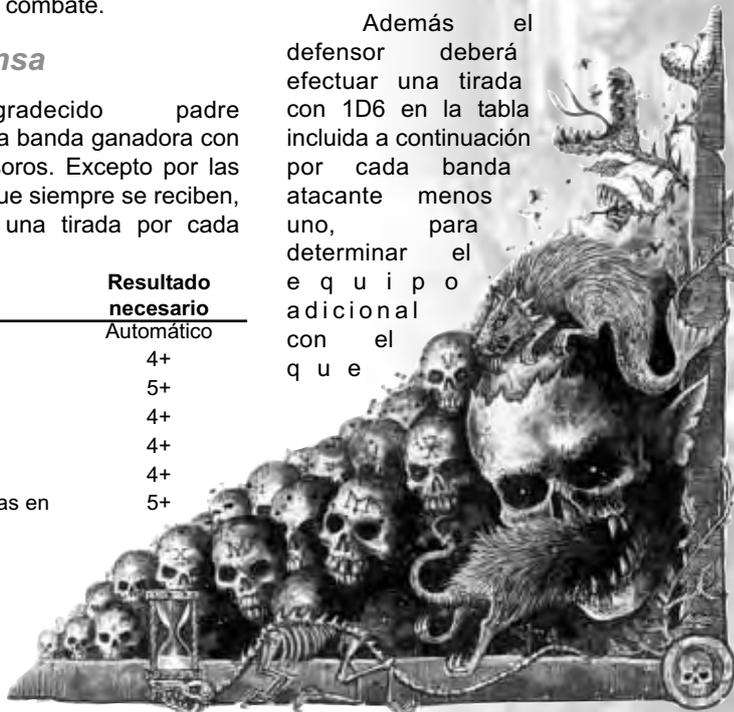
### Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm. El primer edificio debe colocarse en el centro de la mesa y representará el edificio que debe controlarse para conseguir la victoria.

### Despliegue

Uno de los jugadores es el defensor, que será la banda cuyo valor sea el más alto. La banda defensora representa la banda que ha llegado a la mansión en primer lugar. El defensor debe desplegar en el interior de la mansión o a menos de 15 cm. del edificio. A continuación despliegan los atacantes siguiendo el procedimiento habitual.

Además el defensor deberá efectuar una tirada con 1D6 en la tabla incluida a continuación por cada banda atacante menos uno, para determinar el equipo adicional con el que



## El Príncipe Perdido

Los artistas ambulantes muchas veces cuentan historias de la ciudad en ruinas, a consecuencia de las cuales los hijos de las clases más privilegiadas muchas veces ven la ciudad de Mordheim como la oportunidad de vivir una gran aventura romántica. A veces uno de ellos huye de su casa para unirse a una banda de mercenarios con la intención de labrarse un nombre. Estos individuos muchas veces mueren antes incluso de poder llegar a la ciudad; peor aún, de vez en cuando, alguno tiene la suficiente suerte como para llegar hasta ella. Los familiares es posible que se alegren de librarse de él, pero en otras ocasiones un rico mercader o noble es capaz de pagar una suma considerable a quien le devuelva a su hijo sano y salvo, arrancándole de su inevitable destino en Mordheim.

Las bandas han oído rumores de que el hijo de un hombre poderoso está vagando por las ruinas y se ofrece una generosa recompensa por su sano regreso.



### Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm.

### Reglas especiales

El joven que ha huido de su casa debe colocarse inicialmente en el centro de la mesa de juego. Al inicio de cada turno del primer jugador se moverá 3D6 cm. en una dirección aleatoria, hasta que alguien le "rescate". Si un miembro de alguna banda se pone en contacto con él (moviéndose normalmente, no cargando: esta es una excepción a las reglas y representa el hecho de que el joven prófugo no es enemigo de la banda y por lo tanto no puede ser atacado), el chico se unirá a la miniatura y le seguirá a todas partes. Si su "salvador" queda fuera de combate, huye o se retira, el joven se unirá al

siguiente miembro de cualquier banda que se ponga en contacto con él. Si alguien desea atacar al joven, éste tiene el mismo perfil de atributos que un Recluta (consultad la banda de Mercenarios en el reglamento de Mordheim) y estará armado con una espada y una daga. Evidentemente, si el joven muere, la banda vencedora no cobrará recompensa alguna.

### Despliegue

Los jugadores utilizarán las reglas de despliegue normales.

### Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándose en el lugar donde cada banda inicia la partida).

### Final de la partida

La partida finalizará cuando una de las bandas consiga salir de la mesa con el joven prófugo. Esa banda (y todas las bandas aliadas con ella) será la vencedora.

### Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

### La recompensa

El agradecido padre recompensará a la banda ganadora con los siguientes tesoros. Excepto por las coronas de oro, que siempre se reciben, debe efectuarse una tirada por cada objeto.

Objeto	Resultado necesario
5D6 co.	Automático
1D3 espadas	4+
Armadura pesada	5+
Armadura ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 gemas valoradas en 10 co cada una	5+

empieza su banda. Cada objeto puede encontrarse sólo una vez, por lo que si se obtiene algún resultado más de una vez, debe repetirse la tirada. Estos objetos representan lo que la banda ha encontrado hasta ese momento, y su propósito es ayudar a la banda defensora a conseguir la victoria contra varios adversarios.

1D6	Objeto
1	Hombre de Madera
2	1D3 dosis de Raíz de Mandrágora
3	1D3 dosis de Sombra Carmesí
4	Amuleto de la Suerte
5	Reliquia Sagrada (Impía)
6	Ropas de Seda de Catai

Todos estos objetos están descritos en el reglamento de Mordheim, excepto el Hombre de Madera, que se describirá más adelante.

## Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

## Final de la partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada o se retire voluntariamente. Las bandas que se retiren pierden automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de la partida.

## Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

## Tesoro del Hechicero

Al finalizar la partida, la banda vencedora encontrará los objetos indicados en la tabla anterior que no habían sido hallados todavía al iniciarse la batalla. Además, efectúa una tirada en la siguiente tabla para cada objeto para determinar qué más encuentra la banda en su registro de la mansión. Excepto por las coronas de oro, que siempre se

reciben, debe efectuarse una tirada por cada objeto.

Objeto	Resultado necesario
3D6 co.	Automático
Tomo de Magia	4+
Espada de Gromril	5+
Athame	4+
1D3 dosis de Hierbas Curativas	4+
Pergamino de Dispersión	5+
1D3 gemas valoradas en 10 co cada una	5+

## Nuevos Objetos

**Hombre de Madera:** Utiliza los atributos y las reglas especiales de un Zombie, sumando +1 a su Fuerza y +1 a su Resistencia. El Hombre de Madera es un artefacto artificial esculpido en forma humana, pero hecho de madera. Seguirá las órdenes de la banda defensora, pero no dejará en ningún momento la mansión del hechicero, sean cual sean las circunstancias. Obviamente, después de la batalla la banda no podrá llevarse consigo al Hombre de Madera.

**Athame:** Un Athame es una daga de plata especial utilizada en rituales mágicos. Si se utiliza como arma, el primer ataque actuará como una daga normal, pero perderá rápidamente su filo y durante el resto de la batalla sus ataques se resolverán como si fuera un ataque de puñetazo. Un athame puede venderse por 10 co.

**Pergamino de dispersión:** Este pergamino posee un poderoso contra-hechizo. Puede leerse en voz alta inmediatamente después de que el adversario haya conseguido lanzar un hechizo (pero antes de determinar los efectos del mismo) para negar sus efectos. Al utilizarlo, tira 1D6. Si se obtiene un resultado de 4+, el hechizo enemigo será anulado. El pergamino se desintegrará después de su primer uso. Puede venderse por 25+2D6 co.

## El Estanque

Abundan los rumores sobre un estanque en el interior de la ciudad cuyas aguas poseen propiedades mágicas curativas. Los jefes de las bandas creen que estas propiedades curativas se deben a un gran yacimiento de piedra bruja que

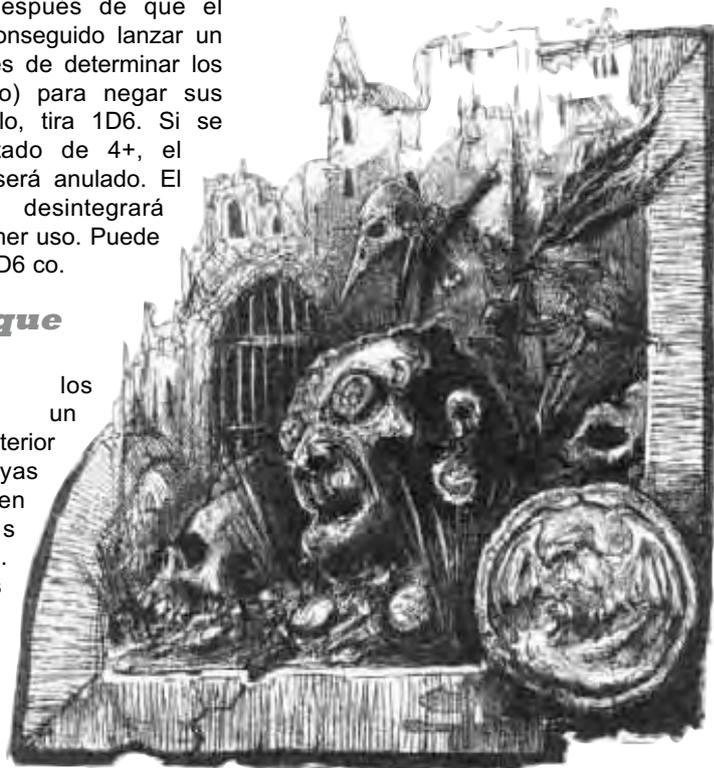
se encuentra bajo sus aguas. Las bandas han sido enviadas a buscar tanta piedra bruja como puedan encontrar en el estanque.

## Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm. El primer elemento que debe colocarse es un estanque de aproximadamente 15 cm. de diámetro. El objetivo del escenario es conseguir toda la piedra bruja que hay en el estanque.

## Reglas especiales

Tira 1D3+3 para determinar el número de fragmentos de piedra bruja que hay en el estanque. El estanque es muy poco profundo y puede entrarse en él. Cualquier héroe que pase un turno entero a 3 cm. o menos del estanque sin hacer nada más que buscar fragmentos de piedra bruja, podrá efectuar una tirada de 1D6 al final de su turno. Si obtiene un resultado de 1 o 2 habrá encontrado uno de los fragmentos que hay en el estanque. Ningún héroe puede buscar fragmentos si se encuentra a 3 cm. o menos de otra miniatura (amiga o enemiga), pues las miniaturas situadas demasiado cerca hacen mover las aguas de tal forma que es imposible ver el fondo. Tan sólo pueden encontrarse tantos fragmentos de piedra bruja como se hayan obtenido en la tirada inicial, por lo que cualquier búsqueda posterior es totalmente inútil.





posesión de un fragmento de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

## Piedra Bruja

Cada banda consigue un fragmento de piedra bruja por cada marcador que tenga en su posesión al finalizar la batalla.

### ¡Emboscada!

La banda defensora ha descubierto recientemente un rico depósito de piedra bruja. Desafortunadamente, ha corrido la noticia del descubrimiento y muchas de las bandas de la ciudad lo están buscando para hacerse con él.

## Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm.

## Reglas especiales

Uno de los jugadores es el defensor, que será quien tenga el valor de banda más alto. Cada uno de los héroes de la banda defensora acarrea 1D3 fragmentos de piedra bruja. No pueden pasarse fragmentos de una miniatura a otra. Si un héroe que lleva uno o más fragmentos queda fuera de combate, la piedra bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído. Cualquier otro guerrero podrá recoger estos fragmentos de piedra bruja caídos con solo ponerse en contacto con ellos.



## Despliegue

Todas las miniaturas de la banda defensora deben desplegarse a 15 cm. o menos del centro del tablero. Las bandas atacantes deben desplegar siguiendo las reglas habituales.

## Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

## Final de la partida

En esta batalla no deben efectuarse chequeos de retirada. En vez de esto, la batalla finalizará una vez jugados 10 turnos o cuando todos los fragmentos de piedra bruja hayan sido sacados de la mesa de juego, lo que suceda antes. La banda que consiga sacar del campo de batalla el mayor número de fragmentos de piedra bruja (o sus héroes estén acarreado más fragmentos al final de la batalla), será la vencedora.

## Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

**+1 por Fragmento de Piedra Bruja:** Si un héroe o secuaz está en posesión de un fragmento de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

## Piedra Bruja

Cada banda consigue un fragmento de piedra bruja por cada marcador que tenga en su posesión al finalizar la batalla.

## Cacería de Monstruos

Las bandas han oído el rumor de que un terrible monstruo ha tenido que abandonar su guarida a causa de la reciente devastación y ha establecido una nueva guarida en el interior de la ciudad. Has oído leyendas sobre este tipo de monstruos y las grandes riquezas que atesoran, por lo que has decidido ir con tu banda a investigar personalmente si los rumores son ciertos.

## Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, una torre u otros elementos adecuados para Mordheim. La batalla tiene lugar en un tablero de 120x180 cm. El primer elemento que debe colocarse es un elemento sin techo bastante grande (de cómo mínimo 15x15 cm.), preferiblemente unas ruinas. Este edificio debe colocarse en el centro del

Una miniatura puede transportar tantos fragmentos de piedra bruja como quiera sin penalización alguna. No pueden pasarse fragmentos de una miniatura a otra. Si un héroe que lleva uno o más fragmentos queda fuera de combate, la piedra bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído. Cualquier otro guerrero podrá recoger estos fragmentos de piedra bruja caídos con solo ponerse en contacto con ellos.

## Despliegue

Los jugadores utilizarán las reglas de despliegue normales.

## Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

## Final de la partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada o se retire voluntariamente. Las bandas que se retiren pierden automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de la partida.

## Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

**+1 por Fragmento de Piedra Bruja:** Si un héroe o secuaz está en

tablero y representa la nueva guarida del monstruo.

## Reglas especiales

El monstruo debe situarse en el interior de su guarida, que es el edificio colocado en el centro de la mesa. El monstruo no es más que una cría, y su perfil refleja este hecho. Además, su vida anterior en las cavernas bajo la ciudad le ha impedido aprender a utilizar sus alas, por lo que, al contrario que la mayoría de monstruos, esta bestia no puede volar. El monstruo no abandonará su guarida bajo ninguna circunstancia, aunque utilizará su aliento contra cualquier miniatura que se encuentre a su alcance y pueda ver y, evidentemente, atacará a cualquier miniatura que entre en su guarida. Si le es posible, cargará contra todas las miniaturas que entre en su guarida. Su turno se resolverá antes que el de la banda que actúe en primer lugar, aunque no podrá hacer nada hasta que alguien se acerque a su guarida. Para los atributos del monstruo consulta el apartado de Bestias Monstruosas de Mordheim.



## Despliegue

Las bandas deben desplegarse siguiendo las reglas habituales.

## Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

## Final de la partida

Cuando una banda (o más de una si los jugadores han decidido compartir el tesoro del monstruo) sea la única que tenga alguna miniatura a 15 cm. o menos de la guarida del monstruo, y éste haya quedado fuera de combate, la banda se proclamará vencedora. Si dos o más jugadores han decidido compartir el tesoro, deben decidir cómo hacer el reparto. Si no llegan a ningún acuerdo pacífico, ¡deberán utilizar métodos más convincentes!

## Experiencia

**+1 Sobrevive:** Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

**+1 Jefe Vencedor:** El jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

**+1 por Enemigo Fuera de Combate:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

**+1 por Herir al Monstruo:** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada herida que inflija al monstruo.

**+2 por Dejar al Monstruo Fuera de Combate:** El héroe que deje al monstruo fuera de combate conseguirá +2 punto de experiencia adicionales.

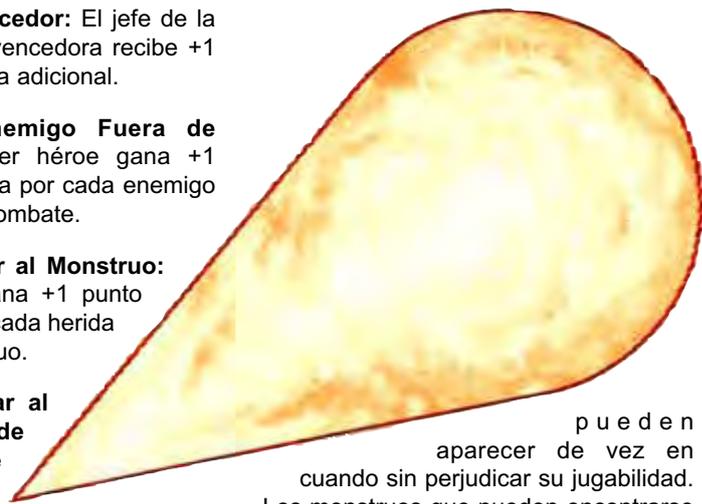
## Tesoro del Monstruo

El monstruo ha trasladado su tesoro a su nueva guarida. A causa de su edad, el joven monstruo todavía no ha acumulado un tesoro tan grande como los suelen tener los miembros adultos de su raza. Aún así, ha amasado una respetable cantidad. La banda que haya ocupado la guarida al final de la batalla podrá registrarla para encontrar el tesoro. Debe efectuarse una tirada en la siguiente tabla para cada objeto para determinar qué más encuentra la banda en su registro de la mansión. Excepto por las coronas de oro, que siempre se reciben, debe efectuarse una tirada por cada objeto.

Objeto	Resultado necesario
5D6 co.	Automático
Artefacto Mágico	6+
1D3+1 fragmentos de Piedra Bruja	4+
Hacha de Gromril	5+
Armadura Pesada	5+
Armadura Ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 Espadas	4+
Joya valorada en 10x1D6 co	5+
1D3 gemas valoradas en 10 co cada una	5+

## Bestias Monstruosas de Mordheim

Las batallas normales de Mordheim no son adecuadas para incluir los grandes monstruos que habitan en el mundo de Warhammer. ¡Una banda normal de Mordheim apenas sería un aperitivo incluso para una cría de Dragón! A causa del carácter especial de las partidas con más de dos jugadores, con sus alianzas y sus objetivos más amplios, estas criaturas



pueden aparecer de vez en cuando sin perjudicar su jugabilidad. Los monstruos que pueden encontrarse en Mordheim son más pequeños que sus equivalentes de Warhammer, pues representas criaturas que han vivido en las cavernas situadas bajo la ciudad, eran exhibidas en el famoso Zoo Imperial de Morheim o no son más que crías de su especie que se han visto forzadas a abandonar su nido y han decidido establecer su guarida entre las ruinas de la ciudad. Los jugadores que quieran incluir monstruos en sus partidas de Mordheim pueden jugar al escenario Cacería de Monstruos que se muestra más adelante en este documento, o crear sus propios escenarios utilizando estas reglas. Si se desea puede elegirse el tipo de monstruo que va a cazarse; de lo contrario puede determinarse de forma aleatoria en la siguiente tabla:

1D6	Monstruo
1	Cría de Hidra
2	Cría de Dragón
3	Cría de de Serpiente Alada
4	Cría de Grifo
5	Cría de Hipogrifo
6	Cría de Quimera





La Hydra de Reaper es una buena alternativa para representar a la Cría de Hydra en las partidas de Mordheim. Foto de la web oficial de Reaper Miniatures.

## Cría de Hydra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	0	4	4	5	3	5	8

### Reglas especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño, una cría de Hydra es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Tirada de salvación:** Las escamas de la cría de Hydra no son tan resistentes como las de una Hydra adulta, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Hydra tiene una tirada de salvación de 6+ que no debe modificarse según la Fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

**Arma de aliento:** Cuando la cría de Hydra respira, de sus bocas salen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si la cría de Hydra está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluido al final de este artículo con el borde estrecho en contacto con una de las bocas de la Hydra; cualquier miniatura en contacto con la plantilla resultará impactada con 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de Fuerza 3, que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego de la Hydra es demasiado débil para dañar a los edificios circundantes sin una exposición elevada,



por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

**Cabezas cortadas:** Cada herida sufrida por la Hydra representa que una de sus cabezas ha sido cercenada, por lo que cualquier herida sufrida por la Hydra (heridas no salvadas y no regeneradas) reducirá su número de Ataques en 1. Además, la pérdida de cabezas debilita la potencia de las llamas de su aliento, por lo que cada 2 heridas sufridas por la Hydra, la Fuerza de los impactos causados por su aliento se reducirá en 1 (hasta un mínimo de 1). Así, si la Hydra a sufrido 3 heridas (no salvadas ni regeneradas), podrá efectuar 2 Ataques y su aliento causará impactos de Fuerza 2.

**Regeneración:** Todas las Hydras poseen la habilidad de regenerar las cabezas que le han sido cortadas. Algunas pueden hacerlo inmediatamente, mientras que otras pueden necesitar horas o incluso días para reemplazar una cabeza. Para representar esta habilidad, al final de cada turno de cuerpo a cuerpo tira 1D6 por cada herida que la Hydra haya sufrido ese turno. Si se obtiene un 4+, esa herida se habrá regenerado. Por cada herida regenerada la Hydra recuperará una de las heridas sufridas. Si la Hydra pierde su última herida efectúa la tirada por regenerar antes de determinar los efectos de la herida. Si logra regenerar la herida no debe efectuarse tirada para determinar su gravedad.

**No se retira:** La Hydra es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarla a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo de la Hydra es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Hydra, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que la Hydra pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques

queda reducido a 0 por esta causa, la Hydra no podrá atacar hasta que se recupere).



Este Dragón es de Blacktree. Esta marca de miniaturas también tiene modelos que pueden servir para representar los monstruos que pueden salir en el escenario de Cacería de Monstruos. Foto de e-Minis.

## Cría de Dragón

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	5	5	5	6	4	7

### Reglas Especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Dragón es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Tirada de salvación:** Las escamas de la cría de Dragón no son tan resistentes como las de un Dragón adulto, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Dragón tiene una tirada de salvación de 5+ que no debe modificarse según la Fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

**Arma de aliento:** Cuando la cría de Dragón respira, de sus bocas salen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si el Dragón está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluido al final de este artículo con el borde estrecho en contacto con la boca del Dragón; cualquier miniatura en contacto con la plantilla resultará impactada con 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de Fuerza 3, que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego del Dragón es demasiado débil para dañar a los edificios circundantes sin una exposición elevada, por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

**No se retira:** El Dragón es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo del Dragón es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Dragón, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que el Dragón pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, el Dragón no podrá atacar hasta que se recupere).



De nuevo Reaper tiene una buena miniatura para representar a la Cría de Serpiente Alada. Foto de la web oficial de Reaper Miniatures.

## Cría de Serpiente Alada

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	5	3	4	2	5

### Reglas Especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Serpiente Alada es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Tirada de salvación:** Las escamas de la cría de Serpientes Alada no son tan resistentes como las de una

Serpiente Alada adulta, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Serpiente Alada tiene una tirada de salvación de 6+ que no debe modificarse según la Fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

**Cola venenosa:** La Cría de Serpiente Alada posee una cola en forma de látigo acabada en un letal agujón. Mientras combate mueve su cola para golpear a su enemigo, bien clavándole el agujón, bien golpeando con la cola. Para representar esto, la Serpiente Alada puede efectuar un ataque especial que debe resolverse antes de sus ataques normales. Tira 1D6. Cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con el monstruo y que pueda atacarle en esa fase de combate (o sea, si está resolviéndose la fase de combate de la Serpiente Alada o de la miniatura) cuya Iniciativa sea inferior al resultado obtenido, será automáticamente impactada. Las miniaturas con una Iniciativa igual o superior habrán conseguido esquivar el ataque. La miniaturas impactadas sufrirán una herida de F4.

**No se retira:** La Serpiente Alada es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarla a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo de la Serpiente Alada es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Serpiente Alada, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que la Serpiente Alada pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, la Serpiente Alada no podrá atacar hasta que se recupere).



Como puedes ver Reaper puede ofrecerte prácticamente todas las criaturas posibles para este escenario. Foto de la web oficial de Reaper Miniatures.

## Cría de Grifo

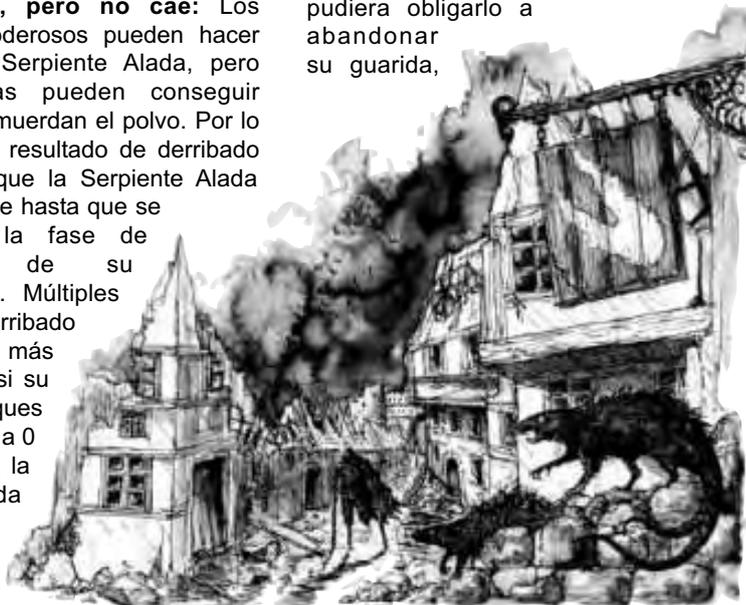
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	5	4	4	4	3	8

### Reglas Especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Grifo es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Pico Ganchudo:** Uno de los ataques del Grifo representa el ataque con su pico, un afilado pico ganchudo fuerte como el acero capaz de perforar cualquier armadura como si fuera papel. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el pico y -2 por la fuerza).

**No se retira:** El Grifo es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarlo a abandonar su guarida,



la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo del Grifo es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Grifo, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que el Grifo pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, el Grifo no podrá atacar hasta que se recupere).



*Dibujo de un Hipogrifo obtenida de Internet.*

### Cría de Hipogrifo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
20	4	0	5	4	4	4	2	8

### Reglas Especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Hipogrifo es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Pico Ganchudo:** Uno de los ataques del Hipogrifo representa el ataque con su pico, un afilado pico ganchudo fuerte como el acero capaz de perforar cualquier armadura como si fuera papel. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el pico y -2 por la fuerza).

**No se retira:** El Hipogrifo es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará

automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarlo a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo del Hipogrifo es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Hipogrifo, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que el Hipogrifo pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, el Hipogrifo no podrá atacar hasta que se recupere).



*La miniatura de una Quimera de Reaper es magnífica. Foto de la web oficial de Reaper Miniatures.*

### Cría de Quimera

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	0	5	5	4	4	4	8

### Reglas Especiales

**Miedo:** A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Quimera es un adversario temible, por lo que causa miedo.

**Cabeza de Dragón:** Una de las tres cabezas de la Quimera es una cabeza de Dragón. Cuando la cabeza de Dragón respira, de sus bocas salen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si la Quimera está trabada en combate

cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluido al final de este artículo con el borde estrecho en contacto con la cabeza del Dragón; cualquier miniatura en contacto con la plantilla resultará impactada con 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de Fuerza 3, que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego de la Quimera es demasiado débil para dañar a los edificios circundantes sin una exposición elevada, por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

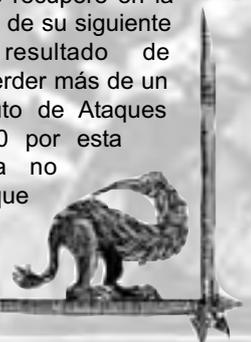
**Cabeza de Cabra:** La segunda cabeza de la Quimera es la de una Cabra con una gigantesca testuz. Uno de los ataques de la Quimera es un cabezazo. Si este ataque impacta pero no hiere, la víctima deberá realizar un chequeo de Iniciativa o será derribada.

**Cabeza de León:** La última de las cabezas de la Quimera es una cabeza de un feroz León con mandíbulas de acero y dientes afilados como cuchillas. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el mordisco y -2 por la Fuerza).

**No se retira:** La Quimera es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro chequeo que pudiera obligarla a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

**Cráneo de hierro:** El cráneo de la Quimera es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del aturdimiento. Considera cualquier resultado de aturrido como derribado (ver más adelante).

**Flaquea, pero no cae:** Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Quimera, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerdan el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de derribado tan sólo hará que la Quimera pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultado de derribado le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, la Quimera no podrá atacar hasta que se recupere).



Escrito por MoonSilver. Traducido por Juan Mieza (KeyanSark)

Os presentamos aquí un escenario para Zombies!!! basado en "cierta" película...

### LA HISTORIA

El señor Rubio recordó los preparativos en la oficina de Joe intentando entender que c\*\*\*s salió mal.

"Vale, tíos, escuchadme bien porque sólo lo diré una vez. Nuestro objetivo es la sala de pruebas del Cuartel de Policía donde se guardan diamantes por valor de 1 millón de dólares. Señor Rojo, eres el conductor. Señor Azul, eres el responsable de anular la corriente, las comunicaciones y la vigilancia electrónica. Señor Verde, eres nuestro encargado de demoliciones. Reventarás la caja donde está la mercancía. Señor Amarillo, eres el responsable de identificar las piedras que estamos buscando. Señor Negro, Señor Rubio, sois los del gatillo. Os encargaréis de cualquier "problema" que surja. Después del trabajo iréis cagando leches hasta el helipuerto donde tengo un nene esperándoos para salir de ahí".

El primer problema que encontraron fue que los Muertos empezaron a caminar...

### EL ESCENARIO

En este escenario, los jugadores son un grupo de criminales profesionales que pretenden hacerse con un millón de dólares en diamantes de la sala de pruebas del Cuartel de Policía. Lo que no saben es que no todo el mundo es lo que aparenta. Y ahora, lo único que se interpone entre ellos y la jubilación temprana son los Muertos Vivientes.

### DESPLIEGUE

Los jugadores empiezan desde la Plaza Central como siempre.

Coloca la Estación de Policía entre las 5 fichas de tablero finales.

Saca una carta de "Agenda Oculta" para cada jugador, del mazo de "Agenda Oculta" que deberás crear (ver debajo)



### EL JUEGO

La banda comienza en la Plaza Central (donde el conductor ha estrellado su coche mientras intentaba evitar el inesperado obstáculo de los Muertos vivos). La banda ha decidido seguir a pie hasta la Estación de Policía e intentar llegar al helipuerto desde allí. Las modificaciones al reglamento son las siguientes:

- Los jugadores deben encontrar el Cuartel de Policía. Cuando lo logren, los 6 jugadores DEBEN ESTAR A LA VEZ allí para recuperar el botín.
- Una vez logrado el botín, los jugadores pueden dirigirse al Helipuerto en cuanto su ficha de tablero aparezca.
- Los jugadores NO PUEDEN atacarse entre ellos A MENOS que lo especifiquen las cartas de "Agenda Oculta" (ver debajo)
- Los jugadores deben estar todos a la vez en el Helipuerto para poder huir a menos que la "Agenda Oculta" diga lo contrario (ver debajo)

### AGENDAS OCULTAS

Lo que hace a este escenario diferente es que cada uno de los jugadores puede tener, o no, una

"Agenda Oculta": un secreto que ocultan a sus colegas ladrones (ya sabes lo que dicen del honor entre ladrones). Necesitarás 18 cartas para crear un mazo de "Agenda Oculta" rotulado como sigue:

1 "Traidor" - una vez que salga la carta del Helipuerto, puedes atacar a cualquier/todos los jugadores, si lo deseas. Si llegas al Helipuerto puedes largarte sin esperar a los demás.

1 "Cobarde" - cuando salga el Helipuerto, puedes dirigirte a él al doble de la velocidad normal. Si llegas al Helipuerto el primero puedes largarte sin esperar al resto.

1 "Venganza" - uno de los jugadores te ha contrariado. Cuando salga el Helipuerto puedes intentar atacar y matar a ese jugador antes de dirigirte al Helipuerto.

1 "Poli Encubierto" - Eres un poli encubierto infiltrado en la banda. Si llegas el primero al Helipuerto, todos los demás jugadores están arrestados.

1 "Descubre a la Rata" - En cuanto se revele el Helipuerto puedes preguntarle a cada jugador si son el Poli Encubierto (ver arriba). Si alguno de ellos lo es, debe decirlo y ese jugador es eliminado a menos que esté en juego "Honor entre Ladrones" (ver debajo)

1 "Honor entre Ladrones" - eres completamente leal a la banda e intentarás eliminar a cualquiera que la traicione ("Traidor", "Cobarde", "Venganza" o "Descubre a la Rata", pero NO "Poli Encubierto" si es revelado por "Descubre a la Rata" ya que no crees en los cargos contra él).

12 "Sin Agenda Oculta"

### CONDICIONES DE VICTORIA

Los jugadores vencen si obtienen el botín, y todos ellos llegan al helipuerto y escapan (o, si hay Agendas Ocultas, si se cumplen las condiciones de la carta por algún jugador).



Por NoelPollo

*Muchas veces las cajas de los CD's se nos rompen quedando inservibles para contener CD's y las tiramos, pero podrían ser reutilizadas para hacernos las peanas de movimiento para nuestras unidades de warhammer.*

De las cajas de CD's se pueden aprovechar las 2 partes, la tapa y la base; primero explicare como hacerlo cuando han quedado mas o menos en buen estado (no vamos a comprar una caja de CD para destrozarla, ¿o si?).

Lo primero es cortar las solapas que hacen que se sujete la carátula; para ello usaremos un cuchillo de sierra, cogemos y las cortamos al ras, si nos queda algún trozo, lo terminamos de quitar con el cutter, pero con mucho cuidado de no cortarnos.

Para usar la base del CD lo primero que tendremos que hacer es quitar la parte donde se sujeta el CD, esta se puede quitar con las manos, o metiendo un objeto para hacer palanca.

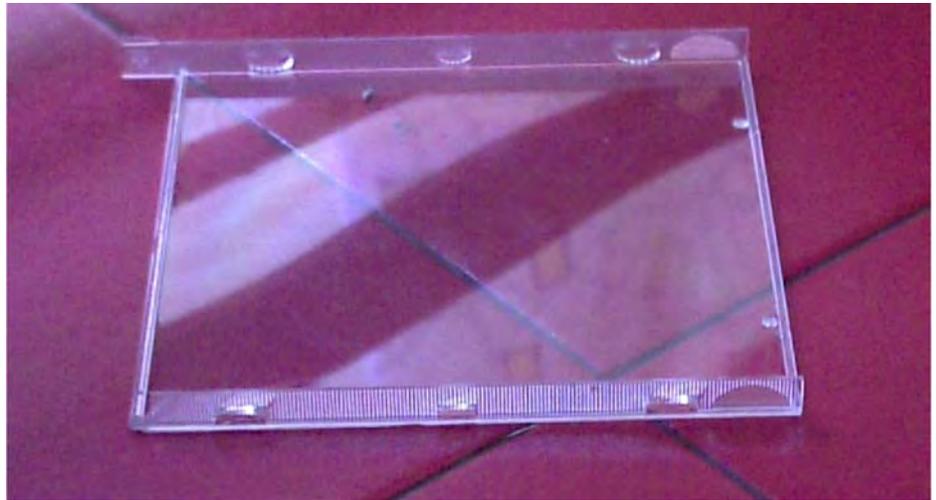
Tras quitarlo no hace falta nada más, ya que no hay nada que moleste el poner las miniaturas.

Las cajas en peor estado también pueden ser útiles; si se ha roto la parte transparente que cubre la carátula, se pueden usar para hacer unas bases a medida para una unidad y si lo roto es la patilla que sujeta la tapa a la base (como se muestra en la imagen) yo corto los 2 lados para que no quede un lateral mas largo que otro, simplemente por estética.

Si se quiere, se puede hacer una peana para cada unidad del ejército cortándola a la medida.

Para ello lo primero es saber si el tamaño que deseamos que tenga nuestra unidad entra en la caja de CD. (adjunto una tabla)

Después, cogemos unas peanas o medimos con una regla y calculamos hasta donde va a llegar nuestra unidad de ancho más medio centímetro antes de hacer una marca con el cutter; el medio centímetro es para que no se



caiga ninguna mini de la peana cuando movamos la unidad.

Ahora trazamos con el cutter y una escuadra un corte en paralelo al lateral que pase por donde hemos hecho antes la marca.

Finalmente dando pasadas con el cutter sobre el corte hecho terminamos de cortar la peana a medida (repetimos el proceso para cortar el largo de la bandeja de movimiento)















De la misma forma esto es ampliable a cualquier juego, como por ejemplo Paco (uno de los dueños de Quimera y el que quizás más escenografía ha hecho para la tienda) tiene algunos edificios para Epic, creados con el mismo sistema, para muestra un poblado Orko:



Para este ha usado varios componentes de 40K y de Epic, como la garra del gargante o el barril o las



placas del blindaje de los vehículos Orkos y algunos elementos clásicos, como la típica pajita. Añadiéndole algún arbolito. Los tejaditos están hechos con planchas de cartón ondulado.



Algunos ejemplos de mesas de juego que nos podemos encontrar con esta escenografía las pongo a continuación. En próximos números iremos poniendo más escenografía y más formas de hacerlas



# Flotas de Star Wars para BFG

Por: Luis Rey (luisawer@hotmail.com)

*Para mi Battlefleet Gothic es uno de los mejores juegos de miniaturas que hay. Siempre me han gustado las películas de Ciencia-Ficción en el espacio, sobre todo las que tienen batallas espaciales, y BFG permite recrear esas batallas de una manera sencilla. Pero, por supuesto, como cualquier friki de Star Wars, quería jugar usando la flota imperial. Y cuando llegaron a mis manos las reglas de creación de naves (la fórmula de Smotherman que apareció en la BFG Magazine nº 2), vi mi oportunidad (por aquel entonces no había ni siquiera rumores de que se fuese a hacer un juego de naves ambientado en Star Wars) y diseñé la lista de la Flota Imperial y la de la Alianza Rebelde, que presentamos en este número de Cargad.*

## Introducción

Las dos listas que presentamos aquí están diseñadas tratando de ser fieles a las características de cada nave según el universo Star Wars, si bien es una interpretación libre de cada una de ellas. En algunos casos (como el Superdestructor Imperial) se ha reducido la potencia de fuego de modo que la nave resultante sea jugable con las reglas de BFG. El equilibrio entre las características de cada nave no me ha preocupado mucho, ya que el propio coste de éstas, siguiendo la fórmula de Smotherman, supuestamente ya balancea las partidas, así que por muy bruta que me haya salido una, esto se paga con su elevado coste en puntos.

## Notas del diseñador

A continuación os comento algunas consideraciones que he tenido en cuenta a la hora de diseñar estas listas:

**Mezcla de flotas:** Como se puede observar, he utilizado armamento de diferentes flotas, como los cañones de bombardeo de los Marines Espaciales o el Cañón Armagedón del Caos. Esto lo he hecho porque era la única manera de poder representar adecuadamente el tipo de armamento necesario para la lista.

**No hay lanzas!!!** Efectivamente, en esta lista no se utilizan las muy deseadas lanzas de BFG. En un principio pensé utilizar lanzas para distinguir los cañones láser de los turboláser de las naves. Tras mucho debatir, y teniendo en cuenta la poca aceptación que tuvo mi sugerencia, al final opté por usar los cañones de bombardeo de los marines para representar los turboláser. Al fin y al cabo, los turboláser son una versión mucho más pesada de los cañones láser normales, y no encajaban bien en la descripción original de las lanzas.

**El Nebulon B:** A pesar de que en las películas solo sale en el bando de la Rebelde, es una nave imperial. Por eso la he incluido en ambas listas, para representar las naves capturadas por la Alianza.

**Angulo de disparo de los destructores:** Para esto he usado como ejemplo las naves Tau, cuyo ángulo de disparo de las armas laterales era izda o dcha y el frontal. La potencia real de las naves imperiales proviene de su forma puntiaguda, que permite que todas sus armas laterales puedan apuntar al frente. Esto no lo he mantenido en los cañones de bombardeo de la clase Imperial para no hacer la nave excesivamente poderosa. Además, si se mira bien el diseño de la nave, las torretas de atrás impactarían en las de delante en cuanto tuvieran que disparar horizontalmente, y no digo nada sobre su posibilidad de disparar hacia abajo.

**Interdictor:** Puesto que no hay una regla especial que haga imposible



abandonar el campo de batalla en BFG, le he puesto la misma regla especial a cuando hay un planeta grande en el tablero. El coste en puntos está hecho a ojo de buen cubero.

### ***Dónde conseguir las naves***

Evidentemente ahí es donde radica el mayor problema, qué miniaturas usar. Por suerte, hay más recursos de los que uno puede pensar, pero por desgracia algunos son algo difíciles de conseguir, o algo caros (aunque depende de lo que uno considere caro). Aquí os pongo algunos de los sitios donde conseguir naves, aunque es probable que existan más. Si me falta alguno en esta lista, por favor comunicádmelo, puesto que soy el primer interesado.

**Star Wars Starship Battle:** La primera opción, y la mas común ahora. El reciente juego de naves de WOTC. Las naves no están mal, bien detalladas en general, pero deformadas en casi todos los casos, y no están ni de lejos a escala unas de otras. Por supuesto aquí solo se podrían usar las naves capitales, porque los cazas quedan un poco grandes para los marcadores de BFG. Habrá que adaptar las peanas para usarlas en BFG.

**Micromachines:** Esta es la opción mas variada, y tiene casi todas las naves utilizadas en las listas. Tampoco están a escala entre si, y su tamaño es bastante menor que las anteriores. La mayor ventaja que les veo sea precisamente esa, el tamaño, al ser menor, estorban menos a la hora de jugar, y se pueden desplegar más. Estas hay que conseguirlas principalmente vía e-Bay.

**Odyssey Slipways - USA:** Es una Web donde están poniendo a la



*Comparativa de las miniaturas de Wizards of the Coast y de Micromachines.*

venta naves a escala 1:10000. Y he leído por ahí que está haciendo, o planea hacer naves escala 1:50000.

<http://hometown.aol.com/odysseyslipways/index.html>

**Scale Solutions – Australia:** Aquí se puede conseguir un superdestructor muy bien detallado, y con buenas proporciones, pero para mi gusto algo caro.

<http://users.hunterlink.net.au/~ddwwp/>

**Studio Bergstrom – USA:** Este es buen sitio sobre todo para cazas, tiene unos cuantos sospechosamente parecidos a los de Star Wars. Ahora está sin Web, pero promete volver para el verano con novedades.

<http://www.geocities.com/Area51/Meteor/4155/thumbs/orderform.html>

**Caseras:** En Internet hay multitud de foros donde dan ideas para que uno se haga las suyas propias si eres algo manitas. También los hay que





*Estas son las naves que estoy construyendo. Si estas interesado en conseguir copias, mándame un e-mail (luisawer@hotmail.com).*

tienen hechos algunos modelos, y los ponen a la venta en cantidades mas o menos limitadas.

**Yo mismo:** Haciendo un poco de publicidad, estoy haciendo algunas naves para jugar yo mismo, pero como les haré moldes necesariamente, si salen bien es mas que probable que venda alguna si hay defensa para ello.

### **Sugerencias, criticas y demás...**

Mi intención es poder jugar a las Guerra de las Galaxias usando las reglas de BFG, pero por supuesto siendo lo mas fiel posible al universo expandido. Así que cualquier cosa que se os ocurra sobre la lista, mandadme un mail a luisawer@hotmail.com. Cualquier sugerencia será bienvenida, así como opiniones, criticas y posibles mejoras sobre la lista. Esto ayudara a mejorarla en un futuro.

Por favor, no modifiquéis la lista sin por lo menos notificármelo, así me será posible asimilar cualquier mejora y publicarlo más adelante para compartirlo con el resto de jugadores. Gracias. Que disfrutéis dominando la galaxia, o restaurando la libertad.

### **Reglas Especiales**

Estas reglas espaciales se aplican tanto a la flota Imperial como a la de la Alianza Rebelde.

**Cañones Láser:** Funcionan como las baterías de armas normales: utilizan la tabla de disparos e impactan con un resultado igual o superior al blindaje del objetivo y causan un impacto crítico con 6+.

**Turboláser:** Funcionan como los cañones de bombardeo de los Marines Espaciales: utilizan la tabla de disparos e impactan con 4+ y causan un impacto crítico con 4+.

**Superláser:** Utiliza las reglas del cañón Armageddon del Asesino de Planetas. No puede dispararse si la nave está desarbolada o sujeta a alguna de estas órdenes especiales: "Retros a máxima potencia", "¡A toda máquina!" o "¡Preparados para el impacto!". El Superláser solo puede abrir fuego en línea recta delante de la nave. Sitúa la plantilla del cañón Nova de forma que quede en contacto con la proa del Eclipse. A continuación, muévela directamente adelante 90 cm. Si el agujero del centro de la plantilla pasa por encima de la base de una nave (amiga o enemiga), esta sufre 1D6 impactos automáticos. Si cualquier otra parte de la plantilla del cañón Nova pasa por encima de la base de la nave al moverse, esta sufre un impacto

automático. Los impactos derriban los escudos del modo habitual. Los marcadores de munición autopropulsada que entren en contacto con la plantilla son destruidos. Una vez que el cañón Armageddon ha disparado, necesita una recarga de energía y debes usar la orden especial "Recargar" antes de poder disparar de nuevo. Si obtienes un doble 6 al intentar superar un chequeo de recargar, el Superláser no ha funcionado bien y ha causado un impacto crítico en el Eclipse que deja al Superláser inservible el resto de la partida. Con cualquier otro resultado doble, el Superláser podrá disparar una vez más, pero deberá desconectarse para evitar una sobrecarga. El Eclipse, en cualquiera de sus dos versiones, puede utilizar el Superláser en un escenario Exterminatus. Aunque el Eclipse debe entrar en órbita baja para disparar igual que otras naves, puede estar hasta 90 cm del borde del tablero para activar el Superláser y no necesita un resultado de 4+ para destruir el planeta.

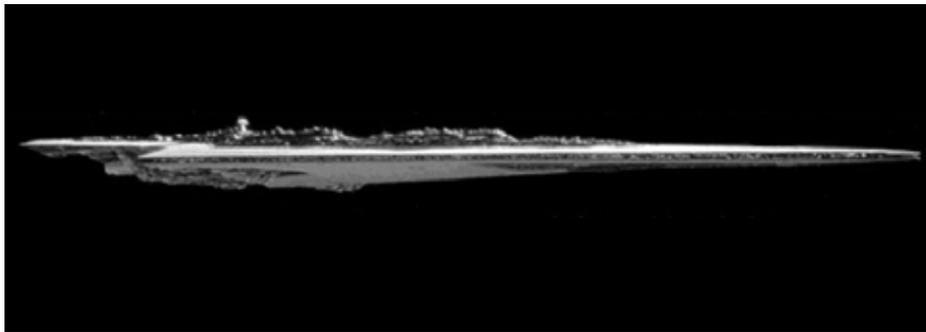
**Generadores de Gravedad:** Mientras haya una nave con generadores de gravedad en la mesa, todas las naves, cualquiera que sea su bando, que quieran destrabarse del combate tienen un -3 a la tirada para el chequeo de liderazgo.

**Tabla de Impactos Críticos:** Muchas de las naves que se presentan en las dos listas poseen hangares ventrales (en la parte inferior de la nave). Sin embargo, en la Tabla de Impactos Críticos no se contempla la posibilidad de que puedan ser dañados. Por tanto, cuando se sufra un impacto crítico de 'Armamento de proa dañado' se considera que el armamento ventral también resulta dañado.



# FLOTA DEL IMPERIO GALÁCTICO

## ACORAZADO ESTELAR CLASE EJECUTOR .....485 puntos



El Acorazado Estelar clase Ejecutor, popularmente conocido como Super Destructor Estelar, se diseñó para ser la Nave Insignia de la Flota Imperial. Este impresionante navío representa el poder ilimitado del Emperador, y su misión consiste más en aterrorizar al enemigo que en desempeñar un papel táctico. Antes de la Batalla de Hoth se construyeron cuatro Superdestruidores Estelares, uno de los cuales, el *Ejecutor*, fue asignado a Lord Vader como Nave Comandante. Se ignora el número de Superdestruidores que llegó a poseer el Imperio posteriormente.

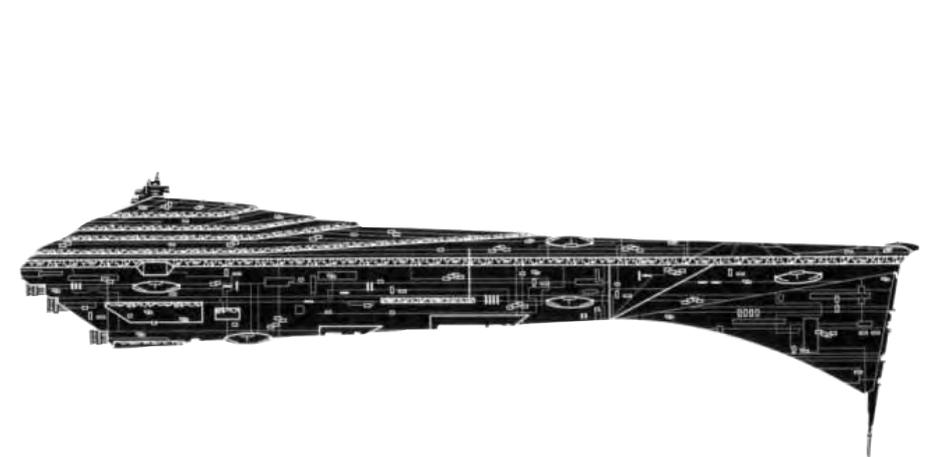
**NAVES FAMOSAS**

*Ejecutor*

**Nota:** El Acorazado Estelar clase Ejecutor es difícil de maniobrar y no puede ejecutar la orden especial "Cambio de Rumbo".

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Acorazado/12	15 cm	45°	6	5+	5
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		60 cm	8	Izquierdo/frontal	
Cañones Láser de estribor		60 cm	8	Derecho/frontal	
Turboláser de babor		30 cm	6	Izquierdo	
Turboláser de estribor		30 cm	6	Derecho	
Hangar ventral		TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	6 Escuadrones	-	

## ACORAZADO ESTELAR CLASE ECLIPSE .....495 puntos



El Destructor Estelar clase Eclipse, como también es conocido, es la nave de guerra más grande jamás construida. Cuando el Emperador Palpatine volvió al ataque desde el planeta Byss en un nuevo cuerpo clónico, decidió que el momento de las sutilezas había pasado. Su Destructor Estelar privado, el *Eclipse*, era a todos los efectos una Estrella de la Muerte en miniatura. Construida en negro y con su casco similar al de naves marítimas de eras pasadas, el *Eclipse* y el *Eclipse II*, su gemelo, fueron construidos para inspirar el más puro terror en los enemigos del Nuevo Imperio.

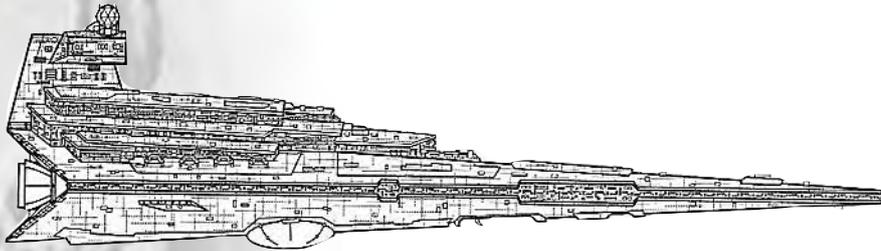
**NAVES FAMOSAS**

*Eclipse*                      *Eclipse II*

**Nota:** El Acorazado Estelar clase Ejecutor es difícil de maniobrar y no puede ejecutar la orden especial "Cambio de Rumbo".

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Acorazado/12	15 cm	45°	6	5+	5
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		45 cm	8	Izquierdo/frontal	
Cañones Láser de estribor		45 cm	8	Derecho/frontal	
Superláser		90 cm	Ver reglas	Frontal	
Hangar ventral		TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	6 Escuadrones	-	

**DESTRUCTOR ESTELAR CLASE IMPERIAL .....215 puntos**



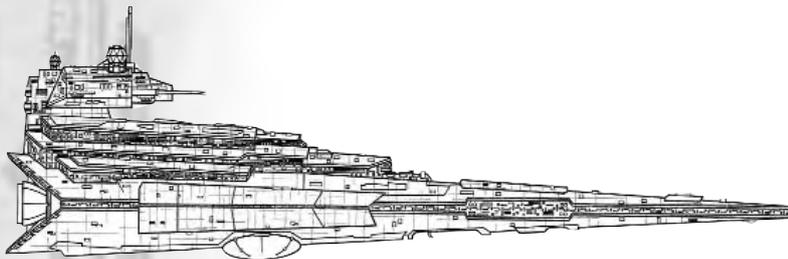
El Destructor Estelar clase Imperial, diseñado por Lira Wessex, hija de Walex Blissex, es el arma elegida por el Emperador para mantener su dominio basado en el terror a lo largo y ancho de la Galaxia, convirtiéndose en el icono de su poder. Un sólo Destructor Estelar tiene suficiente potencia de fuego para reducir a cenizas un mundo civilizado. Los Destrucciónes clase Imperial sustituyen ventajosamente a las guarniciones de sistema, la mera aparición de un Destructor en órbita suele ser suficiente para acabar con cualquier intento de rebelión planetaria.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/8	20 cm	45°	2	5+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	6	Izquierdo/frontal	
Cañones Láser de estribor		30 cm	6	Derecho/frontal	
Turboláser de babor		30 cm	4	Izquierdo	
Turboláser de estribor		30 cm	4	Derecho	
Hangar ventral		TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	2 Escuadrones	-	

**Nota:** Puedes transformar el clase Imperial en clase Imperial II incrementando el alcance de los Cañones Láser hasta 45 cm por +30 puntos.

Por +10 puntos puede lanzar Lanzaderas de Asalto Gamma.

**DESTRUCTOR ESTELAR CLASE VICTORIA .....130 puntos**



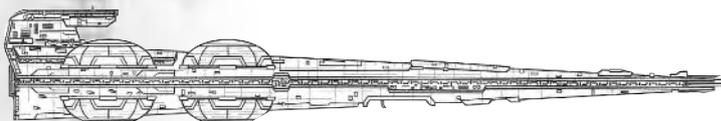
El Destructor Estelar clase Victoria fue diseñado por el Ingeniero de la Antigua República Walex Blissex. Entró en servicio al final de las Guerras Clón y fue el núcleo de la Armada Republicana. En los días del Imperio, parecía que el modelo Imperial iba a desplazar definitivamente al Victory, pero la progresiva fortaleza de los Rebeldes hizo que los Victory volvieran a ver la acción.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/6	20 cm	45°	2	5+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	5	Izquierdo/frontal	
Cañones Láser de estribor		30 cm	5	Derecho/frontal	
Lanzadera de torpedos dorsal		30 cm	2	Izq./der./frontal	
Hangar ventral		TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	1 Escuadrón	-	

**Nota:** Puedes transformar el clase Victoria en clase Victory II incrementando el alcance de los Cañones Láser hasta 45 cm y la potencia de los torpedos hasta 4 por +35 puntos.

Por +5 puntos puede lanzar Lanzaderas de Asalto Gamma.

**CRUCERO CLASE INMOBILIZADOR 418 .....95 puntos**

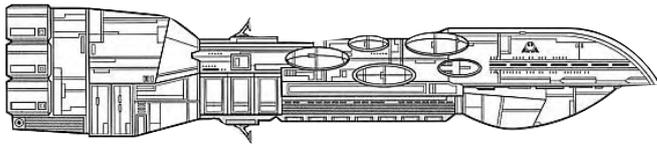


También conocido como Interdictor, fue diseñado para transportar proyectores de gravedad. Estos proyectores funcionan simulando la presencia de un cuerpo estelar masivo, con lo que evitan el salto al hiperespacio de las naves que se encuentran dentro del pozo de gravedad generado, y, a la vez, hacen salir del hiperespacio a cualquier nave que atraviese el haz de gravedad. Debido a ello, los Interdictores son empleados por el Imperio para evitar que las naves enemigas escapen del combate saltando al hiperespacio, o para emboscar convoyes en ruta hiperespacial.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/4	25 cm	90°	2	5+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	4	Izquierdo/frontal	
Cañones Láser de estribor		30 cm	4	Derecho/frontal	

**Nota:** El Interdictor dispone de Generadores de Gravedad (ver reglas especiales).

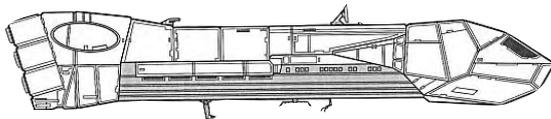
**CRUCERO PESADO CLASE DREADNAUGHT .....100 puntos**



El Crucero Pesado clase Dreadnaught fue diseñado, 80 años antes de las Guerras Clon, para la ocupación de planetas y para el combate espacial. Aún siendo un diseño obsoleto, ha sido utilizado por la República Galáctica, el Imperio Galáctico y la Nueva República.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/4	15 cm	90°	2	5+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		45 cm	4	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		45 cm	4	Derecho	

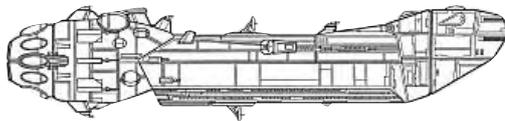
**CRUCERO LIGERO CLASE CARRACK .....55 puntos**



El Crucero Ligero clase Carrack fue utilizado por primera vez por la Armada de la República en los últimos días de la República Galáctica. Luego fue una importante incorporación a la Armada Imperial. Aunque es pequeño, está fuertemente armado y tiene una velocidad punta que puede equipararse a los cazas X-wing.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Turboláser de babor		30 cm	2	Izquierdo	
Turboláser de estribor		30 cm	2	Derecho	

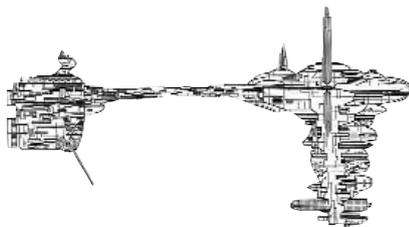
**FRAGATA CLASE LANCER .....55 puntos**



La Armada Imperial estaba diseñada para una estrategia de combate nave a nave, sin preocuparse de la defensa contra cazas. Debido a que los pilotos de la Alianza Rebelde aprendieron a explotar las debilidades de los Destruidores Espaciales, utilizando la táctica "ataque por la trinchera", los oficiales Imperiales se dieron cuenta de la efectividad de estos cazas con escudos y fuertemente armados, por lo que comprendieron la necesidad de una defensa eficaz contra los cazas. Las Lancer fueron creadas con el propósito de defender a los Destruidores Imperiales de los cazas mientras se encargaban de las naves más grandes.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	6
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	2	Izquierdo	
Cañones láser de estribor		30 cm	2	Derecho	

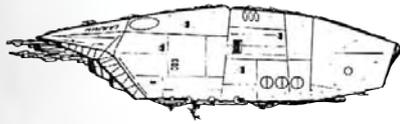
**FRAGATA DE ESCOLTA NEBULON-B .....45 puntos**



La Fragata de escolta Nebulon-B fue desarrollada por el Imperio como una alternativa barata y eficaz para proteger a sus convoyes de suministro evitando así dispersar sus flotas de Destruidores Estelares o dejarlos desprotegidos al salir del hiperespacio. La Nebulon-B demostró estar excepcionalmente dotada para estos fines, obligando a la Alianza a desarrollar el Ala-B para poder enfrentarse con éxito a ellas.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	3	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		30 cm	3	Derecho	
Hangar ventral		TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	1 Escuadrón	-	

## PORTANAVES DE ESCOLTA .....50 puntos



Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Hangar frontal	TIE-Fighters: 30 cm TIE-Bombers: 20 cm	2 Escuadrones	-		

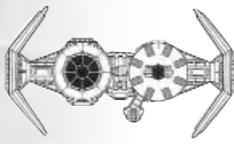
**Nota:** Por +10 puntos puede llevar Lanzaderas de Asalto Gamma.

El Portanaves de Escolta le permite a la Armada Imperial superar el inconveniente de la inexistencia de propulsores de hiperespacio de los cazas imperiales durante los primeros años de la Guerra Civil Galáctica. Su necesidad se hizo patente después de la Batalla de Ton-Falk. Con un armamento limitado y unas defensas moderadas, los Portanaves de Escolta normalmente permanecen lejos del frente de batalla mientras sus alas de cazas TIE enfrentarse al enemigo.

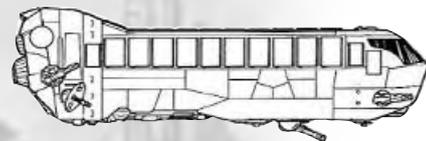
## NAVES DE ATAQUE IMPERIALES .....puntos: especial



TIE-Fighter



TIE-Bomber



Lanzadera de Asalto clase Gamma

El TIE-Fighter fue el caza estándar del Imperio, visto en gran número a lo largo de toda la Guerra Civil Galáctica. El modelo básico de TIE-Fighter inspiró una gran cantidad de otros modelos de cazas Imperiales, lo que se conoció después como serie TIE. La ausencia de escudos, motor de hipervelocidad y sistemas de apoyo vital, junto con el diseño avanzado de su motor, redujeron la masa del caza y le confirieron una gran maniobrabilidad. Los TIE-Fighters fueron diseñados para atacar en gran número, apabullando a las naves enemigas. Los Imperiales usaron tantos que se consideran símbolos del Imperio y de su poder. También eran muy baratos de construir, reflejando la filosofía Imperial de la cantidad sobre la calidad.

El TIE-Bomber fue una versión del caza TIE más grande y menos maniobrable utilizado para destruir grandes naves y el bombardeo de precisión. El TIE-Bomber era más lento y menos maniobrable que el TIE-Fighter original, pero lo compensaba en parte con un casco más sólido. El TIE-Bomber tiene dos estructuras unidas, una contiene el piloto y la otra transporta un lanzador universal de torpedos, permitiéndole llevar una gran variedad de armas según la misión encomendada.

La Lanzadera de Asalto clase Gamma suele acercarse a una nave enemiga y acoplarse a ella utilizando su rayo tractor o un arpón de energía. Entonces lanza sus spacetroopers para hacerse con el control de la nave o para dañarla antes de rematarla con unos cuantos disparos bien situados de turboláser.

NAVES DE ATAQUE	VELOCIDAD
TIE-Fighter	30 cm
TIE-Bomber	20 cm
Lanzadera clase Gamma	20 cm

## LISTA DE FLOTA DEL IMPERIO GALÁCTICO

### COMANDANTE DE LA FLOTA

#### 0-1 Comandante

Puedes incluir un Comandante en tu flota, siempre asignado a una nave, para mejorar el Liderazgo de la nave hasta el valor indicado. Si la flota tiene un tamaño mayor de 750 puntos, el Comandante es Obligatorio.

Almirante (Ld 8) .....50 pts  
Comodoro (Ld 9).....100 pts  
Moff (Ld 10).....150 pts

Los Comandantes permiten efectuar una tirada adicional por Comandante de la Flota, que está incluida en su valor en puntos. Si quieres más, debe pagarse el siguiente coste adicional:

Una repetición adicional .....+25 pts  
Dos repeticiones adicionales .....+75 pts  
Tres repeticiones adicionales .....+100 pts



### NAVES DE LINEA

#### Acorazados

Puedes incluir un sólo acorazado de cualquier tipo en una flota de al menos 1000 puntos.

Acorazado Estelar clase Ejecutor.....485 pts  
Acorazado Estelar clase Eclipse .....495 pts

#### Cruceros

Puedes incluir cualquier número de escoltas en tu flota.

Destructor Estelar clase Imperial.....215 pts  
Destructor Estelar clase Victory.....130 pts  
Crucero clase Inmovilizador 418 .....95 pts  
Crucero Pesado clase Dreadnaught...100 pts

#### ESCOLTAS

Puedes incluir cualquier número de escoltas en tu flota.

Crucero Ligero clase Carrack .....55 pts  
Fragata clase Lancer .....55 pts  
Fragata de Escolta Nebulon B .....45 pts  
Portanaves de Escolta .....50 pts

### MUNICIÓN AUTOPROPULSADA

Cualquier nave con hangares puede lanzar cualquier combinación de TIE-Fighters y TIE-Bombers. Aquellas naves que lo indiquen pueden lanzar Lanzaderas de Asalto clase Gamma por el coste indicado en sus reglas especiales.

### DEFENSAS PLANETARIAS

Para aquellos escenarios donde sea necesario desplegar defensas planetarias, utiliza las que vienen descritas en el Reglamento de Battlefleet Gothic (ten en cuenta de que debes utilizar Turbolásers en las situaciones donde se especifiquen Lanzas y Cañones Láser cuando se indiquen Baterías de Armas).



## FLOTA DE LA ALIANZA REBELDE

### DEFENSOR ESTELAR CLASE VISCOUNT .....430 puntos



El Defensor Estelar clase Viscount fue diseñado como contrapartida a los Acorazados Estelares clase Ejecutor que aún seguían en servicio en los restos del Imperio Galáctico. Aunque es ligeramente más pequeño y compacto que la clase Ejecutor, la destreza técnica superior de los Mon Calamari permite a la nave transportar más cazas y ser mantenida por una tripulación sustancialmente menor que su contrapartida.

#### NAVES FAMOSAS

*Viscount*

**Nota:** El Defensor Estelar clase Viscount es difícil de maniobrar y no puede ejecutar la orden especial "Cambio de Rumbo".

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Acorazado/12	15 cm	45°	6	5+	5
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		60 cm	8	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		60 cm	8	Derecho	
Cañones Láser frontales		60 cm	8	Frontal	
Turboláser de babor		30 cm	6	Izquierdo	
Turboláser de estribor		30 cm	6	Derecho	
Hangar ventral		X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	6 Escuadrones	-	

### ACORAZADO CLASE BULWARK .....275 puntos



El Acorazado clase Bulwark, aunque se ha visto raramente, fue una de las naves más grandes utilizadas por la Alianza Rebelde durante la Guerra Civil Galáctica. Fue utilizada normalmente como nave de mando en flotas pequeñas. Después de la fundación de la Nueva República, esta clase de naves de guerra fueron probablemente retirados paulativamente del servicio activo.

**Nota:** El Acorazado clase Bulwark es difícil de maniobrar y no puede ejecutar la orden especial "Cambio de Rumbo".

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Acorazado/10	15 cm	45°	4	5+	4
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		60 cm	7	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		60 cm	7	Derecho	
Cañones Láser frontales		60 cm	7	Frontal	
Turboláser de babor		30 cm	4	Izquierdo	
Turboláser de estribor		30 cm	4	Derecho	



**CRUCERO ESTELAR MC80 (CLASE HOME ONE) .....220 puntos**

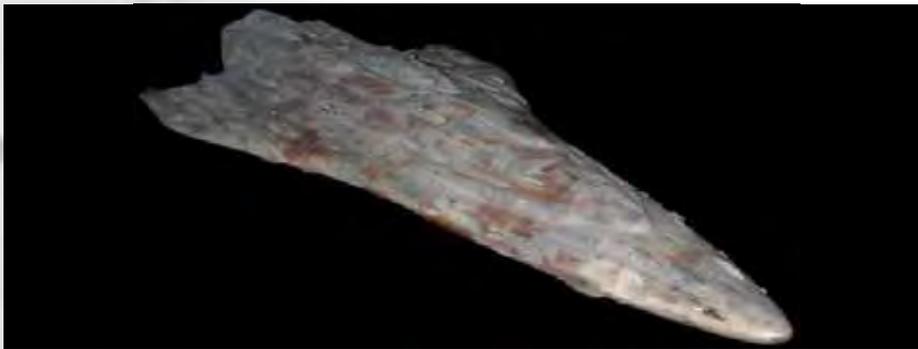


Aunque muchos de los Cruceros Estelares de los Mon Calamari al comienzo de la Guerra Civil Galáctica fueron conversiones a partir de cruceros de lujo y no había dos naves iguales, debido a las extensivas modificaciones y ajustes a que fueron sometidos cuando fueron convertidos en naves de guerra, se establecieron algunas líneas generales de diseño.

Uno de los primeros modelos fue una variante gris azulada sin alas de la línea de Cruceros Estelares de los Mon Calamari. Se hicieron famosos por su papel prominente como naves comandante, especialmente las dos que utilizó como nave insignia el Almirante Ackbar, el *Independence* y el *Home One*. Este tipo de nave fue descrito como la nave de guerra más grande disponible para la Alianza durante la Guerra Civil Galáctica.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/8	20 cm	45°	3	5+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Cañones Láser de babor	45 cm	7	Izquierdo		
Cañones Láser de estribor	45 cm	7	Derecho		
Cañones Láser frontales	45 cm	6	Frontal		
Turboláser de babor	30 cm	2	Izquierdo		
Turboláser de estribor	30 cm	2	Derecho		
Hangar ventral	X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	3 Escuadrones	-		

**CRUCERO ESTELAR MC80 (CLASE LIBERTY) .....150 puntos**



Esta versión del MC80 fue la primera clase de Cruceros Estelares de los Mon Calamari puestos en servicio por la Alianza Rebelde durante la Guerra Civil Galáctica. Al igual que la mayoría de los diseños de los Mon Calamari, cada nave es individualmente única, lo que causaba dolores de cabeza los técnicos de la Alianza.

Mientras que su armamento, que varía un poco de nave a nave, era inferior que el encontrado en los Destruyores Estelares del Imperio Galáctico, su sistema de escudos era mucho más avanzado. Los múltiples escudos de respaldo y generadores de escudos aseguraban que un Crucero Mon Calamari podía permanecer en combate contra oponentes mucho más pesados.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/6	20 cm	45°	3	5+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Cañones Láser de babor	45 cm	4	Izquierdo		
Cañones Láser de estribor	45 cm	4	Derecho		
Cañones Láser frontales	45 cm	4	Frontal		
Hangar ventral	X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	2 Escuadrones	-		



**CRUCERO ESTELAR MC80B .....240 puntos**



El MC80B fue un idedado como un diseño provisional a partir de una mejora del MC80 original. El MC80B tenía un casco mucho más reforzado y un mayor número de generadores de escudos. Construidas para ser resistentes, estas naves eran capaces de soportar grandes daños mientras volaban las naves Imperiales, con unos escudos más limitados. La primera nave de esta clase, el *Mon Remonda*, entró en servicio aproximadamente un año y medio después de la Batalla de Endor. Estas naves capaces lideraron las fuerzas de la Nueva República durante sus primeros años, hasta que fueron reemplazados poco más tarde por modelos más moderlos de Cruceros Estelares.

**NAVES FAMOSAS**

*Mon Remonda*

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/8	20 cm	45°	3	5+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Cañones Láser de babor	45 cm	7	Izquierdo		
Cañones Láser de estribor	45 cm	7	Derecho		
Cañones Láser frontales	45 cm	6	Frontal		
Turbolásers de babor	30 cm	4	Izquierdo		
Turbolásers de estribor	30 cm	4	Derecho		
Hangar ventral	X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	2 Escuadrones	-		

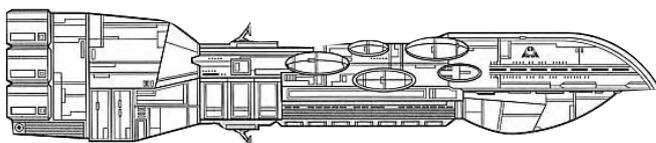
**CRUCERO LIGERO MC40a .....120 puntos**



El Crucero Ligero MC40a fue diseñado poco tiempo antes de la Batalla de Hoth. Fue muy usado durante el año anterior a la Batalla de Endor, y naves de esta clase acompañaban normalmente a naves más grandes como los Cruceros Estelares MC80.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/6	20 cm	45°	2	5+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Cañones Láser de babor	30 cm	4	Izquierdo		
Cañones Láser de estribor	30 cm	4	Derecho		
Cañones Láser frontales	30 cm	4	Frontal		
Hangar ventral	X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	2 Escuadrones	-		

**CRUCERO PESADO CLASE DREADNAUGHT .....100 puntos**



El Crucero Pesado clase Dreadnaught fue diseñado, 80 años antes de las Guerras Clon, para la ocupación de planetas y para el combate espacial. Aún siendo un diseño obsoleto, ha sido utilizado por la República Galáctica, el Imperio Galáctico y la Nueva República.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/4	15 cm	90°	2	5+	2
Armamento	Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo		
Cañones Láser de babor	45 cm	4	Izquierdo		
Cañones Láser de estribor	45 cm	4	Derecho		

**FRAGATA DE ASALTO .....100 puntos**



La Fragata de Asalto fue una modificación del antiguo Crucero Pesado clase Dreadnaught. Se redujo drásticamente el alto número de tripulantes que requería el Dreadnaught mediante la inclusión de droides y de sistemas automáticos. Después se incrementó su velocidad pero manteniendo sus sistemas de armamento. Se aumentó su maniobrabilidad añadiendo dos aletas posteriores. También se añadieron dos aletas frontales similares a la que posee la Fragata Nebulon-B. Aunque la Fragata de Asalto era algo más frágil que el Dreadnaught, sus escudos más potentes compensaban esa debilidad.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Crucero/4	20 cm	90°	3	4+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		45 cm	4	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		45 cm	4	Derecho	

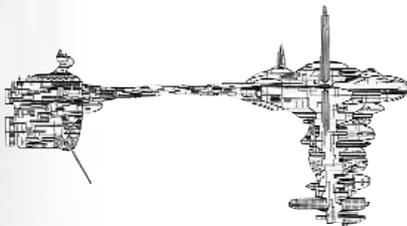
**FRAGATA MC30c .....55 puntos**



Está considerada como una de las naves de tamaño medio más poderosas que actuaron durante la Guerra Civil Galáctica. La mayor debilidad de esta nave es que tiene poco blindaje. Las armas que lleva son suficientes como para enfrentarse a naves mayores, pero si recibe fuego concentrado, seguramente resultará destruida.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Turboláser de proa		30 cm	2	Izq./der./frontal	
Lanzatorpedos de proa		30 cm	4	Frontal	

**FRAGATA DE ESCOLTA NEBULON-B .....45 puntos**



Aunque la Fragata de escolta Nebulon-B fue desarrollada por el Imperio para proteger a sus convoyes de suministro contra los cazas de la Alianza, fue también ampliamente utilizada por los Rebeldes. La Alianza adquirió un gran número de Nebulon-B debido a desertiones, capturas en batalla o simplemente fueron robadas. Muchas de las Fragatas adquiridas por la Alianza fueron transformadas en naves médicas, que servían como hospitales móviles.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	1
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Cañones Láser de babor		30 cm	3	Izquierdo	
Cañones Láser de estribor		30 cm	3	Derecho	
Hangar ventral		X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	1 Escuadrón	-	

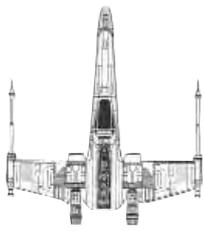
**CRUCERO DE CARGA CLASE QUASAR FIRE .....50 puntos**



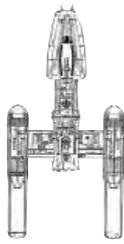
El Crucero de Carga clase Quasar Fire (También conocido como Portanaves de Escolta de la Alianza) fue una nave modular utilizada normalmente como carguero. La bahía de carga puede ser modificada de forma que puede transportar varios módulos de carga o en algunos casos pasajeros. Unos cuantos Quasar Fire fueron utilizados por la Alianza al modificar sus bahías de carga para transportar cazas.

Tipo/Impactos	Velocidad	Giros	Escudos	Blindaje	Torretas
Escolta/1	25 cm	90°	1	4+	2
Armamento		Alcance/Velocidad	Potencia de Fuego/F	Ángulo de disparo	
Hangar frontal		X-Wings: 30 cm Y-Wings: 20 cm	2 Escuadrones	-	

**NAVES DE ATAQUE IMPERIALES ..... puntos: especial**



X-Wing



Y-Wing

El caza T-65 X-wing fue el principal caza de la Alianza Rebelde. Conocido por su versatilidad y sus buenas prestaciones en combate, era el favorito de los pilotos de la Alianza y de la Nueva República. Jugó un papel principal en la Guerra Civil, no en vano participó directamente en la destrucción de las dos Estrellas de la Muerte, y en épocas posteriores. Bastante maniobrable, los X-Wings tienen dos pares de alas, denominadas, montadas en la parte posterior del caza. Normalmente las alas de cada lado permanecen unidas, pero en combate, las alas se despliegan incrementando la cobertura de los cañones láser montados en las puntas de las alas. Esto le da a la nave su característica forma en "X". El caza tiene espacio para un piloto, asistido por un droide (como una unidad astromecánica R2) hubicado en un hueco externo y que monitoriza el estado del caza y que puede hacer alguna reparación de emergencia.

El caza BTL Y-wing fue la pieza principal del Cuerpo de Cazas de la Alianza al comienzo de la Guerra Civil Galáctica. Fue usado normalmente con un bombardero de asalto para atacar naves capitales directamente. El Y-wing fue un caza resistente y con buenos escudos, pero era lento y poco maniobrable en comparación con otros cazas de la Alianza. Sus deficiencias estaban parcialmente compensadas por la gran carga de torpedos de protones que podía transportar. Al igual que el X-Wing, el Y-Wing también llevaba a bordo una unidad R2 como copiloto y asistente en vuelo.

NAVES DE ATAQUE	VELOCIDAD
X-Wing	30 cm
Y-Wing	20 cm

**LISTA DE FLOTA DE LA ALIANZA REBELDE**

**COMANDANTE DE LA FLOTA**

**0-1 Comandante**

Puedes incluir un Comandante en tu flota, siempre asignado a una nave, para mejorar el Liderazgo de la nave hasta el valor indicado. Si la flota tiene un tamaño mayor de 750 puntos, el Comandante es Obligatorio.

- Comandante (Ld 8).....50 pts
- Almirante (Ld 9) .....100 pts
- Almirante de la Flota (Ld 10) .....150 pts

Los Comandantes permiten efectuar una tirada adicional por Comandante de la Flota, que está incluida en su valor en puntos. Si quieres más, debe pagarse el siguiente coste adicional:

- Una repetición adicional .....+25 pts
- Dos repeticiones adicionales .....+75 pts
- Tres repeticiones adicionales .....+100 pts



**NAVES DE LINEA**

**Acorazados**

Puedes incluir un sólo acorazado de cualquier tipo en una flota de al menos 1000 puntos.

- Defensor Estelar clase Viscount.....430 pts
- Acorazado clase Bulwark .....275 pts

**Cruceros**

Puedes incluir cualquier número de escoltas en tu flota.

- Crucero Est. MC80 clase Home One .220 pts
- Crucero Est. MC80 clase Liberty.....150 pts
- Crucero Est. MC80B.....240 pts
- Crucero Liger MC40a .....120 pts
- Crucero Pesado clase Dreadnaught...100 pts
- Fragata de Asalto.....100 pts

**ESCOLTAS**

Puedes incluir cualquier número de escoltas en tu flota.

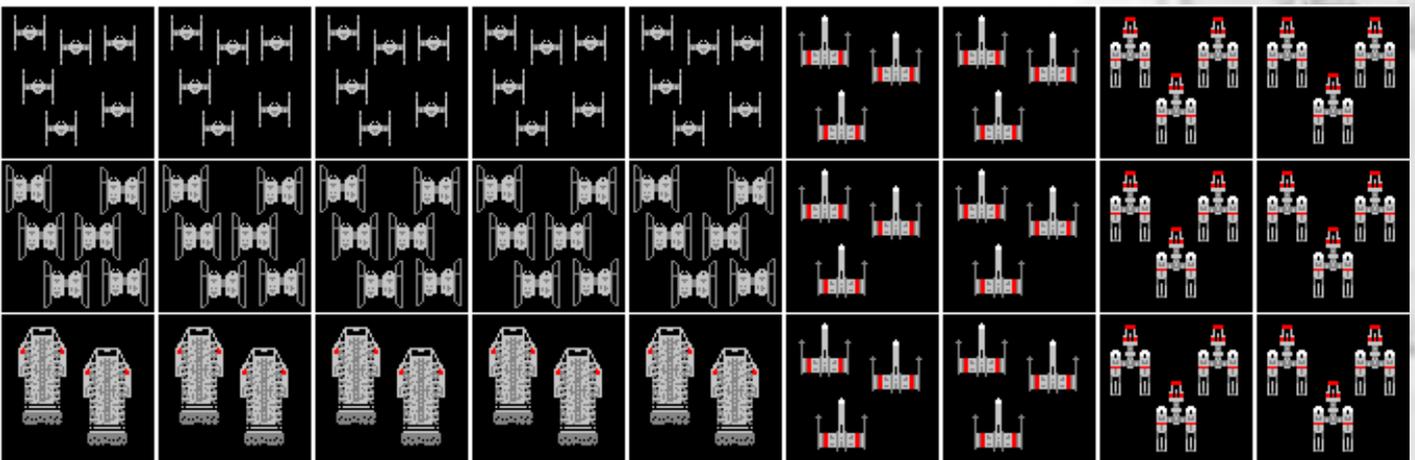
- Fragata MC30c .....55 pts
- Fragata de Escolta Nebulon B.....45 pts
- Crucero de Carga clase Quasar Fire....50 pts

**MUNICIÓN AUTOPROPULSADA**

Cualquier nave con hangares puede lanzar cualquier combinación de X-Wings e Y-Wings. Las naves con lanzatorpedos están equipadas con torpedos normales.

**DEFENSAS PLANETARIAS**

Para aquellos escenarios donde sea necesario desplegar defensas planetarias, utiliza las que vienen descritas en el Reglamento de Battlefleet Gothic (ten en cuenta de que debes utilizar Turboláseres en las situaciones donde se especifiquen Lanzas y Cañones Láser cuando se indiquen Baterías de Armas).



Puedes utilizar estos marcadores para representar la aviación de ataque del Imperio y de la Alianza Rebelde.

## LA FLOTA REBELDE

Por Namarie

Si se hiciera una encuesta sobre cual es la nave más carismática de todo Star Wars, probablemente mucha gente diría que el X-Wing (dejemos a Boba Fett tranquilo un rato). Y probablemente mucha gente diría que la flota de la Alianza Rebelde es de las más atractivas. En SWSB, casi 2/3 de la flota de Light Side es de la Alianza Rebelde. Esto da (a priori) una variedad de flotas increíble, y hace que sea de las flotas más coleccionadas (de hecho conozco varias personas que quieren coleccionar los ejércitos clásicos...). Vamos a verlo nave a nave.



### Mon Calamari Star Defender Viscount

Todos tenemos una. La verdad es que en las películas las albóndigas alargadas estas las considerabamos "de adorno" (donde esté un X-Wing o el Halcón...). Sin embargo, las naves de los Mon Calamari en el juego son la base del ejército de la Alianza Rebelde, queramos o no. Que ahora que lo pienso, más que Mon Calamari se tendrían que llamar Mon Gambi, porque parecen una gamba, no un calamar. O Mon Langostini (¿vivirán en el Planeta De Langostini?). ¿Pero Calamari?

Desvaríos aparte. El Viscount (única) es la única clase 1 de la Light Side. Como su hermana Executor de Dark Side, es enorme, lenta y lo aguanta todo. La típica clase 1, vamos. Defensivamente estamos frente a una nave con un Hull impresionante (10/9), una defensa brutal (18/14/11 - 14/10/7... vale, defensa brutal por el frente, que por detrás es más fácil herirla que esquivarla), con PD+3 (PD+0 en reduced), con Tractor Beams (bueno... vale...) y con algo llamado "Damage Reduction" que hace que aguante mucho más (resta 1 de daño a todo lo que le haga daño...).

Ofensivamente tiene cuatro armas (aparte del PD) que hará las delicias de los tiradores: turbolasers +5/4, cañón de iones (+5/3, +5/4 contra naves enteras...), barrage para ambos

lados (+8/4... ouch...) y batería frontal +2/3. En definitiva, quiere decir que puede enfrentarse él solito a lo que le echen, pues con dos turnos puede llegar a hacer casi 40 puntos de daño... y que puede cargarse fácilmente un class3 en un turno. También significa que ésta será la nave a por quien iran todos los proyectiles enemigos sí o sí.

En damaged (o sea, una vez le han hecho 10 de daño teniendo en cuenta que todo disparo le hace 1 de daño menos... estamos hablando del tercer turno con mala pata) sigue con los turbolasers y el cañón de iones. El Fighter Launch de 3 hace que la nave sea casi indispensable en toda flota rebelde que se precie (y, como aguantará casi toda la partida, puede lanzar unos cuantos cazas). El Command 1 y Command 1-4 transforma esta nave en una opción muy interesante si queremos aprovecharnos de los command y hacer una estrategia basada en ellos.

Por 150 puntos es una opción interesante en flotas de light side clásicas (además es fácil de conseguir pues está en todos los starter). Sobre todo porque aparte del Home One es (casi) la única manera aceptable de poder lanzar cazas, que son precisamente la gracia de esta flota. Lo malo, que son 150 puntos y depende cómo es más viable poner tres pequeñas....



### Mon Cal Cruiser Home One

Esta nave única (clase 2, 50 puntos) es la típica clase 2 de 50 puntos (aunque no por ello es menos buena). Lanza cazas (FL2), tiene un buen hull (6/4), tiene un command 2 que puede resultar vital, PD+2 (PD+0 en reduced), tractor beams, una defensa aceptable (16/14/10 y 13/11/7) y dos armas, turbolasers (+3/3, desaparece en reduced) y cañón de iones (+4/3, daño 4 contra naves enteras). La base para lanzar los cazas, vamos. Personalmente prefiero el Home One que el Viscount, por temas de coste en puntos, pero como necesitamos el máximo de Fighter Launch y el Home One es única... Eso sí, si juegas a más de 300 puntos, ambos ^ \_ ^



### Mon Calamari MC80

La lástima del Home One es que es único, porque el FL2 va muy bien. El MC80 es como el Home pero en peor :P 44 puntos, clase 2, defensa normal (16/13/10, 13/10/7) con PD+2 (PD+0 reduced) y un hull 5/4. Turbolasers +4/3 y cañón de iones +3/2 (daño 3 contra naves enteras; desaparece en reduced) y, lo peor, con un fighter launch de sólo 1... Que piensas, ¿casi 44 puntos y un triste FL1? ¿Y encima con una nave con sólo dos armas? En definitiva: peor.

Sólo se acepta si estás jugando a algo que no sea los 300 puntos estándar y no puedas meter el Viscount (o te sobren los puntos) y necesites ese FL1. Es que 1, sólo 1...



### Rebel Assault Frigate

Otra nave de las "malas". Clase 2 de 30 puntos, con hull 5+3, sólo dos armas (turbolasers +3/2 y cañones laser +5/1, PD+2) que se queda en sólo los turboláser en damaged (vamos, en nada...). La defensa tampoco es la monda (15/13/10 y 12/10/7). Es una nave demasiado cara para lo que hace (¡es que encima es lenta!). No hace falta que la pongas. En serio.



### Millenium Falcon

Buscadísima. Primero por el carisma de ser la nave de Han Solo (uno de los personajes más interesantes y conocidos de la saga), y segunda por lo bien que se desenvuelve en el juego. Clase 3 de 25 puntos con relativamente poco aguante (hull 3/2, defensa 14/10/8 - 12/8/6) pero con tres armas: dos anticazas (dos Lascannon +1/1) y en no-reduced Concussion Missiles (+1/2, +3/2 contra no-cazas). Por si fuera poco tiene Antifighter +7; es decir, que contra cazas ¡dispara dos +8/1 y un +8/2 por turno! Evasion hace que lo que le dispara desde lejos le haga 1 menos de daño.

Quizá lo más interesante es que en Reduced simplemente pierde los misiles, el resto de armas y habilidades especiales se mantienen. Si te vas a enfrentar contra cazas, es indispensable.



### Outrider

Nave interesante. es como un halcón en "pequeño" (no sólo de diseño, que ambas son naves corellianas... bueno, el Halcón es originalmente corelliano pero ha sufrido más modificaciones que Michael Jackson... o casi...). Si queréis saber algo de su piloto, Dash Rendar (que es como Han Solo pero en chulo), no podéis dejar de leer "Sombras del Imperio".

A lo que íbamos. Clase 3 de 19 puntos, hull 3/2 (normal) y con la misma defensa que el Halcón, un lascannon +1/1, unos misiles +1/2 (+3/2 contra nonfighters) y antifighter +4. O sea, un Halcón con algo menos de aguante contra cazas y algo más barato. Es una interesante opción pero si se puede elegir entre él y el Halcón, mejor la nave de Solo que puede hacer mucho más daño.



### Rebel Cruiser

Y he aquí otra fumada de Wizards: el Rebel Cruiser es mucho mejor (en relación calidad/precio) que la fragata. De hecho es una de las mejores naves de Light Side.

Clase 3 de 24 puntitos (prácticamente como el Halcón) con una buena defensa para ser clase 3: 15/12/9 (13/10/7) con hull 4/3, y con dos armas: turbolasers +3/2 (+7/2 contra cazas gracias a un Antifighter +4) y laser cannons +1/1 (+5/1 contra cazas, desaparece en Reduced). Además, tiene Fighter Launch 1.

Y todo esto por 24 puntos...

# STAR WARS

## Starship Battles

En caso de que tengamos una albondiga gigante (Viscount) uno o dos Cruisers pueden ir muy bien; en caso de que no haya Viscount, es totalmente factible hacerse una "base" de seis Rebel Cruiser (¡lanzar 6 cazas por turno y disparar 12 veces no está nada mal!). Piensa que el oponente tiene que ir disparando a seis naves, no sólo a una. Así que, en teoría, te aguantará mucho más.

Una flota bastante interesante es de cinco o seis Rebel Cruiser, veinte (más o menos) cazas, y algún clase 3 adicional para alfiar (un Wild Karrde o un Halcón).



### Rebel Transport

Una de esas naves que son mu bonitas pero no pintan nada en un juego de batallas, salvo para hacer de "escenografía" (anda, como el pony de Warhammer...). Clase 3 barato (17 puntos), poco resistente (13/9/7 - 11/7/5) con un hull 3/3 y con una sola arma (un lascannon +1/1, +5/1 contra cazas). Lo único interesante es que los cazas adyacentes ganan +1 al ataque, pero no podrá haber muchos adyacentes y un +1 tampoco es para tirar cohetes... Que piensas, dale un Fighter Launch 1, o dale un command.

Nada. Ni caso. Nave para el desguace (o para escenarios como el de Huida de Hoth...).

El único uso posible es para atraer disparos. Porque es fácil de derribar. pero cada disparo que se come el transporte es un disparo menos que recibe un Cruiser. Y, si no te lo disparan, en el turno que dos B-Wing se coloquen adyacentes al Transport y disparen a una nave importante enemiga...



### Tantive IV

Ya hablamos de esta nave "diplomática" cuando se trató la flota de la República, pero por si alguien se

perdió ese número de ¡Cargad!, vamos a explicar un poco esta nave.

Clase 3 de coste 19 puntos (barata), poco hull (3/3), turbolasers mejorados (+2/2 y antifighter +4) y defensa normalita (14/10/8 - 12/8/6). Lo mejor es que tiene un Command 3, y sabiendo que en una flota rebelde DEBE haber varios Clase 3 (el Halcón, Wild Karrde...), darles ese toque especial está muy bien. Debería estar en todas las flotas, de veras.



### Wild Karrde

También conocido como "el Butanero" por su discreto tono naranja. Una nave que, pese a estar ambientada en la época de la rebelión y el imperio, no salía en ninguna de las películas. Era la nave de Talon Karrde, un pirata que ayuda en varias ocasiones a la Alianza Rebelde pero que se mantiene al margen.

En el juego es una clase 3 única que debería estar en TODAS las flotas. No es especialmente buena en defensa (14/10/8 - 12/8/6 Hull 3/3) ni en ataque (una sola arma, Turbolasers +1/2, +5/2 contra cazas), pero tiene dos habilidades especiales que la hacen muy atractiva. La primera es el command 1-4 (va bien siempre). La segunda es que permite repetir la tirada de Iniciativa. Esto es una habilidad que sólo la tiene la Wild Karrde y una nave del clan bancario separatista, y es muy útil en cualquier partida. El punto negativo es que debido a la fragilidad de la nave, si se concentra fuego en ella perdemos esta habilidad (traducido, que sólo la usaremos un turno o dos si el enemigo se despista).



### A-Wing Starfighter

Una nave sorprendente. Por sólo 5 puntos, dos armas: una para cazas (blaster cannon +1/1) y otra para naves más gordas (misiles +1/2, +3/2 contra no-cazas). Una defensa 16 y un Interceptor (sólo se para con cazas

Interceptor) lo hacen una buenísima opción polivalente para todas las flotas. Bueno, bonito y barato.



### A-Wing Starfighter Ace

Como suele ocurrir, la versión Ace es lo mismo pero en mejor: por un punto más (coste 6), uno más de defensa (17) y +2/1 en el blaster cannon. Pues, sinceramente, vale la pena; el FL de la flota rebelde no es súper alto, así que cuanto más aguanten las naves mejor (y Defensa 17 más Interceptor es de lo mejorcito que hay en cuanto a cazas no únicos).



### B-Wing

La joya de la corona. Bueno, debería serlo. No, joya no, pero cómo mola esta nave.

Empecemos por lo peor: es un caza (y un ejército rebelde no puede lanzar tantos cazas como uno separatista o de la República) y no aguanta ni un tiro (assault, defensa 13). Para 6 puntos que cuesta parece poco.

Lo bueno: ofensivamente es la bomba: tiene TRES armas. Tres. Tres armas tres, oiga, ofertón de verano. Por seis puntitos coja dos armas y le damos la tercera. Cañón láser +2/1, cañón de iones +4/1 (+4/2 contra naves enteras) y torpedos +3/6 (contra no cazas).

Repetimos: daño 6 contra no cazas. Seis. 6. Cinco más uno. Contando que los clase 3 suelen ser 3+2 de Hull... Incluso con algo de suerte puede petar un Clase 2 (primero cañón de iones y luego torpedos).

Al ser Assault y con poca defensa lo mejor es que no los saques hasta que puedan hacer daño: es decir, si tienes Rebel Cruiser (o Home One) avánzalos a una distancia de 4 casillas de lo que quieras eliminar y suelta B-Wings. Lo peor es que no hay muchos cazas que puedas lanzar en la partida (y

los PDs de naves grandes pueden acabar con nuestra estrategia.



### X-Wing Starfighter

LA nave de Star Wars. A que sí :)

Precisamente por ser LA nave, tiene tres "versiones". La básica (la más barata, común, etc.) ya es buena: 6 puntos, defensa 16 (bastante alta para ser un caza común), cañón láser +3/1 y torpedos +3/4 (sólo contra no cazas). Al tener una buena defensa, buen arma anticazas y buen arma anti-no-cazas, se establece como una nave polivalente y válida para distintos tipos de misiones, ya sea en un escenario, ya sea contra bichos gordos (torpedos), ya sea contra otros cazas; su único punto débil es que contra cazas Interceptor y contra naves con rayos tractores lo puede pasar mal.

Lo peor de esta nave es que precisamente el ejército Rebelde tiene pocos lanzadores de cazas, así que tenemos que pensar mucho qué cazas (y cuántos) poner... y que el B-Wing también mola, leches...



### X-Wing Starfighter Ace

La versión "ace" es (para variar) un punto más cara (7), con un punto más de defensa (17, situándose muy por encima de otros cazas del juego) y +1 en los ataques (+4 cada uno). No hace falta que diga que mejor Ace que no-Ace... Y claro, tener torpedos +4/4 y defensa 17 pues es bastante majo.

es mucho más atractivo contra cazas (por un punto más, defensa 16 e interceptor) y el bwing contra gordos.



### **Y-Wing Starfighter Ace**

La versión de élite del Y-Wing cuesta 5 puntos, tiene defensa 15 y +1 a los ataques respecto al Y-Wing estándar. Aunque está mejor que el A-Wing, el A-Wing Ace es la opción preferible por aguantar bastante más. O un X-Wing. O un B-Wing.

### **En definitiva**

La Alianza Rebelde tiene buenos cazas, tanto concretos como polivalentes, pero tiene poca capacidad de lanzarlos; hay que elegir bien qué, cuándo y dónde sale. Quizá su mejor baza sea contar con algunos de los Clase3 más buenos del juego. Disponer de tantas naves con Command hace que sea necesario dominar las órdenes y transforma esta flota en la más de "pensar" y menos de "táctica fija".



### **Rogue Squadron X-Wing**

La versión "rara" o de élite es (curiosamente) menos buena en relación calidad/precio que la Ace: sube su coste un punto (8 puntos) y a cambio el cañón láser hace 2 de daño en vez de 1. Ya que el cañón láser tiene como función ir contra los cazas, mejor quedarnos en el Ace (que además es infrecuente en vez de rara).



### **Luke Skywalker's X-wing**

Y el caza único de los Rebeldes no podía ser otro que el X-Wing de Luke

(ni Biggs ni Wedge tienen nave propia... aún... es de suponer que si alguna vez Wizards saca una ampliación, ambos tendrán su propio caza). Por 9 puntos tenemos un caza (único, repetimos) con un Hull de 1/1 (algo que sólo tienen dos cazas de todo el juego) y Command 4, y que encima es mucho mejor que el Ace y el Rogue: defensa 18 (16 en Reduced) y +5 en ambos ataques. Por si fuera poco (tienen que justificar que sea Rare digo yo... pero podría costar perfectamente 12 puntos) tiene "Force Sense" que significa que las naves enemigas adyacentes tienen -1 a la defensa.

En definitiva, uno de los mejores cazas del juego.



### **Y-Wing Starfighter**

El caza barato de la Alianza Rebelde. Por 4 puntos, un nene de 14 de defensa y dos armas (cañón láser +1/1 y cañón de iones +3/1 (+3/2 contra naves enteras)). Sin embargo, el A-Wing



## ESCENARIO: EVACUACION DE HOTH

Por Namarie. Basado en un escenario de la revista Ravage (Datos de las naves en Wookieepedia <http://starwars.wikia.com/>)

*Después de la Batalla de Yavin, los habassa aconsejaron indirectamente a la Alianza Rebelde que usaran el sistema Hoth como candidato para su nueva base.*

*Cuando Luke Skywalker descubrió Hoth accidentalmente mientras huía de las fuerzas imperiales poco después de la Batalla de Yavin, él recomendó el mundo de hielo al Alto Mando de la Alianza como lugar para la base. El cinturón de asteroides proporcionaba una difícil barrera, su alejamiento y casi insostenibles temperaturas lo hacían ser un candidato improbable para una perspicaz búsqueda del Imperio, y las siempre cambiantes cavernas hacían fácil mudar la base por el interior del planeta. Después de la derrota de las fuerzas del contrabandista Salmakk, la Alianza estableció la Base Eco en Hoth. La base fue construida en el hemisferio norte en la única franja habitable cercana al ecuador.*

*Sin embargo, no paso mucho (3 después de la Batalla de Yavin) hasta que el Escuadrón de la Muerte de Darth Vader descubrió a los Rebeldes y la Base de Eco fue objetivo de los imperiales en la Batalla de Hoth contra las fuerzas rebeldes... y se ordenó la evacuación inmediata de la base Eco mientras las tropas imperiales asaltaban el planeta.*

Esta primera escena de "El Imperio Contraataca", la evacuación de Hoth, tiene como objetivo no resistir en la base Eco sino huir de ella hacia un nuevo ella invasión de la base Eco, sino intentar huir la mayor parte de la alianza y buscar un nuevo emplazamiento.

### **Flota Imperial**

La flota imperial se compone de unos 200 puntos. Debe tener el Slave 1 de Boba Fett, 1-2 Imperial Star Destroyer, y el resto de puntos puede estar compuesto por TIE Fighters (versión normal y Ace), TIE Interceptors (normal y Ace) y 0-1 Imperial Shuttle.

### **Flota Rebelde**

La flota rebelde está compuesta por hasta 200 puntos formados por el Halcón Milenario, 4 Rebel Transport, y el resto de puntos puede estar formado por

cualquier combinación de X-Wing (normal, Ace, Rogue o Luke's) e Y-Wing (normal o Ace).

### **Despliegue**

El ejército imperial despliega, en el lado opuesto al planeta, los destructores imperiales y la Imperial Shuttle (si la ha incluido). Los rebeldes no despliegan nada.

### **Reglas especiales**

**Hoth.** Se supone que Hoth (el planeta) tiene la capacidad Fighter Launch 2. Además, en la fase de lanzar cazas, el jugador Rebelde puede colocar una nave de clase 3 adicional (o sea, un Transporte o el Halcón) tocando al planeta.

**Cazarrecompensas.** En el momento que el jugador rebelde coloque el Halcón Milenario, el jugador Imperial

puede situar en su zona de despliegue el Slave-1.

**Cañón de iones.** En Hoth, la Alianza ha situado unos enormes cañones de iones. En la fase de disparo puede disparar desde el planeta un cañón de iones (Attack +4, Damage 3).

### **Victoria**

El objetivo del jugador Rebelde es que sobrevivan (consigan saltar al hiperespacio) la mayor cantidad de transportes. Si al menos tres Transportes consiguen llegar al extremo opuesto al planeta, el jugador rebelde gana la partida.

Si no llega ningún transporte (o sólo uno) y además el Halcón Milenario es abatido, el jugador Imperial gana la partida.

Cualquier otro resultado es un empate.





**Rebel Transport GR75**

La nave de transporte Gallofree Medium Transport GR-75, evolución de la GR45, estaba formada por dos cascos (inferior y superior), tenía una gran capacidad de transporte y contaba con algunas pequeñas defensas.

La mercancía (parte visible) se bloqueaba del vacío del espacio mediante campos magnéticos.

Su bajo coste y fácil acceso a las partes para sus reparaciones, hizo que la Alianza Rebelde comprase una gran cantidad de estas naves. Por ello la Alianza las usaba como naves de transporte (mercancías, combustible, pasajeros) e incluso algunas de ellas se destinaron a ser hospitales ambulantes o a misiones suicidas.

Fabricante	Gallofree Yards, Inc.
Modelo	GR-75 Medium Transport
Clase	Transporte medio
Longitud	90 metros
Acceler. máx.	900 G
Vel. máx. (atm)	650 km/h
Motor	Propio de Gallofree
Hyperdrive	Tipo 4
Motor hyperdr.	Gallofree
Tripulación	6 Tripulación, 1 Artillero
Pasajeros	Hasta 90 pasajeros
Carga	Hasta 19.000 toneladas



**Imperial Star Destroyer**

Evolución de los destructores usados por la República (Venator, RHE Acclamator) usados en las Guerras Clon, pero con un tamaño muchísimo mayor (el doble que el RHE y un 50% más que un Venator), aunque no era ni mucho menos la mayor nave del Imperio.

Este destructor fue muy usado por el Imperio Galáctico para mantener su supremacía espacial. Con dos modelos (ISD1 y su evolución posterior ISD2), esta nave disponía de bahías para lanzar cazas, unos buenos escudos, gran capacidad de transporte de tropas y una potencia de fuego muy considerable (en especial para poder ganar combates a gran distancia).

Fabricante	Kuat Drive Yards
Modelo	Imperial-1 (y 2) Star Destroyer
Clase	Crucero / Destructor estelar
Longitud	1.600 metros
Acceler. máx.	>2.300 G
Vel. máx. (atm)	n/a
Motor	KDY Destroer-1 y Cygnus Gemon-4
Hyperdrive	Tipo 2 (y otro Tipo 8 adicional)
Motor hyperdr.	KDY
Tripulación	36.810 personas (incl. oficiales, infantería, artillero y alistados)
Pasajeros	Hasta 1.800 pasajeros adicionales
Carga	Hasta 36.000 toneladas



**Slave I**

El Slave I se hizo famosa por ser la nave del cazarrecompensas Jango Fett, y, posteriormente, de su hijo (clon) Boba Fett.

Originalmente era un prototipo Firespray-31 de Kuat (había seis de ellos), destinados a ser usado por la policía del asteroide prisión Oovo-IV, pero Jango la robó de allí (con ayuda de Zam Wesell) tras perder su anterior nave, Jaster's Legacy. La nave robada sufrió muchas modificaciones, primero por parte de Jango y luego de Boba, para evitar que se quedara obsoleta en cuanto a armamento. A los iniciales cañón láser y bláster, se le añadieron cargas sísmicas, misiles guiados y torpedos de protón.

Fabricante	Kuat Systems Engineering
Modelo	Firespray-31 (muy modificado)
Clase	Nave de ataque y vigilancia
Longitud	21'5 metros
Acceler. máx.	2.500 G
Vel. máx. (atm)	1.000 km/h
Motor	F-31
Hyperdrive	Tipo 1 (y otro Tipo 8 adicional)
Motor hyperdr.	(Clasificado)
Tripulación	1 piloto, 1 copiloto.
Pasajeros	Hasta 6 prisioneros (incluida una caja de fuerza para Jedis)
Carga	Hasta 40 toneladas

## Las naves en Starship Battles

- **Rebel Transport.** Clase 3. 17 puntos. Hull 3+3. Defensa 13/9/7 (normal), 11-7-5 (dañado). Armas: Cañón Láser (+1/1). Command 3. Antifighter +4 (+4 ataque contra cazas). Sensor Array +1 (cazas adyacentes ganan +1 a Ataque), desaparece en Dañado.
- **Imperial Star Destroyer.** Clase 2. 52 puntos. Hull 6+4. Defensa 16/13/10 (normal), 13/10/7 (dañado). Armas: Turboláser (+5/3), Cañón de Iones (+4/3; +1 daño contra naves no dañadas; desaparece en Dañado); Point Defense +2 (+0 en Dañado). Fighter Launch 1. Rayos Tractores (Las naves adyacentes de clase 2 y 3 no pueden moverse; desaparece en Dañado).
- **Slave I (Jango Fett).** Clase 3. 22 puntos. Hull 3+2. Defensa 14/11/8 (normal), 12/9/6 (dañado). Armas: Cañón láser (+4/1), Cañón láser (+4/1), Torpedos de Protón (+1/2; sólo contra no cazas; desaparece en Dañado); PD+4 (por las minas sísmicas). Único.
- **Slave I (Boba Fett).** Clase 3. 24 puntos. Hull 3+2. Defensa 14/10/8 (normal), 12/8/6 (dañado). Armas: Cañón bláster (+3/2), Concussion Missiles (+1/2; +3/2 contra no cazas); Cañón de Iones (+1/1; +1/2 contra naves no dañadas; desaparece en Dañado), Torpedos de Protones (+1/2; sólo contra no cazas; desaparece en Dañado). Único. Antifighter +4 (+4 ataque contra cazas). Cazarrecompensas (+2 ataque contra naves Únicas). Rayos tractores (a naves clase 3; desaparece en dañado).

## ASALTO A LA CANTINA

Por el equipo de Wizards. Traducido y adaptado por Julio Rey

Este escenario se basa en un relato del libro Tales from the Mos Eisley Cantina, de Kevin J. Anderson.

El Acuartelamiento Imperial de Mos Eisley ha recibido un Nuevo informe de una pelea en la Cantina. Lo que es poco frecuente en este informe, sin embargo, es que los testigos han mencionado a un anciano que llevaba un sable de luz, un arma que no se ha visto desde hace décadas. Por lo tanto, un par de Soldados de Asalto han sido desviados de su misión de búsqueda de un par de droides para investigar el incidente. Al no encontrar nada, volvieron a su búsqueda de puerta en puerta.

Un poco después, una llamada desde el Muelle de Embarque 94 envió hacia allí a toda prisa a todos los Soldados de Asalto, y estalló una violenta pelea contra Rebeldes y los droides perdidos. Su carguero espacial escapó de Mos Eisley dejando plantados a los Soldados de Asalto con el dudoso honor de explicar a Lord



Vader cómo habían escapado los droides.

Sedientos de venganza, el destacamento de Soldados de Asalto decidió regresar a la Cantina y detener a todo el mundo para su interrogatorio. Después de todo, seguro que habían hecho algo ilegal.

El Oficial al mando ordenó a su escuadra que cubriera todas las salidas. Su soldado del arma pesada se puso cuerpo a tierra en mitad de la calle apuntando su enorme blaster contra la zona del garaje (retando en la practica a cualquiera a que osase salir por allí). El resto se dividieron en grupos de dos y

se apostaron junto a las puertas esperando la orden para entrar.

En cuanto el Oficial al mando entró en la cantina apenas pudo terminar de anunciar que todo el mundo estaba arrestado. Los parroquianos comenzaron a dispersarse mientras otros tantos desenfundaban sus blasters...

### Organización del Mapa

Este escenario se basa en el mapa de Mos Eisley que viene con Ultimate Missions: Rebel Storm. Las dos escuadras despliegan en la parte izquierda del mapa, con los alienígenas dentro de la Cantina y los Imperiales fuera. Para los propósitos de este escenario, la Cantina está formada por todas las casillas con suelo de baldosa en la sección etiquetada como Cantina.

### Despliegue Alienígena

La Fuerza Alienígena consiste en clientes de la Cantina de Mos Eisley.



## Estrategias

**Alienígenas:** Lo más importante es limitar la línea de vista Imperial. Usa las esquinas, puertas y evaporadores para eliminar todos los disparos posibles. En general, cada vez que un Soldado de Asalto logre un impacto, perderás un personaje. Usa al Espía Aqualish, al Mercenario Rodiano y al Cazarrecompensas Devaroniano como escudos de forma que los personajes más débiles puedan escapar. Cuidado con el Soldado de Asalto Pesado, ya que su arma es capaz de acabar con casi todo el mundo de un solo tiro. Si puedes llegar al Garaje, un intento superado de puenteo significará que el próximo turno ese personaje escapará casi seguro así que el Imperio vigilará esa zona muy de cerca.

**Imperiales:** Tu defensa es superior, pero te superan en número. Es importante colocar al Soldado de Asalto Pesado en algún lugar del exterior donde tenga una línea de vista clara, dado que no es buena idea moverle demasiado. Colocarle cerca del Garaje hará que el jugador Alien se lo piense dos veces antes de intentar robar una moto. Puesto que será el primero en entrar, el Oficial de Tropas de Asalto será atacado por múltiples enemigos, pero con un poco de suerte podrá acabar con algunos Aliens antes de caer. Y cuidado con el fuego combinado: tres Jawas son capaces de tumbar a un Soldado de Asalto.

Dado que no están esperando ningún tipo de problema (al menos, no más de los habituales) pueden desplegar en cualquier lugar alrededor de las mesas y barra de la Cantina.

Si el jugador Alienígena no quiere usar la escuadra propuesta puede elegir cualquier personaje de la facción (siempre que no sean únicos) por un total de 65 puntos.

1	Aqualish Spy	11
1	Devaronian Bounty Hunter	12
1	Duros Mercenary	6
2	Ithorian Scout	12
3	Jawa	15
1	Rodian Mercenary	9
<b>TOTAL</b>		<b>65</b>



## Despliegue Imperial

Una pequeña escuadra de Soldados de Asalto ha sido enviada a limpiar la Cantina y enseñar a los locales una lección sobre lo que pasa a los que no cooperan con el Imperio. Los Soldados despliegan fuera de la Cantina y no pueden situarse en ninguna casilla del interior.

1	Stormtrooper Officer	14
3	Stormtrooper	15
1	Elite Stormtrooper	11
1	Heavy Stormtrooper	12
<b>TOTAL</b>		<b>52</b>



## Condiciones de Victoria

Los Imperiales quieren detener a los clientes de la Cantina y llevarlos al cuartel local para interrogarlos. En cuanto sus intenciones son conocidas, los clientes de la cantina tratan de escabullirse y evitar ser arrestados. ¡Sálvese quien pueda!

El ganador del escenario se determina por cuántas figuras de aliens consiguen llegar a las casillas interiores del borde derecho del mapa (marcadas con verde).

Escapan	Victoria
4 o más aliens	Total alienígena
3 aliens	Marginal alienígena
2 aliens	Empate
1 alien	Marginal Imperial
Ninguno	Total Imperial

## Reglas especiales

Las siguientes reglas especiales aplican en este escenario:

**El Elemento Sorpresa:** Dado que nadie espera su llegada, los Imperiales ganan automáticamente la iniciativa durante el primer turno.

**No es una Inspección Rutinaria:** El jugador Imperial no puede entrar en ninguna casilla de edificio, ni el jugador Alienígena puede salir de la Cantina, hasta que el Oficial de las Tropas de Asalto entre por la puerta delantera de la Cantina.

**Puentear una Moto-Jet:** Si cualquier personaje Alienígena termina su movimiento adyacente a alguna de las motos-jet en el garaje puede intentar hacerle un Puente en lugar de atacar durante su turno. Para puentear la moto debe obtener una tirada de 11 o más en 1D20. Si un personaje consigue puentear con éxito una moto-jet, gana la habilidad Acelerar. No hay límite al número de Aliens que pueden puentear una moto-jet.

**Acelerar:** Este personaje puede mover hasta 24 casillas si no realiza ningún ataque.



## INTRODUCCIÓN

por Namarie

*Star Wars tiene tirón, y eso lo sabemos todos. Y las batallas de naves más aún. Wizkids lanzan el segundo juego de batallas espaciales en el mundo de Star Wars, pero ahora con miniaturas construibles al estilo de ¡Piratas!*

Es curioso ver cómo durante tantos años nadie se había planteado sacar un juego de naves de Star Wars, existiendo ya juegos de naves de Warhammer 40.000 (Battlefleet Gothic) o de Babylon 5, por mencionar un par. Hace menos de un año Wizards of the Coast anunciaban su juego de miniaturas coleccionables Starship Battles (ver ¡Cargad! 18), y hace unos meses Wizkids llegó a un trato con Lucas para realizar otro juego, basado en naves construibles.

### El trasfondo

El juego de naves está basado casi únicamente en las seis películas (a diferencia del juego de Wizards que incluye universo expandido...) aunque se sacan nombres de naves de la manga (el Star of Tion, miniatura parecida al Halcón pero con diferentes colores, no existe en Star Wars). No os vamos a contar nada del trasfondo que no sepáis :)

### Qué se vende

El juego se venden en sobres (el doble de grandes que un sobre de Magic o de ¡Piratas!) a un precio de 4'25 euros. En cada sobre podemos encontrar un manual completo, dos daditos (muy monos) y dos hojas troquelables como las de ¡Piratas!, que nos permitirán construir entre 4 y 8 naves. Lo más habitual es que en una de las hojas te den las piezas para construir una nave "grande" (una lanzadera imperial, un destructor de la República) y otra hoja con 3 ó 4 cazas pequeños (TIE Fighters, A-Wings, cazas droides, X-Wings...). Las miniaturas son igual de sólidas que los célebres barquitos (vamos, que algún TIE fighter quedará "lisiado" durante el montaje) pero ya lo han tenido en cuenta y han incluido como "humos" para poner cuando una miniatura está tocada (al menos yo la puse en vez de una de las alas del TIE Fighter cuando ésta se quebró). En el sobre se incluyen también 6 cartas de juego (una de ellas rara).



El sobre y la caja de iniciación de SW:PM.

Hay también un "starter pack" con un destructor imperial la mar de majo (y con dos dados grandotes en vez de minis), por 15 euros. Aquí vienen 8 naves (el Imperial Star Destroyer es exclusivo de este pack), un manual más extenso, y una treintena de cartas (algunas de ellas únicas), y es bastante recomendable para todo aquél que quiera empezar. Se ha oído que saldrá un segundo pack con una fragata rebelde (y con algunas cartas inéditas) pero aún no lo hemos visto...

## Las miniaturas

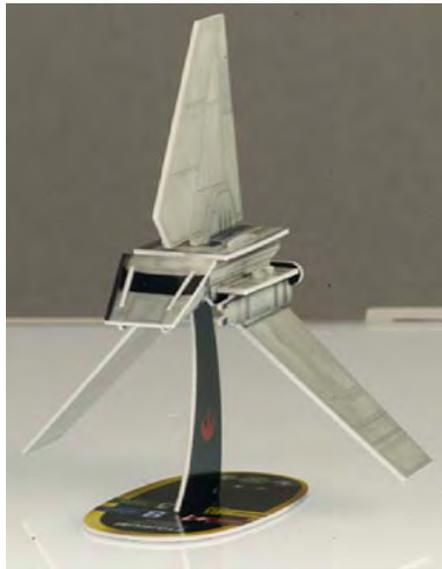
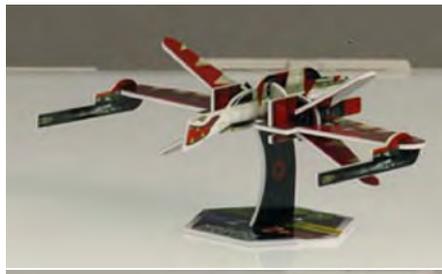
Como ya hemos dicho, las miniaturas no son todo lo sólidas que podríamos desear (como los barcos). Su montaje no es difícil y raramente habrá una situación con la que debamos tener especial cuidado (como por ejemplo los mástiles de ¡Piratas!). Sin embargo, lo que más sorprende es el "realismo" que se consigue en cuanto a la tridimensionalidad de las miniaturas, mucho mejores de lo que parece en las fotografías. Por supuesto, no llega a la sensación de realismo de las naves de SW:SB de Wizards of the Coast, pero para ser un juego de miniaturas construibles está bastante bien.

Las miniaturas se componen de la nave en sí y una "base" de cartón en la que van inscritas las características de la nave (escudos, daño, habilidades, coste...).

En cuanto a la variedad, hay un centenar de miniaturas diferentes, desde cazas a grandes destructores imperiales. Lo de "diferentes" es relativo, ya que hay varios X-Wings "diferentes" (con diferente "base" pero miniatura casi idéntica). La escala, como ya ocurriera en SWSB, es relativa, y en algunos casos (lanzaderas Lambda) desproporcionadamente grandes.

## El manual

El manual que hay en los sobres es ya suficiente para jugar; el de la caja de iniciación no aporta reglas nuevas, tan sólo "trucos" o aclaraciones a algunas reglas, el checklist, imágenes de naves... y el hecho de estar en forma de librito en vez de una hoja doblada. El manual de "sobre" es algo incómodo de consultar y se echan de menos algunas imágenes más, pero para eso está el manual "grande". El redactado es correcto, no muy extenso pero aceptable para un juego de estas características.



Algunas de las naves del primer set de Pocketmodel. De arriba a abajo:

Wing 20 (ARC-170)

Vigilance (Destructor Venator)

Tydirium (Lanzadera imperial)

Escuadrón Rojo (X-Wing)

Halcón Milenario

# STAR WARS

POCKETMODEL TCG

## Las facciones

Aunque están las cuatro afiliaciones típicas de las dos trilogías (República, Separatistas, Imperio y Alianza Rebelde) la flota de cada jugador puede contener cualquier nave de cualquier facción.

## El juego

Podría resumirse diciendo que se puede jugar perfectamente a este juego de miniaturas sin miniaturas. Vamos a explicarlo con más detalle.

## Preparación del juego

Cada jugador debe crear una flota de hasta 30 "estrellas" y crear un mazo de hasta 30 cartas. Cada miniatura tiene un coste de entre 1 y 5 estrellas (por ejemplo, un X-Wing cuesta sólo una estrella, y un destructor Devastator cinco). Obviamente, al haber tan poca diferencia de coste entre naves, esto implica que las naves son bastante más parecidas entre ellas de lo que debería ser... pero ya hablaremos más adelante. Cabe destacar que puede haber un máximo de tres copias de cada unidad (de hecho, una cada 10 estrellas; así que en una partida a 50 estrellas podría haber 5 copias).

## Cartas y naves

Así es, en este juego hay naves y hay cartas. En cada sobre te vienen matrices de "tarjeta de crédito" para crear naves, y cartas al estilo Magic.

Las naves tienen un nombre, un coste, cuatro atributos (ataque, defensa, daño y escudos) y unos iconos que representan las "habilidades especiales" de dicha nave.

## Las cartas

Hay dos tipos de cartas: cartas de combate (rojas) y cartas de objetivo (gris). No hay ningún límite en cuanto a qué cartas y de qué tipo debes incluir (puedes poner todas las cartas de combate, o todas de objetivo, aunque lo más habitual será meter 20-25 de combate y 5-10 de objetivo), aunque no puedes incluir más de tres copias de cada carta.

Las cartas de objetivos son lugares (hangar de la Estrella de la Muerte, Senado Imperial, Ciudad de las Nubes...) y las cartas de combate pueden ser acciones o pilotos (que en realidad tanto da...).

# STAR WARS

## POCKETMODEL TCG

Esto es curioso, pero hay un montón de cartas de pilotos (Ackbar, Anakin Skywalker, Darth Vader, Luke...) que sin embargo se tratan igual que una carta de, por decir algo, tácticas de vuelo. Esto le resta algo de "gracia" al juego a cambio de agilidad, pero da la sensación de que con un pequeño cambio las reglas no habrían sido mucho más complicadas y se habría añadido salsa...

En las cartas hay generalmente unos iconitos que indican qué es necesario para "jugarlas" (como si fuera maná de Magic), un efecto al ataque / daño / defensa, una Defensa (de la carta) y un efecto adicional que suele ser lo que le da valor a la carta.

Todas las cartas tienen una "defensa". Cada jugador, al principio de la partida, coge (tras barajar) las 3 primeras cartas de su mazo y las pone en su zona. Esto serán los objetivos; si el oponente elimina los tres objetivos, gana.

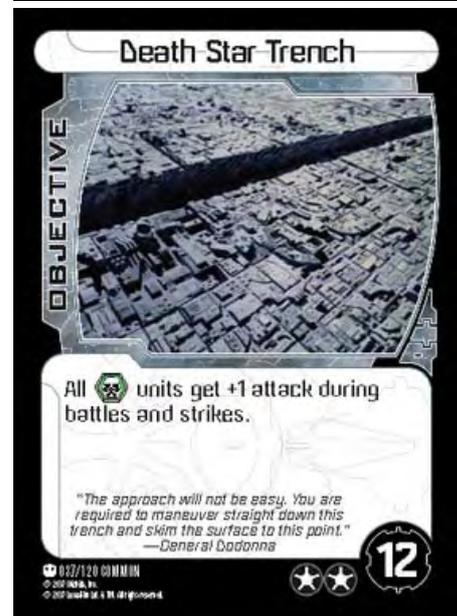
### El combate

Vamos a explicar un combate para que veáis lo sencillo que es el juego "de base" (y seguro que os recuerda a otros juegos...). Cuando una nave ataca a otra, el jugador lanza 2d6 y suma su Ataque; si el valor es igual o superior a la Defensa del objetivo, impacta. Si el daño que causan las naves que han atacado en ese turno es igual o superior a los Escudos de la nave objetivo, ésta es destruida.

Así de simple. Por supuesto, las naves más buenas (con más escudos) tienen más probabilidades de sobrevivir, pero el sistema nos parece demasiado simple (más incluso que el de SW:SB). No hay diferentes tipos de armamento, no hay diferencia entre las zonas frágiles o fuertes de una nave, no hay... al juego le falta salsa. Para un juego de infantería o de vehículos, la simplificación puede estar bien, pero para naves falta algo.

### Objetivos

Además de poder disparar a una nave enemiga, también se puede disparar a "objetivos" que estén en la zona de despliegue enemiga (las tres cartas que ha elegido al azar al empezar el juego). TODAS las cartas pueden ser "objetivo" inicial (tanto las cartas de combate como las cartas de objetivo), y todas ellas disponen de una "defensa" (obviamente las defensas de los



Estas son algunas de las cartas de SW:PM. Como podéis ver, todas las imágenes son directamente de las películas (personajes, lugares, acciones e incluso frases como "yo soy tu padre" aparecen en forma de carta) y forman un excelente juego de cartas coleccionables (como Magic). Sin embargo, para ser de miniaturas nos falta algo...

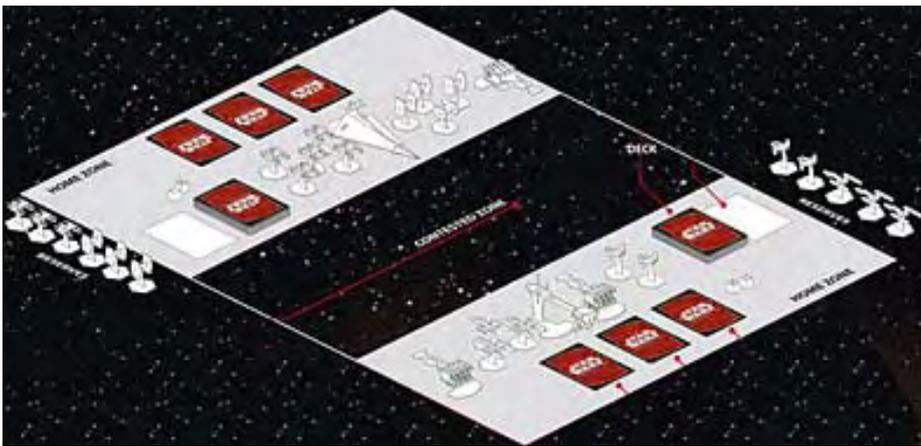
objetivos suelen ser más altas que las defensas de las "cartas de combate"). Durante la partida puedes ir poniendo "objetivos" en tu zona (nada te impide tener en tu mano 30 "lugares" y hacer la vida imposible al oponente...). Si una nave enemiga está en tu zona de despliegue y decide disparar a tu objetivo, se hace igual que en el combate entre naves (2d6 + ataque, si es igual o superior a la defensa del objetivo, descártalo), y si te quedas sin objetivos pierdes ^\_^

Disponer de estos "objetivos" es posiblemente lo que hace más interesante el juego y le da una visión más allá de la típica "batalla campal" entre dos flotas (como ocurre en SW:SB), además de hacer pensar en la elaboración del mazo de juego.

### El Tablero

No se juega con tablero (aunque se pueden descargar algunos no oficiales), pero la "mesa de juego" se divide básicamente en "mi zona, tu zona y lo de en medio". Así, cada turno las naves pueden mover de una zona a otra adyacente (es decir, puedes coger unas cuantas naves y avanzarlas al centro del campo, o dejarlas en tu zona de despliegue). Esto será útil sobre todo para destruir los objetivos del oponente, aunque cuando pegas a un objetivo pueden pasar cosas (sorpresas en forma de cartas o naves que aparecen desde las Reservas).

Esta "simplificación" del juego en tan sólo tres zonas agiliza muchísimo el juego, aunque resta mucha importancia a las naves (el movimiento brilla por su



Así es el "tablero" de juego. Como podéis ver, está la "zona de cada uno", la "zona de en medio" y ... y ya está. Las tres cartas de objetivo se sitúan en la zona de cada uno, y las naves que se quieren colocar en reserva aparte (aunque se pueden desplegar en tu zona). En cada fase de movimiento puedes mover las naves de tu zona a en medio, o de en medio a una zona de cualquiera de los dos jugadores. Y ahí se acaba la gracia de las miniaturas; si en vez de miniaturas tridimensionales fueran cartas donde pusiera la nave, el juego sería idéntico. Realmente, muy pobre (y más teniendo en cuenta lo relativamente bien hecho que está ¡Piratas!, otro juego del estilo).

reacción a un ataque a un objetivo, o saliendo de ciertas naves (sí, algunas naves gordas como el Devastator "transportan" cazas, y pueden soltarlos en vez de disparar o mover).

Como veis, el juego en sí es tremendamente simple pero tiene su gracia, y el "quid" de la cuestión es pensar cuándo jugar las cartas y en la elaboración del mazo (y la flota).

## El futuro

Tal y como habéis visto en la sección de Novedades, ya mismo viene "Ground assault", con unidades de tierra (AT-ATs, snowspeeders, tanques droides...). Y es bastante probable que aparezca una nueva expansión (probablemente acerca del universo expandido) el año que viene.

## En resumen

Star Wars Pocketmodel es un juego de cartas con algunas naves para hacer bonito y usarlas en vez de "cartas de naves". El juego en sí está bien pero para los aficionados a las miniaturas es bastante decepcionante.

Si queréis un juego de cartas interesante, relativamente barato, basado en Star Wars, con combinaciones y estrategias y con el que se puede pasar un buen rato, se trata de una buena elección. Si queréis una batalla estratégica entre naves de Star Wars en el espacio, olvidaos de este juego y echadle un ojo a Star Wars Starship Battles (o a Battlefleet Gothic con las reglas adaptadas que tenéis en este mismo número). Bueno, siempre podéis pillar algún sobre, que las miniaturas de cartón son más baratas que las de plástico y quedan resultonas, pero no os esperéis un juego de miniaturas.

ausencia) y todo se queda en tomar una actitud defensiva u ofensiva. La sensación, de nuevo, es que se ha llegado a un nivel tal de simplificación que deja el juego bastante "soso".

## Jugando naves y cartas

La gracia del juego es que cuando hay disparos se pueden añadir "efectos" en forma de cartas. Y aquí es donde el juego cobra su mayor importancia, en las cartas de apoyo a las naves. Tan fuerte es la sensación que parece como si hubieran diseñado un juego de cartas y a última hora hubieran decidido añadir las "miniaturas" (poner las naves como un tercer tipo de carta habría tenido el mismo resultado en el juego). Una pena que se tenga esta sensación, pero es inevitable.

Para jugar una carta, generalmente hay que fijarse en los simbolitos (un casco de un soldado imperial, un R2D2, tres TIE Fighters...) para aprovechar los combos. Todas las cartas de combate tienen un +1 a ataque, a daño o a defensa, pero todas

las cartas tienen un "efecto adicional" si se juegan sobre una nave que tenga ese iconito. Por ejemplo, una carta de Droides de Protocolo da +1 a la Defensa, pero adicionalmente si se juega sobre una nave que tenga el icono de "droide" (un R2-D2) da un +2 adicional. Evidentemente cuanto más raras sean las cartas, más buenas serán.

Y aquí se acaba la chicha del juego, básicamente. Como si de Magic se tratara, en SW:P debes estar un rato pensando en combinar las naves con las cartas, crearte un mazo, elegir las naves... y ponerte a jugar; las miniaturas son meros accesorios para "hacer bonita" la partida. Para gente acostumbrada a Magic el juego puede estar muy bien, pero para nosotros (con lo que nos gustan las miniaturas) hay cierta decepción.

## El turno

Los turnos (alternados) se basan en jugar un objetivo, elegir hasta 5 "estrellas" (naves cuya suma de puntos no supere las 5 estrellas) y moverlas a una zona adyacente o disparar (a una nave o a un objetivo). Si disparas, primero el atacante puede jugar una carta de combate, luego el defensor, y luego (si el jugador atacante no ha jugado carta y el defensor sí) el atacante tiene otra oportunidad para jugar una carta. Se resuelve el combate, y si un jugador se queda sin objetivos o sin naves, pierde. Al final de turno, vuelve a coger hasta 3 cartas (si se acaba el mazo, puedes volver a barajar). Al inicio de la partida un jugador puede colocar hasta 20 "estrellas" en la zona de despliegue, y las otras 10 se quedan como "reservas"; estas reservas se guardan hasta que se juegan como

## LO BUENO

- Es muy barato empezar.
- Hay muchas combinaciones de naves y de cartas, lo que hace pensar mucho la generación de la baraja y la flota.
- Las partidas son como una partida de Magic, influye qué tienes, cómo lo combines y la suerte que tengas, pero tiene su pequeña dosis de táctica.
- Las miniaturas están bastante bien hechas para lo que son.
- Ya está anunciada una primera ampliación, y pueden aparecer más.

## LO MALO

- Es coleccionable y muchas veces por el mismo coste tenemos una carta (o nave) mejor simplemente porque es rara. Quien más invierte, más posibilidades tiene de ganar.
- El juego es poco de miniaturas y mucho de cartas. Las miniaturas casi sobran.
- Hay varios aspectos que podrían haberse mejorado mucho: el sistema de combate entre naves, los pilotos, el movimiento...
- Está en inglés, y no es fácil de encontrar.



# SANGRE DE TROLL

Por Gorfang Rhanz

*No soy un experto en ellos, pero si es la facción con la que me siento más identificado y con la cual tengo más experiencia, así pues, y como siempre, mis palabras no son dogma, son mis visiones personales y pueden no ser correctas, una vez aclarado esto, empezemos decapando la cebolla azul*

Pues los sangre de troll están compuestos por trolloides (algo así como orcos azules pero inteligentes y en plan escoceses), pigmeos (trolloides pequeños) y trolls, que son sus bestias de guerra. La facción es, a mi parecer, la más parecida a los ejércitos de los reinos de hierro, ya que tienen en su arsenal bastantes armas de pólvora. Aparte, y aunque la mayoría de tropas y las bestias tienen ACC y AAD de 5 o 6 como mucho, en el arsenal de los sangre de troll tenemos conjuros, Animus y habilidades que nos dan modificadores al impactar y al dañar, con lo cual, las tortas que pegan los trolls (sobre todo los terribles) se asemejan a los siervos de guerra del Warmachine: Prime, donde aparecen siervos que pegan de P+F 18 o 19. A parte, todos los trolls cuentan con regeneración propia y los trolloides con la regla de resistentes, aunque la mayoría de facciones de Hordas pueden regenerar a sus bichos, pero dependen de otras tropas para ello (como los mecánicos de WM).

En definitiva, es una facción bastante equilibrada y que permite el juego de contacto o el juego de disparo.

## Los brujos

Todos los brujos tienen la regla resistente y peanas medianas

### Madrack Piel de Hierro

El héroe de la raza, un bruto en CaC y notable en disparo (poca AAD pero puede hacer otro disparo si acierta a el primero). Notable apoyando tropas y trolls, sobre todo con guiar mano (1d6 adicional en el primer ataque CaC) y paso firme (+2 def a la mini objetivo y a las que estén a 3", además estas minis no pueden ser derribadas) son un ejemplo de ello, a parte su dote, convierte en bestias y tropas en maquinas de picar carne.

Los puntos malos de Madrack son una defensa normalita con un blindaje muy malo, lo cual lo hacen muy vulnerable, aún teniendo el pergamino de la constancia y su capacidad de brujo de traspasar daño sus bestias. Tampoco anda sobrado de furia (5), lo cual no nos permite realizar demasiados conjuro o



*Por menos de 40 euros, el set de iniciación: un hachero, dos empaladores y Madrack dirigiendo el cotarro.*

Animus con él y tendremos que forzar a bestias para apoyar a nuestros atacantes, cosa mala porque tampoco podremos drenar demasiada furia.

Suele poder controlar 1 bestia pesada con 2 ligeras o, si nos gusta llevar solo ligeras, apostaría por 4 ligeras, ya que puede controlar un numero de bestias donde los totales de sus furias sumen 10 o aproximado. Es el brujo más polivalente y nos sirve contra facciones de WM y Hordas

### Hoarluck Selladestinos

El mago más poderoso que tenemos, es bastante antimagia gracias a su dote y a el conjuro disolución. También es capaz de apoyar a la infantería con Fortuna (especialmente con tropas de dispersión), donde destaca más es en su efecto tranquilizador en los trolls terribles, que

hace que los trolls terribles amigos que entren en frenesí no ataquen tropas amigas. También destaca en hacer que las bestias enemigas entren en frenesí y puede, una vez por partida, hacer cargar a cualquier bestia de guerra que haya entrado en frenesí donde queramos. Además su Furia de 7 nos permite controlar varias bestias pesadas o ligeras a buena distancia y realizar Animus o conjuros a placer.

Los puntos malos son los de cualquier mago, si nos atizan en CaC o en disparo es probable que muera de forma lamentable.

Una buena opción para Hoarluck es controlar 2 bestias pesadas y 1 ligera o 2, depende las pesadas que llevemos, si optamos por todo ligeras 5 sería lo suyo, porque puede controlar un numero de bestias donde sus totales de furia sumen 14 o así. Un brujo que nos rinde más contra facciones de Hordas que las de WM



*Madrack Piel de Hierro*



*Hoarluck Selladestinos*



Grissel Cantosangriento

### Grissel Cantosangriento

La chica de la facción, es decentilla en CaC y a disparo, tiene una buena furia pero pocos hechizos (el más interesante es calamidad), aunque compensa con sus llamadas sobrecogedoras, útiles para apoyar tropas y bestias. Aunque tiene pocos conjuros, entraríamos en engaño si pensásemos que no gastaríamos su furia. Es el brujo ideal para realizar Animus de las bestias desde sí misma, lo que nos da un brujo muy puesto en el apoyo (ya que muchos Animus de las bestias troloides sirven para mejorar y apoyar nuestros personajes, tropas y bestias).

Como punto malo su blindaje, no es una maravilla, pero es el acostumbrado por brujos de la facción, eso sí, su defensa en este caso compensa algo ese blindaje.

Una opción adecuada para Grissel es controlar solo bestias ligeras y llevar mucha infantería, aunque podemos llevar solo bestias con ella también. Suele poder controlar de forma adecuada un número de bestias que el total de sus furias sumen 12

**Nota sobre los brujos:** si os fijáis, mi opinión es que los brujos pueden controlar un número de bestias que, al ser forzadas todas al máximo, su furia sume igual a dos veces el valor de furia del brujo. Ya que cuando entremos en combate empezaremos a perder bestias y puntos de drenaje de Furia, aunque si decidimos llevar bestias de apoyo podemos llevar menos pero, en consecuencia, las mimaremos más.

### Las bestias de la guerra

Todas las bestias Sangre de Troll pueden ser forzadas para regenerar 1d3 puntos de daño una vez por activación.



Troll hachero

### Troll Hachero

Es un troll ligero "pesado". Como referencia al trasfondo eran los trolls que servían de tropa de choque contra los siervos de guerra antes que Hoarluck pactase con los trolls terribles para engrosar las filas de los trolls. En referencia a su jugabilidad, es tremendo, nuestro único especialista en la lista del primal, con ACC de 6 (no es maravilloso pero todas nuestras otras bestias lo tienen de 5), pega de P+F de 15, furia de 3 (adecuada), DEF 12 y un BLI 18, lo que le confiere la capacidad de ser bestia "pesada". También tiene su toque anti-infantería o formaciones cerradas de siervos o bestias con un ataque especial. Su Animus sirve para apoyar incrementar las distancias de carga de minis sueltas. Además, si lo apoyamos con Animus y hechizos podemos tener P+F mayores (17, 18, 19, 20). En contrapartida, tiene el daño de una ligera y suele durar poco en combates prolongados, también tiene una carencia notable de cantidad de ataques, solo uno (aunque muy potente), lo que nos lleva a forzar al bicho para múltiples cosas. Es recomendable usarlo por parejas o con apoyo de otros trolls como terribles o ígneos.

### Troll Empalador

Este troll ofrece un apoyo de disparo muy digno a la facción y siempre puede apoyar algún CaC en situaciones críticas, aunque gracias a su arma larga puede mantener al enemigo a raya (sobre todo si tiene otra cosa con que ocuparse). Sobre todo destaca en el disparo: un disparo de POT 4 al que le sumamos la fuerza del bicho (9), total que nos sale una POT de 13 muy agradable. Al depender de la fuerza la podemos aumentar con Animus de apoyo y hechizos (15, 16, 17, 18), también son muy buenas su Animus y el



Troll empalador

crítico que tiene, el primero aumenta 4" el rango de la arma de disparo de la mini objetivo y la hace un embestida con crítico. Así pues se recomienda incrementar las tiradas para impactar (para hacer embestidas al enemigo) y hacerles su Animus con los brujos, para dar apoyo a 12 pulgadas, aunque perderemos cualquier Animus de fuerza (aunque no hechizos). El punto malo es el su CDD, que es solo de 1, lo cual no es demasiado malo con 3 puntos de furia, pero hace que cada disparo no impactado no duela, otro punto flojo es que no es especialista en su función, con un AAD de 5, pero nos compensa que tampoco es un negao en con el ACC, donde tiene 5 también.

### Troll Ígneo

Es nuestra bestia más ligera, aunque también la más barata. Tiene la ventaja de poder dedicarse tanto al CaC como al disparo. En la primera opción disponemos de 2 ataques de P+F 11, con garras (puños libres) y una ACC de 5, bien ayudado puede hacer daño incluso algún pesado, pero donde destaca es en la lucha contra otro ligero y contra infantería. En el apoyo a distancia, aunque tiene AAD 4 y solo alcanza 8", planta ADEs de 3 con POT 12, adecuado contra infantes. Además su Animus nos da fuego con crítico y +2 al daño a minis concretas. El principal defecto de este troll es su ligereza en el BLI (15) y la poca POT y P+F de sus



Troll ígneo



Troll terrible demoledor (izquierda) y Troll terrible acribillador (derecha)

ataques, aunque bien ayudado puede hacer estragos contra enemigos adecuados. Eso si, es la bestia más barata de la facción.

### Troll Terrible Demoledor

Nuestra bestia parda (aunque es más adecuado color cielo), DEF 12, BLI 18, 5 puntos de furia y mete 2 castañas de P+F de 16 acompañadas de otra de FUE 12 si impactamos con las dos iniciales. Su Animus es lo mejor para el ACC, +3 a la FUE a una mini sangre de troll amiga, esto hace que los T.T. Demoledores puedan hacer dos ataques de P+F de 19 acompañados con uno de 15 (haciendo el Animus desde un brujo) y todo eso sin forzar a la bestia para hacer más ataques y sin contar con otros bonus de hechizos (como calamidad de Grissel). Además si lo trabajamos con minis "vivas" y las mata se las come y puede ir regenerando cada vez que mata una mini "viva", esto es ideal con la dote de Madrack, ya que recuperamos fijo a un T.T. Demoledor de

sus heridas. Lo malo del bicho es su ACC de 5, lo cual no hace que sea manco en ACC pero tampoco se convierte en una pesadilla, para los demás. Una bestia de guerra muy completa.

### Troll Terrible Acribillador

Otra bestia de la guerra, no es tan brutal como el T.T. Demoledor, pero tampoco anda manco (solo encadenado). Mantiene la DEF y el BLI de su tocayo Demoledor, pero pierde 1 punto de P+F (se queda con 15), no tenemos el ataque encadenado y pierde un punto de furia el animalejo. Mantiene la capacidad de alimentarse de los demás y gana potencia a disparo, gracias a un pigmeo montado encima que dispara una ametralladora, esta tiene un alcance de 12" (junto el Animus de nuestro amigo Empalador llegamos a las 16") y POT 13, adecuada contra ligeros e infantería. Además la ametralladora del bicho puede disparar aunque el bicho corra o este en combate

y puede disparar 1d3 veces. Lo malo del arma, que no podemos incrementar tiradas de ataque o daño. Otra cosa mala del bicho es su Animus, puede sernos útil de vez en cuando, pero no da una apoyo al conjunto de la raza como las demás bestias, en definitiva es una bestia pesada de apoyo más que de ataque (aunque como voy machacando, si apoyamos bien al bicho podemos hacer burradas con él)

## Unidades de infantería

Toda la infantería tienen la regla resistente y, menos los pigmeos que tiene peanas pequeñas, tienen peanas medianas.

### Campeones

En dos palabras, impresionantes. 5 tíos que valen 108 puntos, cada uno tiene ACC 7 (8 el jefe) y dos ataques de P+F 12, una defensa



Campeones trolloides



Tropas de dispersión

de bestia pesada (12) y un blindaje de 17, además cada uno tiene 8 puntos de daño (10 el jefe), pero si queréis más tenemos más. Son audaces, en un ACC todos los campeones en contacto peana con peana con otro campeón gana +2 a la DEF (¡¡con el paso firme de Madrack la tendríamos de 16!!), además cada campeón tiene un bono acumulativo de +1 al impactar y +1 al daño por cada otro campeón que efectuó un ACC con éxito este turno (hasta un máximo lógico de +4 el último). Lo malo es que no puede haber más de 5 por unidad y que, si queremos que funcionen con más soltura que lo que ellos solitos pueden, acostumbran a acaparar los recursos de apoyo de la partida de guerra, otro factor malo es que con ellos tendemos a devaluar el resto de nuestra infantería (normalmente más barata y que tampoco anda coja). Eso si los podemos usar como tropas de choque en cualquier situación y es como llevar 5 bestias ligeras rondando al enemigo. Son "bonísimos".

### Tropas de dispersión

Son una infantería especializada en las cortas distancias debido a su tiro en SPR. Tienen un ADD de 5 (6 el jefe) y pegan de POT 12, eso contra infanterías ligeras o medias puede hacer estragos (6 plantillas de spray y a llorar). La orden especial del jefe también es útil pero sobretodo contra infanterías de múltiples heridas, caballerías, bestias y siervos ligeros, para rematar un solo (aunque para eso tenemos otras cosas) y algún otro brujo/lanzador, ya que nos permite cargar pegando dos ataques, 1 de P+F 9 con los 3 dados de la carga y luego, si le hacemos daño, le metemos una tirada de daño de POT 12 para rematarlo, no es definitivo pero por 77 puntos que mas se puede pedir. Lo malo es que son muy específicos, si nos encontramos con un ejército basado en bestias pesadas o siervos pesados, pues es tirar 77 puntos. Otro problema es que dependen del apoyo externo para poder impactar sin problemas y dar algo de miedo, aunque no suelen consumir todos nuestros conjuros o

habilidades de apoyo, así pues con uno de ellos se bastan y se sobran para cumplir su misión asignada. El otro punto malo es que comparados con los campeones a estos no hay por donde cogerlos, eso si, este punto no es culpa de las tropas de dispersión.

### Guerreros del Kriel

Una tropa barata que, aunque comparte los otros rasgos de la infantería trololide (o sea comparados con los campeones hay que cogerlos con pinzas), son unos substitutos muy decentes y mejores compañeros. Lo primero que tenemos que ver es su coste, la unidad de 10 nos sale como una de tropas de dispersión de 6 (y comparados con los campeones ahorramos un montón) y los guerreros no andan mancos tampoco, pegan tochas de P+F 10 con ACC de 5 (nos hace falta algún apoyo en muchos casos). Cuentan con ACC combinado y su líder puede hacerlos correr más (+2), hacer más daño (+2 FUE) o hacer que realice otro ataque. Así pues, su



Guerreros del Kriel



*Emboscadores Pigmeos*

jefazo le permite quitar presión a nuestros apoyos de la horda (ya que se apoyan a ellos mismos) eso si, como todo trocoide, le hace falta un poco de ayuda externa más, aunque, igual que las tropas de dispersión, no les hace falta mucho para cumplir su cometido. Lo malo es que dependen mucho de su jefe para no recibir apoyo en exceso y el ACC combinado tampoco lo aprovechamos demasiado, porque carecen de armas largas y sus peanas medianas. Eso si es una muy buena infantería por lo que cuesta.

### *Emboscadores pigmeos*

Los emboscadores son una unidad de disparo bastante resultona para la facción. Aunque tienen un ADD de 4 (5 el jefe) y un perfil de fusilero DEF 13 y BLI 12, 6 tipos valen 64 puntos (no es una ganga pero no es un disparate) y con un fusil de 10" y 10 de POT. Todo esto podríamos ponerlo en el lado malo

o en el lado menos malo (reconozcamos que todo lo dicho no es malo), a parte tenemos que esta unidad tiene AAD combinado, ataque furtivo (que pueden disparar y luego mover), son exploradores y tienen despliegue avanzado. Así pues esta unidad es de aquellas que se valen por si mismas y no les hace falta demasiado el apoyo de hechizo y animas (realmente no les hace falta), aunque si les metemos el máximo de efectivos a la unidad nos sale una unidad demasiado cara como para que nos rente, eso si, en unidades básicas tienden a ir solos por la vida. Recomendables en aquellas listas donde predomine la infantería

### *Portador de la piedra del Kriel y escribas*

Nuestra unidad de apoyo en el campo de batalla, nos cuenta como un surtidor de furia (previamente la tenemos que guardar en ella) en

momentos de necesidad y nos puede dar un +2 en el BLI a las tropas adyacentes gastando un punto de furia que tenga guardada la piedra. Y todo por 34 puntos. Además la unidad tampoco es manca y pega una vez de P+F 11 (que para ser infantería ligera no esta mal) y también es audaz, así que no nos preocupa la moral. Bien apoyada puede dar algún que otro susto a objetivos válidos para ellos, aunque no esperéis milagros. Otra cosa destacable es que cada vez que nos maten al portador de la piedra, podemos sacrificar un escriba en su lugar.

Como aspectos malos decir que lo de guardar la furia depende de la cantidad miniaturas que tenga la unidad (1 punto de furia por mini). Otro aspecto malo de el almacenamiento de furia es que se hace en la fase de activación del brujo, con lo que primero drenamos furia y luego la metemos en la piedra (sin posibilidad de volver a drenar en ese



*Portadores de la piedra del Kriel y escribas*



turno lo sobrante). En el apartado de dar +2 al BLI también dependemos de la cantidad de gente que llevemos en la unidad para dar una buena cobertura en pulgadas, esta área de cobertura es de 4" +1 por cada punto de furia que nos quede en la piedra (normalmente las minis que nos quedan-1 por el gasto de hacer esta habilidad). En resumen, una muy buena unidad de apoyo por 34 puntos.

### Individuos

Los individuos tienen todos la regla Resistente

### Portador del miedo

Indispensables. Dan apoyo en todos los niveles y a toda la horda. A parte tampoco son mancos pegando, con lo cual también puede hacer pupa, pero vayamos por partes. En el aspecto de combate, puede disparar de SP con POT 12, pero AAD 4 (no muy espectacular), en el apartado del cuerpo a cuerpo, tiene un ACC 7 y dos ataques de P+F 10 con maestro en armas. Pero si esto no os convence, ahora viene lo bueno, las minis sangre de troll amigas (incluido él mismo) en el MAN (tiene 8) del portador del miedo, no huyen nunca y se reagrupan automáticamente cuando llegan a su MAN después de retirarse. Además cuando carga al CaC da a +2 al ACC a las minis y unidades que estén a 6" de él. Si mata algo en cuerpo a cuerpo, las minis y unidades enemigas a 6" han de superar un MAN o huir.

Si esto no fuese ya bueno, el amigo este puede hacer 3 cantos que se consideran acción (1 por turno neñas/as), entre ellos el de dar la regla



Portador del Miedo



Próximamente: trolls encima de carneros...

### ¿Algo más?

exploradores a una unidad o mini a 6" de él. Dar un bono de +2 al ACC o al AAD o hacer que todas las minis a 6" que estén derribadas se levanten automáticamente sin gastar acción o movimiento. Y si a esto le sumamos que podemos llevar 2 y que valen 35 puntos, que más os puedo decir.

Pues sí, tenemos a punto de aparecer ya cosas como Grim Argus, como los jinetes de carnero o como papá pitufo (Troll Invernal). Nuevas bestias, brujos y caballerías para seguir pintando en azul... Próximamente en sus pantallas.



Próximamente: Troll invernal

## Los Persas y sus modos de batalla

Por Caliban66, de La Armada

*La historia del imperio persa comienza a mitad del siglo V a.d.C. Los persas eran un pueblo ario (ojo, no confundir "ario" con rubios de ojos azules. Eso era pura propaganda), es decir, hablaban una lengua indoeuropea (árabes, judíos, por contra, eran pueblo semitas, que usaban una familia de lengua semíticas). Los persas ocupaban una zona árida llamada Parsua, y estaban sometidos a los medos.*

Entonces, Ciaxares, el rey medo, entregó su hija Mandane al líder persa Astiages, y de su unión nació Ciro el Grande, el primer "Rey de Reyes". Herodoto en su "Historia" nos cuenta numerosos detalles sobre los persas, mezclando datos históricos con otros mitológicos. Según Herodoto, a los persas se les enseñaba sólo tres cosas: a disparar con arco, a montar a caballo y a no mentir.

Los persas se mostraron muy capaces en las labores de ingeniería. Excavando canales subterráneos, llamados "qanats", irrigaron su yerma tierra hasta convertirla en una tierra fértil. De hecho, inventaron unos jardines llamados "Paradaizos" (En efecto, nuestra palabra paraíso tiene origen persa), en los que soltaban animales para la caza, para disfrute del rey. Desarrollaron los pesos y medidas y las transacciones comerciales (nuestra palabra "cheque" también es de origen persa, por ejemplo).

El modo de batalla persa fue evolucionando conforme su imperio se extendía. Al principio, contaban con poca caballería, e, influenciados por el entonces extinto imperio elamita, desarrollaron tácticas basadas en los arqueros a pie. Éste era el modo tradicional de lucha en oriente, pero los persas lo refinaron hasta hacer aparecer la mítica figura del "Sparabara". La formación clásica persa consistía en una primera fila de soldados con lanza corta y un gran escudo de mimbre, el spara, o guerro, con el que formaban un parapeto. Detrás de ellos, había nueve filas más de arqueros. Además, el spara podía mantenerse erguido con un soporte adicional, por lo que la primera fila también podía disparar.

De este modo, los persas eran capaces de mantener densos intercambios de proyectiles, siendo especialmente dañinos para las tropas de caballería enemigas. Por lo demás, no tenían mucho equipo. Algunos disponían de corazas de escamas, que llevaban bajo la ropa, y cuchillos llamados "Akinakes" a lo largo del muslo. Más tarde, los persas incorporaron caballería a sus filas, de magníficos caballos niseanos de negro pelaje. El jinete persa clásico estaba



Ciro el Grande

armado igual que la infantería, aunque sin escudo. Eran capaces de cargar o bien de mantenerse a distancia disparando con los arcos. Entre los nobles persas, era una deshonra ser vistos a pie.

Este modo de batalla les llevó a ampliar su imperio muy rápidamente. Tras la toma de Babilonia, liberó a los judíos a los que dejó volver a su tierra (habían sido deportados por Nabucodonosor), por lo que Ciro figura en el Libro de los Justos de los judíos. Ciro llevó a los persas y aliados victoriosos hasta Lidia y Jonia (en la actual costa mediterránea de Turquía). No obstante, Ciro murió durante la campaña contra los Maságetas, un pueblo escita. La reina de los maságetas buscó el cadáver de Ciro y metió su cabeza en un saco lleno de sangre, pues tras la muerte de su hijo, juró que Ciro moriría ahogado en sangre.



Astirischer Krieger mit Standschild. Krieger mit Handschild. Bogenschütze.

Le sucedió Cambises, que conquistó Egipto, parte de Libia y parte de Kush, llegando en su expansión hasta el mítico reino de los Etiopos de Larga Vida. Luego Cambises se volvió loco, y tras algunos años caóticos, Darío ascendió al trono. Darío, entre otras cosas, construyó un canal que unía el Nilo con el Mar Rojo, y coincidía en algunos tramos con el actual Canal de Suez. (Imaginad la cara de los trabajadores del Canal de Suez cuando excavando, encontraron una piedra que, traducida decía. "Por orden de Darío, Rey de Reyes, se excavó este canal, etc.")

Los persas incorporaron a su ejército tropas de los reinos conquistados. Algunos adoptaron el modo persa y otros mantuvieron el suyo propio. Darío también avanzó hacia La India, incorporando a sus filas muchos magníficos arqueros.

Entonces llegó la revuelta jonia. Las ciudades jonias (Halicarnaso, Mileto, etc.) de la costa de Turquía habían sido colonias de las polis griegas. Culturalmente eran helenas, y científicamente mucho más avanzadas. Los jonios conquistados ayudaron a Darío con sus barcos a cruzar el Danubio en su fallida campaña contra los escitas. Histieo, un general Jonio, fue el favorito de Darío mucho tiempo, y lo llevó a su capital, Susa. No obstante, Histieo deseaba volver a su tierra, y sabía que el camino pasaba por hacer defección de los persas. Rapó la cabeza de un esclavo y tatuó el mensaje. Luego esperó a que le creciera el pelo y lo envió a Aritágoras de Mileto, que entendió el mensaje. Entonces, éste

viajó a Esparta y Atenas, buscando apoyo para sus tropas. A Cleómenes, rey de Esparta, le enseñó algo prodigioso: un mapa grabado en bronce del imperio persa, para convencerle de que era fácil llegar hasta su capital. Los griegos no habían visto nada igual nunca. Como he dicho, los jonios eran mucho más avanzados. No obstante, Cleómenes no le ayudó. Sí lo hicieron, sin embargo, los atenienses, que enviaron veinte trirremes equipadas.

Las ciudades jonias se rebelaron y tuvieron un gran éxito inicial. Atacaron Sardes, la antigua capital lidia y ahora, la favorita de Darío, y la incendiaron. Dicen que Darío lloró amargas lágrimas, y tuvo la primera noticia de quienes eran los atenienses, que habían ayudado en la quema. En ese momento comenzó a odiarlos, y encargó a un criado suyo que todos los días le dijera: "Señor, acuérdate de los atenienses".

No obstante, los jonios no pudieron mantener su revuelta mucho tiempo y fueron aplastados por los persas. Entonces, Darío decidió atacar la misma Grecia y quemar Atenas, en venganza de los acontecimientos de Sardes.

### **Primera Guerra Médica**

Darío envía a Mardonio por tierra, haciendo un puente de barcos sobre el Helesponto, para llegar a Grecia por tierra. Éste avanza hasta la península calcídica conquistando a diversas tribus de Tracia, pero pierde la flota en una tormenta en el monte Atos, y vuelve.

Entonces Darío envía una flota para tomar Eretria y Atenas. Eretria es tomada con facilidad, pero para llegar a Atenas, desembarcan en Maratón. Los atenienses, asistidos por los plateos, marchan contra ellos. En aquel tiempo, el ejército ateniense estaba formado casi exclusivamente por hoplitas, infantería pesada armada con lanza y escudo, con coraza metálica y yelmo cerrado, que luchaba en formación compacta llamada "falange". En Maratón, con Milcíades como estratega, desplegaron con un centro de menos filas de profundidad pero más largo, y dos flancos con más filas. Los persas, mientras, tenían los sparabara en el centro, y flancos más débiles de caballería. Era la primera vez que los griegos y los persas se encontraban en el campo de batalla.

Entonces, los griegos hicieron algo que los persas consideraron estúpido: cargaron a la carrera, ¡desde 1600 metros y armados hasta los dientes!. Los sparabara comenzaron a disparar, pero las ligeras flechas persas y las armaduras griegas, así como su velocidad inicial, les permitieron salir más o menos indemnes. En efecto, los griegos querían estar expuestos el mínimo posible a los disparos persas. Así, se llegó al combate cerrado.

Los persas apenas tenían armaduras y armas apropiadas, así que, aunque en el centro superaron a los griegos, sus flancos cayeron, y desde ahí, los griegos terminaron de rodear a los persas. Éstos huyeron entonces hacia sus barcos, pero Milcíades supo prever lo que pasaría. En efecto, si los persas embarcaban, podrían terminar de navegar alrededor de la Ática y llegar a Atenas, que estaba vacía de soldados en aquel momento. Así que, después de la batalla y sin dar un respiro a sus hombres, comenzaron una durísima marcha de 40 km., todavía armados, para llegar antes que los barcos persas, y lo consiguieron. Así terminó la Primera Guerra Médica.

Hasta entonces, los griegos temían a los persas, pero la victoria de Maratón significó un cambio de mentalidad. Los griegos descubrieron que podían vencer. No obstante, para los persas, esta derrota no supuso más que un pequeño revés, ya que no perdieron muchas tropas, y se trataba de una expedición casi de tanteo. Lo grande vendría en la Segunda Guerra Médica, 10 años después.

Como decíamos, los persas esperaron algunos años haciendo preparativos para invadir de nuevo Grecia. Darío murió, y su hijo Jerjes le



# DE BELLIS ANTIQUITATIS

sucedió, conservando las pretensiones de conquista sobre los helenos. Finalmente, se cruzó de nuevo el Helesponto con puentes hechos con barcos uno junto a otro, y un ejército de 1.000.000 de efectivos marchó de nuevo contra Grecia. Dicho ejército estaba compuesto por tropas persas y medas, indios, mesenios, paflagonios, macrones, asirios, fenicios, libios y etíopes, entre otros. Herodoto los describe con bastante detalle. Además, iban los Inmortales, que no son demonios ninja, como sugiere "300", la peli, sino la élite regular de los sparabara persas. Se llamaban así porque siempre eran 10.000. Sólo entraban nuevos soldados en el regimiento para sustituir bajas. Eran ricos y lucían mucho oro en el campo de batalla. También les acompañaba una enorme flota que abastecía al ejército, que avanzaba por la costa.

Por el camino, los tebanos y los tesalios se les unieron contra los propios griegos (Tebas y Tesalia eran helenas). Esto puede parecerse a traición, pero por aquel entonces, las polis eran lo más importante. Nunca existió una nación griega. Sólo alianzas temporales entre estados independientes, con una lengua común, fragmentada en diversos dialectos. Otras polis fueron partidarias de los persas como Argos, vecina de los espartanos.

Los atenienses y espartanos se aliaron, y muchas otras polis griegas fueron con ellos contra los persas. La primera batalla fue Las Termópilas. 5000 hoplitas, entre los que se encontraban los 300 espartanos de Leónidas, detuvieron a los persas en un estrecho desfiladero. Era el terreno perfecto para el estilo de lucha griego. No obstante, Epialtes de Tesalia informó a los persas de otro camino que rodearía a los griegos. Cuando éstos supieron que serían rodeados, Leónidas despidió a todos y se quedó con sus 300 para aguantar el máximo tiempo posible, y, desde luego, murieron, pero entraron en la Historia a lo grande. Luego, la flota aliada griega venció a la persa en la batalla de Salamina. Los griegos no se ponían de acuerdo para atacar o retirarse, pero el ateniense Temístocles, a escondidas, envió un mensaje a Jerjes con información falsa para que se decidiera a atacar, de manera que los griegos no tuvieron más remedio que presentar batalla. Fue arriesgado, pero funcionó, y los persas se quedaron sin flota para abastecerse. Entonces, Jerjes, que ya había quemado Atenas, se volvió, y su general Mardonio se quedó con 300.000 hombres, invernando en Tesalia, al norte de Atenas.



*Inmortal*

En la primavera del 379 a.d.C., persas y griegos se volvieron a enfrentar en la batalla de Platea. Los mejores guerreros persas se colocaron frente a los espartanos. Luego formaron los otros pueblos.

La batalla empezó con la caballería persa hostigando al flanco izquierdo griego, a los atenienses y mesenios, cortando el apoyo a los espartanos. Entonces, éstos marcharon contra los sparabara persas. Cuenta Herodoto que mientras el muro frontal

de escudos de los sparabara aguantó, los espartanos se llevaron la peor parte, debido al enorme volumen de disparo que podían lanzar los persas. Pero los espartanos, con mejor armadura y lanzas más largas, eran imbatibles en combate cerrado. La primera fila de los sparabara se rompió, y los hoplitas espartanos consiguieron meterse entre los arqueros persas, y aquello se convirtió en una carnicería.

Con gran descalabro, los persas se retiraron. Aquello fue el comienzo del fin de los sparabara. Los persas se dieron cuenta de que los arqueros estaban demasiado desprotegidos para el combate cuerpo a cuerpo, y en los años siguientes se comenzó a equipar a cada uno con un escudo individual más pequeño, en forma de luna creciente. Las formaciones de arqueros se hicieron más flexibles, y se introdujeron más tropas aptas para el combate cuerpo a cuerpo.

## **Persas tempranos en DBA**

Las lista para representar el ejército persa en su primera época, incluido las Guerras Médicas y hasta 20 años después, es la I/60, que presenta 3 variantes: la opción B, que representa el ejército que Jenofonte describe, aunque con dudoso acierto histórico, en su libro "Ciropeia", o "La educación de Ciro". La A y la C son más históricas, y en ellas podemos ver fielmente representadas, una vez más, las tropas que ya hemos comentado.

En la variante "A", vemos peanas de Cv, es decir, caballería persa clásica, 1 de LH, caballería ligera, de la descrita por Herodoto, una muy peculiar: jinetes laceros de Sagartia. Luchaban acercándose a sus enemigos y enredándolos con un lazo corredizo, y espoleando el caballo para descoyuntar



*Ejército de DBA de Persas Tempranos*

a su víctima. Luego hay 4 peanas de 8Bw, que representan a los sparabara, tanto Inmortales como otros sparabara más humildes. A continuación, tropas conquistadas: 3Bw que representan a los indios, 1 de Ax, que representan a los tracios o a los peonios o a los marines fenicios, Ps que representan a los libios y etíopes, Sp, que representan hoplitas jonios o lanceros egipcios, y Hd, que representa a la masa de otros pueblos como macrones, sin mucha experiencia ni equipo para la guerra.

En la variante "C", que representa otra etapa más tardía, posterior a las Guerras Médicas se ve la progresiva desaparición de los sparabara. En lugar de 4 peanas obligatorias, pasan a ser 2 obligatorias y otras dos que son opciones para meter Bw con escudos en forma de luna creciente, o Ax, que representan una evolución del peltasta en Persia, el Takabara, armado con escudo y jabalinas, más preparado para el combate cuerpo a cuerpo.

El ejército persa se desenvuelve tanto en terrenos accidentados como en campo abierto. Los Bw no se ven perjudicados por combatir en terreno difícil, y contra caballería, forman un formidable frente, ya que la mitad del ejército está formado por Bw de uno u otro tipo, al menos en su variante "A".

Sin duda, su némesis son los ejércitos de infantería pesada luchando en campo abierto (como los hoplitas griegos, compuestos en su mayor parte por Sp). Y esto es muy real, desde el punto de vista histórico. Los Bw lo pasan mal luchando contra infantería competente.

### **El ejército persa aqueménida tardío**

Realmente, el hecho que obliga a hacer esta distinción entre periodos aqueménidas es la paz que firmaron con los griegos, la Paz de Kalias. Por este tratado, los griegos renunciaban a atacar el Imperio Persa, y el Gran Rey se comprometía a no llevar su ejército más al oeste de Susa (creo que era Susa, no estoy seguro). Esto obligó a que las satrapías o provincias más occidentales del imperio (al de Asia Menor, la actual Turquía), tuvieron que defenderse solas. Los sátrapas tuvieron acceso entonces a parte del tributo que las provincias mandaban a la capital para mantener un ejército mercenario.

Además, a pesar de los esfuerzos, el imperio carecía de una base social apropiada para la aparición de soldados de tipo ciudadanos hoplita,

y no tenían equipo ni entrenamiento para combatir cuerpo a cuerpo.

Por ello, tras las reformas de Ifícrates (con sus peltastas "ifícratentes" creado para suplir la falta de mercenarios hoplitas) y la fallida invasión a Egipto tras rebelarse, Datamenes aumentó el potencial de la caballería persa, añadiendo coraza, pantalones y bardas acorazadas a jinetes y monturas respectivamente, y se desarrollaron las primeras tácticas de choque de caballería, estableciendo las bases de la caballería pesada posterior. También trató de crear cuerpos de guerreros persas con equipo hoplitas, los Kardakes, de carácter profesional, que luego serían la base para crear un sistema de colonos en los territorios conquistados con capacidad para reaccionar rápidamente ante futuras revueltas locales.

Además, se buscaron soldados mercenarios en las regiones no pacificadas por los persas: Escitia, Grecia, etc. En este periodo, numerosos mercenarios griegos combatieron junto a los persas, y distinguidos generales griegos ascendieron hasta convertirse en hombres de confianza de los reyes persas. También fue una época revuelta. Los sátrapas, que ya tenían ejército, y los nobles, se aliaban a veces para derrocar al rey. Una de estas revueltas es el comienzo de la maravillosa autobiográfica obra de Jenofonte, la "Anábasis", de la que os hablaré otro día.

Los reyes persas se las arreglaron desde el corazón de su imperio para mantener a los griegos en lucha constante unos contra otros, y mediante el soborno y la diplomacia pudieron mantener sus fronteras. Pero, hacia el año 330, un joven rey macedonio, Alejandro, que sería llamo

el Magno, fijó su ojos en Asia. Alejandro conquistaría el imperio más grande jamás conocido, pero esa, es otra historia.

### **Persas tardíos en DBA**

El ejército de DBA de este periodo es el II/7, Later achaemenid Persian. Vemos grandes diferencias con el del periodo anterior: los Bw han desaparecido, y se ha incrementado la presencia de Cv y LH. Hay una opción para introducir carros falcados, como los que lucharon contra Alejandro en la batalla de Gaugamela. También hay más hostigadores, y hasta 4 peanas en las que pueden distribuirse Sp, que representan mercenarios griegos, o Ax, que representan más Takabara persas o auxiliares "ifícratenses", que fueron una tropa experimental creada por el general mercenario griego Ifícrates para la expedición persa que iba a reconquistar Egipto. Eran tropas ligeras, peltastas (es decir, con escudo pequeño en forma de luna creciente, o "pelta"), pero con una lanza de más de 4 metros. La expedición falló, pero estas tropas funcionaron muy bien. Posteriormente, se extendió por Grecia, y Filipo, padre de Alejandro Magno, la adoptó y perfeccionó hasta convertirla en los famosos piqueros macedonios.

Este ejército está pensado para luchar a campo abierto (los persas siempre buscaron luchar a campo abierto contra Alejandro Magno), aunque los hostigadores y auxiliares le permiten cierta capacidad de capturar y mantener al menos algo de terreno difícil. Hay que usar combinadamente sus elementos, porque hay pocas tropas de choque, y son lentas, y las más rápidas no son decisivas. Sin embargo, su movilidad es una gran ventaja.



Ejército de DBA de Persas Tardíos

Un escenario para .45 Adventure basado en el relato homónimo de H.P. Lovecraft  
Escrito por Robert Clark y el grupo de foreros de yahoo de .45 Adventure  
Traducido y adaptado por Keyan Sark

Han circulado rumores en la universidad desde hace años - oscuros susurros sobre los extraños acontecimientos que ocurrieron durante la condenada Expedición a la Antártida de 1920. Tras años de discusión sobre la conveniencia de una nueva expedición, el Profesor Hardworth ha conseguido fondos para montar un nuevo viaje de estudios a la región. Acompañándole estarán en Capitán Magee, un veterano explorador; el perro de trineo de Magee, Koko; y Buzz Bennington, estudiante graduado y antiguo capitán del equipo de fútbol de la Universidad de Miskatonic.

¿Encontrará este equipo evidencias en los prohibidos rincones de la Antártida que confirme los extraños rumores de los supervivientes de la expedición previa, o sólo encontrarán... Su Condenación?!

Este es un escenario basado en el relato del mismo nombre del ciclo de los Mitos de Cthulhu. Una expedición formada por dos arqueólogos rivales debe explorar una antigua ciudad perdida, en la que encontrará horrores anteriores al tiempo mismo.

Se trata de un escenario para dos jugadores, en el que cada uno lleva un personaje de Grado 3 y otro de Grado 1. Los personajes están basados en figuras de la colección Expedition to Antarctica de RAFM; concretamente : MU Expedition to Antarctica (RAF02971), Shoggoth, protoplasmic horror (RAF02927), y Elder thing (RAF02935) pero puedes usar otras cualesquiera, o alterar los personajes que se ofrecen como ejemplo.

### El tablero

Debe ser de 90 cm. de ancho por 60 de alto/largo.

Condiciones climáticas: poca luz y ventisca de nieve. Esto hace que la visibilidad sea muy reducida y que los objetos aparezcan y desaparezcan erráticamente de la vista. Hay una sensación de amenaza alienígena que afecta a todos los personajes.

En el centro del borde izquierdo del tablero se encuentra el aeroplano del equipo. Dado que el avión no se mueve no es necesario disponer de un modelo y puede marcarse con cualquier objeto adecuado. El avión debería apuntar hacia la izquierda (representando la dirección de la costa, que se aleja del Polo Sur). Los pilotos del avión no acompañan al equipo.

Los personajes despliegan en un radio de 15 cm. del avión. En este radio no hay escenografía (es la zona en la que han logrado aterrizar). Más allá de este radio hay un conjunto de quebradas y afloraciones rocosas impasables, con grandes bloques de hielo y caídas que forman una especie de laberinto retorcido de unos (15-20 cm.). La idea de esta zona es hacer



Expedition to Antarctica, de RAFM (<http://www.rafm.com>)

elegir a los jugadores entre seguir una ruta larga y segura u otra más rápida pero peligrosa.

Fuera de esta zona se encuentra una llanura con poca escenografía que contiene las ruinas de una Ciudad de los Antiguos situada hacia el borde derecho del tablero.

### Colocando los Marcadores de Encuentro

Hay ocho marcadores de encuentro numerados para este escenario, asociados a 8 cartas del mismo palo del As al 8. Ningún marcador puede estar en un radio de 30 cm. del avión y los jugadores se alternan colocándolos en el tablero. Al menos 4 marcadores deben estar en un radio de 30 cm. del borde derecho del tablero.

### Despliegue

Los dos equipos que deben explorar la ciudad perdida despliegan en el área segura en torno al avión y son:

1) Capitán Magee (Veterano de Guerra de Grado 3) y Koko (Perro Heroico de Grado 1). Magee tiene un rifle.

2) Profesor Hardworth (Académico de Grado 3) y Buzz Bennington (Siervo de Grado 1). Hardworth posee Relación de Confianza y una pistola. Bennington lleva un garrote o bastón y Gran Fuerza.

Además, hay tres monstruos: un Antiguo, un Soggoth y un Pingüino Mutante.

Sus perfiles y reglas especiales se indican más abajo.

### Reglas del Escenario

#### Objetivo

Explorar las ruinas y obtener objetos que otorgan Puntos de Victoria a la vez que evitar ser devorado por los monstruos. El jugador cuyos personajes supervivientes consigan regresar al avión con más PV será el ganador.

#### Zona de Seguridad

Ningún monstruo puede entrar en el área segura en torno al avión ni tampoco la regla especial "Locura" tiene efecto dentro de esta zona.

#### "Empezamos la expedición como un equipo..."

El juego empieza con los dos equipos enfrascados en una rivalidad amistosa. Los jugadores no pueden atacarse el uno al otro hasta que descubra el marcador de encuentro: Locura. En ese momento, la ciudad Alienígena, los desolados páramos y la presencia de monstruos, provoca la locura de los expedicionarios y el caos en la expedición.

## Abandonar el tablero

El juego termina cuando el avión deja el tablero. Un personaje debe entrar en el avión para ordenar a los pilotos que lo pongan en marcha. Dos turnos después, el avión despega abandonando a todos los que no estén dentro. Los jugadores no pueden dejar a nadie atado fuera ni tirarle del avión con independencia de lo que haya podido suceder en la partida.

## Los Monstruos

Hay tres encuentros que corresponden a monstruos: Pingüino Mutante, Antiguo y Shoggoth. Cuando se revela un encuentro de monstruo, el jugador que lo descubre puede ubicar la figura del monstruo como se describe más abajo y usarla para atacar a los otros personajes incluso aunque no se haya encontrado la carta de "Locura". Los monstruos no pueden usarse para atacar a tus propios personajes ni tus personajes pueden atacar a monstruos que controles.

Controlar a un monstruo no añade Puntos de Héroe a ese jugador, aunque se pueden gastar Puntos de Héroe en el monstruo si se desea.

## Odio Ancestral

El Shoggoth es una criatura esclava creada por los Antiguos en tiempos ancestrales. Los Shoggoth se rebelaron y destruyeron a sus amos, y

están deseosos de perseguir y destruir a cualquier otro Antiguo que encuentren. Un jugador no puede controlar a los dos monstruos. Si un jugador ya tiene a uno de estos monstruos en juego y descubre al otro, debe decidir con cual quedarse y dar control del otro a su adversario.

## Marcadores de Encuentro

Cada vez que una figura entre en contacto con un marcador se saca una carta. Los valores son los siguientes:

As. **Pingüino Mutante:** (Grado 1/2 a efectos de iniciativa). Elige a uno de los personajes de tu adversario y coloca al Pingüino Mutante a D10 + 10 cm. de distancia. El pingüino mutante es un espécimen tan extraño que si fuese abatido y llevado a la civilización para su estudio supondría 1 PV. El espécimen es voluminoso, sin embargo, y transportar su cadáver supone - 2cm al movimiento. Si el pingüino está en un radio de 10 cm. de un personaje, todos los chequeos de Neuronas de ese personaje sufren un modificador de - 2 debido al incesante grito de "Tekelili" del pingüino.

2. **Antiguo.** Coloca al Antiguo a D10 + 15 cm. de un personaje enemigo a tu elección. El Antiguo puede volar e ignora cualquier penalización al movimiento por terreno difícil siempre que le queden alas intactas

3. **Shoggoth:** El Shoggoth está escondido en algún lugar de los túneles que recorren los subterráneos de la ciudad. El Shoggoth no puede desplegarse hasta que se haya encontrado la carta de "Abertura Misteriosa". En el turno en que esto ocurra, el Shoggoth se despliega con su peana en contacto con la abertura. Si obtienes la carta del Shoggoth antes de descubrir la abertura, puedes conservarla y jugarla en cualquier turno posterior al descubrimiento de la abertura. El Shoggoth puede atacar al Antiguo y le Causa Miedo al igual que al resto de personajes.

4. **Locura:** Cuando se revele este encuentro, la prohibición de atacar a los personajes de tu rival desaparece para lo que queda de partida

5. **Abertura Misteriosa.** Una misteriosa abertura rodeada de extraños jeroglíficos alienígenas. Un personaje en contacto con la abertura puede usar una acción para hacer una copia de los jeroglíficos, lo que le supondrá 1 PV.

6. **Perrera abandonada.** Una expedición previa ha abandonado un contenedor para perros que contiene varios objetos importantes que puede ser recuperados tras eliminar el hielo en el que está enterrada. Recuperar





### Equipo 1

Capitán James Magee - Atrevido Explorador (Veterano de Guerra grado 3)

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

**Habilidades:** Montañero - Cazador - Tácticas(+1) - Gran Fuerza (+1, ya en el perfil) - Pugilista(+1).

**Armas:** CC: Puños (Alcance 0, TH+1, WS=BW). Disparo: rifle (mira telescópica, munición pesada); corto alcance (30cm, TH+2, WS=7), medio alcance (60cm, TH+3, WS=6), largo alcance (90cm, TH+2, WS=6)

Koko (Perro heróico grado 1)

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

**Habilidades:** Sentidos agudos (+2), Feroz (ya añadido), Lealtad incuestionable, Ataque adicional.

**Armas:** CC: Mordisco x2 (TH+1, WS = BW+2).

### Equipo 2

Profesor Hardworth - Profesor de la Universidad Miskatonic (Grado 3)

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

**Habilidades:** Arqueología (+2), Lenguajes (+1), Cazador, Montañero, Conocimiento médico, Observador, Voluntad de hierro.

**Armas:** CC: Puños (Alcance 0, TH+1, WS=BW). Disparo: pistola; alcance 0 (TH-1, WS=4), alcance corto (25cm, TH+2, WS=4), alcance medio (45cm, TH=0, WS=4).

Bosley "Buzz" Bennington - Estudiante (Conductor grado 1)

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

**Habilidades:** Gran fuerza (+2, ya incluido), Montañero.

**Armas:** CC: Puño (Alcance 0, TH+1, WS=BW),

un objeto cuesta una acción. Los objetos son: Una pistola, una linterna de petróleo (cuenta como un explosivo de tipo 1), y las muestras de tejido de Antiguos recuperadas por la anterior expedición. Los tejidos suponen 2 PVs pero son pesados y suponen un modificador al movimiento de - 2 cm.

7. **Cubo Mental:** Se trata de un extraño artefacto alienígena que proyecta la historia de la civilización de los Antiguos sobre la Tierra a la mente del portador. Un personaje en contacto con el Cubo puede hacer un chequeo de Neuronas para usar el objeto. Si tiene éxito, gana 2 PVs que no pueden serle sustraídos por el otro jugador (el conocimiento obtenido puede emplearse más adelante para escribir algún artículo). Si se falla el chequeo, considera que el personaje ha fallado un chequeo de Agallas y actúa en consecuencia. El Cubo Mental solo funciona una vez y tras ello se queda sin energía.

8. **Fosa:** Escoge a un personaje enemigo (no a un monstruo). Una fosa se abre bajo sus pies. El otro jugador puede hacer un chequeo de Esquivar para intentar evitar caer en la fosa. En el fondo de la fosa hay más jeroglíficos. Un personaje en la fosa puede intentar hacer copias de los jeroglíficos como una acción, y le supondrá 1 PV. Se necesita superar un chequeo de Músculos para salir de la fosa.

## Los Monstruos

### Pingüino Mutante (Bio-construcción grado 1/2)

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas			
Cabeza (1)	BR=1	3	BR=1	Muerto		
Torso (2-7)	BW=4 GT=7 SH=4	4	BW=4 GT=7 SH=4	BW=3 GT=6 SH=3	BW=2 GT=5 SH=2	Muerto
Piernas (8-10)	DG=4 SP=6	3	DG=4 SP=6	DG=4 SP=5	DG=3 SP=3	Sólo reptar

**Habilidades:** Tekeli-li! (cualquier personaje a 10 cm. del pingüino mutante hace chequeo de Neuronas con modificador de -2). Causa miedo (1)

**Armas:** CC: Pico y alas (Alcance 0, TH+1, WS=BW=1).

### Antiguo (Científico alienígena grado 2)

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas					
Cabeza (1)	BR=4	4	BR=4	BR=3	Muerto			
Torso (2-5)	BW=4 GT=8	6	BW=4 GT=8	BW=3 GT=7	BW=2 GT=6	Muerto		
Alas (6-7)	SP=5 DG=4	4	SP=5 DG=4	SP=4 DG=3	SP=3 DG=2	Reptar sólo		
Tentáculo (8-10)	SH=5	5	SH=5	SH=4	SH=3	SH=2	SH=1	No puede atacar

**Habilidades:** Causa Miedo (2). Volar: El Antiguo ignora las penalizaciones al movimiento por terreno difícil siempre que le queden casillas válidas en el perfil de Alas.

**Armas:** CC: Tentáculos (Alcance 2cm, TH+2, WS = BW+1).

### Shoggoth - Horror protoplásmico (Grado 3)

El shoggoth es un poco diferente del resto de criaturas. Debido a su cambiante naturaleza alienígena, el shoggoth no se degrada antes de morir, y en ese momento simplemente se disuelve y evapora. El perfil del Shoggoth consiste en siete casillas de daño. Usa un marcador para controlar sus heridas hasta que muera. Todos los impactos afectan a su masa protoplásmica de modo que no es necesario tirar para determinar ubicación.

Perfil: DR=8, BR=1, BW=6, GT=8, SH=6, SP=5, DG=2

**Habilidades:** Causa Miedo (3) (También causa miedo al Antiguo)

**Armas:** CC: Seudópodos (Alcance 2cm, WS=6 (x2)).

