#25
Abril08

¡Cargad!

WARHAMMER

Historia de Warhammer

MORDHEIM Altos Elfos

WARHAMMER 40,000 Criaturas y Plantas

WARMACHINE Cryx: Lanzadores de Guerra

FLAMES OF WAR Operación Student

STAR WARS Batallas

¡Cargad!

Número 25 : Abril 2008

Editorial (o no)..... 3
Noticias y Novedades..... 4
La Biblioteca de Baalberith..... 10
Sombras chinas (y de ficción)..... 11
Los Pergaminos de Calíope..... 12
Especial: Historia de Warhammer: Los 80.... 123

El Señor Nehek..... 14
Nuevos Altos Elfos..... 16
Nuevos Condes Vampiro..... 20
Campaña: La Reconquista de Albión..... 27
Cryx: Lanzadores de guerra..... 32
Escenario: Vampiros en Leningrado..... 40
Ideas para escenarios..... 42
La eterna sombra de Warhammer..... 43

Sturmgeschütz - StuG III..... 44
Aufklärung - Una breve vision..... 49
Ultimátum soviético en Stalingrado..... 50
¿Por qué luchamos?..... 51
Norte de África: Ofensiva italiana..... 52
Numerales alemanes..... 54
Operación Student..... 56
Asalto conjunto..... 60

Cachorros en la tormenta..... 62
La Guardia Imperial..... 63
Criaturas y plantas..... 64
Lista de ejército: Orkos..... 70
Banda: Altos Elfos..... 86
La noche antes de la batalla..... 96
Batallas..... 110
Reglamento completo..... 118

Fabrica y decora tus peanas..... 90
Setos, vallas y demás obstáculos lineales... 91
Cómo construir Wadis..... 92
Slogans en tanques soviéticos..... 93
LRDG: Marcas y nombres en vehículos..... 94
Introducción al Modelado (2)..... 100
Escitas paso a paso..... 102
Pintando los monstruos de HeroQuest..... 104
Concurso de Pintura de La Armada..... 109

Editorial (o no)

Año IV. Número 25
Abril 2.008.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)
Secciones y Maquetación: 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, Subscripciones y Logística: José Guitart (Pater Zeo).

Portada

Paco Rico Torres
guybrushthreephood@hotmail.com

Y han colaborado también...

DavidElGnomo (Blood Bowl)
Hardynero (Escenografía)
María Sogo (Sombras chinas)
Miguel Venegas (Club Arioc) (FOW)
MJ (Los Pergaminos de Calíope)
Oswor (DBA)
Quimera Miniaturas (Escenografía)
Rubén Ruiz (Modelado)
Varghar (Confrontation)
Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)
Yuber Okami (Epic)

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

La seducción del inocente

No, no vamos a hablar de sexo (hoy no...).

Estoy leyendo una colección sobre historia de los cómics y en él hablan que en 1954 (cuando la mayoría de nosotros no había nacido), en que un psicólogo editó un libro en el cual se echaba las culpas de los males de la juventud (falta de respeto, vicios, ser vagos, violentos...) a los cómics (http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric_Wertham). Esto llevó incluso a quemas públicas de cómics en los Estados Unidos, y llevó al cierre de muchas colecciones...

En años posteriores, la culpa de la violencia juvenil la han tenido los juegos de rol (vi un comic de una asociacion cristiana en la que decian que eran el anticristo, por no hablar del follón del tío que, katana en mano, había matado diciendo que estaba jugando a rol), las series manga (Dragon Ball sufrió persecución por parte de algunas asociaciones de padres), la música (Marilyn Manson por poner un ejemplo), los videojuegos (sólo hace falta ver el follón que se ha organizado en Reino Unido)... Vamos, que la culpa no la tiene nunca la educación que puede recibir cualquier joven por parte de padres o profesores.

Y es que, como señala Zeo, “El GTA San Andres tiene un código PEGI donde te indica que los menores de edad no pueden jugar a ese juego, pero los padres lo compran igual a los niños. Dragon Ball es obligatorio ponerlo fuera del horario infantil por que es violento, y sin embargo el telediario sin pudor ni aviso te muestas las imágenes (reales, ojo) de la última matanza realizada en el país X por la facción Y, o cómo un famoso ex-drogadicto narra sin pudores sus experiencias con la droga y la prostitución a las 5 de la tarde. Y sin PEGI. Jugar a rol es pecado como mínimo, pero ojo, la discriminación infantil de sexos mediante juguetes (tema al que soy muy sensible hoy mismo) no alarma a nadie. Que salgan muñecas como las Bratz que más que preadolescentes parecen bailarinas de streap-tease, eso es lo más normal del mundo, por ejemplo”.

Por suerte, esta "culpa" nunca ha caído (de momento) en los wargames. Ni somos violentos por hablar de asesinos y venenos, ni somos sádicos por pegar latigazos con un ezpabilagoblins, ni somos anticonstitucionales por querer matar al Rey jugando al ajedrez, ni pervertidos por querer pintar tías (o tíos) medio en bolas. ¿Será porque los wargames nunca han estado tan de moda como los videojuegos, el rol, los cómics o el manga? Quién sabe...

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 logotivpos de Hybrid y Rackham, Hybrides, 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 grafico de su propiedad intelectual en la pagina web, o en el e-zine que por favor nos lo comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.
3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").
4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.
5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.
6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (info@cargad.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.
7. ¿Por qué el Bretoniano cruzó la carretera? ¡POR LA DAMA!

WARHAMMER

Ahora que ya tenemos el primer libro de Demonios del Caos, se oyen rumores sobre el próximo libro (Julio): los **elfos oscuros** (en verano).

¿Qué hay con los nuevos Elfos Oscuros? (Esto son rumores, así que probablemente no sea todo igual...)

Reglas generales

- Los EO no tendrán "siempre atacan primero". Parece casi seguro que todas las miniaturas tendrán odio (y contra AE, odio todos los turnos). También se ha oido que podrían tener "+1 ataque cuando cargan" (monturas no).
- El ejército NO tendrá la "modificación" de básicas-especiales-singulares de AE.
- Los gélidos parece que cambian y podrán tener (coste desconocido) mejoras como +1A, +1F, +2M... Otra fuente dice que simplemente tendrán +1A.

Personajes especiales

- Malekith, Hellebron, Shadowblade y Morathi (comandantes), y Malus y Kouran (héroes).

Magia negra

- Nuevo hechizo "0" (lo saben todas las hechiceras) que con 4+ da 1d3+1 dados a la hechicera (dados que, si no se usan, cada uno causa daño a la hechicera).
- Viento como ahora pero F+1.
- El segundo hechizo es un proyectil de 60cm, 1d6 f5 (posibilidad de 2d6 D5 con otra dificultad).
- Palabra de Dolor algo más fácil.
- Ladrón de Almas será como un hochland que si impacta (anula armaduras) transfiere la herida a la bruja.
- El quinto hechizo será nuevo, dará furia asesina (extra FA si la unidad ya tiene FA) pero cada turno la unidad se come 1d3 heridas.
- El Horror Negro será parecido a Pozo de Sombras pero a 60cm.

Comandantes

- Príncipe. Muy parecido. Podrá montar en carro, caballo, gélido, pegaso negro, mantícora y dragón negro (parecido al actual, pero cambiando el aliento por menos F, anula armadura y causa pánico).
- Gran hechicera. Parecida. Conoce el saber de la Muerte, de las Sombras y Magia Negra, puede montar en caballo, gélido, pegaso y mantícora. Pierden el +1 a lanzar hechizos pero ganan que no tienen límite en cuanto al número de dados que pueden usar. Además, si sacrifica una herida gana un dado extra que además con un 1 disfunciona y con un 6 es FI.

Héroes

- Noble. Muy parecido. El porta de batalla podrá llevar escudo, arma a dos manos, etc.
- Hechicera. Parecida, mismas habilidades que Gran Hechicera.
- Asesino. Podrá esconderse en unidades enemigas :) tendrá armas envenenadas (sin gastar puntos de objetos mágicos) y ataca primero el turno en que se desvela.
- Héroe elfa bruja. Como una elfa bruja pero en héroe (2h, más ha, más a, etc.), con salvación especial ("Bendición de Khaine") y podrá montar en mantícora o caldero de sangre.
- Desaparece el señor de las bestias como héroe. Pasará a ser "mejora" de unidades.

Básicas

- Guerreros. Lanza, ligera y escudo (7 ps). Podrán llevar estandarte mágico y por 50 puntos un "aprendiz de asesino" (2/3 ataques envenenados y ataca primero cuando se descubre).
- Ballesteros de repetición (13ps) con ligera (escudos por +1p). El campeón tendrá HP5. La ballesta se puede disparar sin múltiples si no han movido (y pasa a F4) o con múltiples (F3); tendrá poder de penetración. Asesino como guerreros.
- Jinetes Oscuros.14 puntos (+5 por la ballesta), se dice que podrán marchar después del despliegue...
- Corsarios. Nuevas miniaturas de plástico. Quizá tengan una nueva regla, se oye que +50p por cada unidad que maten, y se oye que podrían ser como los "mineros" enanos...

Especiales

- Verdugos. Se ha oido que pierden el golpe letal pero siempre hieren (es decir, si impactan, hieren); además los draichs dejan de ser armas a dos manos y pasan a ser alabardas con poder de penetración. Según otra fuente, ni pierden el golpe letal ni dejan de ser armas a dos manos. Estandarte de hasta 50p.
- Guardia Negra. No será 0-1 y subirá en HA. Dos ataques por nene, tozudos y odio eterno. Alabarda, armadura pesada, estandarte de hasta 50p, campeón con objetos mágicos.
- Elfas brujas. Siempre atacarán primero, y siempre con furia asesina.
- Carros de gélidos. Dejan de ser 2x1. Nueva miniatura.
- Sombras. Sin cambios.
- Jinetes de gélido. Nuevas miniaturas. Parece que podría haber un estandarte mágico para quitarles estupidez. Suben el coste, campeón con objetos mágicos (25p), estandarte de 50p.
- Arpías. No seran 0-1 y costaran 10-11 puntos cada una.

Singulares

- Lanzavirotes. Siguen siendo 2x1. La novedad es que si mueve, puede disparar (aunque con F3) y con disparos múltiples.
- Hidra. Ganará regeneración. Además, si saca un 6 en la tirada de regeneración) suma +1 al aliento de la hidra (empieza con F4) hasta máximo de F10. Señor de las Bestias como mejora. Nueva miniatura, posiblemente de plástico.
- Caldero. Parece que se podrá mover de nuevo (con ruedas, claro... así que nueva miniatura) y que podría ser "montura" del personaje elfa bruja en vez de unidad. Costará cerca de 200 puntos, objetivo grande, terror, y dará muchos quebraderos de cabeza (todas las unidades a 60cm repiten para herir, +1A en carga a algunas unidades, brujas a 30cm tienen +1 a la TSE, si se une a elfas brujas la unidad pasa a ser indesmoralizable...)
- Un nuevo monstruo. Hay quien dice que será la mantícora, y hay quien dice que un monstruo nuevo (dado que todos los libros están ganando una unidad "nueva": lanzacohetes imperial, goblins en arañas, carro de leones, varghulf...).

Insistimos en que esto son rumores (al parecer de varias “listas previas” que se pasan a jugadores) pero es muy probable que algunos de estos cambios estén en la versión final.

WARHAMMER

Por si alguno no lo sabe, el siguiente libro será el de **Hordas del Caos** (en Diciembre). Ahora que ha salido el libro de Demonios, en una White Dwarf próxima (Junio) habrá una lista provisional para Hordas del Caos, que posiblemente sea algo así:

- Desaparecen los Demonios de la lista (incluyendo a las Furias) de forma "directa"; será necesario tener algunos objetos mágicos para acceder a algunas (no todas) unidades demoníacas o de bestias. Otra fuente afirma que los Príncipes Demonio podrán estar "de serie".
- Los Bárbaros podrán tener Marcas.
- Se ha oído que podría aparecer una nueva unidad, los Cultistas, con flagelos (pero no serán flagelantes). No habrá nuevas miniaturas... de momento.
- Los Carros del Caos pasan a unidad Especial (algo lógico) y su coste baja a 100 puntos.
- Los Caballeros del Caos también pasan a ser unidad Especial. Se dice que los Elegidos serán Singular.
- Se poodrán seguir poniendo marcas a unidades, aunque cambiarán. La Marca de Khorne será más barata pero ya no dará resistencia a la magia. La Marca de Nurgle será más barata también.
- Los Guerreros del Caos (parece que éstos seguirán siendo básicos) bajan su coste a 12 puntos, y podrán ser Elegidos por un punto menos que ahora.
- Parece que los Despellejadores podrían estar (no es seguro), aunque con unas reglas más simples y menos "anti asedios".
- El Cañón Infernal estará en la lista de Mortales, como dos opciones de unidad Singular. ¿Significa esto que en Diciembre veremos unidades de Enanos del Caos en el libro de Mortales?
- Sigue estando el Engendro.
- El Gigante del Caos estará en el libro como unidad Singular.

Sin duda, esta lista previa nos da una idea sobre el próximo libro de Hordas del Caos: más tipos de humanos, retoques necesarios para equiparar a los demás libros, nuevos objetos... y el esperadísimo retorno de los Enanos del Caos (que, insistimos, aquí sólo tendrán el cañón, pero que en el libro final podrían aparecer como unidades).

WARHAMMER 40.000

Ya empieza a circular (ilegalmente) por internet el reglamento de la quinta edición de Warhammer 40.000, que aparece (como ya sabréis) este Septiembre. Esta edición promete modificar el juego más de lo que hizo la cuarta (ya sabéis que en GW los cambios "gordos" en sus juegos principales son cada dos ediciones).

La caja de inicio contará con (¡sorpresa!) marines, y Orkos. Por la parte de los Marines, además de las escuadras tácticas y el CG, parece casi seguro que habrá un Dreadnought. En los Orkos no se ha oido qué tendrán pero podría ser un vehículo.

En cuanto a las reglas que cambiarán en la quinta edición, parece que se acercan más (en algunos aspectos) a Warhammer Fantasy. Destacan las siguientes:

- Habrá opción para "correr".
- Mejorarán las tiradas de salvación por cobertura.
- Cambiarán ligeramente las reglas de francotiradores
- Los combates cuerpo a cuerpo contarán con una "resolución del combate" parecida a la de WH Fantasy.
- Los vehículos sufrirán cambios importantes: la tabla de daños vehículos será más simple, los vehículos sin HA recibirán siempre impactos traseros, y los tipos de vehículo cambiarán ligeramente.
- Todas las miniaturas bloquearán línea de visión
- Se han simplificado las reglas para personajes independientes; a 5cm de una unidad ya serán parte de la unidad, y las reglas para apuntarles se han simplificado.
- Los "exploradores" poodrán entrar como reservas.
- Las misiones cambian bastante, se parecerán más a las de Apocalypse (desaparecen los "niveles").

Obviamente, un nuevo códex de Marines Espaciales saldrá poco después de la caja de inicio. Los rumores apuntan a que el siguiente ejército en aparecer serían (por fin) los Eldar Oscuros, seguidos posiblemente del libro del capítulo que aparezca en la caja de inicio (se dice que los Puños Carmesíes o los Ultramarines), y hacia mediados del año que viene, de los Necrones.

CONFRONTATION

La casa francesa de miniaturas sigue viva. En España ya podemos "disfrutar" de los nuevos packs de miniaturas de plástico ~~premanchado~~ prepintado, como la caja de 3 wolfen por 30 euros. Ya se han visto fotos de caballería y enanos, ambos de plástico:

AT-43

En cuanto a AT-43, las novedades siguen cayendo con cuentagotas y centradas únicamente en los Karman: Kaptars, el Venerable Cornelius (personaje especial) y una especie de motojet-robot llamada "Easy Trike".

Como ya anunciamos en ¡Cargad!, Privateer Press está preparando **Monsterpocalypse**, juego de miniaturas prepintadas. Matt Wilson (el jefazo de Privateer), supongo que para tranquilizar a la gente, publicó una carta en la web que vale muchísimo la pena (no os perdáis las “referencias” a “otras marcas”):

Una carta para los jugadores de WARMACHINE y HORDAS del Director Creativo de Privateer Press, Matt Wilson

Si me hubierais preguntado hace cinco años qué creería que iba a estar haciendo Privateer Press en 2008, mi respuesta habría sido en blanco.

Por aquél entonces, aún estábamos intentando imaginar cómo saldríamos adelante para sacar cuatro cajas de miniaturas para un juego cuyas reglas aún estábamos perfilando. En cinco años pueden cambiar muchas cosas, y Privateer Press puede dar fe de ello. La compañía ha crecido y ha conseguido un éxito que nadie (ni siquiera nosotros) podía imaginar. Lo divertido de las compañías es que, una vez arranca, la única opción viable es seguir creciendo y buscar nuevos éxitos. Por ello, el último año hemos empezado a pensar un poco más allá con Privateer. Si me preguntáis por dónde estaremos en el 2012, podría deciros... no, no lo haré, ¡pero podría!

Hace un tiempo llegamos al punto en que miramos lo que habíamos conseguido y dónde podíamos ir, y nos preguntamos "¿y ahora qué?". Diversificar nuestra línea de productos era esencial. Es peligroso poner todos tus huevos en la misma cesta, incluso si esa cesta es imparable. Empezamos explorando otras posibilidades de producto. Materiales para el hobby, herramientas y pinturas eran una progesión natural, dando soporte a nuestros productos principales. Entonces llegó el nacimiento de la rama Bodger Games con Infernal Contraption, una nueva categoría de productos con una audiencia diferente, pero familiar en sus orígenes. De hecho, en la mayor parte, nuestros productos tienen una misma audiencia, pero para poder crecer tenemos que mirar fuera del hobby de los juegos de miniaturas, mirar hacia un lugar donde crear algo no implique competir contra nosotros mismos.Además, el precio del metal ha subido demasiado en los últimos años. Una estabilidad en los productos para Privateer Press implicaba buscar algo completamente diferente... pero algo en lo que tuviéramos las habilidades para crearlo. Y eso nos llevó a Monsterpocalypse.

Voy a seros sincero: el objetivo de este mensaje no es convenceros de que compréis Monsterpocalypse. De hecho, eso iría en contra de nuestro objetivo, que es crear un producto para una nueva audiencia. Ojo, como todos nuestros productos, haremos Monsterpocalypse con los mismos valores de alta calidad, alta atención al cliente y compromiso con el jugador que damos a todos nuestros productos. Pero sabemos que para la mayoría de vosotros, lo que hacemos con Monsterpocalypse no os importa. Es lo que hacemos con Warmachine y Hordas lo que os muestra los verdaderos colores de Privateer Press. Habéis hecho una inversión en un producto y tenéis expectativas acerca de esas inversiones. Creo (Privateer Press cree) que tenéis el derecho de preocuparos y haremos lo posible en mantener vuestra confianza. "Algunas" empresas de este mundillo en los últimos años han sacado la alfombra roja de sus jugadores clásicos, cuando han cambiado de marcha, o han empezado con algo nuevo. No haremos lo mismo.

Lo primero que tenéis que recordar es que Privateer Press y Warmachine no son lo mismo. Warmachine y Hordas son grandes juegos. Privateer Press es la gran compañía que los hace. Privateer ha llegado a ser una compañía suficientemente grande y nuestra habilidad para llevar diversos proyectos nunca ha sido mejor.

La segunda cosa que tenéis que pensar es que Warmachine es nuestro bebé. Hemos puesto nuestros corazones y nuestras almas en la creación y promoción de este juego (y de Hordas). Para nosotros no son sólo juegos. Nos pasamos más tiempo viviendo en el mundo de los Reinos de Hierro que en el Mundo Real (TM). Es de lo que hablamos durante el día, es en lo que pensamos cuando vamos a casa y con lo que soñamos por la noche. Protegeremos nuestras creaciones como una osa protege a sus oseznos. Nadie ha puesto tanto en ésto como yo, y tengo tantos planes sobre Warmachine y Hordas para el futuro que no puedo consentir que nada lo impida.

Si miráis alrededor veréis cómo estamos fortaleciendo nuestra inversión (vuestra inversión). Estamos trabajando en la quinta expansión para Warmachine (para ser sinceros, casi está acabada y es fabulosa). Si habéis visto ya Hordas: Evolución (Hordes: Evolution), sin duda estaréis de acuerdo que es nuestro producto de mayor calidad hasta el momento y que las miniaturas de esa ampliación son increibles. Hemos seguido con la línea de Hobby Formula P3 y van a seguir mejorando el hobby de miniaturas y el modelado. Si habéis visto el número 15 de la revista No Quarter (en inglés) hay un momento en que hablo del futuro de Warmachine y todas las grandes novedades que asoman por el horizonte (cosas como novelas, los nuevos libros Fuerzas de Warmachine, y todas las cosas que haría que los editores me matasen si os las digo. De hecho, hemos empezado ya a probar Hordas: Metamorfosis, la próxima expansión de Hordas (¡saldrá en 2009!). La nueva liga Llamada a las Armas ya ha llegado (a USA) con increibles premios y algunas innovaciones en el formato, y hemos hecho relaciones con algunas compañías como Gale Force Nine para hacer algunos de los mejores elementos de escenografía que hayáis visto nuncca, para vuestras batallas en los Reinos de Hierro. Hay más actividad y cosas de las que aún no puedo hablar, pero son cosas que todos queremos ver.

Hay más cosas que nunca, y la bola de nieve sigue creciendo.

¿Podemos con ello? Una nueva línea de productos es mucho. Incluso si creéis que Privateer tiene las mejores intenciones, os preguntaréis cómo va a afectar esa nueva línea en el desarrollo de nuestros productos y en las fechas de salida de nuevas cosas. Os aseguro que está en buenas manos. La fabricación de Monsterpocalypse se hará completamente fuera de nuestra fábrica. Estamos preparados para hacer miniaturas de metal, y nuestra gente en la fábrica no se verá afectada ni un ápice al añadir esta nueva línea. Ni tampoco nuestro equipo de desarrollo. La misma peña que trabaja en vuestros juegos favoritos seguirá trabajando en vuestros juegos favoritos, e incluso veréis caras nuevas en Privateer en los próximos meses. Somos más capaces

de llevar esto que nunca, y hemos estado planificando este movimiento durante mucho tiempo.

No creáis que ésto va a desplazarnos de los juegos que hacemos. Cuando empezamos, la gente nos llamó "una empresa que hace juegos de rol". Luego hemos sido definidos como "una compañía que hace juegos de miniaturas", pero hemos sacado un juego de cartas este año pasado. Somos una compañía que hace juegos. Creamos grandes mundos y creamos grandes juegos para que la gente pueda jugar en ellos. Los Reinos de Hierro y Warmachine son la punta del iceberg, pero tenemos un montón de juegos para hacer.

No vamos a cambiar nada de los juegos que hacemos, sólo estamos creando una nueva línea de producto en una nueva categoría. No tenemos planes de mezclar miniaturas prepintadas y miniaturas de metal. Warmachine y Hordas son juegos "de hobby" y así se quedarán. Lo que os gusta de Warmachine y Hordas siempre estará ahí.

Esto es como cuando eres el hermano mayor y tus padres traen un nuevo miembro a la familia. Hay dudas sobre tu futuro, sobre si tendrás la misma atención, sobre si te querrán igual. Si has tenido buenos padres, te ayudarán, escucharán tus preocupaciones, y con el tiempo verás que el nuevo niño no se come tu comida ni te roba todos tus juguetes, sino que es algo independiente que comparte cosas contigo. Creo que hemos demostrado que Privateer Press es un buen padre (bueno, algo así). Warmachine no sufrió cuando Hordas vio la luz, pese a las preocupaciones de la gente. De hecho hizo más fuerte a Warmachine. Y este nuevo producto debería hacer lo mismo. Si podemos hacer una nueva línea de productos que diversifique nuestra audiencia y traiga nuevos jugadores a Privateer Press, la compañía pasa a ser más estable. Más estabilidad signiifca que podemos hacer más cosas más allá de nuestros productos, arriesgarnos más, y (lo mejor) que podremos estar aquí con vosotros durante mucho tiempo.

Vosotros, los jugadores de nuestros juegos, sois la razón por la cual cada día vamos a un trabajo que nos gusta. Lo he dicho ya muchas veces: sabemos dónde se hace nuestro pan cada día. Nunca lo olvidaremos.

No olvidáis que lo sabemos.

En nombre de Privateer Press, y dando las gracias a cada uno de nuestros jugadores,

Matt Wilson.

Cartas aparte, Privateer sigue sacando novedades de **Hordas: Evolución** (aunque seguimos esperando la traducción al español... Edge, va...) y sigue preparando el terreno para **Warmachine: Legends** (este veranito), con novedades como los personajes a caballo (en la foto vemos al cryxiano *Darragh Wrathe* y al menita *High Exemplar Gravus*).

Y, bueno, tanto hablar de **Monsterpocalypse**, pues... ahí van unas fotos.

INFINITY

El segundo libro de Infinity está ya en producción con muchas novedades (aparte de nuevas miniaturas para todas las facciones). Según sus propias palabras, "*Holoproyectores, Remotos de apoyo, robots autónomos de combate, humanos potenciados, despliegues EVO que hacen de la infoguerra un recurso letal, la más alta tecnología junto a los viejos trucos sucios, y no nos olvidemos del dinero al servicio del arte de la guerra: equipo táctico y armas totalmente nuevas, y otras evolucionadas... Todo esto, muy pronto ¡Mantente conectado!*". El juego (que se vende fuera de nuestro país mejor que aquí) está muy vivo, tanto que Corvus Belli va a actualizar la web dentro de poco.

Además, se anuncian remakes de miniaturas existentes: el pack de inicio de Yu Jing se verá modificado. "*Este nuevo Starter Pack de Yu Jing sustituye por completo al antiguo, que queda descatalogado. En breve, el blister de tres Zhanshis (Referencia 280309-0025) será sustituido por uno nuevo que incluirá los tres Zhanshis del nuevo Starter Pack.*

En mayo, el Starter Pack de Ariadna será sustituido por uno nuevo, con figuras re-esculpidas y algunas tropas nuevas. Igualmente, se sustituirá el blister de tres Line Kazaks (Referencia 280109-0031) por otro que contenga las nuevas versiones."

En cuanto a miniaturas, las últimas novedades son la infantería daylami (para Haqqislam), los hackers Kamau (panocos), paracomandos de Ariadna y el francotirador Maligno del ejército combinado, del que os mostramos una imágen.

STAR WARS

Ya sabréis que ha salido a la venta **Legacy of the Force**, ampliación inspirada en la reciente colección de comics ambientada más de 140 años después de la batalla de Yavin (si queréis saber más sobre la colección, http://www.loresdelsith.net/biblioteca/). El siguiente set se llamará **Knights of the Old Republic** (Caballeros de la Antigua República), sale a la venta en Agosto y contendrá miniaturas Huge.

Os mostramos imágenes de algunas miniaturas de Legacy:

GAMEZONE MINIATURES

Muchas novedades han sacado Gamezone en los últimos meses. Además de más orcos y goblins, se han "puesto al día" con GW y han lanzado (incluso antes que ellos) miniaturas como el Carro de Cadáveres o los Lobos Zombi. También destacan las primeras miniaturas de Silvanos (perdón... de Silvanus), un héroe con dos armas de mano y otro con lanza. Como siempre, impresionantes.

Breves...

- En cuanto a Pulp, **Rattrap** (http://rattrap-productions.com/) ya ha sacado **Thrilling Expedition: Valley of the THunder Lizard** es un nuevo suplemento compatible con los tres sistemas pulp actuales (.45A, Gloire y Fantastic Worlds).

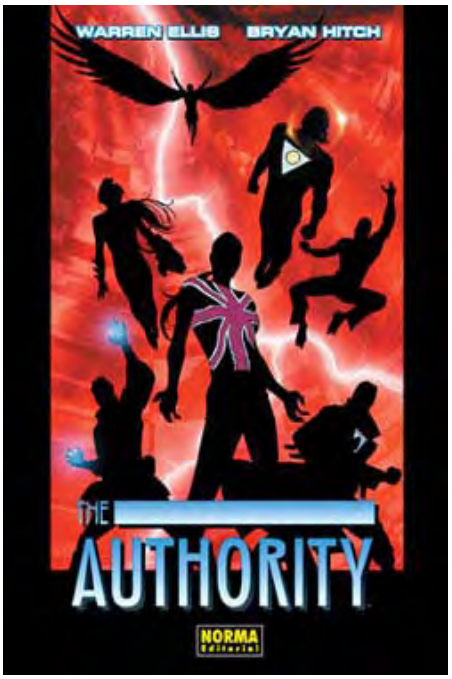
- Fèlix Paniagua ha sacado más miniaturas para **Avatars of War** (http://avatars-of-war.com/), como su segundo enano o (en la imágen) un Rey Goblin que no tiene nada que envidiar a Grom el Panzudo. No obstante, la mejor noticia es que Fèlix por fin ha hecho público (aunque nosotros ya lo sabíamos, je je je) su juego **Arena Deathmatch**, en el que aún está trabajando.
- **Fantasy Flight Games** (http://www.fantasyflightgames.com/) ha resucitado el juego Mutant Chronicles, en formato de juego de miniaturas prepintadas coleccionables.

- Los de **Warhammer Historical** (http://www.warhammer-historical.com) están de enhorabuena, ya que han anunciado que sacarán un suplemento ambientado en la primera guerra mundial.
- Victoria Lamb, una de las mejores pintoras de miniaturas, ha creado una línea de miniaturas buenísima, comercializadas por Eureka (http://www.eurekamin.com.au/)

La Biblioteca de Baalberith

por el Becario de Baalberith

Baalberith ha vuelto de las Seychelles, pero dice que hasta que no hable de Authority no se hará cargo él...



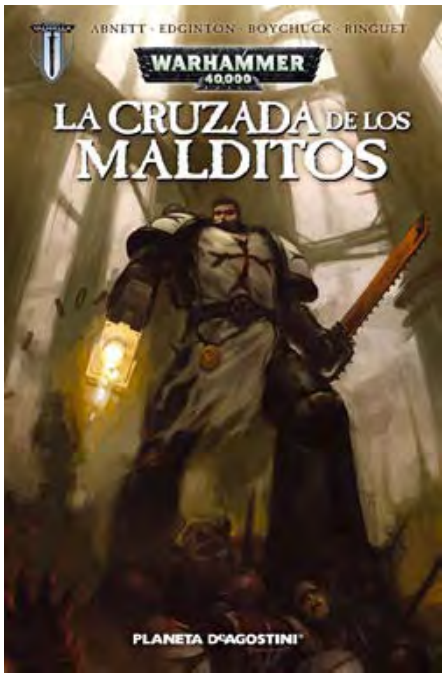
The Authority
Ellis, Millar, Peyer / Hitch, Quitely...
Norma (3x 26€)

Vale. La cagué en el anterior número hablando de **Planetary** cuando en realidad quería decir ésto: **The Authority** (qué... ambos son de Ellis...)

Warren Ellis. Empezó a mediados de los '90 y ha escrito para Marvel, DC, Wildstorm y muchas más. La historia que empieza él en The Authority retoma algunos personajes de **Stormwatch** y los coloca como un grupo de superhéroes independientes. No son americanos ni europeos (de hecho hay mezcla de paises) y no responden a banderas ni políticos.

La principal característica de **The Authority** es que es muy políticamente incorrecta. Tanto, que el segundo volúmen sentó muy mal a algunos "altos cargos" y forzaron a la editorial a rebajar el tono.

Si os gusta los cómics que ponen a parir a los políticos, a los ricos, a los estadounidenses, a los dictadores... éste es vuestro cómic. El dibujo, por cierto, es delicioso. Eso sí, dado que les hicieron cambiar el tono, el tercer recopilatorio pierde gran parte de la gracia. Pero si podéis, conseguid los dos primeros.



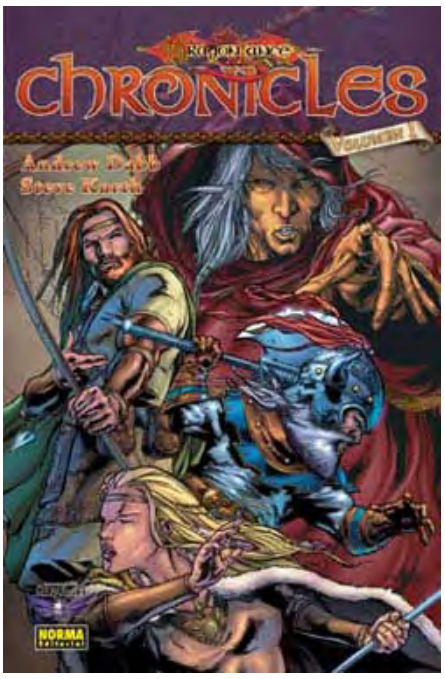
La Cruzada de los Malditos
Abnett, Edginton / Antonio, Ringuet...
Planeta DeAgostini (12.95€)

Vale, el editor me ha obligado a hablar de éste porque cuadra con la revista. **La Cruzada de los Malditos** es un cómic ambientado en el mundo de Warhammer 40.000, concretamente los Templarios Negros, unos tíos muy fuertes con armaduras muy gordas.

El guión (Dan Abnett) es aceptable, siendo la historia de un tío. A veces parece que han querido meter todas las razas aunque sea una página (y aunque no tenga que ver con la historia), y meten que si orcos, que si eldars, que si necrones... y, por supuesto, el Caos. No es el guión de una guerra ni de una batalla, es la historia del tío.

En cuanto al dibujo, mejor lo dejamos. Aunque hay viñetas bien hechas, la verdad es que los dibujos son realmente malos, con perspectivas mal hechas o cuerpos deformados (lo que no son personas, bastante mejor). El color, a cargo de JM Ringuet, es de un estilo "manchado" muy acorde, sin duda lo mejor del cómic.

Sólo para fans de 40.000.



Dragonlance Chronicles 1
Weis, Hickman, Dabb / Kurth
Norma (9.75€)

Muchos de los jugadores de Warhammer habréis leido las novelas de Weis y Hickman de la **Dragonlance**. Ahora, en la colección Alquimia de Norma (dedicada a cómic "fantástico") podemos ver en dibujo la saga (bueno, de momento el primer cómic de **El Retorno de los Dragones**).

El guión es (de momento) muy fiel al libro, los compañeros que se encuentran en la posada, Goldmoon y la vara, la guerra...

El dibujo es irregular. Como en el anterior caso, los paisajes son muy chulos, pero los primeros planos de humanoides son bastante mejorables, están desproporcionados o con muecas de alguien que no tiene mucha experiencia dibujando.

Un cómic "pasable" pero no imprescindible.

Ah, dentro de la colección Alquimia está también los cómics de Dragon's Lair, que harán algo de gracia a los "veteranos" pero que por desgracia son muy del montón.

A ver si el número que viene mi señor β quiere escribir...

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

¡Hola a todos! Ya estoy aquí de nuevo, un domingo por la mañana, escribiendo mi lista de recomendaciones cinematográficas, y pensando que se me acaba el fin de semana... espero que os gusten mis elecciones de este mes, son realmente interesantes. ¡Un besito y a disfrutar!

Estreno de Cartelera

Iron Man
Director: Jon Favreau. **Reparto:** Robert Downey Jr., Terrence Howard *(Crash)*, Gwyneth Paltrow *(Sky Captain)*, Jeff Bridges. **Estreno en cines: 30/04/08**

Iron man es el "hombre de hierro" (que se note que mis clases intensivas de inglés sirvieron para algo). Y se ve que todo junto *"Ironman"* es el más prestigioso acontecimiento de triatlón, que lo he encontrado hoy en la Wikipedia.

Bueno, el caso, que Iron Man es un súper héroe de Marvel. Es un pijito que consigue superpoderes, y yo me pregunto: ¿y por qué? ¿por qué un pijito que es empresario, ligón y súper millonario tiene que conseguir superpoderes? No se lo merece… los superpoderes tienen que ir a parar a manos de los pobres, que son los que más los necesitan. Fijaros si no en Daredevil, pobrecito, que se queda ciego, y aún así consigue ser un abogado importante, y que se dedica a luchar contra las injusticias de los pobres, viviendo casi en la miseria, tanto con su trabajo como con sus superpoderes…

Esta vez, Iron Man, también deberá salvar al mundo y derrotar a los malvados que intentan acabar con el universo, porque aunque pijito, Iron Man es un buen tío.

Estreno en DVD

Family Guy "Blue Harvest"
Director: Dominic Polcino. **Guionista :** Alec Sulkin. **Estreno en DVD: 02/04/08**

A la venta ya en DVD el especial "Star Wars" de *Padre de Familia*. Una revisión moderna del Episodio IV, con naves tuneadas, crisis inmobiliarias, problemas informáticos al guardar vídeos, y, todas estas cosas de nuestro día a día. Para los que nunca han visto la serie *Padre de Familia*, podéis disfrutarla en *La Sexta* los sábados al mediodía (y que conste que no me han pagado por decir esto).

Y si os morís de ganas de ver el especial "Star Wars" (que deberíais, porque es muy buena y muy friki), y no os ha dado tiempo de ver la versión estándar, os recomiendo que veáis la versión "Introducción a Padre de Familia + Episodio" que os hará un repaso rápido de los miembros de esta familia americana tan peculiar. A los grandes fans de Star Wars os encantará esta versión, que no sólo conserva muchos de los planos de la película original, si no que también contiene guiños a la música original y a sus compositores y a parte del guión.

Contenidos adicionales del DVD: Comentarios del director, guionista, y demás "cappos"; entrevista del creador de *Padre de Familia* con George Lucas (muy recomendable verla); el cómo se hizo; versión animática; una promo; un clip y un episodio inédito.

Clásico de la Cineteca

Los caballeros de la mesa cuadrada
Directores : Terry Gilliam, Terry Jones. **Reparto:** Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle.

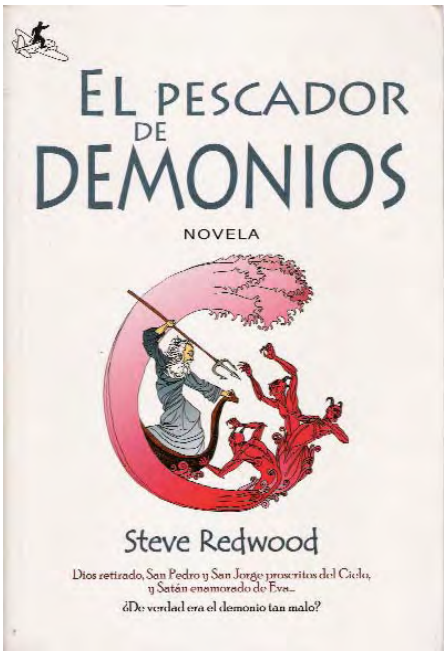
Supongo que ya casi todos los lectores habéis visto esta película de humor inglés, a veces un poco absurdo y con varios puntos de crítica inteligente. Hay que decir que yo recortaría muchos momentos, que no es que sean *slapstick*, es que no llegan ni a eso, son surrealistas, son, "me he fumado algo y he hecho la película…" Los momentos de crítica al sistema si que que son muy interesantes, como la defensa de la anarquía y la votación democrática y esa crítica a un rey que no han escogido los habitantes. Ahí dices, "¡aquí ha pensado el guionista!" Pero es que algunas escenas como que no. Algunas hacen gracia en su propio absurdo, como la de los Caballeros del Ni, que dices, no lo entiendo mucho, pero te hace gracia ver a unos tíos ahí diciendo "ni, ni", y metiendo miedo con esa palabra o la del caballero que le cortan los brazos y las piernas y quiere seguir luchando (esa es un poco macabra, la verdad).

Resumiendo, que dado que mucha gente la considera una película de un humor muy inteligente, no como el humor español, debo ser yo que no entiendo el humor inglés… o que me gusta mucho el sol y ellos tienen un humor más lluvioso...

Los Pergaminos de Caliope

por MJ

Esta revista me siento como en un anuncio de queso para untar, viviendo en las nubes con los angelitos, aunque los angeles que os traigo son muuuuy diferentes, gracias a Dios (muy adecuado), para empezar no están a dieta. Espero os gusten.



El pescador de demonios

Autor: Steve Redwood. **Ed.** El tercer hombre

Andaba yo por una famosa tienda de libros en plena fiebre consumista cuando me topé con esta maravilla de la literatura. Un autor desconocido para mi con un argumento de dimensiones bíblicas.. Literalmente, por que el argumento es ni mas ni menos la misma creación del mundo por el Dios más conocido de la tierra.

Empecemos por el principio: estaba Dios por el Edén después de haber creado a todos los animales (insectos y amebas incluidos) y decide crear al hombre para cuidar del jardín, lo crea a imagen y semejanza de los Ángeles, aunque más pequeño y menos brillante. Pero no sale como esperaba, resulta que Adán es un toca... (¿se pueden decir tacos en la revista?), bueno, un pesado de cuidado, cargante y quejica. Dios decide crear a Eva, para mejorar a Adán con su influencia. Eva resulta ser la más perfecta de sus creaciones, ama a todos los seres y todos la aman, todos menos Adán.

Surgen algunos problemillas extras a los que se suman una visita de Satán, que se enamora de Eva, enreda a Dios para que los pecadores vayan al infierno y llevarse a Eva con él, pero Dios hace trampa, aunque se deprime por ello.

¿Los Ángeles? Mosqueados por quedarse sin campo de golf, porque el hipopótamo defeque con gran entusiasmo por todas partes y horrorizados ante la perversión de la reproducción sexual.

De Jesús mejor no hablar. San Pedro es un manipulador y San Jorge está un poquito obsesionado con lo de matar dragones (¡ojo! Un poquito nada más). Y por si fuera poco hay suelto un santo bebe loco.

Sinceramente, prefiero esta versión de la Biblia a la oficial, es mucho más divertida, tiene mucha más lógica y la mayoría de personajes son mucho más majetes.

No hay una sola pagina que tenga desperdicio, y el argumento es maravilloso y los personajes divinos.

Elantris

Autor: Brandon Sanderson. **Ed.** Ediciones B Col. Nova

A veces parece costumbre en la literatura fantástica que los protagonistas inicien un viaje iniciático que cambia sus vidas, les hace madurar y cuando vuelven a casa son personas diferentes, mejores, etc. Esta novela tiene un planteamiento diferente, toda la narración trascurre en el mismo sitio, y las emociones fuertes caen sobre los protagonistas como un jarro de agua fría.

Todo gira en torno de Elantris, antigua capital de Arelon, que ha sido abandonada porque la antigua gloria ha pasado a la historia en apenas unos años, los humanos con poderes divinos se han transformado en seres monstruosos condenados a sufrir un dolor sin fin, la población se ha mudado a una ciudad cercana, desde la que se ve la antigua ciudad, aunque nadie quiera mirar en esa dirección. Elantris no ha quedado vacía, en ella viven aquellos que se transforman, nadie sabe que motiva la transformación, antes era una bendición, ahora equivale a la muerte en vida y el exilio a la ya mendionada ciudad.

La historia comienza con la princesa Sarene llegando Kae, la nueva capital de Arelon, y se encuentra con que su marido ha muerto mientras ella llegaba, viuda sin llegar a haber conocido a su marido, está sola en una ciudad desconocida, intentando crear una alianza contra lo que parece el enemigo común, Fjordell, nación representada por un embajador que parece ser es un fanático sacerdote. Sarene teme que el afán imperialista de esta nación, en nombre de lo divino, aplaste los dos reinos que son ahora su hogar.

Aunque la portada es un tanto cursi, la novela merece la pena, y además empieza y acaba en un solo libro, que a veces parece que si los escritores de fantasía no sacan ocho tomos de una historia no son nadie. El argumento se mantiene bien, los personajes están bien trabajados y la historia está muy bien contada, vale, no hay orcos asesinos ni batallas épicas, pero no en todas las novelas tiene que haber elfos de orejas puntiagudas, ¿no? Para compensar hay algo de magia.

Los sicarios del cielo

Autor: Rodolfo Martinez **Ed**. Minotauro

Premio Minotauro 2005, ya hemos hablado de este premio, que como podéis ver ofrece algunas maravillas – aunque no os recomiendo todos los libros que han ganado este premio, porque hay suelto por ahí algún bodrio-. Volviendo al tema: Rodolfo Martínez, de quien podemos encontrar facilmente algunas algunas novelas por ahí sobre un renovado Sherlock Holmes (ya hablaremos algún día de ellas), nos presenta una muy interesante visión de los seres que consideramos superiores. El planteamiento no tiene nada que ver con el de Redwood en su novela, partiendo de que en la anterior los protagonistas son los auténticos (más o menos) personajes bíblicos, y aquí son humanos.

Esta es una novela con bastante acción, aunque resulta gracioso que aparezcan unos ejecutivos japoneses en una ciudad española y se pongan a pegarse de leches como si fueran ninjas (tiene su explicación); el ritmo de la historia se mantiene muy bien y no aburre, tampoco es que sea adictivo. Y el final, aunque no es sorprendente, tampoco resulta predecible desde un inicio.

Los personajes son muy variopintos, tenemos a Remiel, el dueño de un bar que parece ser ha iniciado un tiroteo, al que persiguen los japoneses

de antes y una agente del Mossad, Además está la agente de policia que investiga el tiroteo, Paula, que no sabe porqué pero se fía ciegamente de Remiel. Por supuesto tenemos a un guerreo japonés rollito samurai, a la bruja del Mossad, a un joven asesino de una secta cristiana, vamos que de todo un poco y para no aburrirse. Además aparece algún ángel, aunque no diré ni cuando ni como, porque si no os chafo el misterio, porque aunque rarilla, ésta no deja de ser una novela de misterio. Y que hagamos una visita al infierno no llega a sorprendernos.

Cuando leí la novela temía que fuese algo del estilo del "Codigo da Vinci" pero más esotérico, rollito templarios, arcas secretas y cosas de esas, pero el resquemor inicial se transformó en una agradable sorpresa a medida que pasaban las paginas, una visión del mundo muy original.

El cielo y el infierno que plantea Martínez son diferentes a los que hemos supuesto siempre; la otra vida no consiste en obtener lo que merecemos por nuestros actos en la presente, si no en lo que creemos merecer, el juicio final es el propio ¿dónde acabarás tu?

Hijos de los hombres

Autor: P.D. James **Ed.** Ediciones B

P.D. James es una autora conocida principalmente por sus novelas de misterio, que de hecho son bastante buenas (aunque aquí no vengan al caso); pero la novela que aquí tratamos se enmarca en las antiutopías, como Las Torres del Olvido o 1984, de las que ya hemos hablado en revistas anteriores.

La novela ha tenido especial repercusión a raíz de la adaptación cinematográfica que hizo Alfonso Cuarón en 2006. Aunque la película es una adaptación muy libre de la novela, creo que respeta lo suficiente el espíritu que el libro transmite; eso si, el argumento se diferencia bastante.

La novela plantea un futuro próximo, muy próximo, en el que la humanidad se ha vuelto totalmente estéril, se ha intentado solucionar pero no hay vuelta atrás. La autora no entra en más detalles y en realidad no hace falta, la novela no trata sobre la

infertilidad sino en como actúan los seres humanos sabiendo que son la última generación, que el final ha llegado, y la esperanza ya es solo una ilusión con el mismo peso que soñar que te toca la lotería aun cuando no juegas.

El protagonista es Theo Faron, que escribe su diario a falta de hacer algo mejor. Nos cuenta con ironía las miserias de una sociedad decadente, en la que un dictador, que además es el primo de Theo, dirige con mano de hierro lo que queda de la civilización británica. Así que tenemos a nuestro protagonista, sin ningún rasgo de heroísmo que se ve metido hasta el cuello en una revolución ideada y organizada por cinco jóvenes que pretenden cambiar el rumbo de la historia, de la poca que queda.

Es una novela un poco lenta, que avanza pausadamente y se fija en los detalles de esa sociedad, que es la verdadera protagonista la mayor parte del libro. Recomendable para todos, en especial para aquellos que buscan algo más que una historia para pasar el rato.

Nota informativa:

Ya podemos encontrar en nuestras librerías el cuarto volumen de Canción de Hielo y Fuego de George R.R. Martin, Festin de Cuervos. ¡Por fin!

¡AH! y el septimo y ultimo de Harry Potter, ya podemos dormir tranquilos.

Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek: Bretonia

por Pater Zeo

Muchos dicen que no se puede entender Bretonia sin entender a sus caballeros. Sin duda esa es la razón más probable de por que nadie entiende Bretonia. Bueno, la segunda razón más probable, puesto que la primera razón más probable es que a nadie le importa un pimiento entenderles.

La gran mayoría de gente ven a los caballeros bretonianos cómo unas personas realmente orgullosas, pedantes, insufriblemente rectas, aburridas y retrógradas que han quedado ancladas en una época anterior. Lo que se ríen los bretonianos cuando oyen todo eso.

Para entender bien esto hay que ver más allá de los estereotipos sociales y entender bien lo que son realmente los nobles bretonianos. Los bretonianos lo dividen todo en dos grandes grupos, lo que es noble (lo que mola) y lo que no es noble (lo que no mola). De esta manera tenemos a los bellos, distinguidos y orgullosos caballeros (que molan mazo) y los plebeyos y campesinos a los cuales los nobles protejen (que no molan nada). Y esta es toda la distinción que un bretoniano va a hacer. Por ello un bretoniano va a hacer todo lo posible para distinguirse por encima del resto (es decir, molar más).

Un caballero bretoniano tiene tres grandes vias para aumentar su notoriedad y su nobleza. Puede realizar gestas legendiarias, puede aumentar su notoriedad mediante un estudio de su imagen personal y por supuesto puede rodearse de gentes notorias e intentar aprovecharse de ello.

Un Caballero bretoniano normalmente empieza siendo escudero. Es decir que no tiene ni notoriedad ni nobleza y sólo puede beber de la notoriedad de su señor Caballero, el cual le instruirá sobre todo lo que tiene que saber el escudero en el futuro, cómo cual es la mejor aleación para las herraduras del caballo, cual es la avena que le permite una mejor potencia, la forma más aerodinámica para los ornamentos del yelmo o a apartarse cuando su señor esté en plena carga de caballería, si no te importa, por que lo que es a mi y a mi caballo de guerra de 200 kios nos importa más bien poco. Una vez acabado el aprendizaje costoso (normalmente acaba el día en que el escudero ha ahorrado para comprarse un caballo decente y una armadura que no haga vomitar al verla) el caballero se convertirá en un caballero noveles. Los caballeros noveles son más bien amateurs, no han entrado casi nunca en combate y no tienen notoriedad alguna por este hecho, así que tienen que intentar las otras dos vías que en este momento de todo caballero son cruciales.

En cuanto al aspecto físico, los caballeros noveles son algo impulsivos y se visten con todo lo que pillan. Cuanto más vistosos y más chillones sean los colores de la barda, mejor. Y normalmente su escudo heráldico es una pesadilla para todo especialista en el tema. De hecho incluso acostumbran a ir sin yelmo para que les reconozca bien, no sea que hagan algo sin querer y nadie sepa que han sido ellos.

El ansia de notoriedad de un caballero novel no acaba ahí. Normalmente son algo groseros y bravucones, que no sólo les sirve para hacerse ver aún más (no importa si para bien o para mal, lo que importa es que la gente recuerde su nombre) y siempre están buscando una pelea en la que entrar en combate. Cómo normalmente los dragones no están disponibles y los grandes eventos cómo las cruzadas son muy tardíos en el tiempo, los caballeros noveles tienen que conformarse con hacer de cazarecompensas. Esto le va muy bien al reinado, pq hacen las veces de policía a nivel nacinal, sin embargo los propios caballeros noveles acostumbran a crear tantos problemas y destrozos cómo los que harían los ladrones, aunque estos últimos no exigen una recompensa a la corona.

El problema más grave de esto es que los caballeros noveles ven traidores al reino por todas partes, haciendo descender la población trabajadora una barbaridad sólo para alcanzar un numero bonito en su "ha matado a XXX hombres en justa lid" (justa lid significa, yo estoy con armadura completa, caballo y lanza de caballería, pero como no quiero se injusto contigo, que llevas tus ropas y un zurrón , te voy a dar 2 segundos de ventaja). Si a un caballero novel que tras "ajusticiar" a un "enemigo del reino", le preguntas "¿De verdad era un enemigo del reino?" lo más probable es que te responda "de algún reino seguro".

Por último, los caballeros noveles no tienen (a menos que sea por família) influencia suficiente como para rodearse de gente realmente notoria e influyente, así que siempre están buscando compañía que les ayude en este sentido. Esta compañía no es otra que jovenes damiselas a quien profesar su amor eterno y se les declaran como guardianes vitalicios (vamos, la novia). Cómo que en esta relació sentimentar es más importante la belleza (que aporta notoriedad), la pura evolución de varios cientos de años de damas tiernas, inteligentes y eficientes pero no demasiado agraciadas que no se comen un torrao, han hecho que el prototipo de dama bretoniana sea algo extraño. Las damas bretonianas son normalmente unas mujeres muy bellas y esbeltas, algo sumisas para seguir a su caballero allí donde va y tienen tendencia a no demostrar demasiadas luces. Sin embargo son terriblemente exigentesy caprichosas y son capaces de exigirles a sus caballeros las gestas más extrañas e incomprensibles que a uno se le pueda imaginar (un día que Dama Jaqueline Le Irialará estaba de mal humor le exigió a su caballero de forma pública que le demostrara su amor eterno trayendole un cesto de fresas de Cathay, por supuesto Sir Archivador Pour Letras nunca volvió a verse por la corte), y los caballeros están obligados.

Los caballeros noveles adquieren notoriedad en sus luchas (ya sea entre ellos o contra los enemigos de la corona, a los cuales incluso llegan a inventarse), no hay otra opción. Bueno, sí la hay, y muchos caballeros a los cuales recordaremos con cariño de vez en cuando con frases cómo "que bueno era con la espada, lástima que yo fui mejor". Cuando el caballeor novel evoluciona y adquiere cierto equipo, cómo un caballo con más potencia o una armadura con grebas tintadas, bardas de aleación y portalanzas incorporado, otro caballero se fija en él y lo promociona ante la corona. Es en ese momento cuando el caballero se hace de verdad un caballero, un caballerodel reino, y pasa a estar patrocinado.

La corona no puede patrocinar a odos los caballeros, puesto que son muchos y desde la invención de la armadura no mueren tantos como sería deseable. Así que la sobrepoblación de caballeros del reino se ve sufragada económicamente por comerciantes influyentes. Así pues podemos ver caballeros hablando de las excelencias de las Espadas fabricadas por la Familia Dulac, o lo excelentes que son los caballos de Renaulum, que incluso tienen una estirpe preparada para los campesinos de família numerosa y que pueden tirar incluso de un carro de seis

ruedas ellos solitos, con bajo consumo y todo tipo de comodidades cómo cola, crin y una boca donde poner el arnés. Y sobretodo, llevan un blasón en el yelmo, con el icono de la familia comerciante en cuestión. No es que a los bretonianos les guste llevar un barco en la cabeza (Embarcaciones Mousillon) o un león (Vino Viñas Sangre de Leon), un caballo (Caballos Renoul) o un dragón (Posada El Dragón: una estancia ardiente), en realidad eso es publicidad y hay que llevarlo por juramento prestado (es decir, por contrato). Por supuesto cuanta más notoriedad tiene un caballero más importantes son sus patrocinadores, llegando incluso a mostrar equipo especialista, preparado por las damas practicantes de las artes mágicas del reino, y que les dan cierta ventaja en competición.

Ni que decir tiene que todo esta notoriedad no pasa desapercibida a la plebe, la cual bebe todas las aventuras de sus caballeros predilectos. Las aventuras y leyendas de los caballeros bretonianos son divulgadas por bardos profesionales especializados (no como esa chusma de juglares que sólo cantan canciones picantes para mayores de edad en las tabernas, y si hay algún crio tienen que hablar en clave "codificando" la canción) que narran las aventuras y desventuras de los caballeros, las batallas y los amorios de cada uno de ellos. Se forman de vez en cuando corros de gentes que, de tener una batalla cerca, animan a su caballero preferido. Esta afición incluso crea una cierta cantidad de fanáticos que siguen al caballero allá donde vaya con tal de poder conseguir cualquier objeto personal suyo (aunque luego algunos los vendan o los subasten en el intermercado más cerano) y que incluso llegan a portar su cuerpo al combate para que siga luchando aún muerto y que no se pierda su recuerdo.

Aunque toda esta afición por los caballeros a la clase noble le va de perlas (así la plebe se aleja de los problemas del mundo real y dejan tranquilos a la nobleza para lo que realmente importa: ganar notoriedad, y no tienen que preocuparse de cosas como muchedumbres armadas con azadas y antorchas asaltando un castillo, es muy molesto masacrar a tus propios vasallos, que luego nadie limpia ni trabaja los campos, y lo más importante: te conviertes en el hazmereir de los torneos), también son un continuo quebradero de cabeza. Normalmente la afición no pasa de eso, ser una afición. Pero en ocasiones, y sobretodo en las grandes urbes y capitales del reino, se crean autenticas masas de seguidores de tal o cual caballero. Si se encuentran dos muchedumbres de dos caballeros rivales, los fanáticos seguidores de su caballero cree que debe defender el honor de su caballero, así que intentan por todos los medios acabar con las chanzas de los seguidores del caballero rival de única forma que una socidad civilizada como la bretoniana puede entender: partirle la cara.

Por supuesto a eso se le puede sumar el hecho que haya un 150% de probabilidades de que un grupo de caballeros noveles pase por allí y se dedique a "administrar justicia" (nombre que se le da a atropellar a ciudadanos bretonianos con su caballo de guerra mientras da espadazos a un lado y al otro con iguales y mortales resultados, y sin limpiar nada cuando se va, encima).

Cuando un caballero lleva cierto tiempo en el mundillo comienza a perder notoriedad. Se hace viejo o está muy visto y la gente se empiza a cansar de él. O quizás se ha metido en algún asunto turbio o de baja moral (cómo apostar, deber dinero o consumir ciertas sustancias prohibidas cómo la cerveza de barril enana). Es el momento para que el caballero salga de escena hasta su triumfal vuelta. A esto se le llama la "busqueda del grial". Los caballeros dejan su lanza de caballería (no sea que se moje o algo) y se dedican ir por ahí dando tumbos, de posada en posada, y aprovechando para "desfacer entuertos", lo cual sirve para que los fans no los olviden del todo.

Una vez han "encontrado el grial", vuelven triunfantes como Caballeros del Grial (o no vuelven, claro). Los caballero del grial son lo más de lo más de lo más super de lo super que flipas, neng. Nadie tiene un caballo más potente que un caballero del grial, ni una barda más molona, ni una armadura más chula, ni un yelmo más tintado. Cuando un caballero llega a ser caballero del grial ya ha llegado a lo más alto del escalafón caballeril. Además los caballeros del grial cuentan con algunos trucos y ventajas que el resto no conoce, cómo el "Nitro" (una baya de Cathay que tajo consigo un conocido Caballero Misterioso al cual quienes le vieron el rostro juran y perjuran que era el hermano pequeño de Sir Archivador Pour Letras) que aplicada convenientemente en cierta parte de la anatomía del caballo hace que su velocidad aumente considerablemente (eso sí, no hay que acercarse a ese caballo surante un par de meses bajo riesgo de recibir una venganza en forma de coz), o el efecto de "la mirada del caballero del grial" (que no es más que mirar muy fijamente a alguien hasta que se pone nervioso).

Espero que tras estas simples explicaciones la mentalida de los caballeros bretonianos haya sido aclarada para vosotros, que leeis estas líneas.

Y eso es todo en esta aciaga noche.

El Señor Nehek, por Pater Zeo

Altos Elfos

Por Namarie

Y, por fin, los pijos de Ulthuan tienen su nuevo y flamante libro... ¿qué nos aporta?

Trasfondo

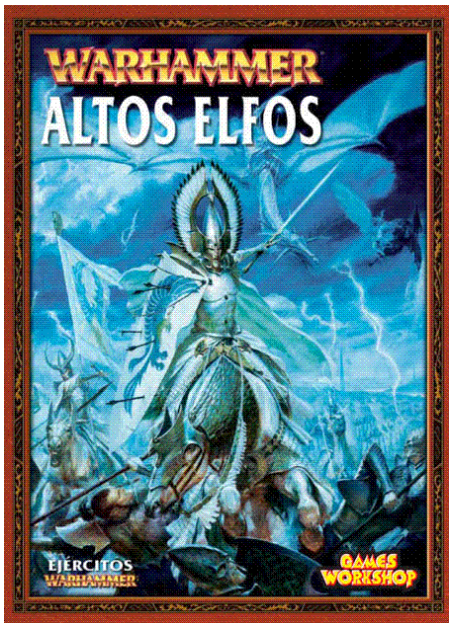
Comparado con el libro de Sexta, este libro es muchísimo mejor. En vez de perder el tiempo con escenarios que nadie ha jugado (que levante la mano quien lo haya hecho) y de relatos que no aportan mucho, este libro contiene realmente todo el trasfondo que es necesario para los Hijos de Ulthuan. Que el libro en cuestión ha pasado de 82 a 106 páginas, simplemente con llenar esas 24 páginas de trasfondo ya estaríamos contentos. Pues no, se ha llenado de trasfondo y además se ha substituido todo el material "tonto" del libro de sexta por cosas más interesantes.

Porque estamos delante de uno de los libros más currados en cuanto a ambientación. Las cerca de 40 páginas dedicadas a hablar de la historia, la geografía y la sociedad élfica, con mapas e ilustraciones (algunas de ellas nuevas, otras reaprovechadas) consiguen zambullirte en el mundo de los orejas picudas. Casi podríamos decir que se trata del mejor libro de ejército (no confundir con mejor lista) que hemos visto en mucho tiempo. Las dos únicas cosas en que está mejor el libro anterior son el megamapa de dominio élfico (p49 libro antiguo vs el pequeño de la p13 nuevo) y el apartado a lenguaje y runas (p78-79 antiguo vs 88 nuevo) donde las runas pierden ese aire tan "altoelfo".

Las miniaturas

Bueno, como ya sabréis cada vez que sale un libro nuevo salen miniaturas nuevas (a veces muchas, a veces pocas). En este caso encontramos los siguientes cambios en cuanto a miniaturas:

- Nuevo nene en dragón. Vale, Imrik iba en un dragón demasiado "viejo" y el actual está realmente guapo. No obstante, la roca en la que se sujeta parece algo... sobrante. Un agujerito en la barriga y un palo transparente deberían mejorar ese punto.
- Nuevo pack de héroe a caballo y héroe a pie. Los héroes a caballo tenían que renovarse ya, y ya era hora de tener un porta de batalla en condiciones. Por suerte, las excelentes miniaturas de personajes



(de metal) que salieron hace relativamente poco (a destacar el héroe con hacha y escudo) no han sido descatalogadas... aún.
- Nuevo carro. No sólo el carro está mejor (mucho más élfico aunque con cierto toque "japonés") sino que ha salido la miniatura más impresionante de la nueva gama de AE's: el carro de leones. Sencillamente brutal.
- Nuevos guerreros sombríos. Mira que no era necesario. Que los hoeths pedían una renovación a gritos y las miniaturas de Juan Díaz habrían aguantado cinco o diez años más. Nada, algún cerebro quiso sacar nuevos sombríos fashion (esos pantalones por dentro de las botas como las chicas... bueno... no haré ningún comentario ;)
- Nuevos magos a pie y caballo. Vale, no había magos a caballo decentes, pero los magos a pie (y no sólo por Teclis sino por el de báculo y bola de petanca que salió cuando Lustria) eran mucho mejores que ese que está haciendo equilibrios en unas piedras. Y el que lleva el cubo de playa en la cabeza...

Y de momento eso es todo. Aunque los Hoeths son los que más necesitan una renovación, parece que aún tardaremos en verlo...

El ejército

Entramos en chicha. ¿Cómo ha cambiado el ejército Asur?

Reglas Generales

Ya sabéis los jugadores Enanos y Druchii (sobre todo) lo llorones que son los Asur :P Siempre quejándose de sus comandantes de R3 y el intrigas en la corte. Pues bien, IeC se ha ido (adiós a los magos n2 como generales), aunque la R3 sigue siendo algo normal en los elfos.

La regla "Estoicos" (inmunidad a pánico cuando juegan contra EO) se ha substituido por otra mucho más interesante: poder repetir los chequeos de psicología contra EO (con el alto Liderazgo, no es ser inmune a chequeos pero casi).

Aunque sin duda la regla que más está dando que hablar es "Rapidez de Asuryan". Esto quiere decir que todos los Altos Elfos (pero no sus monturas) tienen la regla Atacar Primero independientemente del arma que lleven. Aunque esto ha llevado a algunas dudas (Unos leones cargando a unos hoeth, quién ataca primero?) parece que todo se resume a "atacar primero, si el oponente también lo tiene, actuar como si ninguno lo tuviera". Fácil, ¿no?

¿Qué efectos tiene esta "rapidez de Asuryan" en el juego con y contra Altos Elfos? Aunque haya quien lo diga, no, los AE no "se juegan solos". Es cierto que cargar a unos Hoeth con un frontal de 11 ataques HA6 F5 suelen ser dos caballeros menos y por tanto menos "si cargo gano"; pero lo que implica esta regla es algo más de "resistencia" de la tropa élfica. Antes había jugadores AE que decían (y con razón), "de qué me sirve la alta HA y la alta fuerza y todo eso si cuando soy cargado no me sobrevive nadie, para eso cargo yo" lo que llevó a ejércitos monotemáticos de caballería (básicas yelmos, especiales carros, singulares lanzavirotes). Con la Rapidez se gana en versatilidad y (sobre todo) un mayor y mejor uso de la infantería.

La tercera regla, a priori muy bestia y luego no tanto, es el cambio en unidades básicas-especiales-

singulares. El ejército Asur, con la excusa de "ser tropas de élite entrenadas durante siglos" (ya, claro, y los no muertos no hace siglos que batallan... ni los enanos... ni los saurios...) permiten una reconfiguración del ejército para ser más un ejército de "élite" y menos un ejército de tropa básica. Esto, unido a una diferencia de puntos ridícula para los beneficios que se obtienen, hacen que veamos cada vez más ejércitos basados en infantería de élite que antes (unido a que toda la infantería de élite es Especial y ya no son 0-1... pero ya hablaremos de eso luego).

Personajes

Una de las pérdidas del ejército Asur es la relativa a los "honores". Algunos de ellos han pasado a objetos, pero la mayoría han desaparecido. Una pena que se pierda esa posibilidad de personalizar los personajes.

Príncipe élfico

El "comandante guerrero" de los Altos Elfos es igual que antes pero un 20% más caro (sube de 125 a 150 puntos), sin ninguna regla nueva. Sus usos siguen siendo los mismos, apoyo para las tropas (ya sean de ruptura en unidades de caballería, o en unidades de infantería donde además proporciona el interesante L10). Como suele ocurrir en los Generales guerreros, cuanto más lo equipemos más caro será y más puntos proporcionará al enemigo (en pelotas ya da 250 puntos), y con R3 es indispensable darle la máxima armadura (pesada, escudo y caballo con barda lo sitúa en 2+), e incluso pensar muy seriamente una tirada de salvación especial (Guanteletes de Temakador, Brazaletes de Defensa o Llama del Fénix). Sobre todo no hagáis la burrada de meterlo encima de un dragón, porque (y esto no ha cambiado) los simples disparos de arcabuz pueden dejarlo KO en un par de turnos. Si queréis un dragón (o cualquier otro objetivo-grande-causa-terror) tomadlo como un apoyo.

Archimago

Prácticamente igual, con prácticamente los mismos usos. Indispensable el corcel élfico con barda, vaya en caballería o en infantería (por 24 puntos le das una TSA5+ y un ataque más). Sin embargo sigue siendo muy caro para lo que es a no ser que te dediques a preparar un ejército "megamágico" (cosa NO recomendable en esta séptima edición de Warhammer).

Noble

Por fin le han quitado el inapropiado nombre de "comandante". 15 puntos más caro, y los mismos usos que antes (como apoyo para ganar RC en combates). A destacar que es el primer portaestandarte de batalla que puede llevar arma a dos manos :) junto a la Rapidez hace que pueda aguantar en combate bastante mejor que antes.

También tenemos que mencionar que ahora los Nobles (como ya ocurriera con los pielesverdes) pueden ir montados en un carro sin que ocupe una opción extra de héroe. Por el coste que tiene, podemos permitirnos el lujo de disponer de un héroe suicida en carro sin objetos mágicos ni leches; confiar en que los impactos más los ataques de bestias de tiro más los ataques del héroe puedan ganar combates contra pequeñas unidades... o cargar por el flanco anulando filas :)

Mago Dragón de Caledor

Un nuevo héroe, que es básicamente un hechicero héroe con un dragón debajo (o, mejor dicho, un dragón con un mago encima). Tiene un dado extra por hechizo para hacer magia (de fuego) y a cambio no genera dispersión. Además tiene un perfil más ofensivo que el mago (unido a que su hechizo base es Espada Ignea lo hace interesante). Interesante sobre todo como apoyo en carga y como unidad voladora "interesante". Lo malo, que ocupa dos opciones de Héroe y que cuesta 350 puntos. Personalmente lo usaría en partidas a 3000+ puntos, para poder meter un general, un porta, dos magos y este nene. Meterlo a 2000 hace que no podamos destinar mucho a magia o que la infantería se vea sin apoyo (además que destinar más de 400 puntos entre pitos y flautas en un solo personaje no es algo muy recomendable a pocos puntos).

Unidades Básicas

Arqueros

Han bajado en uno su coste (11p) y siguen igual que siempre, con su arco largo y tal. Aunque no sean especialmente mortíferos con sus arcos de F3, para ocupar cuadrantes y hacer alguna baja valen la pena. La Rapidez de Asuryan hace que ahora aguanten perfectamente las cargas de los moscardones en forma de Arpías o Terradones, y que los Lobos y los Goblins se lo piensen dos veces antes de hacer una carga. Ah, aunque no haga falta que lo diga: nunca les pongas estandarte...

Lanceros

O Lan-Ceros. Porque Cero Cero. Vale, han bajado a 9 puntos, atacan en tres filas y (en frontal de 5) hacer 15 ataques cuando reciben una carga parece interesante sobre papel. A la hora de la verdad, esos 15 ataques suelen traducirse en una sola baja (por la F3) y son puntos totalmente regalados, porque si pones tres filas ya le pones también grupo de mando (que son 100 puntos más para el oponente). Con un personaje aún pueden hacer algo, pero para eso mejor meter los personajes en unidades de élite.

Dicen que las comparaciones son odiosas, pero comparado con la (aún) mejor infantería del juego contra caballos, siguen perdiendo. Sí, me refiero a los piqueros mercenarios (esos nenes con HA3 L7 pero que contra caballería también atacan primero, con 4 filas y con F4).

Guardia del Mar

Bueno, estaba cantado que los iban a rebajar (3 puntos por nene). Ahora son la opción más interesante de los Altos Elfos, porque no sólo disparan (aunque cuesten un punto más que los arqueros y tengan arco en vez de arco largo) sino que combaten igual que sus primos los lanceros (por 3 puntos más...). Y han dejado de ser 0-1. Una ganga, vamos.

En cuanto a la discusión "¿les pongo escudos o no?", la respuesta es que a no ser que te enfrentes a nenes de F5 siempre (Caos) sí. El punto extra te permite salvar 1 de cada 6 elfos, es decir, por un punto por nene te ahorras 2 puntos (de coste de miniatura).

La otra discusión es: "¿estandarte mágico?". La Guardia del Mar no tiene la misma función que la infantería de élite (que es combatir esperando ganar) sino de distracción o de en casos puntuales entablar contacto. Así que recomendaría no poner nunca estandarte mágico (y si me apuras, ni siquiera estandarte). Porque por tres puntos más por nene tienes unidades mucho más interesantes, y no vas a hacer megatochos de 25 guardias...

Unidades Especiales

Hoeth

Les hacía falta una renovación, pero ahora quizá se han pasado. Quiero decir, que antes en un frontal de 5 tenías seis ataques (con campeón) HA6 F5 no atacando último, ahora tienes 11

ataques atacando primero. Contra la mayoría de caballerías, esto significa sin duda dos o tres caballeros menos, es decir, entre cuatro y quince ataques menos (estoy pensando en los khornitas elegidos y los megavampiros con sus nenes de cinco ataques por barba). Con lo que no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta que ahora unos Hoeth pueden permitirse hablar de tú a tú a las caballerías más "jodidas".

Su principal enemigo sigue siendo la pólvora (y las armas de proyectiles en general). Cualquier enano o imperial que se precie se frotará las manos ante esos tíos de R3 y (ante F4 y penetración) sin armadura. Es como disparar a goblins, pero donde cada tío te da 15 puntos en vez de 3. La manera de proteger a los Hoeths contra los malvados proyectiles es con pantallas (unidades sacrificables que se ponen delante para "comerse" los disparos). Así que contra proyectiles mejor ahórrate los disgustos.

Fénix

Una unidad que ha "saltado" de Singular a Especial, para potenciar la imágen de "ejército de infantería de élite" que quieren dar de los Altos Elfos. Como en el caso de los Hoeths y los Leones, ha desaparecido la limitación de 0-1 (con lo que puedes poner cuantos quieras), y, además, puedes poner más unidades Especiales (o sea, más infantería).

Los Fénix son prácticamente igual (siguen con la estupidez de causar miedo por estar callaos mientras pegan alabardazos). La novedad en cuanto a reglas es que tienen una tirada de salvación especial de 4+. Es decir, que en realidad cada Fénix son 1'5 Fénix, o lo que es lo mismo, cada Fénix cuesta 10 puntos. Ahora comparadlo con los Lanceros...

Va, en serio. Aunque no tengan tanta potencia ofensiva como los Hoeth, los Fénix aguantan mucho más tanto en cuerpo a cuerpo como (sobre todo) contra proyectiles. Su tamaño mínimo ha bajado a 5, lo que nos permite pensar en pequeñas unidades de "destacamentos" de élite apoyando unidades "grandes" de élite. Va a gustos elegir las "unidades principales" de los "destacamentos" (lo siento, mi vena imperial está siempre ahí), pero en el caso de los Fénix el uso es aún más disuelto... Aguantan mejor una carga de megacaballería (por la TSE) pero hacen menos bajas...

Leones Blancos

Y llegamos a mi tropa favorita. Ya lo era en la Sexta Edición (alta Fuerza, cruzar bosques, buena protección contra proyectiles) pero ahora se han vuelto aún mejores (y eso que son la tropa de infantería de élite que menos ha mejorado). Han subido dos puntos en su coste, y a cambio la regla de tozudez se aplica siempre y no sólo cuando está el general; esto me hace pensar que realmente era la mejor tropa ^_^ Unido a que ahora te puedes montar un ejército temático de Cracia con el megacarro de Leones, arqueros y águilas, el resultado es que ha pasado de ser una unidad muy buena a ser imprescindible en todo ejército. Aunque sea para dejar 5 dentro de un bosque y que salgan cuando den las uvas. Que cinco ataques HA5 F6 atacando primero pueden acabar con casi cualquier carga que reciban...

El equipo casi obligado para ellos es (por trasfondo y utilidad) el estandarte del León, que por 25 puntos los hace inmunes a miedo y terror.

Yelmos Plateados

La unidad más "empeorada". Quizá es que el jefe de Márketing de GW pensó que como todo el mundo tenía montones y montones de Yelmos Plateados en casa, era hora de que pasaran al fondo del cajón y la gente se pusiera a comprar otras miniaturas. Pues puede ser, oye, porque...

Empecemos por lo malo: la armadura pesada viene de serie (Adiós a las miniunidades de 5 yelmos por menos de 100 puntos), pasan de básica a especial (ya no puedes poner "infinitas", pasan a competir con una caballería que les da mil vueltas, el grupo de mando es más caro...

¿Y lo bueno? Mmmh... a ver... piensa, piensa... alguna habrá, ¿no?... mmmh... bueno, que atacan primeros (con F3 si no han cargado ellos)... ¡ah, claro! Que ya tienes miniaturas de caballería que "cuentan como" Dragoneros.

Vamos, que aunque siguen siendo iguales, ahora son peores.

Dragoneros

Y, claro, si los Yelmos pasaban a especiales, tenían que mejorar los Dragoneros para hacerlos atractivos...

Respecto a los Yelmos, son mucho más caros (30 puntos vs 23 si van con escudo), pero es que la diferencia vale la pena. Conservan todas las ventajas hacia los Yelmos de la sexta edición: HA5, L9, inmunidad al fuego, campeón con arma mágica... Han perdido la "barda de ithilmar" que les daba 4cm más de carga que a los Yelmos, y se han encarecido cuatro puntos por miniatura hasta llegar a 30 (aunque siguen con una mucho mejor relación calidad/precio que otras caballerías que pululan por ahí).

¿Y las diferencias? Básicamente una: cada Dragonero tiene DOS ataques. Esto significa que en frontal de 5 (con campeón) tenemos en carga 16 ataques (la mayoría HA5 F5). Casi nada. Aunque una unidad de 5 cueste 35 puntos más que su alternativa Plateada, ¿esos 35 puntos no los pagaríais porque el campeón tuviera +5 ataques? No hace falta que diga nada más, ¿verdad?

Por si fuera poco, hay que remarcar que los Dragoneros ya NO son 0-1. Creo que veremos varios ejércitos con un par de éstas en un flanco...

Guardianes de Ellyrion

La caballería rápida de los Altos Elfos sigue siendo prácticamente la misma que antes, pero (¡sorpresa!) mucho más barata: 17 con lanza, 19 con arco, 21 con ambas (antes eran 18, 23 y 24). Este ahorro de puntos no es para tirar cohetes, pero mira... Su función puede ser, además de las mismas de antes (jorobar por los flancos y cazar hostigadores) el apoyo que daban antes los Yelmos en cargas combinadas contra infanterías normales. Personalmente prefiero las lanzas, pero va a gustos.

Sombríos

Un punto más caros que antes (suben a 16) pero con las mismas características (más la Rapidez que los hace aguantar más las cargas de otros hostigadores y algunas ligeras).

Carro de Tiranoc

Prácticamente igual, con tres pequeños detalles que los hace algo peores: uno, que ya no son 2x1; otro, que ya no podemos ponerle caballos adicionales (¿pero alguien pagaba 7 puntos más por un ataque HA3 F3?), y el último, que la aparición del carro de leones lo haga algo menos interesante...

Carro de Leones Blancos

La unidad nueva para Altos Elfos de séptima edición (todos los libros están teniendo una unidad "nueva", o al menos recuperada del olvido como los jinetes de araña o los carros de cadáveres). Al añadido de ser una

miniatura preciosa y de quedar muy bien en un ejército temático de Cracia, este carro es uno de los mejores del juego.

Causa miedo, tiene más armadura que el carro de Tiranoc, y seis ataques de F5 (dos de cada león más uno de cada elfo). Un carro que por sí solo puede llegar a hacer mucho daño (piensa en los seis ataques HA5 F5 más 1d6 impactos F5), incluso a unidades de élite y que no debería faltar en todo ejército Asur que se precie. Su inconveniente, el alto precio (140 puntos) y que mueve sólo 18cm (8cm menos de carga que el carro de Tiranoc).

Por supuesto, el mayor inconveniente de los carros es que dentro de lo que cabe son bastante frágiles (R4, poca armadura, petan con impacto de F7), así que nada de ponerlos delante al inicio de la partida.

Lanzavirotes de Repetición

Sin cambios en esta séptima edición, salvo que los dos elfos que lo guardan atacan primero (con F3...). Una máquina de guerra indispensable, que aunque ya no sea 2x1 podemos poner muchos más (al ser un ejército de "élite").

Aguila Gigante

Igual que en la anterior edición, con la salvedad que ya no es 2x1 pero es más "adaptable" el número de águilas/lanzavirotes que queremos poner (si quieres poner 3 águilas y 1 lanzavirote, adelante... o uno de cada a 1.500 puntos...). Como siempre, unidad indispensable para redirigir, para molestar, para dotaciones, para los otros voladores, para hacer bonito, para hacer el almuerzo mientras te estás duchando...

La Magia

Vale. Sí. La magia Asur daba quebraderos de cabeza en Sexta. Pero ahora nos acercamos al otro extremo, donde usar la magia es algo para no abusar (por las Disfunciones, por tener menos dados cada mago...). No hacía falta tocar mucho la magia, y las rebajas del Corte Inglés han llegado...

Primera rebaja: Disipación. En vez de anular los dobles 6 (lo que impedía Fuerzas Irresistibles), dobles 5 y dobles 4, ahora simplemente cuesta +3 lanzar los hechizos enemigos.

Segunda rebaja: desaparece Caminar entre los Mundos y a cambio nos meten una tirada especial 5+ (sólo un turno) para una unidad cercana. Los magos ya no pueden irse de acampada...

Tercera Rebaja: Caprichosa Fortuna (ya sabéis, hacer que todos los dobles de un mago sean disfunción... algo terriblemente majo ahora) lo transforman en hacer Tozuda una unidad hasta la siguiente fase del mago. Vale, combinado con el estandarte de los lagartos puede ser chulo, pero...

Y, ¿hay algo que mejore? Pues no. Que sí, que antes se abusaba de la magia en los ejércitos Altos Elfos, pero es que ahora parece que muy pocos la vayan a usar.

Los Objetos Mágicos

Los objetos mágicos no han sufrido más cambios que (por ejemplo) los Enanos, el Imperio o los pielesverdes. En muchos casos parece que han hecho copiar y pegar del libro antiguo.

Las pocas novedades a destacar son unos Guanteletes que dan salvación especial (ahora se puede tener un ejército de 2000 puntos donde todos los personajes tengan TSE), una armadura pesada que hace Explorador al nene, una toga que hace etéreo (para efectos de ataques, disparos y demás) a un personaje (un mago por ejemplo), el Báculo del Vidente (que substituye al antiguo honor Vidente), un objeto para potenciar la disfunción enemiga (Colgante del Engaño) y otro para suavizar la propia (Báculo de la Solidez). Además aparecen dos objetos anti-enanos (Colgante de la Venganza y Capa de las Barbas), que no me gustan mucho (no me gustan los objetos que afectan a una raza concreta).

Lo que más me ha gustado es la aparición de muchos objetos de bajo coste, destinados a ser usados por campeones de unidad. Además de las "armas comunes" que nadie usa :P aparecen dos nuevos objetos hechizados que parecen hechos a medida para campeones: uno que da ataques mágicos a la unidad del portador del objeto por sólo 15 puntos, y otro para hacer un chequeo de liderazgo "a la lagarterana" (con 3 dados... esos Leones...).

En Resúmen

En la Sexta Edición los Altos Elfos se concentraban en dos ejércitos: los de "me quedo atrás y te echo hasta el tarot si quieres" (magia + proyectiles) o el de "voy a venir con docenas de yelmos y carros". Han corregido ambos ejércitos (sobre todo gracias a debilitar la magia y a impedir los abusos de caballerías), y además han potenciado y de qué forma el ejército que debería ser el clásico Asur: infantería de élite. Todo ello gracias a algunos retoques en las unidades, más una regla global (Asuryan) que beneficia claramente a la infantería.

Para los que se quejen de la "buena suerte" que han tenido los Altos, que recuerden que siguen siendo Altos Elfos: nenes de R5, con poca armadura (salvo la caballería) y poco escasos. Contra proyectiles no han mejorado nada (si acaso han empeorado), contra ejércitos de masa tampoco han mejorado mucho (contra verdes siguen matando más verdes); eso sí, contra ejércitos de caballería o de élite (Caos, Bretonia) su situación hace que puedan hablarles de tú a tú (A ver si ahora se ven más asur en los puestos altos de los torneos).

Personalmente lo que más me ha gustado es que ahora es mucho más fácil hacer un ejército temático, como el de Cracia (con leones... incluso se podrían conseguir más Leones para hacer Leoneros en vez de dragoneros... ¿no?) o como el de Hoeth (pudiendo meter 6 unidades de Espaderos a 2000 puntos). Incluso aún se puede hacer un ejército de caballería.

Por supuesto, este libro es indispensable para todo Alto Elfo que se precie, pero es recomendable también para aquellos que (además de conocer mejor al oponente) queráis introduciros mejor en el trasfondo del mundo de Warhammer.

Condes Vampiro

Por Namarie

Con sólo dos meses de diferencia ha aparecido otro libro para Warhammer: el de Condes Vampiro

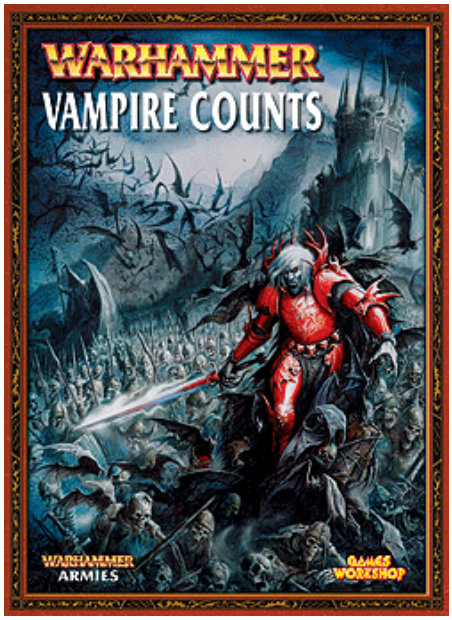
Trasfondo

Y si el libro de Altos Elfos está mejor que su anterior versión en cuanto a trasfondo, el libro de Condes Vampiro (que tenía poquísimo trasfondo) es todavía mejor que su versión de "sexta". Aunque no es oro todo lo que reluce. Empecemos. No llega al nivel del antiguo libro de No Muertos (donde se explicaba toda la no-muerte y no sólo la relacionada con los colmilludos) pero tenemos la historia completa de los Condes Vampiro desde sus orígenes gracias al elixir de Nagash hasta... antes de la Tormenta del Caos. Vaya, ahora resulta que Mannfred fue "el último de los Condes Vampiro" (vale) derrotado por el Conde de Stirland. ¿Y qué pasó con Volkmar? ¿No fue el "calvo" el que apareció ante Mannfred y le dijo "¡bu!" para que huyera con el rabo entre las piernas? ¿Acaso Games Workshop ha querido obviar la Tormenta del Caos?

Vamos a adelantarnos a la página en que está el trasfondo de Mannfred. Vaya, pues lo último de que se habla es que Mannfred fue a enfrentarse a la horda de Archaón y que "ahora cuando el Imperio se enfrenta a los ejércitos del Caos"... estooo... ¿estamos delante de un trasfondo que parece anclado justo ANTES de la Tormenta del Caos o sólo me lo parece a mí? En fin...

Además de la "cronología", el libro habla de la geografía de Sylvania (bien, algo interesante) y de vampiros famosos, entre los cuales encontramos a nuestro querido Duque Rojo (para muchos, y me incluyo, la mejor miniatura de Vampiro que ha hecho GW en su historia). También se habla de Zacarías (uno de los Condes Vampiros con trasfondo más elaborado, con miniatura propia y que, evidentemente, no está como personaje especial), de Gashnag (un Strigoi) y del demonio de Krudenwald (al parecer la rumoreada "sexta línea vampírica" de Quinta era vampiros-monstruo).

Vamos, resumiendo, que el trasfondo es muy detallado, muy interesante y muy bien relatado, pero inconexo respecto a los anteriores libros (o, si lo preferís, algo "retrasado" en la cronología del mundo de Warhammer).



Las miniaturas

En el caso de Condes Vampiro tenemos bastantes miniaturas nuevas (muchas más que en el caso del Imperio y los Altos Elfos):

- En cuanto a personajes, hay nuevas miniaturas de metal de los Von Carstein (va a gustos, a mí me parecen en general bastante feas), una nueva vampira que no está mal, y un vampiro de metal genérico con un ala de murciélago (Disco, Ibiza, Locomia). No hay nuevos Reyes Tumularios, ni nuevos Nigromantes, y (por fortuna) aún se pueden comprar las estupendas vampiras Lahmia de la anterior edición.
- Los esqueletos, que ya tenían diez años a sus espaldas, tienen nuevas miniaturas. Muy bien hechas (de lo mejor que se ha visto), con muchos detalles, con (por fin) tapas de ataúd como escudo... pero los "esqueletos de algo que no sea humano" que muchísimos esperábamos se han quedado en nada.
- Los necrófagos tienen una parte positiva: gracias a ellos vemos bonitos los antiguos de metal. Ahora los necrófagos tienen un cuerpo horrible, con una joroba que deja en ridículo al de Notre Dame, con adornos desde un esqueleto encima (eh, en las dríades quedaba chulo, así que por qué no repetirlo..). Las cabezas están bien conseguidas, pero el cuerpo es feo, feo, feo.
- Para acompañar a los Zombis (que siguen siendo los de siempre) ha aparecido una nueva miniatura de Carro de Cadáveres (para los más "nuevos", ya había un carro de cadáveres allá por los lejanos 80). Creo que es la mejor miniatura de esta nueva edición de Condes.
- Los Lobos Espectrales POR FIN son de plástico. Se acabó comprar cajas de 10 jinetes de lobo goblin para aprovechar los lobos... y no me digáis que no lo hacíais ;) A mí personalmente no me gustan, me parecen leones con toda esa pelambrera en la cabeza y ni un pelo más. ¿Qué pasa, que cuando los lobos se mueren se les cae todo el pelo menos el mechón de la cola y alrededor del cuello, o qué?
- Los tumularios a pata por fin tienen sus miniaturas de plástico (caras, pero más baratas que el metal... de momento). Cascos alados (si son guerreros antiguos, ¿por qué todos llevan alas de murciélago?), armaduras completas, y un aspecto de muerte (ja, ja, ja). Inexplicablemente los Caballeros Negros (conocidos como "tumularios a caballo" por los amigos) siguen siendo los mismos de siempre, con corcel esquelético de plástico "insustancial" (les meten una regla nueva para que sean caballos etéreos y ponen el mismo saco de huesos que antes...).
- Los Caballeros Sangrientos (o sea, los vampiros a caballo como unidad) también tienen miniaturas nuevas y baratísimas. GW ha tenido envidia de los caballeros de Privateer y Rackham a 15 euros "por ser de metal" y han querido tener los suyos (digo yo que podrían haberse fijado en Gamezone que tiene caballeros con caballo, todo de metal, por 7 euros...). Ah, la caja de oferta de cinco caballeros por 70 euros es un ofertón, mañana me compro dos... (Creo que vamos a ver muchas "conversiones"...).
- El Varghulf. Miniatura que todo el mundo se pensaba que era un Murciélago Vampiro pero no, es un Varghulf. Muy bien hecha. Lástima que no sea "multipose" porque seguro que muchos se harían los Murciélagos con ésto en vez de con las ratas.

El libro

Lo siento pero es que os quería hablar del libro. La organización es la misma que en el libro de AE: trasfondo, bestiario, personajes, fotos y lista de ejército (aunque aquí los poderes vampíricos y los objetos están al inicio y no al final). Sigo sin explicarme por qué no ponen la magia con todo esto.

En fin. De lo que os quería hablar es de lo MAL traducido que está este libro. Todos sabemos que GW comete errores al traducir los libros de vez en cuando (algo comprensible), pero en este caso se ha echado en falta una revisión. No culpo de ello a Elvira (la traductora de GW), ya que equivocarse es humano, sino a que no ha habido una revisión de dicha traducción (si la ha habido ha sido muy mal hecha). Que estoy convencido que si se dice a diez empleados de GW que revisen la traducción no les costará un duro (y sí, habrá filtraciones... pero creo que vale la pena). Por favor, tenedlo en cuenta para el libro de Elfos Oscuros (que el de memonios ya debe estar en imprenta).

Aparte de los típicos y comprensibles errores de escritura (aunque escribiendo el texto antes en un Word ya se corrijan) encontramos ciertas perlas que (y espero no ofender a nadie) no se cometen ni en un e-zine. Así a primera lectura he encontrado los siguientes fallos gordos (a no ser que el libro que tengo entre las manos sea una "primera versión" que no retirasen de las tiendas):

- Pg 29, Cronología. En la primera columna, cuando hablan del año -1500, el -1350 (para indicar el período) se les ha ido al texto.
- Pg 29, Cronología, segunda columna, ¡se repite un párrafo entero (-1122, W'soran). ¡Un párrafo!
- Pg 36, último párrafo antes del perfil: "Los reyes funerarios son No Muertos increíblemente poderosos". No, si eso ya lo sabemos, pero de eso se habla en el libro de REYES FUNERARIOS, no aquí, con Reyes Tumularios (y mira que está en grande a la izquierda).
- Pg 43, Carro de Cadáveres. Las reglas de la "lanza infernal" pueden parecer muy chulas, pero si os fijáis en la pg 93, de lanza nada, es un fuego infernal. (Personalmente le hubiera llamado "carreta", que un carro que no tiene las reglas de carro...).
- Pg 95, carruaje negro, "El espectro puede llevar arma a dos manos". Así, sin coste. ¿Es una opción? ¿Es que siempre lleva?

Otra cosa que me ha llamado la atención (pero esto no es "fallo") es los "pergaminos sin usar". En algunas páginas (8, 16, 20, 21) aparecen ilustraciones muy guapas con una especie de pergamino. Intuyo que originalmente se hicieron con la intención de que dentro del pergamino pusiera el nombre de la sección, o el tipo de objeto, o algo, de igual forma que se hace en el libro de Warmaster. Creo que el libro habría ganado bastante si lo hubieran aprovechado.

Hay otro detalle (no error) que me ha resultado bastante curioso. Al final, en la hoja de referencia, en vez de listar las unidades por rareza (básica, especial, singular) se han listado por personajes, infantería, caballería, monstruos, carros y monturas. La verdad es que me sorprende mucho esta nueva organización y desconozco el motivo por el que se ha hecho...

Para finalizar diré que el libro en sí tiene un aspecto gráfico muy cuidado y con ilustraciones nuevas (incluyendo bastantes de John Blanche) de una calidad soberbia. La de la página 5 creo que debería haber sido la portada :)

El ejército

Ahora que ya hemos despotricado de la malísima traducción, vamos a ver qué hay de nuevo.

Reglas Generales

El único cambio en las reglas generales de los Condes Vampiro, es muy interesante: ahora la marcha se permite no sólo a 30cm del general, sino además a 15cm de cualquier vampiro. Esto significa por un lado que ya se puede hacer un ejército donde todo él marche, y por otro que se puede disponer de hasta seis unidades que marchen siempre (con algunas unidades Singulares que son Vampiros).

Personajes

Personajes especiales

Aunque no juego casi nunca con personajes especiales, se agradece que haya cierta variedad (como la hay en, por ejemplo, el Imperio o los pielesverdes). Aquí, sin embargo, se presentan cinco vampiros con el mismo apellido, y donde ninguno destaca sobre los otros. Vale, uno va a caballo y los otros a pie. Sí, son personajes diferentes. Pero uno tiene la sensación de que habría sido mejor tener a un Von Carstein y además a Zacarías, W'soran, Kemmler, Krell si me apuras, el Duque Rojo... no hacía falta Nagash, pero algo más de variedad que cinco vampiros von carstein... Si hay trasfondo suficiente para hacer vampiros muy diferentes entre sí, ¿por qué han hecho cinco tan parecidos?

Señor de los Vampiros

En la anterior edición había (ilógicamente) un 0-1 Señor y N Condes por lista de ejército. Actualmente el Señor ha desaparecido, y el Conde se pasa a llamar Señor. Mismo coste, un fantástico L10, nivel 2 gratis. Además, ahora los Poderes Vampíricos NO cuentan como objeto mágico para el límite de puntos, así que el Conde puede tener 100 puntos en objetos más 100 puntos en poderes. Sin duda, una mejora brutal en los personajes.

En cuanto a los Poderes, han desaparecido los "clanes" (como ya sabréis). A cambio se da muchísima libertad a la hora de "tunear" el vampiro en cuestión. Si quieres hacerte un vampiro "de trasfondo", sin duda ahora es facilísimo. Lo malo es que (sabiendo cómo son muchos jugadores) en medio año tendremos "combinaciones" en vampiros de cuatrocientos puntos que acaban con una unidad ellos solos. El tiempo dirá.

Nigromante

Antiguamente los Nigromantes eran los dueños de la No Muerte. Con el tiempo eso fue cambiando progresivamente; los vampiros iban cogiendo protagonismo y los Nigromantes perdiéndolo. En este libro se ha prescindido completamente de los Nigromantes "comandantes", ahora sólo hay héroes, sólo de nivel 1 de magia (y no se puede subir) y son los perritos falderos de los vampiros (por mucho que le duela a Zeo). Si antes aún tenía sentido tener nigromantes de nivel 2 (en un ejército basado en nigromantes y una horda de infantería que avanzaba inexorablemente), hoy en día no tiene casi ningún sentido. Se han quedado en nivel 1 (aunque pueden comprar hechizos por 15 puntos cada uno), con lo que sólo genera un dado de magia cada uno y sólo puede lanzar dos dados por hechizo. Prácticamente significa que los Nigromantes se dedicarán a hacer Neheks (dentro de un tiempo serán "mejora" de una unidad de zombis o esqueletos). La parte positiva (sí, la hay) es que valen sólo 55 puntos, y que pueden ir montados encima de un Carro de Cadáveres. Parece su único uso (es verdad que 1d6+1 esqueletos o zombis por 4+ no está nada mal) y las piedras de energía creo que se empezarán a ver. O se empezarían a ver si la gente usara ejércitos de infantería...

Vampiro

El "neonato" se ha encarecido a 100 puntos, teniendo el mismo perfil (pero con nivel 1 de magia, que ya lo vale). Como en el caso del Conde, puede tener objetos mágicos y además poderes vampíricos (50 puntos de cada en este caso). Puede ser porta de batalla y llevar escudo y arma a dos manos si le place. Sin duda, éste es el héroe por defecto en un ejército de Condes Vampiro (personalmente pondría tres de estos incluyendo porta, y un Rey): buen perfil ofensivo, pueden tener bastante defensa, generan magia y dispersión (seis dados de dispersión a 2000 puntos, sin tener personajes débiles ni gastar puntos en objetos mágicos, está muy bien) y pueden "tunearse" al gusto para tener función ofensiva, defensiva o incluso psicológica (cuatro vampiros causando Terror pueden ser algo muy importante en una partida contra Imperio o verdes).

Es importante remarcar el Portaestandarte de Batalla. Un Vampiro portaestandarte de batalla puede ser igualmente de efectivo que un vampiro "normal", y a cambio hace que un ejército "defensivo" aguante bastante más.

Rey Tumulario

El Señor Tumulario ha ascendido a Rey. Costando sólo 15 puntos más que antes, conserva todo lo bueno (L9, golpe letal) pero con más Resistencia, con armadura pesada de serie y con 3 heridas. Pese a todo, el Vampiro aporta demasiadas ventajas respecto al Rey (perfil algo peor, pero la magia suele ser importante).

Unidades Básicas

Zombis

Con un coste menor (4 puntos), pero con un perfil horrible (HA1 F2 R2) y sin poder perseguir, estas tropas sólo tienen un punto a su favor: la facilidad para regenerarlos. Un nigromante con carro de cadáveres cerca levanta entre 6 y 11 zombis con un 4+, lo que hace tener una muralla permanente. Aún así, hay que pensar que los Zombis son bajas casi seguras (unos tristes goblins impactan a 3+ y hieren a 3+... además, cada baja se multiplica por 2) y que frente a una tropa básica muchas veces tienen los turnos contados.

Esqueletos

La alternativa a los Zombis son los Esqueletos. Cuestan el doble (8 puntos, igual que antes), pero con armadura ligera "de serie". Lo primero que se deduce es que por cada esqueleto puedes poner dos zombis, así que a la hora de jugar tienes que pensar si te vas a enfrentar a tropas de élite (Caos, Lagartos, Enanos, Elfos) que prácticamente van a impactar y herir a lo mismo, o a tropa común.

Es decir, piensa si el mejor perfil (más HA, más R, más armadura) de los esqueletos te va a reducir en un 50% las bajas. Si es que sí, pon esqueletos. Si te vas a enfrentar a caballería o nenes de F5, el enemigo te va a matar prácticamente la misma cantidad de zombis que de esqueletos, así que mejor pon zombis (que tienes más y son más fáciles de levantar).

Cabe decir como nota importante que el libro te OBLIGA a poner como unidades básicas infantería. Es decir, a 2.000 puntos DEBES poner tres unidades (mínimo) de zombis, necrófagos o esqueletos. Por ello, es muy recomendable pensar bien si vamos a utliizar la infantería o no; en caso contrario haceros a la idea que tendréis que "tirar" 240 puntos en tres unidades de 10 esqueletos (o 20 zombis). Mi consejo es que ya que los ponéis, haced una unidad de 15 ó 20 esqueletos (o 30-40 zombis) capaces de ganar a las caballerías ligeras, gastaréis 500 puntos pero os aseguráis los flancos...

Necrófagos

Una de las unidades indispensables en la anterior edición de Condes Vampiro eran estos hostigadores de R4 y 2 ataques envenenados por nene, capaces de atacar a tropas pobremente armadas, capaces de marchar siempre y capaces de quebrar la cabeza a tu oponente.

Siguen siendo R4 con dos ataques envenenados por nene, pero no hostigan y no marchan. Es decir, han perdido su función dentro del ejército. Actualmente, para realizar la función de "tropa de filas" tienes dos opciones más interesantes, ya que con R4, sin armadura y sin grupo de mando no van a durar mucho.

Lobos espectrales

No han variado mucho. Siguen siendo caballería rápida barata.... pero ahora son más rápidos (ya que pueden marchar a 30cm de CUALQUIER vampiro) y más baratos (8 puntos por mini). Lo negativo, que ya no cuentan como unidades básicas para el límite de básicas...

Bandada de murciélagos

Una unidad algo empeorada. Ya sabréis que los enjambres están de rebajas (en funciones y en puntos); en este caso las bandadas de murciélagos tienen un perfil peor (menos A y menos H), dejan de ser vivos (se desintegran cuando pierden combates) y siguen volando 25cm (cosa que es muy poco). En la parte positiva tenemos que ya no son 0-1 y que su coste es casi la mitad; no obstante, la función típica de enjambres (detener hasta que llega lo "gordo") sigue sin poder hacerse en condes vampiro dada la baja distancia de vuelo.

Carro de Cadáveres

Una de las unidades nuevas. Olvidaos de "Carro", se trata simplemente de un monstruo debe tomarse como un "potenciador" de la infantería que tiene alrededor.

Mi consejo es que el Carro tiene un único uso: en un ejército de infantería basado en Guardia de los Túmulos con armas a dos manos. ¿Por qué? La gracia (aparte de potenciar el nehek) es hacer que las tropas cercanas (15cm) ataquen primero (bueno, si el oponente no dispersa...). Esto es algo útil únicamente si la tropa que va a atacar primero tiene posibilidades de hacer bajas en el enemigo, y esta condición excluye automáticamente a los zombis (F2) y esqueletos (F3), pero que va de perlas con los tumularios con armas a dos manos (F6 y golpe letal). Dada la cantidad de gente que usa infantería con Condes Vampiro me parece que veremos más bien pocos Carros.

Unidades Especiales

Guardia de los Túmulos

Y hablando de Guardia de los Túmulos, tenemos aquí una unidad que no ha mejorado lo suficiente como para ser atractivo. Vale, tienen escudo gratis y pueden (por fin) llevar armas a dos manos para atacar con F6 y golpe letal (¡por fin!). Su Liderazgo ha bajado a 6 (ya no aguantarán tanto cuando el general muera) y su coste es el mismo.

Sin embargo, lo principal es que ahora cualquier vampiro levanta 1d6 Guardias con un 4+ en un dado (y no tendremos pocos). Es decir, los Guardias (aunque sean pocos) pueden aguantar varios turnos si la magia les acompaña. Sin duda, son la opción más interesante en un ejército de infantería.

Caballeros Negros

Antes se usaban mucho (podríamos decir "siempre"): caballería pesada relativamente barata, con golpe letal, R4 y F6 en carga, causan miedo... Como no había suficiente (y alejándose de la tendencia general de "bloquear" el abuso de caballería en Warhammer), le han dejado prácticamente el mismo coste y (a cambio de bajar el Liderazgo) han hecho que los corceles puedan atravesar cualquier tipo de terreno sin penalización, haciéndolos realmente mortíferos. En una palabra, son una unidad imprescindible, y con un personaje dentro son demoledores.

Murciélagos Vampiro

Igual que antes pero con más facilidad para que se derrumben debido a una bajada del liderazgo.

Hueste Espectral

Tampoco ha cambiado, y sigue siendo una de las mejores unidades de apoyo (tanto en ejército de infantería como de caballería) en el ejército de Condes Vampiro. No salgas de casa sin una unidad (o dos, si puedes).

Unidades Singulares

Varghulf

Las mayores novedades del libro de Condes Vampiro están en las unidades Singulares. Una de las unidades nuevas (hay 3 respecto a la anterior edición) es el típico monstruo de apoyo (tanto a cargas de caballería como bloques de infantería). Un excelente perfil ofensivo (5A HA5 F5, odio) y una terrible movilidad (20cm y, al ser vampiro, puede marchar siempre), además de no tener flancos ni retaguardia y contar con Regeneración. Usalo de la misma forma que se usa un gigante o engendro del caos.

Espectros

En cierta forma es unidad nueva, pero no lo hemos contado como tal. Unidad hostigadora (sin penalizaciones al terreno) pero que no puede marchar (a no ser que tenga un vampiro cerca), con un perfil interesante (3A HA5 F5, causa terror, 3 heridas). Su uso es también de apoyo a otras unidades, y aunque su precio es algo elevado valen la pena si usas un ejército de infantería.

En cuanto a poder tener como "campeona" a la Doncella, sólo hay que decir que SIEMPRE. Sigue siendo una excelente "máquina de guerra".

Carruaje Negro

Una de las unidades que más ha cambiado; aunque sigue siendo un carro caro con buen perfil y ha mejorado en casi todo (ya no es objetivo grande, ya no es 0-1, TSE mejorada) lo más importante es que "chupa" dados de magia (que no importa mucho sabiendo la de dados de energía que tendremos con tanto vampiro) para tener ventajas como cuchillas, volar, etéreo u odio. Sigue siendo interesante como apoyo a cargas de caballería (más si no queremos que el vampiro haga magia).

Caballeros Sangrientos

La burrada del libro. GW dice por una parte que quiere que la gente no use tanta caballería, y por otra mejora los perfiles (orcos zalvajes, dragoneros) o crea cosas como ésta. Básicamente son Caballeros de Khorne (cinco ataques por miniatura), que nunca huyen, y que tienen F7 a la carga. Su uso es (evidentemente) hacer de "one hit wonders", unidades que se juegan el todo por el todo en la carga. Un único consejo: no pongas un Personaje en dicha unidad, no vale la pena potenciar más el daño.

La Magia

Ha cambiado mucho el aspecto mágico de los Condes Vampiro. Es factible tener siempre unidades "llenas" gracias a que todos los vampiros son ahora hechiceros de nivel 1 (mejorable con Poderes), es decir, es fácil tener a 2000 puntos doce dados de magia... sin perder capacidad ofensiva del ejército. Otra de las novedades importantes es que puede lanzarse el mismo hechizo sobre la misma unidad en el mismo turno (como hace mucho tiempo).

En cuanto a los hechizos en sí, además de que todos los personajes magos conocen un hechizo más gratuito (Invocación de Nehek), ha habido algunos cambios.

Nehek es más "genérico", ahora siempre es de 4+ y permite levantar 1d6 heridas (1 en caso de vampiros y etéreos, 1d6+4 para zombis, +1 si tienes un carro con piedra impía cerca), pero sólo se puede hacer en una unidad existente; para levantar "en un sitio nuevo" (que antes hacía el Nehek) tenemos Levantar a los Muertos (que ahora sólo levanta zombis). Así pues, no se pierde la táctica de ir creando unidades para ir desviando cargas (aunque sean de zombis), con lo que las tácticas de masa de infantería siguen vigentes.

La Danza Macabra ha bajado su coste de 9+ a 7+ pero (dado que las unidades cercanas a Vampiros pueden marchar) ha bajado su utilidad considerablemente.

La Maldición de los Años sigue siendo igual de bueno, aunque es más fácil lanzarlo.

Uno de los dos nuevos hechizos es Viento de la No Muerte, un hechizo útil sobre todo contra ejércitos de muchas unidades (pielesverdes, imperio) que crea una Hueste Espectral con tantas heridas como unidades enemigas que reciban una herida (con un 4+).

El último hechizo, Invocación de la Horda, es un Nehek "a lo bestia". Vale mucho la pena intentarlo varias veces por turno (no tienes que esperar a que te "toque" este hechizo, para ello está el poder "Conocimientos Arcanos").

Poderes y Objetos Mágicos

Han cambiado tanto que preferimos esperarnos a tener algo más de experiencia para poder hablaros con más detalle de ellos.

En Resúmen

Antiguamente había dos tácticas con los Condes Vampiro: una es la "táctica caótica" de tener tumularios a caballo con vampiros, y unidades rápidas, para poder cargar lo antes posible, y la otra era la "marea" de zombis y/o esqueletos que avanzaban hacia el oponente.

Se han potenciado las dos tácticas con este nuevo libro. La táctica "rápida" ha ganado una nueva unidad de élite (posiblemente la mejor caballería hoy en día), han ganado en velocidad (todas pueden marchar) y han ganado apoyos (Varghulf, carro) aunque disponer de esos apoyos implique no tener dos de megacaballería.

En cuanto a la táctica de infantería, la "infantería barata" ha empeorado (Zombis) pero al haber en general más dados de magia y más posibilidades de hacer Neheks, la horda sigue vigente. Quizá lo más importante es tener un refuerzo para la infantería de élite y tener (por fin) una unidad de apoyo para cargar por los flancos (Varghulf).

En definitiva, un buen libro (con pésima traducción) que pone a los Condes Vampiro a la altura (si no supera) del temido Caos.

La Reconquista de Albión

Una campaña de Elfos Oscuros y Hombres Lagarto
Por Namarie. Basado en trasfondo (c) Games Workshop.

Presentamos una nueva campaña "histórica", basada en lo que ocurrió tras La Sombra sobre Albión y antes de la Tormenta del Caos, que narra la invasión de los Hombres Lagarto a la isla de Albión, recién conquistada por los Elfos Oscuros.

Prefacio: Albión

La isla de Albión siempre ha sido un lugar extraño para los habitantes del Viejo Mundo. Más cerca de Norsca que de Bretonia, se cuentan leyendas sobre seres hechos de lodo, gigantes por doquier y extrañas piedras en mitad de los campos que brillan por la noche.

Albión es eso y mucho más. Antiguamente había sido un refugio de los Ancestrales, y uno de los primeros lugares donde los misteriosos viajeros de barcos plateados que surcaban los cielos experimentaron con las razas más jóvenes. Fue en Albión donde se crearon los primeros Gigantes, aunque la mayoría de ellos acabaron en el Viejo Mundo, más allá de las Montañas del Fin del Mundo, mucho más allá, en unas tierras frías y elevadas. Fue en Albión donde los Ancestrales colocaron las misteriosas piedras Ogham para canalizar la energía y evitar que el Caos entrase con (aún) más fuerza. Fue en Albión donde se mutaron algunos humanos para transformarlos en los Guardianes de la isla. Esta raza de humanos recibió el nombre de Arúspices y fueron instruidos en el arte de la guerra y el arte de la magia.

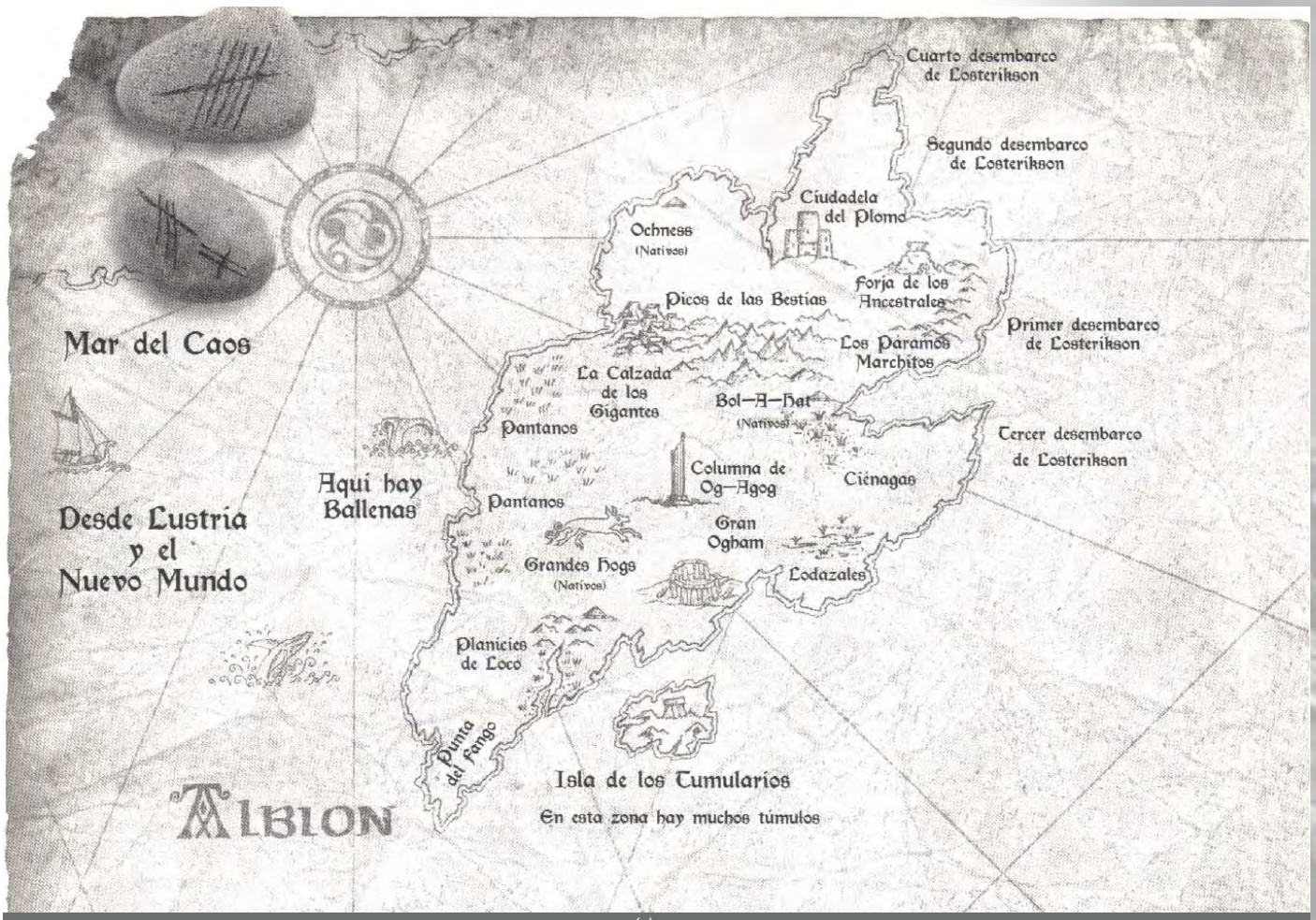
Los Ancestrales partieron, pero dejando instrucciones a los Arúspices de proteger del influjo del Caos la isla, de proteger por todos los medios posibles las Piedras Ogham. Con el tiempo, las tradiciones orales persistieron pero difuminadas, las instrucciones se transformaron en ritos, y se perdió el sentido de por qué se hacía lo que se hacía, salvo para no mancillar las órdenes de los Dioses que antiguamente vinieron. Mediante un equilibrio mágico se consiguió mantener la isla oculta por unas brumas mágicas. Aquellos exploradores que conseguían llegar a la isla morían por los hechizos de los Ancestrales o por la furia de algunos seres como los Gigantes o las Bestias del Cieno.

Sin embargo, el demonio Be'lakor, cegado por su odio por no ser el Ungido del Caos, intentó frustrar los planes de Archaón. Para ello necesitaba una horda demoníaca, necesitaba que el Caos entrase como una tromba de agua en el Viejo Mundo. Necesitaba abrir el portal mágico de Albión. Be'lakor

Un Emisario Oscuro da muestra de su enorme poder

consiguió pervertir a alguno s Arúspices mediante visiones en sueños. Les mostró poder, les mostró lo lejos que podían llegar si conseguían que Albión fuera suya. El Señor Oscuro, como Be'lakor se autoproclamó, tardó siglos en desestabilizar la sociedad de Albión, pero finalmente consiguió que un buen número de Arúspices se pasara a su bando. Otorgándoles nuevos poderes mágicos, estos Arúspices (ahora llamados Emisarios Oscuros) rompieron el equilibrio mágico de las piedras Ogham y las brumas desaparecieron.

Los Arúspices se dieron cuenta de que tenían que conseguir recuperar el equilibrio, pero que la única forma era acabando con los traidores Emisarios Oscuros. Los Arúspices decidieron ir al Viejo Mundo y engañaron a los reinos humanos, élficos y enanos, con promesas de poderosos objetos mágicos escondidos, para que fueran a Albión. El Señor Oscuro se enteró



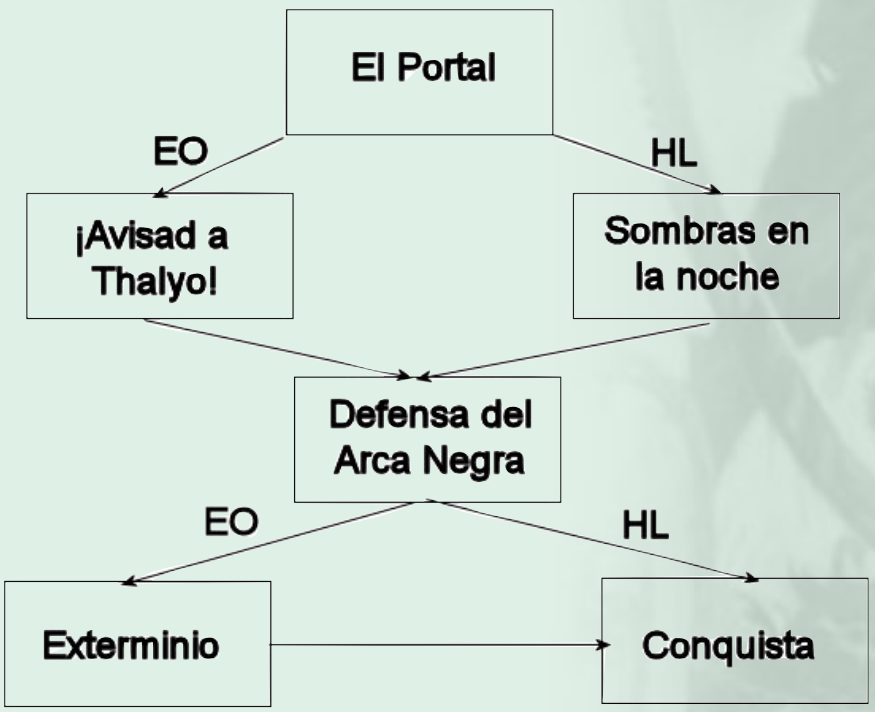
Mapa de Albión (c) Games Workshop.

gracias a sus espías del plan de los Arúspices, así que envió a sus propios Emisarios Oscuros a reinos lejanos para que llegasen a Albión con aliados (bajo la misma promesa que los Arúspices, tesoros y objetos mágicos) y plantasen cara a los ejércitos.

En el año 2.520 se produjo lo que se denominó la Guerra por Albión, donde casi todas las razas se enfrentaron por el control de la isla y la búsqueda de misteriosos artefactos. La victoria final fue de los Druchii, los Arúspices reconocieron su derrota y se ocultaron entre los pantanos de la isla. Se rompieron algunas piedras Ogham más, lo que propició que Be'lakor tuviera una importante horda demoníaca lista para luchar durante la Tormenta del Caos.

Sin embargo, los Ancestrales ya habían previsto que todo esto pasaría. La única raza dispuesta a dar su vida por el plan de los Ancestrales se preparó, como dictaban las tablillas, para la conquista de Albión. Estaba escrito en las sagradas palabras de los Ancestrales que Albión debía ser tomada por sus siervos, los Hombres Lagarto, y las Piedras Ogham debían volver a su lugar.

ESCENARIOS DE LA CAMPAÑA



El primer escenario que se juega es “El Portal”. Si hay victoria de los Elfos Oscuros se juega “¡Avisad a Thalyo!”, si hay victoria de los Hombres Lagarto se juega “Sombras en la Noche”. Sea cual sea el resultado, se juega “Defensa del Arca Negra”. Si hay victoria de los Druchii se juega “Exterminio” y luego “Conquista”. En caso de victoria de los Hombres Lagarto juega directamente “Conquista”.

1. El Portal

Llovía. Bueno, al fin y al cabo era lo habitual en Albión. Gahelkharas oía el constante repiqueteo de la lluvia en su casco. No le molestaba. Al fin y al cabo, el clima no era muy diferente de lo que estaba acostumbrado a vivir en Dulce Desesperación, su arca negra. Sólo que ahora se encontraba en tierra...

Tierra. Una de las grandes conquistas de Malekith. El Rey había previsto hacía unos años que los Elfos Oscuros debían conquistar esa isla. Era un enclave estratégico, decía. Y, ciertamente, era un buen punto, con un acceso relativamente sencillo hacia los reinos humanos. Humanos. Escoria. Esclavos fáciles, mortales. Mano de obra barata. Al fin y al cabo se necesitaba muchos humanos, para las minas de Naggaroth y para los sangrientos baños de las Elfas Brujas.

Aunque Gahelkharas nunca dudaba de su Rey, le había resultado incómodo que los capitanes Druchii estuvieran siempre al lado de aquellos seres. Emisarios Oscuros, se llamaban. No eran Elfos Oscuros, no eran Elfos verdaderos, por lo tanto no se fiaba de ellos. Ni de sus intenciones. Bajo esas capuchas había visto unos ojos que no le gustaban. Había oído entonar extrañas canciones. Y había visto una magia más poderosa que la de sus hechiceras. Y, pese a ello, los Elfos Oscuros habían contado con su ayuda.

Gahelkharas no dudaba de Malekith. Pero temía que esos seres estuvieran aliados con un poder que no fuera adecuado para los intereses de los Elfos Oscuros. Una vez conquistada Albión, los Emisarios Oscuros habían desaparecido diciendo que tenían que levantar las brumas. A los Elfos Oscuros les daba igual las brumas. Pero a Gahelkharas no le hacía ni pizca de gracia comprobar cuán poderosa era la magia de aquellos seres.

Desde que se levantaron las brumas definitivamente, desde que cientos de Asur y humanos murieron en las costas, desde que se había levantado el nuevo castillo de Albión (gracias a los prisioneros de guerra), las cosas no habían cambiado mucho. Seguía lloviendo, los pantanos seguían engullendo hidras, y (por suerte) algún barco bretoniano se seguía acercando a las costas.

Aún así, los Corsarios estaban alerta. Su Capitán había ordenado doblar las guardias. Y el Capitán nunca se equivocaba. Era cierto que, pese a los barcos humanos que aparecían de vez en cuando, en la isla reinaba una calma anormal. No había brumas, y después de la sangrienta guerra que se había producido en Albión, de golpe ya no había apenas orcos, no emergían hombres-rata de las cuevas, no venían barcos de vapor Enanos. Y los humanos que llegaban eran cada vez menos, aunque la presencia de los Drakkar de Norsca habían aumentado.

Gahelkharas dirigió la vista hacia el círculo de piedras. Ese extraño círculo de piedras. Al parecer algunas piedras interactuaban con una de las lunas. Estaban empezando a brillar con una tonalidad azul mientras la luna conseguía ganar poco a poco la batalla a las nubes. La llovizna seguía cayendo, pero en el suelo mojado se reflejaba la luz.

Y las piedras Ogham empezaron a brillar con más intensidad. Gahelkharas nunca había prestado atención a los asuntos de la magia, porque era algo de mujeres, pero sabía que se podían encantar objetos para que reaccionaran ante la luz de la luna. Y aquella isla era tan antigua que el corsario no dudaba que estuviera repleta de objetos encantados.

Cuando las piedras empezaron a vibrar, Gahelkharas se sintió fascinado. Era increíble la fuerza de la magia. Sin duda la isla entera rebosaba de magia. Cualquier objeto, cualquier piedra, cualquier símbolo excavado en la piedra como las extrañas figuras del suelo del campo al Norte del bosque, cualquier cosa podía ser mágica. Al fin y al cabo en esa isla había habido brumas sobrenaturales durante cientos de años. Lo extraño allí era lo que no era mágico. La fascinación iba en aumento, mientras se sentía cada vez más pequeño e insignificante. El no era nada en comparación a la magia que había en la isla. El no era nada en comparación a los antiguos poderes que habían creado todo aquello.

Sintió cómo lo extraño allí no eran las piedras, que vibraban y empezaban a emitir un sonido grave. Lo extraño no era la lluvia, que parecía esquivar las piedras. Lo extraño no era la luna. Lo extraño no eran los relámpagos que empezaban a caer encima de las piedras hasta que las propias piedras chisporroteaban, ni era la niebla baja que empezó a arremolinarse en las piedras, que no cesaban de vibrar, ahora con tonos azules, ahora con tonos amarillentos, ahora blancas, ahora con una extraña luz violeta que hacía que las flores blancas se vieran en la oscuridad como estrellas en el cielo. Sintió cómo se le erizaba el vello, al mismo tiempo que sentía que lo extraño no era que la niebla se hiciera tan densa como para no poder ver ver a través de ella. Lo extraño no eran los pequeños rayos azules que atravesaban la niebla y juntaban todas las piedras Ogham.

Gahelkharas no podía moverse ante aquél espectáculo de magia pura. Y, cuando de la niebla salió la punta de una cerbatana, sintió dos pinchazos en el cuello y de pronto entendió que lo extraño era él...

Campo de batalla

El campo de batalla es de 60x60cm. En el centro hay un Portal (elemento de escenografía que no oculta línea de visión). Sitúa un par de bosques y una colina en el campo de juego.

Hombres Lagarto

50 puntos formados por Saurios y/o Eslizones. Debe haber al menos un campeón Saurio que será el capitán de la escaramuza.

Elfos Oscuros

100 puntos formados por guerreros armados con lanza, espada o ballesta de repetición. Uno de ellos debe ser mejorado a Campeón y será el capitán de la escaramuza.

Despliegue

El jugador Druchii debe desplegar todas sus miniaturas a 20cm como mínimo del centro del Portal. Luego el jugador Hombre Lagarto despliega todas sus miniaturas a 5cm como máximo del centro del portal.

Quién empieza

El jugador Hombre Lagarto.

Duración de la partida

Diez turnos.

Condiciones de victoria

Cuenta el número de miniaturas que haya al final de la escaramuza (a pie o boca arriba). Si hay más miniaturas de Hombres Lagarto que de Druchiis, ganan, por lo que se juega el escenario 3 (Sombras en la Noche). Si hay más miniaturas Druchiis que Hombres Lagarto, éstos ganan y se juega el escenario 2, ¡Avisad a Thalyo!. En caso de que haya el mismo número de miniaturas, juega un turno más.

Reglas Especiales

- **Escaramuza**. Este escenario se rige por las reglas de Escaramuzas.
- **Portal**. Cada inicio de turno, el jugador Hombre Lagarto lanza 1d6. Con un 1 no pasa nada, con 2-4 aparece un Eslizón (armado con jabalina y escudo o con cerbatana, a elección del jugador HL). Con un 5 aparece un Guerrero Saurio (armado con arma de mano y escudo) y con un 6 aparece un Guerrero Saurio y vuelve a tirar el dado a ver qué lo acompaña...

2. ¡Avisad a Thalyo!

Khalgiran espoleó a su corcel en mitad de la lluviosa noche. Este respondió acelerando el galope. Por suerte, ni él ni su montura habían recibido ninguna de las cerbatanas de los lagartos.

No era momento de hacerse preguntas, pero era inevitable. Khalgiran sabía que los Eslizones y los Saurios eran naturales de las junglas al sur de Naggaroth. Lo sabía porque él había estado en sus pirámides, había luchado contra ellos y había robado sus tesoros. Aún recordaba la última vez, en la que vió un fantástico collar dorado con un dragón esculpido en piedra negra. Khalgiran recogió el collar y se lo escondió. Sin duda se trataba de un objeto mágico, pues cuando lo llevaba puesto sus reflejos se habían vuelto mucho mejores. Quizá era eso lo que habían venido a buscar los lagartos. Parecía una chuchería, pero él había visto cómo unas tablas doradas eran más valiosas para los Hombres Lagarto que grandes tesoros e incluso su vida. Sí, sería eso.

Khalgiran tiró de las riendas y consiguió que su corcel virara justo antes que una maza enorme aplastara el espacio donde antes estaban. El Króxigor rugió con fuerza y el elfo oscuro notó su aliento. Tenía miedo. Aquél enorme animal podía partir en dos su corcel sólo con la cola. Atizó a su montura, que corrió más aún. Maldito collar. Se lo arrancó del cuello, notando cómo todo ocurría más deprisa sin él, y lo arrojó al suelo.

Espoleó de nuevo a su corcel élfico, y se giró para ver si ganaba distancia.

Un eslizón cogió el collar y siseó algo a los lagartos que tenía alrededor. Parecía que era eso lo que buscaban. Bien, tendría tiempo de avisar a Thalyo, el jefe de la expedición, para que se prepararan para el ataque.

Una jabalina se clavó algo a la derecha de Khalgiran. Los malditos bichos seguían tras él...

Campo de batalla

Se juega en una superficie de 120x120cm. Al principio de la partida, lanza 1d3; con 1-2 habrá cuatro bosques, con 3-4 habrá cinco bosques y con 5-6 habrá seis bosques. Sitúa uno de ellos en el centro, y luego cada jugador (alternando, empezando por el jugador HL) sitúa un bosque a como máximo 20cm de algún bosque existente.

Hombres Lagarto

Hasta 500 puntos, por las restricciones habituales de Patrullas. Debe incluir al menos una unidad de Króxigors. El Capitán será un Campeón Saurio (a pie o montado). No se pueden incluir personajes. No puede haber más campeones de unidad.

Elfos Oscuros

Hasta 500 puntos, por las restricciones habituales de Patrullas. Debe incluir al menos una unidad de Jinetes Elfos Oscuros, cuyo campeón será el Capitán de la Patrulla. No se pueden incluir personajes. No puede haber más campeones de unidad.

Despliegue

Sitúa el ejército Druchii en un extremo de la mesa, y luego el ejército Hombre Lagarto al extremo opuesto.

Quién empieza

El jugador Hombre Lagarto está tendiendo la emboscada, así que empieza él.

Duración de la partida

Hasta que no queden unidades Druchii encima de la mesa.

Condiciones de victoria

Si el capitán o al menos 100 puntos de Druchii llega al extremo opuesto de la mesa donde ha desplegado, gana. En caso contrario, gana el jugador Hombre Lagarto.

Resultado

Se juega el escenario 4, "Defensa del Arca Negra". El vencedor del escenario tendrá beneficio en la Defensa.

Reglas Especiales

- **Patrulla**. El juego se rige bajo las reglas de Patrullas (ver ¡Cargad! número 15).
- **¡Huir!** El jugador Druchii sólo piensa en alertar a su jefe Thalyo, por lo que es inmune a pánico.

3. Sombras en la noche

Khalgiran se despertó. Había oído algo, un sonido. Casi imperceptible. De no ser por el collar, probablemente no lo habría oído.

En una expedición al sur de Naggaroth, a una de las pirámides de aquellos lagartos que caminaban, consiguieron acabar con los pocos bichos que había y consiguieron robar algunas joyas. Khalgiran había oído hablar de los hombres lagarto, había escuchado que muchas expediciones Druchii habían muerto por su culpa.

Memeces.

El había luchado contra aquellas lagartijas que no le llegaban ni a la cintura. Sí, usaban veneno y eran extremadamente veloces, pero no eran ni de lejos tan feroces como afirmaban algunos. Su patrulla había conseguido, sin apenas bajas, aniquilar todos aquellos pequeños lagartos. Habían entrado en la pirámide, donde (tras algún accidente) encontraron una cámara oculta. Una cámara con tantos tesoros valiosos, que pese a ir todos los Druchii cargados, se dejaron más de la mitad. El tesoro fue de sumo agrado de su señor Thalyo, quien reportó el éxito a Malekith, el Verdadero Rey. Malekith les recompensó con oro y esclavos, y (lo que era mejor) premiándoles con poder ir a la conquista de aquella isla llamada Albión. Aunque muchos de ellos ya habían cogido algún tesoro para ellos mismos antes de dárselo a Thalyo, por supuesto.

Entre los tesoros que Khalgiran cogió a los Hombres Lagarto, hubo uno que se lo quedó. Era un collar dorado con un pequeño dragón esculpido en una piedra negra. Desde que lo había conseguido, los sentidos de Khalgiran se habían agudizado y hasta le habían aumentado los reflejos. Gracias al collar, Khalgiran había ganado en la competición de Naggaroth conocida como Baile de Espadas, en las que el vencedor (el que seguía vivo al finalizar) conseguía grandes sumas de dinero.

Y, gracias al collar, había oído algo ahí fuera. Probablemente sería un animal, pero si era un maldito espía Asur...

Se relajó. Malekith había premiado a los suyos dejándoles ser la fuerza de invasión de aquellos terrenos conocidos como Albión. Un Emisario Oscuro, un mago poderoso pero que había hecho pactos con su Rey, les ayudó en la conquista, pero la supremacía de los Elfos Oscuros fue la clave del éxito en la conquista. Los estúpidos Asur habían intentado oponerse pero la resistencia fue completamente inútil. Un intento de capturar la isla ahora que los Druchii estaban empezando a cartografiarla para establecer una base, era impensable.

Khalgiran oyó otro ruido. Quizá era un gigante, o uno de aquellos extraños seres hechos de barro que se movían por la isla. Seguramente nada importante.

Campo de batalla

Coloca hasta seis tiendas de campaña (como no tendrás, seis edificios o seis papeles de 10x10cm bastarán), uno por cada unidad Elfo Oscuro, que sean diferenciables entre sí (si usas papelitos, pon un número encima de cada uno). Coloca además un par de bosques.

Hombres Lagarto

Hasta 500 puntos, con las restricciones habituales de Patrullas. El Capitán será un Campeón Saurio (a pie o montado). No se pueden incluir personajes. No puede haber más campeones de unidad.

Elfos Oscuros

Hasta 500 puntos, con las restricciones habituales de Patrullas. Debe haber un máximo de 6 unidades. Debe incluir al menos un campeón, que será el Capitán de la Patrulla. El campeón lleva un collar que le proporciona HA+1, HP+1 e I+1. No se pueden incluir personajes. No puede haber más campeones de unidad.

Despliegue

El jugador EO anota en secreto en qué tienda de campaña (edificio) está cada unidad (incluyendo en qué tienda de campaña está el Capitán de la Patrulla). Luego, el jugador Hombre Lagarto despliega todas las unidades de forma que toda unidad (todas las miniaturas de todas las unidades, incluidos hostigadores) toque a algún borde de la mesa.

Quién empieza

El jugador Hombre Lagarto, ya que está atacando el campamento en secreto.

Duración de la partida

Seis turnos.

Condiciones de victoria

Si al finalizar la partida quedan al menos dos unidades de Elfos Oscuros vivas, ganan los Elfos Oscuros. En caso contrario, ganan los Hombres Lagarto.

Resultado

Se juega el escenario 4, "Defensa del Arca Negra".

Reglas Especiales

- **Patrulla**. El juego se rige bajo las reglas de Patrullas (ver ¡Cargad! número 15).
- **Asesinar**. Cada unidad de Hombres Lagarto que entre en contacto con un edificio puede asesinar a las tropas que haya en la tienda. Si en la fase de cuerpo a cuerpo el jugador Hombre Lagarto decide asesinar las tropas de una tienda de campaña, el jugador Elfo Oscuro hace un chequeo de Liderazgo con un -4 (están durmiendo); si lo supera, despiertan, y automáticamente el jugador Elfo Oscuro sitúa todas las unidades tocando a su edificio correspondiente. En caso de no superar el Chequeo, la unidad entera es aniquilada. La unidad donde está el Capitán supera el chequeo automáticamente gracias al Collar (es decir, si el jugador Hombre Lagarto decide asesinar en la tienda de campaña o edificio donde está el Capitán, el jugador Elfo Oscuro sitúa todas las tropas, cada una en su tienda).

4. Defensa del Arca Negra

La llovizna caía sobre Dulce Desesperación, una de las arcas negras atracadas en una de las playas de Albión, cuando los Hombres Lagarto llegaron para destruirla. Las saetas de las ballestas de repetición y los Lanzavirotes Destripador escupían muerte desde lo alto del Arca, aniquilando a los lagartos que aparecían de todas partes, avanzando y rugiendo en su dirección.

Thalyo, Comandante del Arca Negra, estaba furioso. Esos lagartos, esos malditos lagartos... Las bajas no parecían causar estragos en sus filas, y parecía inevitable llegar al cuerpo a cuerpo con todas las tropas de las que disponía. Había pensado originalmente en rechazar a los molestos visitantes desde la seguridad del Arca, como ya habían hecho con una expedición de bretonianos. Los humanos acabaron la mayor parte aniquilados por las flechas. Los demás fueron capturados, para deleite del pequeño grupo de Elfas Brujas que viajaban con ellos.

Estúpidos lagartos. Ya se había enfrentado a ellos, conocía sus tácticas. Los pequeños molestaban, los Saurios golpeaban, y los más grandes destrozaban el Arca con sus enormes armas. Conocía su pasión por luchar, su destreza en el combate, su tesón en seguir avanzando. Pero le molestaba tremendamente poder sufrir bajas.

Mientras estasen en el Arca tenían las de ganar, pero los lagartos avanzaban rápidamente hacia ellos. La única opción que tenía era enfrentarse a ellos. Lanzó un grito de guera y los Elfos Oscuros se prepararon para el combate.

Campo de batalla

La Defensa del Arca Negra se realiza cerca de la playa. En el centro del área de despliegue del jugador Elfo Oscuro debes situar un elemento de escenografía de 30x30cm que representará el Arca (unas vallas, por ejemplo), que debe estar tocando al borde del tablero. Esa zona se considera obstáculo defendido y en posición elevada. Además proporciona cobertura ligera a las tropas allí situadas.

Además, sitúa 1+1d3 elementos de escenografía (bosque, colina, terreno impasable y otro bosque, en este orden).

Hombres Lagarto

El ejército de Hombres Lagarto, de 1.250 puntos (más 500 puntos adicionales si los Hombres Lagarto jugaron y ganaron el escenario 3) debe estar compuesto únicamente por Saurios (sin desoves), enjambres, eslizones, terradones, króxigors y 0-1 Estegadones. El General será un Héroe Eslizón que irá equipado de la forma habitual. No puede haber más personajes.

Elfos Oscuros

El ejército druchii tiene un tamaño de 1.500 puntos y puede estar compuesto únicamente de Guerreros, Sombras (que para este escenario se considerarán unidades básicas), Lanzavirotes Destripador, Arpías y Elfas Brujas. El único personaje es Thalyo (Príncipe Oscuro a pie), más Khalgiran (Noble a caballo) si sobrevivió al escenario anterior.

Tanto Khalgiran como Thalyo pueden ir equipados con objetos mágicos de la forma habitual.

Despliegue

Despliega primero el jugador Elfo Oscuro. Si el jugador Elfo Oscuro jugó y ganó el escenario 2, despliega primero el jugador Hombre Lagarto.

Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

Quién empieza

Empieza el ganador del escenario 2 ó 3 (el que se jugara).

Condiciones de victoria

Las habituales de una partida de Warhammer (contando general, cuadrantes, estandartes...). Si se produce empate, el jugador que haya hecho más puntos gana. Si sigue habiendo empate, el jugador que más puntos en bajas haya conseguido gana. Si sigue habiendo empate, juega un turno más...

Resultado

Si ganan los EO, se juega "Exterminio". Si ganan los HL se juega "Conquista".

5. Exterminio

Kroq-Gar rugió con fuerza. Los Eslizones no habían interpretado bien el mensaje de los Slann, y habían dicho que una pequeña fuerza sería suficiente para someter a los seres de sangre caliente. Aunque no había de qué preocuparse; los Ancestrales habían dejado claro que Albión debía ser la isla donde iba a fundarse la Ciudad de la Resistencia, Konquata. La primera fase de la invasión no había ido como se esperaban y aquellos jóvenes Elfos habían resistido sus primeras escaramuzas. Lo malo es que se habían animado y ahora parecía que iban a por el Portal por donde estaba apareciendo poco a poco la fuerza de los Hombres Lagarto.

Kroq-Gar había sido honrado por Mazdamundi, al pedirle éste que se encargara él mismo de limpiar de sangre caliente la isla entera.

Algunos eslizones montados en terradón habían llegado para informarle sobre la proximidad de los Elfos Oscuros, mientras del Portal seguían apareciendo más guerreros. Obviamente los Slann sabían que serían necesarios más guerreros, así que el enorme Viejaestirpe se concentró, levantó la lanza a modo de señal y con un rugido de preparación, situó a todos los Hombres Lagarto en posición. Miró hacia adelante mientras apuntó a la lejanía con la mano izquierda, en la que tenía la Mano de los Dioses. Un fulgor azulado salió de la mano e impactó a unos Elfos, lo suficiente como para que el olor a sangre llegase a las fosas natales de Grymloq, su montura. El enorme carnosaurio rugió y se abalanzó hacia adelante, mientras Kroq-Gar lanzaba un sonido reconocible para todos los Hombres Lagarto.

Empezaba la cacería.

Campo de batalla

En una mesa estándar (120x180), coloca 3+1d3 elementos de escenografía al azar. Una vez elegido qué lado del campo de batalla quiere cada jugador, el jugador Hombre Lagarto coloca un Portal (una pieza de escenografía, terreno abierto, no obstaculiza línea de visión) en su zona de despliegue.

Hombres Lagarto

El ejército de los Hombres Lagarto es de 2.000 puntos, cuyo general será Kroq-Gar. Por ello (al estar el ejército sujeto a las reglas de Kroq-Gar), las unidades de Guerreros Gélidos cuentan como básicas y las unidades de Guerreros Saurios cuentan como especiales. Debes incluir al menos una unidad de Terradones. Puedes incluir hasta dos héroes adicionales de la forma habitual. Además, tienes que hacer una lista alternativa de hasta 1.000 puntos, formado por hasta 6 unidades (de las cuales 1+ deben ser básicas, 0-2 Especiales y 0-1 Singulares; este ejército NO es de Kroq-Gar, por lo que los jinetes de Gélido son Especiales y los Guerreros Saurios son básicos).

Elfos Oscuros

Un ejército de 2.500 puntos de la forma habitual. No puedes incluir un Caldero de Sangre y debes incluir al menos 2 unidades de caballería. Los Druchii se han preparado a consciencia para la batalla y quieren luchar con monstruos contra los monstruos, así que puedes incluir dos Hidras como una sola opción de unidad Singular (o 3 ó 4 Hidras como dos opciones de unidad Singular). Debes incluir al menos una Hidra en el ejército.

Despliegue

El jugador Hombre Lagarto despliega todas sus tropas (los 2.000 puntos). Luego el jugador Elfo Oscuro despliega su ejército.

Quién empieza

El jugador Hombre Lagarto ha sido avisado, con lo que empieza la partida.

Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

Condiciones de victoria

Al finalizar la partida, si el jugador Elfo Oscuro tiene al menos cuatro unidades (de potencia de unidad 5+) a 15cm o menos del Portal, gana la batalla. Significará que los Druchii han podido llegar allí y

Si al finalizar la partida no hay ninguna (o sólo una) unidad de Elfos Oscuros (de potencia de unidad 5+) a 15cm o menos del Portal, el jugador Hombre Lagarto gana la partida.

En cualquier otro caso (si hay dos o tres unidades Druchii a 15cm o menos del Portal al finalizar la partida), se considera que no se puede desestabilizar el Portal pero tampoco asegurarlo, por lo que hay un empate.

Resultado

Juega el Escenario 6. El perdedor del escenario verá su ejército afectado negativamente en el escenario 6 (si hay empate obviamente no hay ganador ni perdedor).

Reglas especiales

- **Portal**. Al inicio de cada turno del jugador Hombre Lagarto, éste puede coger una de las unidades que tenga "en reserva" y colocarla en el Portal (si tiene 6 unidades, una por turno; si tiene menos, puede un turno no desplegar una unidad, pero debe haber desplegado todas en el turno 6).
- **Confiados**. Los Elfos Oscuros saben que esta invasión de Hombres Lagarto está siendo frustrada y eso les da confianza, por lo que se considera que todas las tropas tienen +1 al Liderazgo.

6. Conquista

Gel'om disfrutaba viendo cómo aquellos seres se peleaban entre ellos. Tampoco es que pudiera importarle mucho. El era un gigante de Albión, estaba allí desde hacía mucho tiempo, tanto que no podía ni quería recordarlo.

Había visto cómo de la isla se iban aquellos extraños seres que habían creado a los pequeños rosáceos. Había visto cómo los rosáceos movían piedras y cantaban hasta que salían colores. Incluso algunos de sus hermanos les habían ayudado. Aunque la mayoría de sus hermanos (y él) se pasaban las noches arrancando algunas piedras para jugar a tirárselas entre ellos.

También recordaba cómo desde hacía algunos años tenía más dolor de cabeza. Había nubes muy bonitas azules pero le daban dolor de cabeza. Luego había visto rosáceos irse lejos, y volver con mucha gente. Toda esa gente jugaban entre sí, y acababan durmiendo y no se despertaban. Gel'om no entendía por qué venían a dormir a Albión.

Al final, unos rosáceos eran los únicos que no se dormían y empezaron a hacer cosas, pero vinieron los otros seres, esos a los que les gusta tanto bañarse en las charcas, y empezaron a jugar con los rosáceos. Al final dormían.

Y ahí estaban todos juntos ahora, preparándose para jugar. Gel'om estaba entusiasmado; pese a ser un gigante y no entender a esos seres tan pequeños, se lo pasaba bien con los ruidos y las canciones. Quizá bajaba a jugar con ellos antes de que se pusieran a dormir.

Claro que quizá era mejor idea llamar a sus hermanos...

Campo de batalla

Despliega 3+1d3 elementos de escenografía de forma aleatoria, usando la tabla de generación de terreno de

Hombres Lagarto

4000 puntos. DEBE incluir a Kroq-Gar, a no ser que se jugara el escenario 5 y muriera. Si se incluye a Kroq-Gar, el ejército estará sujeto a las reglas "Ejército de Kroq-Gar", es decir, las unidades de Guerreros Gélidos cuentan como Unidades Básicas y las de Guerreros Saurios cuentan como Unidades Especiales.

Si se jugó el escenario 5 y los Elfos Oscuros vencieron, se considera que el Portal acabó cerrado y no han podido llegar más refuerzos desde Lustria, así que los Hombres Lagartos tienen 1.000 puntos menos (es decir, 3.000 puntos).

Elfos Oscuros

3.500 puntos. No pueden incluir ningún personaje especial, pero puede elegir el ejército de la forma habitual.

Despliegue

Alternado. Es decir, cada jugador tira 1d6, el que saque más alto elige si empieza o va segundo. El jugador que empieza coloca una unidad, luego el segundo, luego otra vez el primero...

Quién empieza

El jugador Hombre Lagarto ha sido avisado, con lo que empieza la partida.

Duración de la partida

Al final del cuarto turno, un jugador lanza 1d6; si saca un 6 se acaba la partida. Al final del quinto turno, se acaba con 5+. Al final del sexto turno, con 4+, del séptimo con 3+, y del octavo y sucesivos con 2+.

Condiciones de victoria

Las habituales para batalla campal.(puntos eliminados, cuadrantes, estandartes, muerte del General...)

El vencedor de este escenario será el vencedor de la Campaña.

Reglas Especiales

- **Mala señal**. Si el jugador Druchii *perdió* la última batalla (ya sea escenario 4 o escenario 5), se considera que se ha desmoralizado a las tropas al saber que no se ha podido cortar la ruta de subministros de los Hombres Lagarto o que el Arca Negra está bajo asedio, por lo que todos los chequeos de psicología que deban realizar los Elfos Oscuros reciben un penalizador de -1.ç

- **Gigantes de Albión**. En Albión hay una variante de Gigantes que vino desde hace milenios y han perdido gran parte de su inteligencia. Ahora vagan por Albión y son una fuerza que actúa por diversión. Al inicio de cada turno de cada jugador, lanza 1d6; con un resultado de 1-3, el jugador Hombre Lagarto debe colocar un Gigante en el su área de despliegue (Gigante que controlará hasta el final de la partida); con un resultado de 4-6, será el jugador Druchii quien despliegue y controle al Gigante. No puede haber más de 4 Gigantes en el campo de batalla simultáneamente. Al finalizar la partida, pero antes de contar los puntos, retira a los Gigantes que hayan aparecido (es decir, no cuentan para puntos de victoria, no pueden coger estandartes ni ocupar cuadrantes).

Desarrollo histórico

En el año 2.520 tuvo lugar la batalla por la isla de Albión, un lugar en el que los Ancestrales habían ejercido grandemente su poder. Corrompidos por los poderes del Caos, algunos de los que habían sido destacados para proteger la isla se tornaron partidarios de los Dioses Oscuros y las nieblas mágicas que habían mantenido oculta Albión desde su creación comenzaron a disiparse. Expediciones de mercenarios, cazadores de tesoros y ejércitos de muchas razas no tardaron en llegar a la isla hasta que los Elfos Oscuros vencieron.

Los Slann se vieron forzados a tomar parte más activa en la defensa de esta fortaleza de los Ancestrales y para ello se sirvieron de los caminos místicos construidos por sus amos. Enviaron a Kroq-Gar, el Mayor de los Escamaduras, para que acabase con ellos.

Los Slann dieron una nueva forma a la isla para que se adaptase a sus necesidades; gracias a las manipulaciones de Mazdamundi, el clima de la isla se vio alterado y empezaron a formarse junglas. El trabajo finalizó con la fundación de la ciudad-templo de Konquata, Ciudad de la Resistencia, en el interior de Albión. Posteriormente se reestablecieron las nieblas místicas de Albión, y la isla es actualmente un vergel desde el cual los Hombres Lagarto tienen más fácil intervenir en el Viejo Mundo cuando los Ancestrales lo marcan.

Cryx (1): Lanzadores de Guerra

Por Nataku en Privateer Press Forums
http://www.privateerpressforums.com/index.php?s=14ec7580cfd9f6df25173791a071b411&showtopic=54612
Traducción de Pater Zeo

Antes de empezar, preguntaros a vosotros mismos: "¿Quiero ser una rata rastrera y retorcida que no haga nada más que movimientos astutos y traicioneros como un asesino o un ladrón? O anhelar el derramamiento de sangre y el combate cuerpo a cuerpo, sin querer nada más que sobrepasar a mis enemigos en fuerza y poder, y sonreír ante la vista de ver como ruegan clemencia mientras tu arma lo atraviesa una y otra, y otra vez, llevando a la muerte y la destrucción a todo lo que se cruce en tu camino: mujeres, niños... ¡¡¡¡más sangre para el Padre de los Dragones!!!! ¡¡¡¡MATAR, MATAR, MATAR, MAT...!!!!"... er... esteee... lo siento, me he dejado llevar...

Si escoges la opción sigilosa, entonces la bruja de guerra Denegra o Asphyxious son, probablemente, lo mejor para ti. Si la otra opción, entonces Gorshade el Bastardo o la Reina Pirata Skarre, parecen ser tu mejor opción.

En todo caso, sigue leyendo para un comentario para cada uno de ellos

Liche de hierro Asphyxious

En contra de lo que se pueda creer, el Liche no está realmente pensado para lanzarlo al combate y provocar un infierno en la tierra en el corazón del enemigo... No estoy diciendo que no se pueda hacer, pero realmente hay otras funciones que puede realizar mejor. El Liche de Hierro, como la bruja de guerra Deneghra, puede ser mejor usado como hechicero, permaneciendo en la retaguardia fuera de alcance mientras castigas a tu oponente con un verdadero aluvión de hechizos y juego sucio [NdT: en el original Dirty Tricks], conocidos cómo Dirty Cryx Tryx [NdT: juego de palabras con el original anteriormente mencionado], termino normalmente usado para referirse a las tácticas Cryx. Aunque igual que Gorshade o Skarre, el liche de hierro tiene muchos hechizos ofensivos que dañan directamente al contrario, también tiene una bonita colección de hechizos de apoyo a tus tropas, como el Toque Segador.

El Liche puede mantenerse en combate, que nadie te convenza de lo contrario. Es un MONSTRUO (bromas sobre "monstruo" y "cryx" han sido eliminadas por el Ministerio Anti-Estupidez) en combate cuerpo a cuerpo. Voy a mencionaros dos claves que vais a tener que grabar a fuego en vuestra memoria o se os irá a la que os deis la vuelta. La primera palabra es ARCO VOLTAICO. Y la segunda es SIERVO DE HUESO. Si te has iniciado con el Cryx Starter Pack, entonces deberías estar en posesión de algunos de estas pequeñas maravillas. El arco voltaico HACE una buena lista asesina [NdT: Assassination Army], puesto que lo habitual es que esta lista sea construida

con el propósito de asesinar al lanzador de guerra enemigo.

Los siervos de hueso son buenos en su función, pero lo que de verdad los hace valiosos es su habilidad para canalizar hechizos. De repente un alcance de 10' se convierte en 24' (el área de foco del Liche: 14 + el rango inicial de 10', si tienes dudas sobre esto, consulta el manual básico Warmachine Prime en el apartado de Área de Foco, Arco Voltaico y Canalización). Esta ventaja permite a las listas de asesinato cubrir la mitad del tablero en el turno 2. No es una bella vista para ningún oponente.

Como he comentado antes, el liche es el más usado en las listas de asesinato, normalmente dejándolo fuera del cuerpo a cuerpo (su hechizo Alas de Sombrías hace esto sencillo). Pero ahora hablemos de las capacidades de combate del liche. Bueno... No hay mucho que decir a parte que es uno de los mejores lanzadores de guerra en cuerpo a cuerpo. Una de las cosas que lo destacan de los demás: ataque continuo. Puede que no tengas un gran concepto de esta habilidad, pero no preocuparse nunca de perder una tirada de ataque o tener que reforzar un ataque con foco es algo maravilloso. Esto, junto con su capacidad de realizar un total de trece ataques extra sobre un solo objetivo, es perfecto si además refuerzas el daño. Simplemente, usando esta combinación, Asphyxious puede acabar con cualquier cosa que ataque en un solo turno.

- *Orientación*: Normalmente actuando como lanzador asesino usando hechizos. Puede ser un gran oponente en cuerpo a cuerpo.
- *Opciones de siervos*: normalmente usado con siervos de hueso, cantidades industriales de siervos de hueso. Lo más habitual es incluir 6+ siervos de hueso y un mínimo o ningún siervo infernal.
- *Habilidades a distancia*: Muy bueno. Muchas listas de ejército abusan de sus hechizos y habilidades como su principal baza ofensiva.
- *Habilidades cuerpo a cuerpo*: Muy bueno. Una lista de ejército con el liche orientada al cuerpo a cuerpo es completamente capaz y competitiva.
- *Uso*: Orientado a uso de hechizos o cuerpo a cuerpo.
- *Comentarios finales*: El liche es un lanzador increíble a cualquier distancia. Puede ser usado a distancia mediante sus hechizos para finalmente acabar en cuerpo a cuerpo.

Lord Asphyxious

sigh Nunca he sido tan feliz desde que papa disparó al hombre de rojo que intentaba colarse en casa por la chimenea las últimas navidades…

Asphyxious ha estado ocupado… muy ocupado… Aquí lo tenemos en su nueva faceta de "Puedo cabalgar un tornado de almas". Renacido como uno de los oscuros y malvados miembros del consejo de los doce…

Ok. No quiero aburriros comparando su versión actual con el viejo Asphyxious porque ese no es el asunto. Si lo que queréis saber es cómo usarlo de forma general, podéis volver a la sección de "Liche de Hierro Asphyxious", ya que su uso general no ha cambiado. Lo que vamos a hacer es repasar sus nuevas habilidades. Uno, la habilidad de ignorar el mantenimiento de un hechizo eliminando a un modelo guerrero cercano. Ahora sí, un esclavo mecánico (fíjate, ya les has encontrado un uso), con lo que te ahorras puntos de foco… muy bien… personalmente prefiero pagar un punto de foco la mayoría del tiempo.

Lo siguiente que tenemos es básicamente "Asphyxious es un cabrón tramposo, señala un oponente con el dedo y diciéndole 'estás muerto' y gastando un marcador de alma Asphyxious puede básicamente ignorar cualquier cosa que le echen". Esto es muy bueno cuando se enfrenta a ejércitos de asesinato basados en un gran golpe que acaba la partida. "Skarre Bomb" no sirve. Chúpate esa Skarre.

En cuanto a sus ataques podemos ver Absorción de Poder, con el que normalmente jugaremos a "a ver si absorbo tu concentración", hasta que matemos al lanzador de guerra rival, cosa que significa que has ganado el juego. En cuanto a Segadora de Almas, nos otorga unas preciosas 5" de área de efecto en las que básicamente podríamos decir "¿tus tropas? ¿Sí? ¡Cuando mueran serán MIOS!", perfecto para aquellas ocasiones en la que quieras purgar esos esclavos biliares.

En cuanto a hechizos tenemos Bruma Cáustica, que básicamente es el Aliento de Corrupción en una versión aumentada. El siguiente el hechizo que nos permite robar los hechizos a lanzadores amigos Cryx. Supongo que está bien, pero el coste en foco puede matarte. Tenemos Shadow Wings, bla, bla ,bla…

EN CUALQUIER CASO. Y yendo al MEJOR hechizo: Descarnar. Siempre se ha dicho que Cryx debería tener versiones no muertas de todos los mercenarios… pues este hechizo lo hace realidad. Eryiss viene a por ti, es brutalmente asesinada, y ya tienes una Eryiss no-muerta. ¡¡Es una pasada!! Este va a ser mi hechizo favorito (usando nodos voltaicos, claro). O sea, prénsalo… Ogrun no-muerto, Eiriz no-muerta, Journyman no-muerto… aaaahhhh, ¡¡no puedo esperar!!

En cuanto a su dote... bueno… Gorshade acaba de enterarse de quién fue su padre… Devolver DIEZ modelos de guerrero de vuelta al juego es… divino. Teniéndolos activados el mismo turno de en que los invocas, puedes tener literalmente un flanco completo de tropas ocultas que tendrás cuando tú quieras. Imaginaos una unidad de Esclavos de la Perdición apareciendo tal cual en frente del enemigo. ¡¡O una unidad de esclavos mecánicos justo enfrente del lanzador de guerra contrario!!

> *Orientación*: Todo lo que un Cryx debe hacer, y mejor.
> *Opciones de siervos*: Como en su versión anterior, los nodos voltaicos serán su mejor amigo.
> *Habilidades a distancia*: Capturar almas, destruir topas… ¡Una carnicería!
> *Habilidades cuerpo a cuerpo*: Perdida del Ataque Sostenido en pos de ataques a distancia.
> *Uso*: Game over, ¡yo gano!
> *Comentarios finales*: **¡ASPHYXIOUS ENFADADO! ¡¡¡ASPYXHIOUS APLASTA!!!**

Bruja de Guerra Deneghra

¡Ah! Denegra...

Para muchos Deneghra es la primera lanzadora con la que jugaron, y para muchos es la más usada de todos. Igual que Asphyxious, Deneghra es usada usualmente manteniéndola a distancia y lanzando (y canalizando) hechizos. La diferencia entre ella y el liche es ésta: mientras que el liche puede ser usado tranquilamente como picadora de carne en cuerpo a cuerpo, Deneghra está más orientada al uso ofensivo y de apoyo a distancia.

Deneghra no es una poderosa luchadora en cuerpo a cuerpo, como otros lanzadores de guerra Cryx. Pero en cambio tiene una gran variedad de hechizos y combos que sus otros camaradas lanzadores de guerra no tienen. Tiene cierta capacidad de combate a través de Tajadora y su Atadura de Sombra, pero esto puede ser considerado una nadería por la mayoría de jugadores Cryx si intentamos lanzarla al combate en contra de un siervo pesado, por ejemplo. Además hay que destacar su Sigilo. Para muchos su rol es de lanzadora de guerra en segundo plano, es decir, desde la retaguardia.

Cuando se usa Deneghra la opción más amplia es la de usar muchos siervos de hueso y jugar como si de una lista de asesinato se tratara. Sin embargo no creáis que Deneghra y Asphyxious tienen el mismo tipo de hechizos. No. No, no, no, no. Mientras que el liche tiene un solo hechizo para apoyo de tropas y es mucho menos capaz de apoyar a sus unidades, Deneghra tiene una gran variedad de hechizos (cómo Agarrón paralizante, Furia de la Muerte). Todas estas habilidades pueden además tanto ayudar a tus tropas como molestar a las de tu oponente. Mucho de lo dicho sobre la habilidad de lanzar hechizos de Asphyxious puede ser aplicado a Deneghra, ella sólo sacrifica su habilidad en cuerpo a cuerpo por su habilidad como lanzadora de hechizos.

> *Orientación*: Normalmente usada como asesina
> *Opciones de siervos*: Siervos de hueso y más siervos de hueso, y con algún siervo pesado ocasional.
> *Habilidades a distancia*: mejor que cualquier otro lanzador de guerra Cryx.
> *Habilidades cuerpo a cuerpo*: Orientadas a destrabarse del combate o inmovilizar al contrario.
> *Uso*: Como sus hechizos, su mejor uso es apoyar a sus tropas.
> *Comentarios finales*: Es una bruja, úsala como tal.

Bruja espectral Deneghra

Aparentemente la mejor forma de dar a un lanzador de guerra cryxiano un aumento de poder es matarlo y resucitarlo. Sí, eso es lo que le ha pasado a nuestra muerta Deneghra, pero al fin y al cabo ya nos lo esperábamos. Somos Cryx, y ¿que es la muerte para un montón de zombis y no-muertos?

Por todo ello los fans de Deneghra están de suerte. La nueva versión épica es un reto, ha perdido algunos de sus puntos fuertes, pero ha ganado algún que otro truco.

¿Pero qué nos ofrece esta nueva versión? Podemos empezar por su dote: Telaraña de Sombra. ¿Recuerdas su vieja habilidad y lo mucho que te gustaba torear a tus contrarios? Pues ha vuelto en forma de Dote. Su efecto te permite ser un perfecto cabrón en el campo de batalla clavando en el suelo a tus oponentes por un turno. ¿Enemigos a punto de escapar? ¿Un lanzador de guerra enemigo intentando salir de tu alcance? Lo siento cobardes, pero estáis perdidos. “Voy a empezar a golpearte. No estoy segura de cuando pararé.”

Ahora su dote no paraliza a los modelos contrarios demasiado tiempo, pero también les rebaja su defensa. Ahora no tiene un uso como antaño, pero le da una capacidad táctica superior, como Sorscha. Imagino que esta dote puede ser usada para destruir esas tropas rápidas y difíciles de impactar... er... un momento... ¡¡Esos somos nosotros!!

Siguiendo con sus habilidades, tenemos Atracción oscura.(¿Ves? Esta correa no está sólo para hacer bonito) con la que fuerza a sus oponentes a perder mando, no es una gran habilidad, pero muy útil si pretendes aterrorizar tropas. Lo siguiente que vemos es la regla estándar de Jaula de almas, con la que podemos tener foco a través de los marcadores de almas. Nunca he encontrado nada de esto demasiado bueno, pero es bueno tenerlo.

Uno de mis favoritas: Púas de Bruja, ha vuelto. Por ello aquellos que no conozcáis las Púas de Bruja debéis saber que Deneghra es, literalmente, malditamente buena evitando el combate cuerpo a cuerpo.

No Muerta es la siguiente en la lista... Seguro que sabes todo lo que hay que saber sobre ello (principalmente, en mi opinión, está de relleno... pero puedo ver una buena sinergia con la habilidad de Lord Terminus de Sombra de Muerte)

Por ultimo tenemos la habilidad de Caminante Espectral, que es nueva en Warmachine. La habilidad de incorporeidad ha sido una lacra para muchos jugadores de otras facciones (divertido ¿no?) desde que apareció. Irónicamente esto empezó al mismo tiempo que muchos jugadores Cryx hacían explotar los cerebros de sus oponentes mientras sus mandíbulas de desgallitaban gritando "¡¡Eso es trampa!!¡¡Eso no puede estar bien!!". La ciencia de Warmachine ha intentado encontrar un vínculo entre estos dos hechos...

- > *Orientación*: Bruja controladora.
- > *Opciones de siervos*: Como la vieja Deneghra, adora los nodos voltaicos. Y como sólo puedes usarla en listas de un mínimo de 750 puntos, un siervo pesado no es del todo una mala idea.
- > *Habilidades a distancia*: Hechizos de control realmente desagradables.
- > *Habilidades cuerpo a cuerpo*: No es una lanzadora de cuerpo a cuerpo, aunque ella tiene ataques con daño extra con un crítico, sus habilidades no son adecuadas para contacto directo.
- > *Uso*: Mini Sorscha.
- > *Comentarios finales*: Si te gusta MUCHO tener el control y te encantan las dominatrices, Epic Deneghra es la chica que has estado esperando... Siempre que no pienses demasiado en que está muerta...

En todo caso, si la incorporeidad es tan molesta para el resto de los jugadores, entonces ¿por que no tener un lanzador de guerra que la tenga? Bueno, pues ahora lo tenemos.

Por desgracia Denegrha no tiene Incorporeidad en el sentido habitual: sólo puede ser incorpórea un turno sí y otro no. ¿Pero que problema hay? Esto quiere decir que ella tendrá un turno de incorporeidad para acercase al enemigo, que es lo que necesita, y el siguiente turno lanza su dote... tío... Necesito empezar a hacer una lista de tácticas sucias... esto empieza a ser divertido...

Su arma ha ganado también algo de potenciación con dos habilidades preciosas: Desollar con un crítico (que te dará una buena razón para potenciar los ataques) añadiendo una buena cantidad de daño a la tirada y Destierro Oscuro, con el que podrás realizar uno de los movimientos uno-dos que he visto en mucho tiempo. Sólo tienes que golpearle y entonces "desterrarlo" hacia tu caballería... o bien justo enfrente de una unidad de esclavos biliares, si REALMENTE quieres meter a tu contrario en un entorno peligroso de verdad, en aguas profundas.

Y ahora vayamos al punto crítico de un lanzador de guerra, los hechizos.

Seducción Oscura (¿Necesitas que te demuestre que esta correa no está de adorno?) te permite tener el control de tus oponentes. Hacer esto mientras Deneghra es incorpórea y puedes usar la Atracción Oscura... Dios, eso suena realmente divertido para cualquier lanzador de guerra, pero entonces... si yo muero... bueno... Si algún Cryx me revive entonces yo puedo tener todas estas habilidades.

Harrowing crea más caos en tu oponente, salvo que algunas unidades están pasando a ser inmunes al miedo.

Boca del infierno es realmente divertido, literalmente absorbe a las unidades dentro del área de efecto. Una cosa a recordar, son 3" desde la mini, no 3" de área, por lo que técnicamente tienes un área de efecto de 6" de diámetro absorbiendo muchas unidades dentro de esas 3". Después de eso todos reciben un ataque de potencia 12, nada de divisiones entre dos al daño, tan solo una tirada de potencia 12.

Marcado para la Muerte es nuestra habilidad nº3 en nuestra lista de habilidades y hechizos llamada "Ahora vamos a estresar un poco a nuestro oponente" . Básicamente se podría llamar "¡Hey, mira! ¡Una distracción!" como hechizo, eliminando la atención de nuestras tropas hacia uno de sus propios modelos para que el oponente DEBA obligadamente disparar a esa tropa... ¿Puedes sentir el amor Cryx por el juego sucio? Esto es, en definitiva, cómo le decimos a la gente que la amamos... haciendo que se disparen a sí mismos...

Depredación es el siguiente con el que tendremos la habilidad de que Deneghra campe por el campo de batalla cada vez que el modelo escogido se mueva, lo cual quiere decir que Eiryless es nuestra siguiente más querida damisela y cada vez que intente cazarnos podremos esquivarla fácilmente.

Tenebrous Exile... Dios... ¿Es Denegra la lanzadora de guerra controladora definitiva? A veces creo que puedo literalmente obligar al oponente a hacer lo que a mi me parezca cuando a mi me parezca. ¡Jesús! ¡Ensalzad a Lord Toruk por su la gloriosa reanimación de la gloriosa Bruja Espectral a su glorioso servicio! Tenebrous Exile permite inutilizar un modelo por un turno [NdT: En el original no usa el termino inutilizar, sino la onomatopeya "poof"], haciéndolo incorpóreo y quitándolo de en medio. ¿Ese Ironclad te asusta? ¿Ese Berseker está demasiado cerca para tu gusto? ¡Eutanasia!... mmm... quiero decir... ¡Tenebrous Exile!

Y por último tenemos Veneno, un viejo y querido amigo al que damos gracias por haber vuelto (es la razón por la que me veo obligado a usar unos quinientos marcadores de Corrosión).

Skarre, Reina Pirata

¿Alguna vez has querido tener una hermana mayor que te defienda de los matones por ti? Exacto, yo tampoco. Skarre puede jugar este papel sin problemas. Skarre es definitivamente una mezcla entre Denegra y Asphyxious. Se defiende bien apoyando desde la retaguardia, pero la verdad es que su lugar ideal es al frente de las líneas, derribando a sus enemigos con su Gran Cornamenta. Ella es la única lanzadora Cryx con la opción de Gran Cornamenta. Denegra tiene algunas cosas buenas, y Asphyxious tiene su enorme bastón Escindidora de Almas, pero ningún otro lanzador cryx puede siquiera acercarse a la Gran Cornamenta de Skarre, que es de hecho lo bastante grande como para derribar cualquier cosa en un solo ataque. Sí, bueno, las Asaltantes Satyxis pueden tener una cornamenta decente, pero lo que yo dije es "ningún OTRO cryx" puede compararse a la perfección que es la Gran Cornamenta de Skarre.

Pero ahora vayamos a por el análisis. Skarre es una lanzadora de primera línea de batalla y una que, a diferencia de Denegra y Asphyxious, trabaja bien con muchas, muchas, muchas tropas. Por desgracia los siervos de hueso no son su opción óptima. No es que no los deba usar, pero no podría llegar a usar bien y en todo su potencial seis o siete como con Denegra o Asphyxious. Skarre puede trabajar bien con entre uno y tres siervos de hueso, o ninguno si es preferible. Los hechizos de Skarre y sus habilidades funcionan bien en distancias cortas y combate cuerpo a cuerpo.

Ahora una cosa importante para entender bien la forma de juego de Skarre: una buena porción de sus habilidades funciona sacrificando tropas. De hecho un montón de ellas, y no te sientas mal mientras quitas a tus chicos de la mesa de juego... ellos están muertos, así que ¿van a sufrir?, es más, se trata de unos tipos realmente malvados y sanguinarios así que ¿realmente importa que sufran o no? Si tu respuesta es sí, tienes un problema con el Padre de los Dragones.

Skarre tiene dos tácticas muy interesantes para las que es usada: "The Skarre Bomb" y "Focus Factory". La Skarre Bomb radica en su Golpe Expiatorio y en una muy buena tropa con mucha armadura. Lee su habilidad para entenderlo bien. El punto crucial de la Skarre Bomb es su habilidad para añadir de 1-5 puntos de blindaje a la unidad que planees que sea la "bomba". Usualmente se usan los Esclavos de la Perdición que, tras el aumento de blindaje de la dote de Skarre (Sangre Mágica), se queda en blindaje 20, lo cual quiere decir que tu Skarre Bomb hará 20+(1D6 x punto de concentración para aumentar el daño) puntos de daño. Suficiente para acabar con la gran mayoría de lanzadores de guerra de un solo golpe.

Su otra táctica es la de "Focus Factory", que implica el uso de un Skarlock. Esta táctica coge cualquier tropa que desees (normalmente esclavos mecánicos por su bajo coste) y usa la habilidad de chivo expiatorio para ganar 1D6 puntos de foco el próximo turno. Utilizando al Skarlock, Skarre puede lanzar este hechizo sin coste cada turno, con lo que gana un dado adicional de foco para el siguiente turno cada turno, por lo que puede llegar a tener un foco de 12 en un turno determinado.

En cuanto a las habilidades de combate de Skarre... Hay que decirlo, Skarre es la mejor lanzadora en combate cuerpo a cuerpo de Cryx. Con sus tres ataques, uno de los cuales derriba automáticamente al enemigos, otro que puede ser potenciado al coste de un punto de daño de Skarre y otro que si acabas con la miniatura (y está viva, claro, siervos de guerra y otros no muertos no cuentan) recupera un punto de daño. Una bonita combinación de ataques, ¿no? Por estas razones Skarre es realmente temible y hace que sea más efectiva aún que Asphyxious.

Si estas buscando una chica realmente atractiva, con una gran cornamenta y que es una bestia parda en combate cuerpo a cuerpo y no le importa jugar sucio, Skarre es tu chica.

> *Orientación*: Skarre puede jugar tanto en primera línea cómo desde la retaguardia. Ella adora liderar sus tropas al combate y quedarse atrás donde puede darles su apoyo.
> *Opciones de siervos*: Le gustan grandes. Los siervos de hueso no son tan efectivos con Skarre como con Deneghra o Asphyxious. Los siervos pesados son sus favoritos.
> *Habilidades a distancia*: La "Skarre Bomb" es el ataque a 12" más devastador del juego.
> *Habilidades cuerpo a cuerpo*: Entre su Gran Cornamenta y sus otras armas puede pulverizar sin problemas cualquier otro lanzador de guerra en cuerpo a cuerpo.
> *Uso*: Sufrir pequeñas heridas no preocupa a Skarre, ella se daña a sí misma para dar a tus tropas un poder infernal.
> *Comentarios finales*: : jejejeje, Gran Cornamenta... jejejeje

Gorshed el bastardo

(NdT: Sí, ya se que debería ser Sombra de Sangre el Bastardo, pero oye...)

Hay un pequeño bastardo dentro de todos nosotros. Gorshed es como el sangriento niño de pecho de Cryx. Pero una cosa para entender a este “niño de pecho” es que si intentas atacarle, el te esquivará, te clavará en el suelo como a una mariposa, romperá tus huesos, mutilará tu cuerpo y seguidamente te resucitará únicamente para repetir el proceso... para siempre. Los jugadores de Cryx normalmente pasan un mal rato jugando con Gorshed porque es muy diferente al resto de lanzadores de guerra Cryx. Con la excepción de Skarre; ella y Gorshade son una buena combinación en partidas de 1000 puntos.

Gorshade no tiene grandes hechizos ofensivos como Deneghra o Asphyxious, y no tiene grandes hechizos de ayuda a tropas como Deneghra o Skarre. Entonces... ¿que tiene? Bueno, como su propio nombre implica Gorshade es simplemente un bastardo. Su hechizo principal es la Capa de Sombras, con el que únicamente se protege a si mismo... ¡pero vaya protección! Mientras la mantenga en juego puede hacer lo que le venga en gana sin miedo a otros lanzadores de guerra, y si alguien es lo suficientemente estúpido como para acercársele cuando está oculto, recibirá un cariñoso ataque de su Cuchilla de Sangre de potencia 14, con un rango de 2”. Otra “bastarda” táctica de Gorshade es se encuentra en otro de sus hechizos: Mage Blight, con el cual seguramente te darán el sobrenombre de “bastardo del barrio”, pero claro, si llevas Cryx seguramente ya tienes ese mote. Y si no lo tienes, ¡¡estás en desgracia frente al padre de los dragones!!

Gorshade es muy usado fuera de su papel de lanzador de guerra. De hecho, la mejor forma de usarlo es, en mi opinión, como otro gran maquina de matar en tu ejército. Gorshade no va a delegar en nadie, lo va a hacer todo él solito. Gorshade además parece ser el mejor lanzador de guerra para el uso de los siervos infernales, nuestros siervos pesados. Su hechizo de Portal del Alma parece empujar a Gorshade a ello.

Otra habilidad interesante de Gorshade es la de crear un Muerto Andante, el cual puede ser usado para huir de una victoria segura de tu adversario mientras él te grita “¡Tú!

¡Bastardo!” (recuerda, simplemente sonríe, y asiente, sonríe y asiente...). Los Muertos Vivientes no te serán una gran ayuda durante el juego, pero es una táctica más para usar y esto nunca es mala cosa. La siguiente habilidad interesante de Gorshade es su miedo. Hacedme un favor e ignorad la parte terrorífica de esta habilidad, olvidadla. Lo que necesitas enfocar es el Convocar Esclavo de Perdición, conocido también cómo "Ja, ja, ja, ja, mi lista de ejército es 100 puntos más grande que la tuya". Como reza la burla, esta habilidad te permite tener 100 puntos más en tu grupo de batalla. Y esos 100 puntos son buenos, los Esclavos de la Perdición son la élite de la élite de los no muertos, que en términos generales significa que pueden patear un montón de malditos culos. Seguramente esto no matará a tus enemigos, no ayudará a tus tropas, no hará entrar a tu oponente en combustión espontánea (aún, estoy esperando que el nuevo Epic Gorshade tenga "Combustión Espontánea de Jugador") pero puede hacer que tengas una reserva de tropas esperando pacientemente el momento adecuado para asestar un buen golpe. Si las cosas no van bien tienes una buena reserva de emergencia.

- *Orientación*: Gorshade no se usa como los otros lanzadores, es un astuto, solitario y acechante luchador de cuerpo a cuerpo. ¡Ah! Y un bastardo.
- *Opciones de siervos*: Siervos pesados son los mejores amigos del chico, especialmente el Reaper y en algún caso el Leviathan.
- *Habilidades a distancia*: Ninguna digna de mención, a parte del portal del alma, que técnicamente no es un ataque a distancia.
- *Habilidades cuerpo a cuerpo*: 2” de devastación, abusa de ello mientras puedas y lo entenderás.
- *Uso*: Un opción es usarlo en distancias cortas, y la otra como “rompe-juego”.
- *Comentarios finales*: : Un lanzador de guerra más sutil que los otros, prueba a jugar con Gorshade y comprueba si su estilo único se adapta a tu estilo de juego.

Lord Liche Terminus

El Poderoso Lord Liche en persona. Epítome de maldad, señor de la oscuridad, devorador de almas...

Terminus atemorizará a tu oponente todas y cada una de las veces que pose su infernal pie en el campo de batalla y podrás ver a tu oponente arrastrarse y pedir clemencia mientras sus tropas son destruidas con ácida furia. No hay oposición ya sean mortales o mecánicos, que queden pie después que Terminus haya completado su trabajo.

Terminus es un monstruo, simple y llanamente. Puede eliminar tropas fácilmente con su Doomslayer, ganando preciadas almas en el proceso. Puede dejar fuera de combate siervos de guerra o a sus lanzadores de guerra con un toque de su Scything Claw, y puede fundir la carne de los hombres con su Fuego del Dragón... Tal es el poder de Lord Toruk.

En combate cuerpo a cuerpo, Terminus es un dios. Rivalizado por muy pocos lanzadores Cryx (Skarre y el Liche de Hierro) Temrinus tiene una de las más grandes ventajas del juego: alcance. Terminus tiene un alcance de carga de 11". Combinándolo con sus alas hace que ningún modelo cercano a Terminus pueda sobrevivir. A parte de Condenadora Terminus tiene su Scything Claw que, aunque no es tan poderosa como Doomsayer, tiene una preciada habilidad: puede lanzar lejos del combate a un objetivo, independientemente de quien sea o del tamaño de su base.

Eso es, después de golpear a Karchev el Terrible, Terminus puede lanzarlo fuera del combate, anulando la ventaja del contraataque. PERO, dos cosas MUY importantes sobre esta habilidad. Primero, no es necesaria la tirada de fuerza, a diferencia del lanzamiento normal. Hay que decir que Terminus no tiene un valor de fuerza especialmente notable y no podría lanzar a Karchev en condiciones normales. La otra nota es considerar el siguiente escenario: Terminus ataca a su oponente con Condenadora, entonces sólo le queda un punto de foco para ataques adicionales, y ataca con Scything Claw, lanzando a su oponente lejos... Ahora Terminus no está trabado en combate con su oponente y puede lanzar su Fuego de Dragón una y otra vez hasta que el enemigo es eliminado. Verdaderamente el aliento del lord Liche es terrible y debe ser temido.

Hay que tener muy en cuenta que Terminus tiene un alcance de 2", lo cual significa que a menos que el oponente tenga un alcance de 2", puede destrabarse (estoy trabado, ahora no, ahora sí, ahora no) después de resolver sus ataques cuerpo a cuerpo, dejándole en posición ideal para ser un perfecto mamón y lanzar su Fuego de Dragón en caso que sus ataques cuerpo a cuerpo no rematen la faena.

En cuanto a sus habilidades… Si eres jugador amante de esclavos mecánicos o esclavos biliares, los dos, entonces Terminus es TU lanzador de guerra. Sacrifical Pawn te permite usar a tu querida Revent Crew (puede ser cualquiera, sólo que yo prefiero la Revent Crew) para parar el daño recibido por ataques a distancia (¿algún mortero por aquí?). No sólo eso, con sus hechizos, especialmente Sombra de Muerte, puede mantener tus tropas sanas y salvas para llevarlas al combate y crear un pequeño infierno (con el que usualmente se soluciona el principal problema de los Cryx: LLEGAR al combate).

Hablando de sus hechizos, Ravager vuelve cualquier siervo de guerra en un MONSTRUO. Un Stalker gana cuatro ataques de potencia 14, Y LOS CUATRO VAN A POR EL LANZADOR ¿!Cómo!? ¡Fin del juego, tío! ¡¡FIN DEL JUEGO!! ¡¡Contempla el poder de los Lord Liches de nuestro señor Toruk!! ¡Teme por tu alma y arrodíllate y ruega por una muerte rápida para entrar en su divino servicio!

Er... este.... creo que me he emocionado otra vez...

Un Slayer otorga un buen combo de potencia 22 y un Siervo de muerte... No... No quiero mencionar el Siervo de muerte... Tener un siervo que realiza CUATRO ataques de potencia 20 es cruel... inusual, lo se... ¿por que demonios cada uno de los jugadores Cryx no juega haciendo esto?

> *Orientación*: Dios Lanzador de Guerra.
> *Opciones de siervos*: Siervo de muerte, Slayer, Siervo de muerte, Seether, Stalker, Nodos voltaicos, Siervo de muerte, Siervo de Muerte, Siervo de Muerte y por supuesto Siervo de muerte. Nota: No olvides incluir Siervos de muerte.
> *Habilidades a distancia*: La misma que un esclavo bilial... No, no me refiero a Purga... que? Sí, ellos tienen a parte de la purga... ¿cómo? Bueno, ves y míralo por ti mismo.
> *Habilidades cuerpo a cuerpo*: 2" de alcance, esto y una mirada furibunda del Lord Liche = enemigo muerto.
> *Uso*: No es desequilibrante, pero es una buena opción.
> *Comentarios finales*:: Sin comentarios *ejem*

El siguiente hechizo de la lista es nuestro oh-tan-adorado Hellfire. Como jugador Cryx debes conocer este hechizo... Otro hechizo realmente potente es, repetid conmigo, Aniquilación. TODO lo que toque recibe el total de daño, nada de tontas divisiones de potencia entre dos. No solo eso, además gana un marcador de alma por cada modelo vivo destruid. Veamos... Área de control, 12" (maldita sea! Un es un maldito Lord Liche, ¿por que solo un foco de 6?) + 10" de alcance del hechizo, un total de 22" de alcance. ¡Eso significa muchas almas para el saco!

Aquelarre de brujas de Garlghast

Deben de ser un sueño...

Un buen foco, tres señoritas atractivas, una bola gigante con pinchos... Suena como una divertida noche en la isla de pesadilla... ¿Por que me hacéis esto? Eh, maldita sea si me veis como un pervertido, por que yo SE que no soy el único que piensa esas cosillas... ¡¡VALE!! Si queréis actos limpios y rectos entonces id a jugar con Menoth, y dejad el trabajo sucio (y las chicas guapas) para Cryx.

El aquelarre sigue los pasos de Deneghra, y hay que jugar con él de la misma manera. Eso significa que adoraras los Arcos Voltaicos. Una vez más, ningún jugador Cryx respetable puede decir que el arco voltaico es un desperdicio.

Primero vayamos a por su utilidad. Y su utilidad es mucho mejor de lo que parece a primera vista. No solo es la capacidad de ocultar a tus tropas de los disparos, sino también el eliminar la posibilidad de cargas de modelos que no estén realmente cerca. 5" de manto negro significan muy pocas cargas, y siempre dentro de tu rango de ataque. Demo decir que originalmente no le di demasiada importancia a esto, pero esto es muy útil.

En cuanto a sus habilidades de combate...

Su potencia es un cariñoso 7, eso es, 7, como en siete-no-tiene-dos-dígitos, y como puedes ver estas chicas NO están preparadas para el combate...

Antes de movernos hacia la carne del análisis, o de la bola con pinchos del análisis (eh! sal de mi mente chico sucio!), echad un vistazo a un pequeño asunto: el aquelarre tiene un total de 24 heridas, lo cual quiere decir que colectivamente tienen más puntos de daño que cualquier otro lanzador de guerra en el juego. Esto está muy bien, pero también es el único lanzador de guerra que pierde foco con el daño recibido... Lo cual quiere decir que las necesitas vivas a las tres para estar a tope... estas hermanas comparten todo... incluso cuando se trata de una bola gigante con pinchos...

En cuanto a sus hechizos de estas adorables brujas, Helleana, Morgaen y Selene... Si habitualmente juegas con Deneghra te encontrarás muy a gusto con las chicas del aquelarre. Ghost Walk te será muy útil... Necrophage es cómo una combinación de Fly's Kiss y Crippling... Imprison es un paralizador. Ocultación nos da sigilo, lo cual quiere decir que podremos ocultarnos en la oscuridad... Este hechizo puede darte mucho juego, te lo garantizo. ¿Tener un Slayer o un Stealthed con habilidad de explorador? Deliciosamente malvado.

Puppet Strings se podría ver cómo un Blood of Kings, pero con algún añadido. Un hechizo muy desagradable. Si tu contrario lanza un dado y dice algo que no te gusta... ¿un seis? Va a ser que no, vuelve a tirar... ¡¡JAJAJAJAJAJA!! Esto es bonitos por que no sólo te ayuda a aumentar tu nivel de bastardo, sino que también te da una ventaja táctica.

Stygian Abyss es un hechizo que a lanzar desde la retaguardia. Araña a un lanzador con este hechizo y el CAERÁ. El hecho que el aquelarre pueda lanzar sus hechizos potenciados sin coste alguno hace este hechizo mucho más atractiva. Pensad que tenéis un 42% de posibilidades de conseguir un crítico con tres dados. Eso es casi la mitad de las veces, lo que significa que este hechizo es MALDITAMENTE BUENO.

Lo más importante es recordar el equilibro entre el Sigilo y Conjunción Perfecta. Tienes un área de control de 18" + el alcance del hechizo que quieras lanzar. Eso significa que puedes alcanzar un modelo de 26" en adelante. Eso hace que el aquelarre nunca necesite entrar en combate, así que lo mejor es que intentes canalizar los hechizos de ataque. Ten por seguro que si estas bellezas entran en combate serán ANIQUILADAS. Deneghra puede huir del combate usando sus hechizos, pero el aquelarre no tiene defensas cuerpo a cuerpo, y por ello tú NECESITAS mantenerlas a salvo. ¿LO HAS ENTENDIDO? Combate no, hechizos en retaguardia sí.

> *Orientación*: Como Deneghra, mantenlas atrás fuera del peligro.
> *Opciones de siervos*: ¡¡Nodos voltaicos!! Y por supuesto el siervo hechicero definitivo, el Siervo de Muerte.
> *Habilidades a distancia*: El mayor alcance de canalización con Cryx, esto lo mejor que hacen.
> *Habilidades cuerpo a cuerpo*: Peor que malas.
> *Uso*: Tremendamente útiles en ejércitos a distancia y necesitas eliminar a alguien o realizar una rápida retirada estratégica (nosotros no huimos… nunca).
> *Comentarios finales*: ¡¡Aquelarre-de-brujas!! ¡¡BRUJAS!! ¡¡USALAS COMO BRUJAS!!

VAMPIROS EN LENINGRADO

Un escenario para Amazing War Stories

Por: Keyan Sark

Este es un escenario sencillo de "Guerra Mundial Alternativa" inspirado la serie de novelas Demonios del Frente Oriental, de David Bishop, publicadas en castellano por Timun Mas.

Leningrado, 1942. La ciudad está sitiada por fuerzas alemanas y finlandesas. Más de un millón de personas, civiles y soldados, morirán de hambre o a causa de los cruentos combates. Sin embargo, se rumorea que un nuevo enemigo acecha en la oscuridad. Se han visto jaurías de lobos en el Doroga Zhizni, en el lago Ladoga, atacando los convoyes de suministros. Patrullas y convoyes enteros desaparecen sin rastro y se oyen relatos de una neblina mortal que se desliza por las noches en las tiendas y barracones. El Partido rechaza estas historias considerándolas propaganda enemiga, pero las pruebas aumentan…

En medio de este infierno helado, los hombres del shtrafroty (pelotón de castigo) de Grigori Eisenstein y Yuri Antonov luchan por sobrevivir al hambre, a los alemanes… y a los no muertos

El escenario

Los rumores sobre la presencia de vampiros en el cerco de Leningrado son una realidad demasiado conocida para los convictos del shtrafroty de Eisenstein. Hace poco, un centinela ha advertido de la posible presencia de un no-muerto en uno de los barrios devastados de las afueras. Cuatro miembros del pelotón de castigo acuden a investigar.

Fuerzas

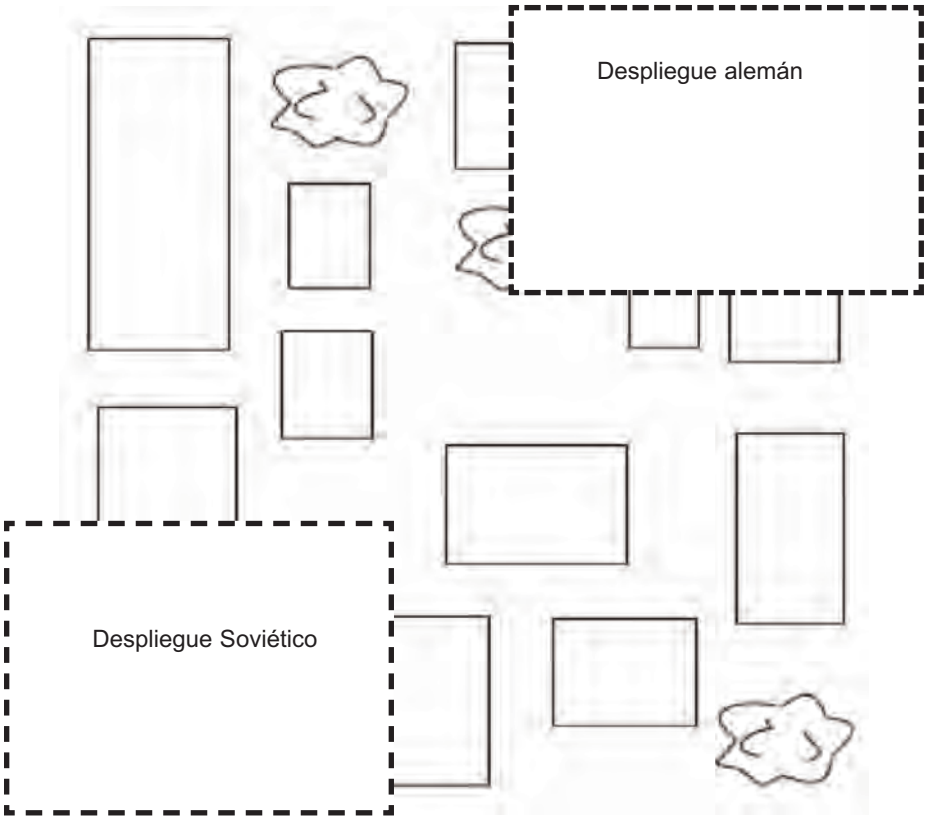
Alemanes: 1 Vampiro Nazi de grado 3 (ver perfil al final)

Rusos: 5 puntos de tropas (pueden combinarse de cualquier forma, por ejemplo: un oficial de grado 3 y dos veteranos de grado 1; un suboficial de grado 2 y tres veteranos de grado 1 o incluso 10 reclutas de grado ½). Los perfiles de los soldados son los perfiles estándar de soldado, suboficial y oficial aliado que pueden encontrarse en Amazing War Stories.

tablero debe estar despejado, simulando una pequeña plaza.

Los soldados soviéticos despliegan en una de las esquinas del tablero a 12 cm. unos de otros.

Al inicio de la partida los rusos ignoran dónde está el vampiro de modo que el jugador alemán empleará tres marcadores que representan la posible ubicación del vampiro. Estos marcadores despliegan en tres edificios diferentes en el extremo opuesto de la zona rusa.



La fuerza rusa debe tener un líder designado. Esta figura, sin coste adicional, lleva una hoz de plata que puede emplear contra el vampiro en combate cuerpo a cuerpo

El Mapa

Un tablero de 60x60 con varias casas destrozadas y árboles formando una zona urbana poco densa (podría ser también un pueblecito). El centro del

Condiciones de victoria

El objetivo del juego es derrotar a la fuerza enemiga. El vampiro deberá acabar con toda la fuerza rusa. Los rusos deberán encontrar un arma capaz de afectar al vampiro y acabar con él.

Marcadores de encuentro

Hay seis marcadores de encuentro repartidos por el tablero. Deben estar cerca de elementos de escenografía y situados a más de 15 cm. unos de otro y del borde de despliegue ruso. Deberás disponer además de seis naipes numerados del 1 al 6.

Cada vez que un soldado ruso entre en contacto con un marcador de encuentro, saca una carta y consulta la siguiente tabla para determinar el encuentro.

As	Un crucifijo de plata. Enterrado entre los escombros asoma un crucifijo de plata atado a una cadena. Este objeto puede usarse como un arma de combate cuerpo a cuerpo contra el vampiro
Dos	Nada Especial
Tres	Una mina antipersonal. La figura que active este encuentro debe superar un chequeo de esquivar (DG) o sufrir el impacto de un explosivo tipo 1
Cuatro	Una ristra de ajos. El vampiro es repelido por el aroma del ajo de forma que no puede atacar cuerpo a cuerpo al portador de este objeto. El portador puede ser objeto de ataques a distancia, sin embargo.
Cinco	Nada especial
Seis	¡Vodka! La figura que encuentra esta botella llena de Vodka es inmune a los efectos del pánico o de la hipnosis vampírica para el resto de la partida

Reglas especiales

Noche: los vampiros no soportan la luz diurna por lo que sólo atacan de noche. Es noche cerrada y la visibilidad está limitada a la luz de la luna y de los pequeños fuegos que arden aquí y allá. Los soldados soviéticos tienen limitada su línea de vista a 15 cm. El vampiro nazi no sufre de esta limitación.

Movimiento oculto: hasta que los rusos descubran al vampiro este se mueve en forma de neblina, oculto a los soviéticos. El jugador alemán dispone de tres marcadores numerados. En secreto, anotará en un papel qué marcador corresponde al vampiro real, los otros son señuelos. Cuando un jugador ruso esté a 15 cm. de un marcador deberá superar un chequeo de neuronas (BR) para detectar al vampiro. Si lo supera, el jugador alemán deberá informar de si el marcador era un señuelo o el vampiro real. En caso de ser un señuelo, lo retirará de juego. En caso de ser el vampiro, colocará la miniatura de vampiro en lugar del marcador y retirará del juego todos los marcadores. Si el soldado soviético falla el chequeo, el marcador sigue en juego.

El jugador alemán puede mover los marcadores como si fueran figuras normales. En caso de que decida atacar a un soldado ruso, el vampiro se descubre y es reemplazado por su miniatura retirándose los marcadores del juego.

Notas finales

Este escenario puede jugarse con diferentes fuerzas o monstruos. Los soldados soviéticos podrían ser americanos o ingleses y el encuentro tener lugar en la Francia ocupada, o bien ser soldados alemanes enfrentados a uno de sus aliados fuera de control. El vampiro podría ser sustituido por un hombre lobo, una construcción de carne, un supersoldado enemigo o un soldado con servoarmadura. Los marcadores de encuentro deberían modificarse adecuadamente; por ejemplo, si se usa como enemigo un soldado con servoarmadura, el lugar de un crucifijo podría emplearse un bazooka o panzerfaust capaz de perforar el blindaje.

Perfil de atributos del vampiro

Ubicación	Base	DR	Nivel de Heridas					
Cabeza (1)	BR = 4	4	BR = 4	BR = 3	Inconsciente			
Torso (2-4)	BW = 5 GT = 7	6	BW = 5 GT = 7	BW = 4 GT = 7	BW = 4 GT = 6	BW = 3 GT = 6	Inconsciente	
Brazos (5-7)	HT = 3 SV = 3	5	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 = 4 SP = 6	5	DG = 4 SP = 6	DG = 4 SP = 5	DG = 3 SP = 4	DG = 3 SP = 3	DG = 2 SP = 2	Sólo reptar

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Mordisco	0	0	BW	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pistola	0	-1	4	25 cm.	+2	4	45 cm.	0	4	-	-	-

Habilidades

Volar: la figura puede ignorar los obstáculos del terreno al moverse

Engaño: la figura puede intentar seducir a una figura enemiga en un radio de 8 cm. mediante una tirada enfrentada de BR. Si el vampiro gana, el enemigo está convencido de que debe ayudar al vampiro y en lo que queda de turno todo el daño dirigido contra el vampiro se aplicará a la figura engañada.

Salto: la distancia de salto del vampiro es el doble de un humano normal

Rápido (+2): +1 DG

Causa Miedo (2): las figura de grado 2 o menor en un radio de 15 cm. deben superar un chequeo de agallas o sufrir los efectos del pánico.

Debilidad (Ajo, Agua Bendita, Plata): si la figura es impactada por un arma que contenga ajo, plata o sea un arma bendecida, el WS del arma se triplica para dicho ataque.

Debilidad (Estacas): si la figura es impactada en el pecho por una estaca de madera o virote de arco o ballesta y el resultado de la tirada de ubicación es 2 ó 3, la figura muere inmediatamente.

Nota: el vampiro lleva una pistola porque es un oficial de las SS. Sin embargo, lo normal es que desprecien su uso y las lleven como cuestión decorativa, de orgullo, y para ocultar su naturaleza sobrenatural. El Vampiro debe superar un chequeo de neuronas (BR) para poder usar su pistola. Si lo falla, podrá llevar a cabo otra acción en su turno.

Arma: Pistola

Recargas: 3

IDEAS PARA ESCENARIOS WWW

Por: Keyan Sark

Si os ha gustado el escenario "Vampiros en Leningrado", publicado en este número aquí os ofrecemos múltiples ideas de juego para que creéis vuestros propios escenarios WWW

Recordad que podéis usar las reglas de cualquier sistema de juego para recrear estos escenarios. En el número 20 de cargad tenéis una buena relación de reglamentos y figuras útiles para jugar partidas de Guerra Mundial Alternativa junto con un escenario completo: Caos en el Río Kyll.

Si alguna de estas ideas os inspira para crear un escenario… ¡no dudéis en enviárnoslo!

- Fuerzas Nazis están explorando un remoto lugar del desierto (Otra opción es sustituir el desierto egipcio por el Tibet) en busca de una tablilla oculta que indica la ubicación perdida de la cripta del Faraón Anubiton. Se rumorea que esta cripta contiene una misteriosa arma de gran poder. Los aliados han organizado una fuerza de represalia a toda prisa y disponen de la mitad de puntos en tropas que los nazis. Los nazis despliegan primero en el centro del tablero y los aliados a continuación en el borde del tablero que prefieran. Los nazis vencen si encuentran la tabilla y la sacan del tablero. Los aliados vencen si lo impiden.

- Si la tumba es encontrada, un Nuevo escenario puede representar la búsqueda del arma ancestral. Pero la tumba está defendida por zombies con miles de años de hambre atrasada que atacan a los exploradores.

- Por supuesto, si algún bando logra el objetivo, siempre puede hacerse un nuevo escenario en que el otro bando intenta recuperarlo.

- Asalto a la Base de Cohetes. Los alemanes han establecido una base de cohetes experimental en la frontera Austriaca. Esta base es capaz de atacar numerosas ubicaciones críticas de los Aliados y debe ser destruida. Debido a la gran cantidad de armas antiaéreas en la zona los bombardeos no han tenido éxito y la única opción es enviar un comando especial. Los Aliados deben plantar una carga de demolición en el silo de lanzamiento. Los nazis disponen de fuerzas experimentales secretas para defender la base.

- Alternativa: sustituye la base de cohetes por una instalación de tecnología experimental: servoarmaduras, supertanques… uno de los prototipos puede ser funcional, para sorpresa (desagradable) de los Aliados.

- Rescatar al piloto derribado. Un as aliado ha hecho un aterrizaje de emergencia en territorio alemán tras ser derribado su avión. El piloto ha logrado enviar una señal de socorro. Ambos bandos han enviado fuerzas para recuperar al piloto. Uno de los marcadores de encuentro del escenario debe ser el piloto.

- Las fuerzas Nazis han abandonado a toda prisa la zona de combate dejando atrás una gran cantidad de suministros. Tu unidad es enviada a explorar y asegurar la zona. Sin embargo, en algún lugar de la zona, los nazis han dejado a algunos supersoldados zombie como sorpresa de despedida para los Aliados.

- El profesor Isaías Rosenthal ha descubierto la fórmula de un supercombustible barato y potente. Los nazis y los aliados han enviado agentes para secuestrar al profesor y hacerse con la fórmula.

- Un grupo de Aliados han escapado de un campo de prisioneros haciéndose con las armas de sus guardias. Ahora están siendo perseguidos por un grupo experimental de supersoldados alemanes. Los Aliados comprenden que deben plantarles cara mientras todavía tienen fuerzas.

- Dos días tras la ofensiva alemana de las Ardenas, los supervivientes de la 101 Aerotransportada se han reagrupado en Bastogne. La unidad de nuestro héroe (nombre clave, Foxtrot) ha recibido la misión de defender un cruce de caminos crucial para transportar artillería. Los alemanes han retirado sus tropas convencionales con el fin de probar en vivo algunas de sus nuevas fuerzas experimentales con la orden de barrer a los Aliados.

Ý Fuerzas Nazis han recibido la orden de capturar una mansión abandonada en Rumanía. Pese a los avisos de los lugareños, ocupan la mansión y despiertan a la criatura que habita en ella. Tras numerosas pérdidas, comprenden que están tratando con un vampiro. Los nazis comprenden que si logran capturar a la bestia, sus científicos podrían descubrir los secretos de sus poderes sobrenaturales de modo que organizan una ofensiva contra la criatura… y sus secuaces.

Ý Los alemanes han localizado una nave extraterrestre congelada en la Antártica y están comenzando los intentos de recuperarla. La OSS ha descubierto el hecho y ha enviado agentes a la zona para impedir el intento alemán y hacerse ellos con la tecnología alienígena.

Ý Rasputín ha vuelto y está intentando abrir la puerta al otro mundo para invocar a un mensajero de los Dioses Oscuros. Debes impedirlo.

Ý Los alemanes han lanzado una ofensiva con panzerkampfers (caminantes blindados) sobre el frente Aliado. Es la hora de probar sobre el campo los nuevos diseños de caminantes ingleses y americanos

Ý El Capitán Libertad y el Ario Supremo (o la Dínamo Escarlata, o cualquier otro nombre superhéroico ridículo pero molón) se enfrentan por fin en el campo de batalla mientras las balas silban a su alrededor.

Ý En la densa jungla de una isla perdida en el pacífico, los Aliados han encontrado multitud de japoneses muertos, con sus cuerpos destrozados y miradas de horror en sus semblantes. Un Oni, supersoldado japonés, está suelto y fuera de control y tu patrulla va a descubrirlo a las malas.

BLOOD BOWL, LA ETERNA SOMBRA DE WARHAMMER

Por: DavidElGnomo

Decir Games Workshop es decir Warhammer. Hablemos aquí del tercer juego más jugado de Workshop desde hace años, el primero de los olvidados, el Blood Bowl.

Ya hace muchos años que Games Workshop pone en venta todo tipo de juegos de miniaturas y guerra. Uno tras otro, han ido pasando ante nuestros ojos, para luego desaparecer, o tal vez, en escasas ocasiones, para reaparecer al cabo de los años tan sólo para comprobar que su rentabilidad sigue siendo más bien escasa. Hablo de juegos como Warhammer Quest, Mordheim, Epic 40,000, Warmaster, Space Hulk, Necromunda, Gorkamorka, etc... (El Señor de los Anillos se mantiene quizás porque un contrato lo exige) Tan sólo los dos grandes colosos de la empresa, Warhammer y Warhammer 40,000, bien por la publicidad que se les hace, bien por las tremendas posibilidades de miniaturas, estrategias, publicaciones, artículos o pintura que ofrecen, han seguido en el mercado año tras año y edición tras edición. Decir Games Workshop es decir Warhammer, y el resto de juegos, en muchos casos excelentes, han sido condenados por falta de publicidad (incluso a veces por falta de precio) al olvido. Sólo un juego ha acompañado, ya desde hace años, la marcha de los dos Warhammer. Ese juego es Blood Bowl. Aunque alguno de vosotros podáis pensar que hoy en día el Señor de los Anillos es más popular, esto es en gran parte por el éxito de las películas, pero cuando las películas pasen a la historia del cine y queden como meras cintas en las casas para ver de vez en cuando, el juego caerá, y si no, démosle tiempo al tiempo.

Yo hablo de un fenómeno algo más extenso en el tiempo. Aunque es cierto que la caja de Blood Bowl ha dejado de venderse ya en varios periodos, siempre ha vuelto a reaparecer. Un buen día los de Guorksop decidieron meter en el mismo saco a todos estos juegos olvidados y llamarlos “juegos de especialista”, o “juegos cuyas compras debes hacer por teléfono o Internet”, y así más o menos han sobrevivido. Aunque he de reconocer que todo jugador de Blood Bowl que he conocido hasta ahora juega también a Warhammer (yo debo ser uno de los pocos seres de la historia que descubrió y jugó al Blood Bowl antes que al Warhammer) , y yo mismo juego con mi ejército de orcos y goblins en fantasy y mis tiránidos en 40,000, la verdad es que la sencillez y el precio que ofrece el juego permite que no sea un obstáculo para los otros hobbies.

Una tarde de domingo entera, incluso un día, se usa con frecuencia para jugar grandes batallas, pero un partido de Blood Bowl se puede jugar entre horas, ya que un partido suele durar de hora y media a dos horas en la mayor parte de los casos.

Quisiera, por tanto, romper una lanza en favor del Blood Bowl, y destacar algunos de sus aspectos positivos. Para empezar, me gustaría decir que existe más gente que juega de la que creemos. Hasta hace poco tiempo, he estado descubriendo que gente que conocía jugaba durante años sin yo sospecharlo siquiera. Esto es debido una vez más a la existencia de Warhammer. Como una batalla ofrece muchas más situaciones de comentario y a más personas, normalmente, es el Warhammer lo que ocupa las conversaciones de todos los jugadores de juegos de miniaturas. En cambio, se pueden desarrollar ligas personales de Blood Bowl entre dos jugadores, por ejemplo, durante años sin que nadie se entere de ello.

La primera ventaja que tiene es evidente. El precio. Con un juego y un equipo jugar al Blood Bowl es posible durante años y años. Esto permite incluso, la posibilidad de hacer ligas grandes (unos veinte equipos en mi caso) entre pocos jugadores (nosotros somos cinco) si cada uno lleva más de un equipo. A esta ventaja añadimos el tiempo y el espacio, lo que hace del Blood Bowl un juego muy accesible, al que se puede jugar cualquier día en cualquier sitio.

Pero sin duda, lo más destacable del Blood Bowl es su flexibilidad. Existen miles de reglas opcionales publicadas en revistas o Internet sobre animadoras, jugadores estrella, copas, etc... Este gran abanico de posibilidades me permite asegurar que no hay dos ligas de Blood Bowl iguales. En mi caso, hemos inventado unas reglas acerca de fichajes y sueldos de jugadores que nos obligan a cada uno de nosotros a ser un buen entrenador, y además un buen presidente. Estas reglas son sencillas y no complican el juego.

Pero sobre todo, lo que más me gusta de este juego es la posibilidad de personalización que ofrece. Me explico. A medida que un equipo juega ligas y gana experiencia, va haciéndose un hueco en algún nivel, y se forman equipos pequeños y grandes, con nombres propios, y prestigio (Por ejemplo, los famosos skaven de fulano, que fueron campeones de la copa del caos de hace dos años). Incluso a medida que van consiguiendo habilidades, los jugadores se van haciendo conocidos (no hay nada mejor que oír cómo el enemigo se queja de que le ha tocado contra los orcos de jonny, en los que juega el blítzer estrella que hizo tal cosa).

Además, el Blood Bowl ofrece una ventaja también en el aspecto de la pintura. El hecho de pintar jugadores con nombre, apellidos er historia nos hace poner más ánimos que al pintar un goblin de nuestra unidad de cuarenta, además de el hecho de pintarlo con los colores de nuestro equipo en cuestión. Además, está lleno de anécdotas divertidas, y aunque debo reconocer que depende más de la suerte que otros juegos (hay una gran cantidad de tiradas cruciales que hacer), no por ello pierde valor estratégico, ya que los equipos también utilizan tácticas para vencer.

En definitiva, creo que el Blood Bowl es un juego que también merece la pena, ya que es enormemente entretenido y ofrece una gran gama de posibilidades. Y sobre todo, como ya he dicho, ver como tu equipo evoluciona no sólo con nuevas miniaturas, si no también en calidad, es uno de los mejores aspectos del juego.

SABIAS QUE...

... la primera vez que se tomó Tobruk, el día 7 de Diciembre fue el mismo día que los Japoneses bombardearon Pearl Harbour.

Hay varias historias donde los gaiteros después de recibir varios impactos siguen tocando hasta la muerte. Así el gaitero de la 5º de Black Watch de la 153 brigada, McIntyre, de 19 años de edad, durante el asalto a una posicion cercana a El Alamein fué alcanzado 3 veces por las balas enemigas y siguió tocando hasta que la posicion se tomó, al alba del día siguiente se le encontró con los dedos aferrados al puntero de su gaita.

Roy el gaitero Mayor del 2º regimiento de la Black Watch recibió 3 impactos, pero siguió tocando y avanzando, un cuarto impacto lo mató, entonces el sargento McNicol Ocupó su lugar y siguió tocando, también fué herido 3 veces, pero tocó hasta que tomaron Sidi Rezegh.

Durante la primera batalla por Sidi Rezegh el 2º Regimiento de la Black Watch fueron recibidos (tal y como ellos lo denominaron) "una granizada de plomo", fueron obligados a echarse a tierra en busca de cualquier refugio o proteccion, Pasados unos segundos un oficial gritó: "¡¿Acaso no somos los black Watch?!, entonces ADELANTE!..." los black watch se levantaron y tomaron la posicion a punta de bayoneta, ecabezados por los gaiteros, al final del día habían tomado las posiciones alemanas, el 2º batallón salió de Tobruk con 32 oficiales y 700 hombres, al finalizar la batalla, hicieron recuento de bajas sólo quedaban 5 oficiales y 160 hombres. De nuevo la Black Watch demostraro quienes eran.

Durante el asalto a Sidi Omar, un comandantte de carros británico del 7º de Husares , asaltó él solo con su carro una posicion italiana, pensando que su pelotón le seguía, pronto se vió rodeado de infantes italianos, dándose cuenta entonces de que estaba solo, sin ninguna intencion de entregarse a los italianos, toda su dotacion empuñó las ametralladoras y él mismo y el piloto se asomaron por las escotillas disparando sus revolveres, cuando los italianos vieron acercarse a uno de sus carros (que habían quedado atrás rearmándose) se entregaron sin más resistencia

STURMGESCHÜTZ - STUG III

Por: Álvaro López

"Sigue al enemigo!, Los carros de asalto son armas ofensivas y dan a la infantería el apoyo inmediato y la mobilidad que necesitan con una gran potencia de fuego"
Manual de entrenamiento del Sturmgeschütz

HISTORIA |Primeras unidades StuG|

El Stug III fué una de las series de armas de asalto/cazacarros producidos por los alemanes durante la guerra. Estos carros de asalto eran fácil de fabricar, más baratos y el tiempo de produccion era mucho menor que el de un carro de combate equipado con torreta, fué por esto por lo que las fábricas alemanas los construyeron en gran número, el coste de fabricacion del Stug Ausf G era de 82500 RM, haciendolo más barato que el PzKpfwIII Ausf M (con un coste de 103163RM) y el PzKpfw IV Ausf F/2 (con un coste de 115962RM). Es interesante hacer un cálculo de cuantos Stug Ausf. G podrían haber sido fabricados por el coste de un sólo King Tiger

En 1935 el Coronel Erich Von Manstein propuso el uso de unidades de Sturmartillerie (artillería autopropulsada), para dar apoyo directo a las divisiones de infantería. Estas serían equipadas con armas de asalto montadas en chasis de carros de combate. Usados para acompañar a la infantería en el asalto. La funcion principal de estas armas de asalto autopropulsadas sería el dejar fuera de combate nidos de ametralladoras, bunkers, armas antitanque y otros obstáculos.

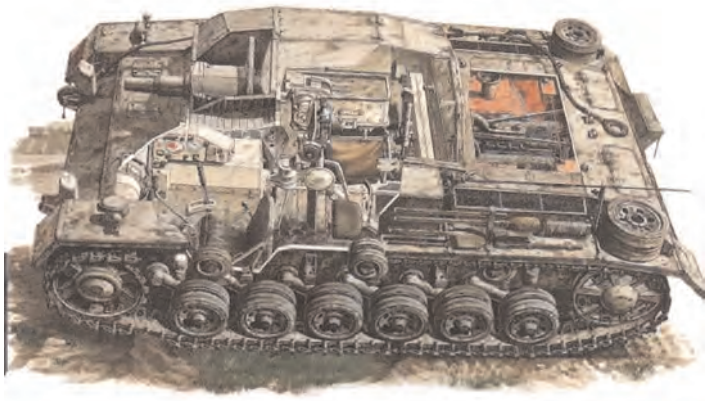
El 15 de Junio de 1936 se le dió orden a Daimler-Benz AG para que desarrollase y produjese un vehículo acorazado para el apoyo a infantería equipado con un cañón de 75mm las especificaciones que se le dieron a Daimler-Benz y a Krupp (encargado de la fabricación del cañón) fueron:

- Debia montar un cañon de calibre al menos 75mm
- Si era posible, debia contar con un radio de giro mayor a 30º
- La elevacion del cañon debia permitirle un alcance de 6000m
- La capacidad de penetracion de blindaje debia ser suficiente para destruir cualquier tipo de blindaje existente a la fecha en una distancia de 500m.
- Se requeria que el vehiculo fuera blindado en su estructura
- La parte superior de la superestructura debia ser abierta; el blindaje frontal en un angulo de 30° debia ser capaz de rechazar municion antitanque de 20mm.
- La altura total del vehiculo no debia exceder la altura de un hombre de pie.

Daimler-Benz que ya estaba desarrollando el tanque PanzerKampfwagen III decidió usar el mismo chasis y componentes para este prototipo. La serie experimental denominada por los alemanes como "0" (cero) constó de 5 prototipos (con números de chasis del 60201 al 60215), fueron fabricados por Daimler-Benz-Pz.Sfl.III (s.Pak). Estos montaban un cañón de 75mm "corto" StuK (Sturmkanone), el arma fué diseñada por Krupp. Los vehículos se testearon en Kummersdorf, Doberitz y otros campos como Jueterbog. Los prototipos se mantuvieron en uso como vehículos de entrenamiento hasta finales de 1942 .

En 1939 se tomo la decision de cerrar el compartimento de combate, aduciendo que las razones tacticas de empleo habian cambiado. En Marzo 28 de 1940 se asigno al vehiculo el nombre oficial de Sturmgeschütz (cañon de asalto) con el cual se lo conoceria hasta el final de la guerra.

La primera produccion de vehículos basada en el chasis del tanque Pz III Ausf. F, entró en produccion en 1940. El cañón de 75mm StuK 37 L/24 fué montado un poco a la derecha de la superestrutuctura del vehículo. La estructura superior estaba hecha a partir de varias planchas de blindaje y montada sobre el chasis del Pz.III. El techo del chasis fué elimnado y se incrementó el blindaje frontal de 30mm a 50mm. Desde Enero a Mayo de 1940 se fabricaron 30 Stug III Ausf. A



Los primeros 24 de los 30 producidos equiparon a las batería 640, 659, 660 y 665 y el primer lugar donde entraron en combate fué en la campaña de Francia. Cada batería (siguiendo el esquema de estas en Noviembre de 1939) tenían 6 cañones de asalto organizados en 3 pelotones (con dos carros por peloton). La batería 640 pasó a formar parte de la Grossdeutschland y se rebautizó como 16th Sturmartillerie. Los 6 restantes fueron asignados a la batería de SS de la division "Leibstandarte SS Adolf Hitler". Dos baterías más fueron equipadas posteriormente con estos carros (la 666th y la 667th) pero no participaron en la campaña de Francia.

En agosto de 1940, las unidades de Sturmartillerie fueron reorganizadas en Abteilungen (batallones) con 18 cañones cada una, divididos en 3 baterías con 6 cañones cada batería. A principios de 1941 los batalolones fueron renombrados como Sturmgeschuetz Abteilungen y las baterías como Sturmgeschuetz Batteries. En Marzo/Abril de este mismo año todas las baterías Sturmgeschuetz vieron el número de cañones incrementado en uno (pasando a tener 7 cada una). En 1942 con la introduccion de Stug III de cañón largo (75mm L/43 y L/48) los batallones Sturmgeschuetz se incrementó el número a 28 por batallón. Cada batallón seguía teniendo 3 baterías, pero el número de carros se incrementó en 3. En noviembre de 1942 los Sturmgeschuetz Abteilungen fueron reorganizados de nuevo y el número de carros incrementó de nuevo a 31 por batallón, con otros 3 cañones de asalto por batería.En Junio de 1944 se hizo un nuevo esquema, incrementando de nuevo el número a 45, incluyendo 33 cañones de asalto StugIII/IV (equipados con el cañón de 75mm L/48) y 12 Howitzers de asalto Sturmhaubitze 42 (Equipados con el cañón de 105 L/28). La brigada tenía 3 batería con 2 Stug III para el mando de batería y cada batería tenía dos pelotones de 4 Stug III y otro de 4 StuH42.

Este esquema de organización fué usado. Este tipo de organización se mantuvo hasta finales de la guerra. En la práctica, esta organización dificilmente llegaba a acercarse a la real, y sólo las formaciones que contaban con el favor del OKW recibían el equipamiento necesario.

Al final de la guerra los Stugs era usados por otras unidades para reemplazar los cazacarros e incluso los carros de combate. Desde 1944 el Stug III se usó para reemplazar los PzIII, PzIV e incluso los PzV-Panther en los regimientos Panzer. Esta práctica sólo es justificable por la desesperada situacion que el ejército alemán vivió. Durante la guerra los Stug III fueron usados por: Sturmartillerie Batteries, Sturmgeschuetz Abteilungen, Sturmgeschuetz Brigades, Sturmartillerie Brigades, Ersatz (reserva) Abteilungen and Funklenk Companies (compañías de control remoto) Los Stugs sirvieron en todos los frentes de la Segunda Guerra Mundial. Sólo la élite de la Wehrmacht (ej: Grossdeutschland) y las divisiones de las Waffen SS (ejs: LSSAH, Das Reich, Totenkopf) tuvieron Sturmgeschutzbrigaden como parte permanente de sus fuerzas

El Sturmgeschutz III se diseñó originalmente como un arma de asalto, pero conforme la guerra se fué convirtiendo en una guerra defensiva pasó de ser un cañón de asalto a un cazacarros. Su principal funcion, en la práctica, fué dar soporte antitanque a las unidades en su área operacional.

StugIII(40) early AusfG en Rusia

Los modelos Ausf A, B, C, D y E estaban armados del cañón de 75mm corto StuK 37 L/24. El último Ausf E fué contruido en Marzo de 1942, con un total de 822 entre la version A y E, todos producidos por Alkett y su designacion oficial era "Gepanzerter Selbstfahrlafette fur Sturmgeschutz 7.5cm Kanone Ausf A-E / Sd.Kfz.142". Los primeros Stugs permanecieron en activo hasta mediados de 1943, Algunos de estos primeros modelos fueron enviados a las fábricas para ser rearmados con armas más nuevas y añadir más planchas de blindaje a la parte superior. Otros se enviaron para reparaciones mayores y se aprovechó para rearmarlos, creando unas variantes "no-standard" (por ejemplo el Stug Ausf C armado por el 75mm StuK 40 L/48 ó el Stug III Ausf. E armado con el 75mm StuK 40, destruido en Berlin en 1945)

El Stug III Ausf. E fué el primero de la seríe que montó una MG34 de 7.92mm, que era llevada dentro del carro y usada para defensa propia.

Tres carros del modelo D fueron enviados al norte de Africa al servicio de la unidad especial Sonderverband z.b.V 288. Uno de ellos fué destruido antes de la batalla de Gazzala, otro en la propia batalla de Gazzala y el último en la batalla de El Alamein.

Stugs D del Sonderverband z.b.V 288

En Marzo de 1942 el modelo F entró en produccion. No era sólo un cañón de asalto sino un nada despreciable cazacarros, los primeros carros del modelo F montaban un cañón de 75mm "largo" StuK 40L/43 y los modelos posteriores con un cañón más largo un L/48. Este se fabricó desde Septiembre de 1942 con un total de 360. El modelo F fué reemplazado por el Ausf. F/8, que fué equipado exclusivamente con el cañón 75mm StuK 40L/48. Este se fabricó desde diciembre de 1942 con un total de 334. El siguiente modelo, el G, pasó a denominarse Stug III(40), debido a que todos estaban equipados con el cañón de 75mm StuK40. La denominacion oficial del Stug Ausf F y F/8 fué "Gepanzerter Selbstfahrlafette fur Sturmgeschutz 7.5cm Sturmkanone 40 Ausf F-F/8 / Sd.Kfz.142/1 "

Para mejorar el Stug III en 1942, un pequeño número de StugIII de varios modelos (desde el B al F) fueron rearmados con el 75mm StuK L/33 Que externamente parecía un 105mm StuH 42 L/28 howitzers. En realidad este Sturmgeschutz nunca fué armado con este cañón el cañón denominado 75mm StuKL/33 fué inventado por los británicos que malinterpretaron las fotos de los Stugs III Ausf F con su cañón más largo (el L/43) y que los censores denominaron como un nuevo cañón (el L/33)

En Mayo de 1943, Diez fueron retirados del campo de batalla por daños, estos diez StugIII F/8 fueron convertidos en tanques lanzallamas armados con un lanzallamas de 14mm (Flammenwerfer). Estos fueron denominados Sturmgeschutz III (Fl). Desde Junio de 1943 a Enero de 1944 todos los Stug III Fl fueron empleados para adiestramiento en alemania, posteriormente, desde Enero a Abril de 1944, todos fueron rearmados con el cañón de 75mm Stuk 40 L/48.

El Ausf G entró en produccion en Diciembre de 1942 y se siguió fabricando hasta Marzo/abril de 1945, este fué el más numeroso de los Stugs y se llegaron a fabricar 7893 por Alkett (Altmaerkische Kettenfabrik GmbH) y MIAG (Muehlenbau-und-Industrie AG). El pico de produccion ocurrió en 1944, cuando 4013 del modelo G abandonaron las fábricas. Alkett fabricó alrededor de 5000 de todos los modelos mientras que MIAG comenzó la produccion en Marzo de 1943 y fabricó alrededor de 3000. El total incluye 165 chasis del PzKpfw III Ausf M usado para la fabricacion del Stug III Ausf. G (en 1943) y 173 PzKpfw III Ausf Ms que fueron convertidos al modelo del Stug III G en 1944 (por ambas factorías). El modelo G se produjo en 3 series, los números de chasis: del 76101 al 77550, del 91751 al 94250 y del 95001 a un número desconocido y del 105001 a otro desconocido

El modelo G usó el modelo de habitáculo del F/8, suspension, motor y otros componentes, no obstante la superestructura fué modificada y se amplió, el blindaje lateral se modificó y pasó a tener 30mm a 79º de inclinacion, la parte trasera de la superestructura se dejó a 90º de modo que se aumentaba el habitáculo.

Otros cambios incluian el añadido de la cúpula para el comandante de carro con 7 periscopios (que se podían mover arriba y abajo independientemente) y un hueco para los binoculares en el escudo de la MG. También se incrementaba el blindaje del suelo del tanque, pero las mayores modificaciones fué en la cúpula y trampilla del artillero de la MG. En cuanto al blindaje se incrementó desde los 50mm frontales de los primeros modelos a los 80mm frontales con una plancha adicional de 30mm.

Durante la produccion del modelo G se hicieron varias modificaciones. Como la MG coaxial a principios de 1944, la instalacion de Nahverteidigungswaffe (arma de defensa de 90mm NbK 39) o un sistema de control remoto (Rundum Feuer), a principios de verano de 1944. Adicionalmente los vehículos fabricados desde Enero de 1943 tenían ventiladores para refrescar el habitáculo, montado en la parte trasera de la superestructura, en vez de en el suelo de este. Se desarrollaron dos "manteletes" para la proteccion del artillero de la MG, uno era un "gun mantlet" (sólo cubría al artillero por el frontal), y otro fué una estructura en forma de caja que alojaba al artillero cuando disparaba. Este sistema hacía que la MG sólo fuviese un angulo de disparo de 45º hacia cada lado, pero el artillero estaba protegido contra los disparos enemigos

Los Modelos de Stug III F, F/8 y G se denominaron Stug40 ya que todos solían montar el cañón de 75mm "largo" StuK40. El rol principal que tomaron fué el de cazacarros, en vez de cañones de asalto.

El 1 de Agosto de 1940 estaba planeado convertir 12 (Rundum Feuer) en armas de asalto sumergibles, para la invasion de inglaterra (operación Sealion ó Leon Marino), pero nunca se llevó a cabo.

StugIII Ausf. F/8 En el Sur de Europa

El diseño interno y externo de los distintos modelos de Sturmgeschutz III iba cambiando, y en todos era apreciable las diferencias, no obstante el diseño principal se mantuvo, al igual que la dotacion, esta constaba de 4 miembros, Comandante de carro, artillero, cargador (este también tenía el rol de operador de radio) y piloto.

Una práctica muy común entre las dotaciones de los tanques era la de añadir una plancha de blindaje o seccion de cadenas a la parte frontal donde el piloto tenía su posicion, también se solía añadir a la parte inferior de su posicion, multiplicando la proteccion inferior. A partir de mediados de 1943 los Stugs empezaron a ser equipados con Schurzen (planchas adicionales para evitar en la medida de lo posible los daños de los proyectiles de fragmentacion), cuando se enviaban modelos anteriores a esta época, para reparaciones mayores además de añadirle nuevos cañones más potentes, también se le añadían estas planchas de blindaje.

Stug IIIG equipado con el cañón del Stug IIIF/8 y Schurzen "casero"

Los modelos fabricados desde septiembre del 43 hasta septiembre del 44 se les aplicaba el Zimmerit (pasta que evitaba que el tanque fuese magnético, de manera que las minas magnéticas no se "pegaban" al tanque). También era común ver el Zimmerit aplicado en el propio campo de batalla, aunque el intento de los tanquistas por evitar estas minas magnéticas llegó a idear ingenios curiosos, como el hecho de hacer estructuras para sujetar troncos de arbol y además de añadir blindaje al carro también conseguian que el tanque no fuese magnético.

Variantes	Periodo de Produccion	fabricados
Ausf A	Enero-Mayo 1940	30
Ausf B	Junio 1940 - Mayo 1941	320
Ausf C	Mayo - Septiembre 1941	50
Ausf D	Mayo - Septiembre 1941	150
Ausf E	Septiembre 1941 - Marzo 1942	272
Ausf F	Marzo – Septiembre 1942	359 + 1 prototipo
Ausf F/8	Septiembre - Diciembre 1942	334
Ausf G	Diciembre 1942 - Marzo 1945	7720 + 173 adaptados

Armamento según Modelo

Sturmgeschütz III - Sd.Kfz. 142
- Ausf A - 75mm StuK 37 L/24
- Ausf B - 75mm StuK 37 L/24
- Sturminfanteriegeschütz 33 Ausf B - 150mm sIG33 L/11
- Ausf C - 75mm StuK 37 L/24
- Ausf D - 75mm StuK 37 L/24
- Ausf E - 75mm StuK 37 L/24
- Sturminfanteriegeschütz 33 Ausf E - 150mm sIG33 L/11

Sturmgeschütz III (40) - Sd.Kfz. 142/1
- Ausf F - 75mm StuK 40 L/43 and L/48
- (10.5cm) Sturmhaubitze 42 Ausf F / Sd.Kfz. 142/2 - 105mm StuH 42 L/28
- Ausf F/8 - 75mm StuK 40 L/43 and L/48
- Sturminfanteriegeschütz 33 Ausf F/8 - 150mm sIG33 L/11
- Ausf G "Fruhe" - 75mm StuK L/48
- Ausf G "Spat" - 75mm StuK L/48
- (10.5cm) Sturmhaubitze 42 Ausf G / Sd.Kfz. 142/2 - 105mm StuH 42 L/28

Sturmgeschütz IV - Sd.Kfz. 167
- Sturmgeschütz IV - 75mm StuK 40 L/48

El Sturm-Infanteriegeschutz 33 era un cañón de asalto denominado " heavy infantry gun carrier", diseñado y producido por Alkett desde Diciembre de 1941 a Octubre de 1942. Se fabricaron un total de 24 s.I.G.33 auf Fgst. Pz.Kpfw.III (Sfl.). La base del diseño fué el chasis del Stug III Ausf. B. Este carro fué equipado con un 150mm L/11.4 "heavy infantry gun". El espacio para el almacenamiento de municion permitía sólo 30 proyectiles de 150mm y 600 balas para la MG34.

Los Stug33 eran manejados por 5 miembros y fué usado exclusivamente en el frente del este. 12 de los 24 Stug33 se usaron en la lucha en Stalingrado encuadrados en el Sturmgeschutz Abteilung 177 y 244. Todos fueron destruidos o capturados. Los otros 12 fueron usado por el Sturm-Infanteriegeschutz-Batterie Lehr Battalion XVII (batallón de entrenamiento) y posteriormente se asignaron a la 23rd division panzer.

Los primeros Sturmhaubitze 42 (Sd. Kfz. 142/2).

En Octubre de 1942 el Sturmhaubitze 42 se fabrica por primera vez en las factorias Alkett, el diseño estaba basado en el chasis del StugIII F y F/8, y artillado por un howitzer de 105mm StuH 42 L/28 (L/30). Desde 1943 el StuH42 era montado sobre el chasis del StugIII G. Desde Octubre de 1942 a Febrero de 1945 fueron fabricados 1212 Sturmhaubitze armados con 10.5 cm. El principal papel del Sturmhaubitze 42 Ausf G fué el apoyo a los Stug IIIs y a la infantería

Entre 1944 y 1945 un pequeño número de Stug IIIG fueron adaptados como "Munitionpanzer" ("ammo carriers" ó transportes de municion) con una capacidad de unos 75 proyectiles de 105mm. Se eliminó el cañon se cubrió el hueco de este con una plancha de blindaje, se les denominó: Munitionspanzer auf Fahrgestell Sturmgeschutz III Ausf G ó Munitionpanzer Sturmgeschutz III Ausf G.

Sturminfanteriegeschütz 33
de la 9th compañía del 201st Panzer Regiment perteneciente a la 23rd Panzer Division,
cerca del pueblo de Marinowka, Russia, 1943.

En Noviembre de 1944 Krupp presentó un proyecto para modificar el Stug III/IV para armarlos con un cañón de 88mm PaK43/3 L7/1. Pero ni siquiera se llegó ha hace run prototipo.

El Sturmgeschütz IV (Sd.Kfz.167) en la presentacion al Field Marshal Albert Kesselring (Grupo de Ejércitos C), en Italia 1944

En Diciembre de 1943 se diseñó el StugIV (SdKfz 167), la principal modificacion era la superestructura (agrandando el compartimento del conductor), el StugIV, montado en el chasis del Pz. IV. Desde Diciembre de 1943 a Marzo de 1945 se montaron 1139 de estos Stugs, montando un cañón de 75mm StuK40 L/48, en un montaje "saukopf" con un mantelete de proteccion en forma de "cono". La tripulacion era de 4 hombres. Mayoritariamente se usó en compañías de las divisiones de infantería, con muy pocas excepciones. Algunas fuentes identifican al Stug IV como SdKfz 163

Se hicieron pruebas para montar en el StugIV el cañón de 75mm L/70, pero nunca terminaron las pruebas para armar al Stug con el cañón del Panther

En la preparacion para la Ofensiva de las Ardenas un número sin determinar de Stugs III Ausf. G fueron convertidos en unos vehículos de extraña apariencia, se suponía que se parecían a vehículos americanos, Todos encuadrados en la Brigada Panzer 150, también se adaptaron panthers (PzKpfw V Panther Ausf G) para que tuviesen apariencia de M10s americanos.

Stug III Ausf F/8

El cañon autopropulsado Sturmgeschutz también se exportó a los aliados alemanes, Rumanía recibió 118 Ausf F/8 y G, Bulgaria 55 Ausf G, Hungría 40 Ausf G, Italia 5 Ausf G, España 10 Aus F/8 y G y Finlandia 59 Ausf G. El Stug G fue concocido en el ejército Rumano como TAS-T-III (Tun•de"asalt T-III) y lo mantuvieron en servicio para principios de los años 50. En Bulgaria el Stug Ausf G era conocido como SO-75

Durante la Guerra, Croacia,Suiza, Portugal, Turquía y Suecia estuvieron interesadas en comprar el Stug III(40) y el StuH42, pero nunca se llegó a un acuerdo final.

Stug III Ausf G

Una vez que la Guerra terminó 28 Stug III Ausf G fueron enviados a España y Rumanía, y se mantuvieron en servicio hasta 1967. Algunos fueron capturados por los Israelíes y al menos uno llegó al museo de las fuerzas armadas en Latrun.

Algunos Stug III Ausf G fueron usados por Noruega, junto a los Pz. III. Un pequeño número se usaron en Checoslovaquia y Yugoslavia.

Stug III Ausf Gs En el ejército Finlandés - "Sturmi"

Este Stug muestra todas las modificaciones típicas del ejército finlandés

En 1943 Finlandia compró 30 Stug III Ausf. G (el primero diseño del modelo G) y en verano de 1944 otros 29. Los Stugs Finlandeses recibieron la marca táctica "Ps 531" (Panssarivaunu – vehículos acorazado) seguido del número del vehículo, por ejemplo "Ps531-19. La dotacion para los 30 primeros tanques finlandeses fué entrenada en Alemania

Las primeras modificaciones que el ejército finlandés hizo sobre sus Stugs fué durante las batallas de 1944, la modificacion más genérica es la de añadir 3 troncos de arbol a la estructura lateral. También se reforzó el montaje externo del cañón con cemento, se le soldaron trozos de cadena por todo el frontal del vehículo, la MG34 alemana se substituyó por una 7.62 soviética. Todo esto hizo al Stug Finlandés mucho más duro que su hermano alemán.

StugIII G del ejército finlandés.

(la "caja" del lateral es para abergar un rodamiento de repuesto)

El total de carros destruidos por los Stugs finlandeses ascendió a 87 perdiendo sólo 8. El record de un sólo Stug es de 11 tanques destruidos, esto lo hizo el carro "Ps531-10", mandado por el sargento mayor Brotell, y el artillero Olli Soimala, Este carro está restaurado y se localiza en las puertas de uno de los cuarteles de la brigada acorazada en Parola, cerca de los barracones de la primera compañía acorazada.

Comparativa entre el Modelo A y el G

Modelo	**Ausf A**	**Ausf G**
Peso	19600kg	23900kg
Dotacion	4 hombres	4 hombres
motor	Maybach HL 120 TR / 12-cylinder / 300hp	Maybach HL 120 TRM / 12-cylinder / 300hp
velocidad	40km/h	40km/h
Alcance	carretera: 160km	carretera: 155km
longitud	5.38m	6.77m
Anchura	2.92m	2.95m
Altura	1.95m	2.16m
Armamento	75mm StuK 37 L/24	75mm StuK 40 L/48 2 x 7.92mm MG 34 or MG42
Municion	44 proyectiles de 75mm	54 proyectiles de 75mm y 600 balas de 7.92mm
Blindale (mm/ angulo):	Front supes: 50/10 frontal Hull: 50/21 lat. supes: 30/0 + 9/30 lateral Hull: 30/0 tras supes.: 30/30 trasera Hull: 30/30 + 10 Sup/Infr supes: 11/78-90 & 17/85 Sup/inf Hull: 16/90	Front supes: 50+30 ó 80/10 frontal Hull: 50+30 ó 80/21 lat. supes: 30/11 lateral Hull: 30/0 tras supes.: 30/0 trasera Hull: 50/10 Sup/Infr supes: 11-11/75-90 Sup/inf Hull: 16/90

AUFKLÄRUNG

(RECONOCIMIENTO) - UNA BREVE VISION

Por: Álvaro López

Durante los años '30 Heinz Guderain se dedicó a perfeccionar las ideas de J.F.C. Fuller, estos conceptos sobre la maniobravilidad y movilidad de todos los tipos de tropa fueron recogidos por Guderain para dar respuesta a los problemas de la Wehrmacht , limitado el ejército a 100.000 hombres, el concepto principal era “hacer más con menos”. Una de las ideas a las que Guderain prestó más atencion fué el desarrollo de una fuerza de reconocimiento: unidades que fuesen capaces de una penetracion rápida en las líneas enemigas, evitando entrar en combate (si era posible), pero esta fuerza debería estar lo suficientemente bien armada para poder hacer frente a casi todo tipo de enemigo, con posibilidad de romper las líneas o mantener una posicion, el tiempo necesario para que el cuerpo principal de la fuerza atacante pudiese llegar a reforzarlos. Estas fuerzas se denominaron Panzeraufklärungs o literalmente Unidad de reconocimiento acorazado.

“Los primeros vehículos no pasaban de ser meros automóviles blindados”

Guderain acuñó una frase “no le hagas cosquillas con la mano, golpeale con el puño”. Para poder llevar a cabo este proyecto en 1929 el ejército alemán comenzó el diseño de unos vehículos acorazados, estos debían ser veloces, ligeros, pero adicionalmente debían tener un blindaje que pudiese soportar impactos directos de armas ligeras. En 1935, con Hitler en el poder, se dió luz verde al proyecto para un desarrollo completo. El primer modelo tenía sólo 4 ruedas y no poseía torreta, lo que hacía al vehículo ser poco más que un coche con algo de blindaje y al no tener torreta limitaba mucho el arco de disparo, no obstante los planes eran desarrollar vehículos de 6 y 8 ruedas y con toreta, que demostraron ser muy superiores a los anteriores.

SdKfz 231

Muchos de estos diseños de preguerra fueron testeados en la union soviética, donde, a cambio de la tecnología, la Wehrmacht era capaz de desplegar y perfeccionar las tácticas de combate.

La composicion típica de una unidad de reconocimiento acorazada era 1 ó 2 compañías formadas por varios Sd.Kfz, 2 compañías de Panzergrenadiers, montadas en los halftracks 251 ó 250, una “heavy company”, que la formaban una combinacion de cañones antitanque, y artillería (ligera) y una compañía de ingenieros. Algunas compañías de reconocimiento estaban equipadas con transportes no acorazados, en este caso en vez de PanzerAufklarung se denominaban Aufklarung, no obstante todas ellas disponían de tropas en motocicleta y vehículos equipados con radio (Funk)

Sd Kfz 251/6 Ausf A, del Generaloberst Heinz Guderian

Estas unidades solían desplegarse delante de las divisiones panzer, para buscar los puntos débiles en las líneas de defensa enemigas. Con una velocidad media de 80 km/h podían moverse con y entre los tanques

schwerer Panzerspähwagen (7,5 cm Pak 40) (Sd.Kfz.234/4)

.

Muchos de los vehículos de transporte y reconocimiento Sd.Kfz podían conducirse también marcha atrás, sin necesidad de dar la vuelta, ya que estos vehículos poseían dos posiciones para conductor uno en cada extremo del vehículo (cualquier miembro de la dotacion podía hacerse

SdKfz 222 en el norte de Africa

cargo de los mandos), este sistema permitía una retirada mucho más rápida. Algnos vehículos eran equipados con radio obteniendo el rol de vehículos de comunicación, además de tener que llevar a cabo el resto de las acciones. De esta forma la informacion recogida por estos vehículos llegaba rápidamente al mando operacional. Las tropas de reconocimiento eran, literalmente, los ojos y oidos de las divisiones, lo que diferenciaba, en ciertas ocasiones, el que la mision llegase a buen puerto.

SdKfz 233 en Túnez

ULTIMÁTUM DEL HQ SOVIÉTICO AL EJÉRCITO ALEMÁN SITIADO EN STALINGRADO

Traduccionr: Álvaro López

Fuente: *www.battlefield.ru*

El 8 de Enero de 1943, una representacion de los ejércitos soviéticos que rodeaban al ejército de Friedrich Von Paulus formada por dos soldados y un comisario, se acercaron a las líneas alemanas enarbolando una bandera blanca, pidiendo parlamento, la nota no le fué entregada en mano por las tropas soviéticas,si no que les vendaron los ojos y les llevaron a un bunker donde le entregaron la carta a un subalterno del comandante en jefe del VI ejército alemán.

Al comandante en jefe del sexto ejército alemán, Coronel-General Paulus, o su representante y a todos los oficiales y hombres de las unidades alemanas sitiadas en Stalingrado

8 de Enero de 1943

El Sexto ejército y todas las fuerzas que fueron enviadas en su ayuda fueron sitiadas y rodeadas el 23 de Noviembre de 1942. Los soldados del Ejército Rojo han rodeado al ejército alemán con un cerco infranqueable. Todos los intentos de rescate por parte de fuerzas alemanas desde el sur o desde el suroeste han sido rechazadas por el Ejercito Rojo, y las fuerzas que no han sido destruidas se están retirando hacia Rostov.

La flota aérea de transporte, los cuales traían víveres, municiones y combustible ha sido destruida por las fuerzas del Ejército Rojo, y forzando a las dotaciones de tierra a abandonar los aeródromos, haciendo que la distancia a recorrer hasta las tropas sitiadas sea mayor. A esto hay que añadir que las tropas de aire y tierra alemanas están sufriendo cuantiosas bajas por parte de la fuerza aérea Rusa. La ayuda que estos pueden traer a las tropas sitiadas Rápidamente se desvanece, la situación de sus tropas es desesperada. Están sufriendo hambre, enfermedades y un frío extremo. El cruel invierno ruso pronto llegará a su apogeo. Las heladas, los vientos helados y ventiscas pronto serán realidad. Sus soldados no están equipados con ropas de invierno y las condiciones sanitarias en las que viven son prácticamente inexistentes.

Prisioineros alemanes capturados en las afueras de Stalingrado

Usted, como comandante en jefe y todos sus oficiales, de las fuerzas sitiadas, saben muy bien que la posibilidad de romper el cerco es nula. Su situación es desesperada y carece de esperanzas, y cualquier resistencia no tiene sentido. En vista de la desesperada situación en la que están y para evitar un baño de sangre innecesario, le proponemos que acepte los siguientes términos de su rendicion:

1) Todas las tropas alemanas sitiadas encabezadas por usted mismo deben cesar la resistencia

2) Entregará a aquellas personas que nosotros designaremos a las personas autorizadas, todos los miembros de su ejército, todo material de guerra y todo el equipo en condiciones de uso, será también entregado a nosotros. Garantizamos la seguridad de todos los oficiales y hombres que cesen en su lucha y el retorno a Alemania, una vez que finalice la guerra o a cualquier otro pais que los prisioneros de guerra deseen. Todo el personal que se rinda conservará sus uniformes militares, marcas de rango, medallas y condecoraciones y pertenencias personales y en el caso de rangos superiores podrán conservar sus sables. Todos los oficiales y los soldados que se rindan recibirán inmediatamente raciones de comida. Todos aquellos que estén heridos recibirán cuidados médicos inmediatos

GeneralFieldMarshall Von Paulus, tras su rendicion en Stalingrado

Su respuesta deberá ser entregada antes de las diez en punto (hora de Moscú) del día 9 de Enero de 1943. Esta debe ser llevada por su representante personal, que debe viajar en un coche enarbolando una bandera blanca por la carretera que une Konniy y la estacion de Kotluban. Su representante se encontrará con una comision autorizada de oficiales rusos en el distrito B, a 500 metros sur-este del apartadero 564 a las 10 de la mañana del nueve de Enero de 1943. Si declinase nuestra oferta debe saber que las fuerzas del ejército rojo y las fuerzas aéreas soviéticas recibirán la orden de eliminar las tropas sitiadas. La responsabilidad, si esto llegase a ocurrir, será sólo suya

Representante del Mando supremo del Ejército Rojo

Coronel general de Artillería Voronov

Comandante en Jefe de la fuerzas del Frente del Don

Teniente general Rokossovsky

Von Paulus rechazaría esta invitacion a rendirse, no obstante el 30 de Enero del mismo año sería cuando daría la orden de rendicion, el día 28 había recibido un mensaje de parte del Führer, este le aconsejaba el suicidio, ningún FieldMarshall alemán se había rendido anteriormente. Las consecuencias sería unos 500.000 prisioneros (los que se rindieron el 30 de Enero),

Paulus sobrevivió a la guerra y volvió a Alemania en 1952

De los 500.000 prisioneros, unos 400.000 murieron en los meses siguientes, 25.000 se quedaron en Stalingrado para reconstruirla sobrevivieron algo menos de 10.000. Los 50.000 rusos que se habían pasado a las líneas alemanas y que fueron capturados se les fusiló inmediatamente

¿PORQUE LUCHAMOS?

Discurso del General George S. Patoon

Una de las figuras más polémicas e la segunda guerra mundial , el General George S. Patton, tuvo continuos enfrentamientos con sus superiores y aliados, una personalidad egocéntrica, machista y racista. No obstante no se le puede negar que fuese un genio en la guerra de blindados y que sus discursos, aunque nada oportunos y cargados de polémicas declaraciones ,sabían ganarse a sus soldados e inspirar la confianza en la victoria. Muchas películas han reflejado esta personalidad.

¿Porque Luchamos?

"Hombres, todo eso que dicen por ahí de que América quiere salir de la guerra, que no quiere luchar, todo eso es un montón de basura. A los americanos tradicionalmente nos encanta luchar. Todos los verdaderos americanos aman la emoción y el tronar de la batalla. Hoy estáis aquí por tres razones. Primero, porque estáis aquí para defender vuestros hogares y vuestros seres queridos. Segundo, estáis aquí por vuestra propia dignidad, porque no querríais estar en ningún otro sitio. Tercero, estáis aquí porque sois hombres de verdad, y a todos los hombres de verdad les encanta luchar. Cuando vosotros, aquí, cada uno de vosotros erais niños, todos admirabais al mejor jugador de canicas, al corredor mas rápido, al boxeador mas duro, a los futbolistas de primera división y a los auténticos jugadores americanos de fútbol. A los americanos nos gustan los ganadores. Los americanos no toleramos a los perdedores. Los americanos desprecian a los cobardes. Los americanos juegan a ganar en todo momento. Yo no daría ni un duro por un hombre que cree que lo importante no es ganar, sino participar. Esta es la razón por la que los americanos nunca han perdido y nunca perderán una guerra , pues la simple idea de perder es odiosa para un americano.

Un ejercito es un equipo. Vive, duerme, come y lucha como un equipo. Todo eso acerca de actos heroicos de los individuos es pura mierda. Los malditos bastardos que escriben esa clase de cosas para el Saturday Evening Post no saben mas de la verdadera lucha bajo el fuego enemigo de lo que saben acerca de fornicar!. ...Todos los héroes de verdad no son personajes de libros de batallas, no. ... Uno de los hombres mas valientes que he visto en mi vida era un camarada subido en un poste de telégrafo en medio de un furioso combate en Túnez. Pare y le pregunte que narices hacia ahí arriba en un momento así. Me respondió, "Estoy arreglando el cable, señor." Yo le pregunte, "No es eso algo peligroso para la salud en este momento?" El respondió, "Si señor, pero el maldito cable tiene que ser reparado." Pregunte otra vez, "Y no te importan esos aviones que ametrallan la carretera?" Y el contestó, "No señor, pero a usted seguro que si le importan!" Ahí lo tienen, el si que era un hombre de verdad. Un soldado de verdad.

Patton y uno de sus peores "enemigos" entre los aliados, Montgomery

No quiero recibir ningún mensaje diciendo, "Estoy manteniendo mis posiciones." Nosotros no mantenemos ninguna maldita cosa. Dejad que los alemanes hagan esas cosas. Nosotros avanzamos constantemente y no estamos interesados en mantenernos agarrados a nada excepto a los cojones del enemigo. Les retorceremos los cojones y no pararemos hasta que no les queden jodidas ganas de combatir. Nuestro plan básico de operaciones es avanzar y seguir avanzando sin importar que tengamos que pasar por encima, por debajo o a través del enemigo. Pasaremos a través de ellos como la mierda por el desagüe!

Hay una gran cosa que vosotros podréis decir después de que acabe esta guerra y estéis de vuelta en casa. Estaréis agradecidos cuando dentro de veinte años estéis sentados delante del fuego, con vuestro nieto sentado en la rodilla y os pregunte que hicisteis en la segunda gran guerra mundial. Estaréis agradecidos porque no tendréis que toser, sentar a vuestro nieto en la otra rodilla y decirle, "Bueno, tu abuelito estuvo cavando mierda en Louisiana." No Señor, vosotros podréis mirarle directamente a los ojos y decir, "Hijo, tu abuelito estuvo viajando con (...) un hijo de la grandísima puta llamado Georgie Patoon!"

General George S. Patoon.

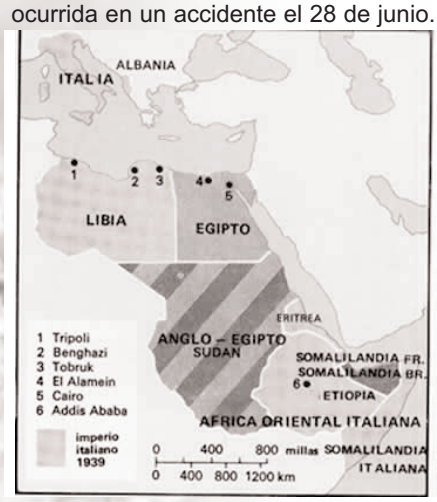
NORTE DE ÁFRICA: OFENSIVA ITALIANA

Fuente: www.*exordio.com*

Un día en la Plaza Venecia de Roma, un encendido discurso de Mussolini es interrumpido constantemente por una delirante multitud que gritaba: ¡Guerra! ¡Guerra! Es el 10 de junio de 1940, día en que Il Duce declara la guerra a Francia e Inglaterra.

7 de setiembre de 1940

Para Italia, después de invadir Francia, el norte de África era un escenario que no podía ser dejado de lado. Pero, las fuerzas italianas apenas comienzan a preparar la ofensiva el 7 de septiembre de ese año, cuando Mussolini ordenó al Mariscal Graziani, reemplazante del Mariscal Italo Balbo, comandante del Regio Essercito Italiano en Libia, que empezase una ofensiva por tierra contra Egipto. Graziani, poco experimentado en la guerra, se resiste argumentando no estar preparado. Mussolini pierde la paciencia y le ordena atacar inmediatamente, so pena de ser destituido. Mussolini lamenta la muerte de Balbo, un verdadero héroe nacional, ocurrida en un accidente el 28 de junio.



Las fuerzas italianas

Graziani contaba con 3 divisiones de infantería, 2 divisiones de Camisas Negras y un Grupo Móvil con media centena de tanques al mando del General Maletti. La moral era alta, luego de los triunfos en Abisinia y de la reciente invasión de Francia y firma del armisticio. Pero las fuerzas estaban mal equipadas y los mandos no eran de lo mejor, empezando por el propio Mariscal Graziani. A la larga, todo eso mermó la moral de unas tropas que, luego de los efímeros éxitos coloniales, pocas ganas tenían de pelear esa guerra en el desierto. Ya no se trataba de una guerra contra nativos africanos, sino de enfrentar a la Mancomunidad Británica cuyos mandos y núcleo principal de las fuerzas que las constituían, eran soldados profesionales, con gran experiencia militar en varias partes del mundo.

13 de setiembre de 1940

La ofensiva comenzó el 13 de septiembre, fijándose como primer objetivo al débilmente defendido Sollun, situado a menos de 10 km de la frontera entre Libia y Egipto. Un par de días después, Graziani captura el puerto de Sidi el-Barrani. Las fuerzas de Graziani no pudieron seguir adelante, porque estaban muy limitados en abastecimientos, puesto que la armada británica, desbarató las rutas de aprovisionamiento, por aire, atacando a Bengazi, Sollum, Bardia y al mismo Sidi el-Barrani. En el mar, la fuerza submarina británica no logró grandes resultados, debido a que los barcos italianos navegaban en aguas poco profundas y muy pegados a tierra. Por otra parte, el destacamento aéreo de la RAF en la vecina Malta, era insignificante y poco podía hacer estando tan cerca de las bases aéreas italianas. En esos primeros días de lucha, no hubo ninguna batalla significativa, pues el número de las fuerzas italianas sobrepasaba largamente a las defensas británicas.

Tropas italianas arrian la bandera británica en Sidi Barrani

Operación Compass

El comandante supremo británico en Egipto, General Sir Archibald Wavell, prepara la Operación Compass, al mando del General Connors, quien cuenta con la 4ta División de Infanteria hindú y la 7ma División Blindada británica.

El 9 de diciembre de 1940, los británicos lanzan el ataque. En rápido desplazamiento ocupan el campo Nibeiwa, la fuerza de tanques arremete contra Sidi el-Barrani tomando por sorpresa al grupo del General Maletti. Las fuerzas británicas pelean con lo mejor de sus fuerzas blindadas, el tanque Matilda, equipado con un cañón de 40mm, contra los tanques M11/39 italianos con un cañón de 37mm y ligero blindaje. El violento ataque arrolló las líneas italianas. Los blindados M11/39 son diezmados y la artillería italiana de 75mm apenas logra averiar a 22, al no contar con proyectiles perforantes. Dos docenas de tanques italianos fueron capturados. Wavell detiene la ofensiva y retira a la división hindú, enviándola a Sudan, donde amenazan las fuerzas del Duque D'Aosta, perdiendo así la opertunidad de derrotar completamente al General Graziani.

15 de diciembre de 1940

Hasta el mes de diciembre los italianos no perdieron buques en la ruta Italia-Libia, ni por ataques de submarinos, ni por aviones, por el contrario, llegaron a desembarcar 602.403 toneladas de abastecimientos en Libia durante aquel año. Mientras Malta no estuviese bien equipada los británicos eran impotentes para interrumpir el tráfico marítimo.

Después de esos primeros meses de guerra, el frente se estabilizó. En Roma, Mussolini probablemente pensó que la guerra en África era apenas un aperitivo para las grandes jornadas que debía vivir el Regio Esercito Italiano. Ante el asombro de Graziani, el 28 de octubre, fuerzas italianas invaden Grecia. Al abrirse ese nuevo frente, se crea una nueva situación no esperada por los mandos militares. Los griegos presentan encarnizada resistencia, reciben ayuda británica y la situación en los Balcanes comienza a comprometerse seriamente.

Refuerzos británicos en Egipto

Ante esos acontecimientos, las fuerzas de Graziani enfrentan serios problemas de abastecimiento, obviamente no por la acción de los británicos, sino porque los Balcanes son la primera prioridad para los mandos italianos. Por otro lado, los británicos que ya estaban actuando en Grecia y otros países de la zona, como Yugoslavia, desde antes de comenzar la guerra, deciden prestar ayuda efectiva a Grecia y por tanto deben actuar rápidamente en África en vista de que los italianos daban muestras de no poder continuar con la ofensiva. Era vital para los británicos, obligar a replegarse a los italianos, para poder sacar fuerzas de Egipto y enviarlas a Grecia.

Repliegue italiano

Mientras eso ocurría, la 7ma División Blindada británica es metida como punta de lanza y corta la carretera de Sidi el-Barrani por el oeste. Por el sur, no resulta tan fácil para los británicos, que se enfrentan a unos 20 cañones apostados en las alturas quienes detienen los carros ligeros del 3º de Húsares. Acude en su ayuda un escuadrón de tanques Cruiser logrando así derrotar a las fuerzas italianas.

Las fuerzas italianas retroceden incluso más allá de la frontera y dejan en el camino 24 mil bajas incluyendo unos 14 mil soldados libios. El saldo para los británicos es de 600 bajas. Los británicos aprendieron la lección que les dieron los Panzers de Guderian: en ese momento, todos los blindados están equipados con radio. Las fuerzas italianas por su parte, sólo intercomunicaban por radio a los jefes de grupo. Se repitió el escenario de Francia, pero al revés.

Incendios en Tobruh. Australianos inspeccionan tanques italianos capturados.

Navidad y Año Nuevo 1941

El Mariscal Graziani repliega sus agotadas fuerzas a Bardia y los británicos mantienen el acoso. Una división australiana refuerza a los británicos, mientras Graziani clama por refuerzos y equipo, sin que haya alguien que pueda satisfacer las demandas. Pasa la Navidad y el Año Nuevo, cuando los británicos tienen ya un Cuerpo de Ejército en África.

3 de enero de 1941

Los británicos comienzan el ataque el día 3 de enero, y Bardia cae en manos australianas el día 6, capturando cerca de 40 mil efectivos italianos con apenas medio millar de bajas. Los italianos se atrincheran en Tobruk. Los australianos inician el ataque el día 21 y en 24 horas vencen a las fuerzas italianas. Unos 25 mil prisioneros más, marchan al cautiverio.

Prisioneros italianos

Repliegue hasta la línea de partida

A fines del mes de enero, las fuerzas italianas se retiran de Babbini y Derna dejando la Cirenaica en manos británicas. El Mariscal Graziani ordena el repliegue de sus tropas a Bengazi. Un mes después las fuerzas italianas se encuentran en Beda Fomm cuando nuevamente son atacados por las fuerzas australianas, que ahora reciben 76 mil soldados más, al estar Gran Bretaña libre de la amenaza de invasión. Se complementan las fuerzas de Wavell con 50 mil efectivos más de Australia y Nueva Zelanda.

Destitución de Graziani

Graziani es sustituido por el General Gariboldi quien ordena al General Bergonzoli hacer lo que sea necesario para detener el avance australiano, que es reforzado con efectivos blindados ingleses.

Artilleria antiaérea italiana

Tanque ligero italiano M11

Bergonzoli arremete contra los mejor equipados británicos y está a punto de romper las líneas aliadas, sin embargo, una vez más, no hay refuerzos y el equipo de reemplazo simplemente no existe. Las exiguas fuerzas italianas dejan centenas de vehículos en el campo y Bergonzoli ordena replegarse y establecer una línea defensiva que finalmente estabiliza el frente. Cirenaica está prácticamente perdida, a menos que ocurra un milagro.

Tanque de Crucero británico observado por tropas australianas

La ayuda alemana

Mussolini, asediado en Grecia y casi derrotado en África, se ve obligado a pedirle ayuda a Hitler, quien acepta, dándose cuenta que Inglaterra puede vencer a Italia y obligarla a volverse contra Alemania. Hitler promete mandarle al recién formado Afrikakorps, que será sólo una unidad de refuerzo operando bajo el mando italiano. Por su puesto que esa no era la idea de su jefe: el General Rommel.

El General Erwin Rommel

NUMERALES ALEMANES - EL SISTEMA DE TRES DÍGITOS

Por: Alvaro López

La numeracion de los tanques alemanes puede resultar confusa pero su sistema es quizás uno de los más fáciles de comprender una vez que se conoce lo suficiente, es muy común en FoW poner los numerales a los tanques alemanes, quizás fuesen los único que mantuviesen un sistema de organizacion y que mantuviesen la numeracion de forma clara en sus carros de combate.

El sistema de organizacion es quizás el más eficiente de todos los usados en la segunda guerra mundial. Los alemanes, al contrario que algunos otros ejércitos no usaban sistemas de banderas para reorganizarse, y los mandos de los pelotones debían saber donde y como estaban cada uno de sus carros, con este sistema de numeracion tenían esos datos sin necesidad de salirse del carro para hacer señales.

PzIV en Ucrania, luciendo el número 825, al fondo el resto del peloton

Al principio fueron sólo los pelotones de panzers los que los usaban, esto luego se extendió a todos los vehículos blindados. Las unidades de Stugs lo empezaron a usar en el 42 y las unidades de panzergrenadiers a partir del 44, al igual que los escuadrones de reconocimiento.

El sistema de res dígitos identificaba de la siguiente forma al tanque: 1º dígito=compañía, 2º dígito= pelotón, 3º dígito=posicion del vehículo en el pelotón.De este modo el carro:

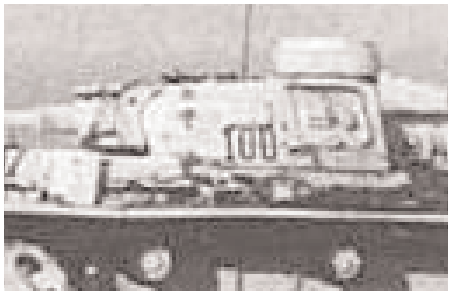
Pertenecería a la compañía 2, pelotón 2 y dentro de este pelotón tendría la posicion 3.

Una division panzer normalmente estaba formada por dos batallones cada uno de estos contenía 4 compañías cque eran numeradas consecutivamente del 1 al 8.

Cualquier compañía que se añadiese a la division simplemente seguía la numeracion que le tocase. La mayoría de las compañías consistían en un mando (HQ) y de 3 a 4 pelotones y cada pelotón podía tener hasta 5 vehículos.

Los mandos de regimiento y los Staffs usaban un número precedido de las siglas “R0” el numeral completo podía ser o bien R00 o R01 para el mando de regimiento y R01 ó R02 para si ayudante

El mando de batallón usaba el número romano que identificaba su batallón (I ó II) y el 00 ó 01 para el mando de batallón y el 01 ó 02 para el segundo al mando.



En deifnitiva, era un sistema bastante simple de descifrar, y algunas divisiones crearon sus propias variaciones para confundir al enemigo, ya que los identificativos de los vehículos de mando hacían que estos fuesen el objetivo prioritario de los cañones antitanques aliados.

HQ 1st Company	100 y 101 (ó 101 y 102)
Primer peloton	111 (comandante de Peloton), 112, 113, 114 y115
Segundo Pelotón	121 (comandante de pelotón) 122, 123, 124 y 125
Tercer Pelotón	131 (comandante de peloton) 132, 133, 134, y 135
HQ 5th Compañía	**500 y 501 (ó 501 y 502)**
Primer peloton	511 (comandante de peloton), 512, 513, 514 y 515
Segundo Pelotón	521 (comadante de peloton) 522, 523, 524 y 525
Tercer Pelotón	531 (comandante de pelotón), 532, 533, 534 y 535

Estas variaciones iban desde el uso de un sólo dígito, o dos de ellos, de esta manera era más dificil identificar a los mandos. Estos ejemplos se ven sobre todo en las divisiones panzer del DAK (Deutches Afrika Korps), la 15 PzDiv. usaba un sistema de numeracion de un sólo dígito, este único dígito era el de su posicion en la compañía. La 21 PzDiv. usaba el sistema de dos dígitos, mediante el cual identificaban al carro y a la compañía a la que pertenecía. Siempre ambos sistemas basándose en el original

Panzer número dos de la 15 PzDiv. Sirviendo como covertura a tropas británicas

Variaciones en el sistema

Debido al que el enemigo buscaba con asiduidad los vehículos de mando, fácilmente identificable por los numerales , algunos mandos buscaron la forma de engañar a estos tiradores, uno de estos sistemas fué usar los numerales de compañías inexistentes en su batallón para la numeracion de los tanques de mando, por ejemplo si el regimiento tenía 8 compañías, usaban el 900 y el 901 en vez del 000 y el 001

Algunas veces, compañías muy grandes hicieron algunas variaciones, como la 12th SS "Hitler Jugend", Estos numeraron sus tanques a partir del 5, de esta forma el vehículo del comandante de pelotón de la primera compañía del primer pelotón en vez de tener el "standard" 111 tenía el 115, y los demás se numeraban a partir de este (116, 117, 118 y 119)

Las unidades de granaderos panzer usaban el mismo sistema para sus half-tracks (semiorugas). Pero hasta Julio de 1944 no se hizo oficial el sistema (aunque estaba permitido), en algunos casos también esto llegaba a tener repercusiones en el sistema, ya que en ciertos casos había unidades que estaban formadas por más de nueve compañías, en este caso se podían ver semiorugas con numeraciones de 4 dígitos. En este caso se deben tratar los dos primeros como si fuesen uno sólo

En la misma línea, las divisiones SS involucradas en la lucha en Kursk teniendo hasta 13 compañías de Panzers en sus regimientos, y cada una teniendo al menos una compañía de Tigers incluidas en estas, pero numeradas de forma diferente. Por ejemplo, la 1ª division SS Leibstandarte "Adolf Hitler" (o LAH) usaba la decimotercera compañía para sus tigers y numeraban a estos de la siguiente forma: 1301 y 1302 para los comandantes de compañía y el primer pelotón se numeraba como 1311, 1312, 1313 etc...

La 2ª division SS " Das Reich" usaba un sistema diferente, nombrando a sus tigers con una S delante (la S de Schwerer o tanque pesado) y por lo tanto la numeracion de estos era S11, S12, S13, etc...

Las unidades de Stugs o Sturmgeschutze estaban bajo el control de la artilería y comenzaron la segunda guerra mundial teniendo numeracion propia para cada vehículo, este sistema era (normalmente) una letra y un número, denominando la batería y la posicion del carro dentro de esta

batería, no obstante también era común ver estos carros o bien numerándose solamente con la letra de la batería o bien el número de posicion al que pertenecían dentro de una batería. Finalmente en 1942, las baterías de Stugs que formaban regimientos independientes ó Abteilungen (los que

normalmente no estaban asignados a una division Panzer o de PanzerGrenadiers) comenzaron a usar el sistema de tres dígitos.

El sistema de tres dígitos se aplicaba tambien a las unidades de Panzerjager equipados con vehículos Marder y/o Nashrorn.

Colores

Al principio de la guerra los numerales se pintaban en blanco sobre un fondo negro romboidal. Pero este sistema hacia que los numerales se viesen demasiado bien, y los aliados sabian perfectamente donde estaba cada carro y cual era el mando(al igual que las estrellas blancas en los vehiculos aliados), y servian perfectamente de diana para los artilleros enemigos De manera que se desarrollaron unos sistemas de numeracion de baja visibilidad, de forma que los mandos pudiesen identificar sus carros, pero no fuesen tan visibles para sus enemigos.

Los sistemas mas comunes se listan a continuacion

Un claro ejemplo de uno de los sistemas de baja visibilidad, pintado sobre la torreta de un PzIV

OPERACION STUDENT - ALEMANES CONTRA ITALIANOS

Por: Enrique Ballesteros

Von der Heydte como jefe de Estado Mayor de la 2ª FJD es el encargado de ejecutar la misión. Con elementos de sus batallones paracaidistas captura al comandante italiano de la División de Costa que rodea el aeropuerto de Pratica di Mare. Los soldados italianos privados de su mando se rinden en masa. El único foco de resistencia es Monterotondo, situado a 30 Km. Al Nordeste de Roma y sede del Estado Mayor del Ejército Italiano.

A principios de septiembre de 1943 los Aliados desembarcan en el Sur de Italia. El 8 de septiembre de 1943 Badoglio anuncia por radio la Capitulación de Italia. El 9 de septiembre los alemanes ponen en marcha la Operación Student. Entrar en Roma, restaurar el orden, desarmar a las tropas italianas y ocupar toda la ciudad. Para comprender la dificultad de la misión, debemos precisar que los italianos tenían estacionados en Roma y sus alrededores tres Cuerpos de Ejército. Estos son:

CORPO D'ARMATA MOTOCORAZZATO(CAM) Gen. Giacomo Carboni

135a DIV. CORAZZATA DI CAVALLERIA ARIETE II (Generale Raffaele Cadorna) dislocato a nord di Roma, lago di Bracciano a fronte della 3a panzergrenadiere.

134a o 136a DIV. -CORAZ-. LEGIONARIA CENTAURO (la ex 1a CCNN M) dislocata a Tivoli Lunghezza Sud Est Roma (mancava il 18° Rec Bersaglieri sui treni fra Firenze e Roma e quelli che erano arrivati erano già distaccati all'Ariete)

PIAVE DIV. FANTERIA MOTORIZZATA (57°-58°-X batt cc-20° art + compagnia moto bersaglieri). dislocata a Grottarossa Montesacro Monterotondo

GRANATIERI DI SARDEGNA (1°-2°-13°art. 221 cc XXI Batt. mortai) dislocata sull'aurelia collatina

1° ARTICELERE EUGENIO DI SAVOIA XI° Raggr. Genio (COL. LANZA DI MONTEZEMOLO)

Rgt. CARRISTI-(scuola) cp mitraglieri e cc su camionette e smv 47/32, XI btg (bis? o XIX) (31 carri M13)

XVII CORPO D'ARMATA (Velletri)

PIACENZA DIV. (111°-112°-103° btg. mortai-37°artiglieria) dislocazione castelli romani frammischiata ai parà tedeschi di Pratica di mare

LUPI DI TOSCANA DIV. (in arrivo dalla Francia)(77°-78°-30 art) destinazione Furbara Cerveteri

S. MARCO fanteria marina

RE DIV. (in arrivo dalla Croazia)(1°-2°-23° art)

220a COSTIERA DIV.(151°-152° e Genova cavalleria appiedato) dislocazione orbetello neptuno

221a COSTIERA DIV.(4°-8° e Savoia cavalleria appiedato) Dislocazione Nettuno, Circeo, Gaeta, foce Garigliano

10 ° Rgt. ARDITI (111, 122, 123 cp blindo as43) SCUOLE DI ARTIGLIERIA

CORPO D'ARMATA DI ROMA

SASSARI DIV.(151°-152°-XII BATT MORTAI- 34°ART.-CXII GENIO-V GUASTATORI-XII SEMOVENTI)

COMANDI E DEPOSITI DEI SEGUENTI CORPI

REGGIMENTO NEBBIOGENI(CHIMICO) 8° AUTIERI (Cecchignola), 8° GENIO,

GUARDIA DI FINANZA, CARABINIERI (batt. allievi e pastrengo) 81° FANTERIA,

2° BERSAGLIERI (XV batt. del 11° reggimento), 8° E 13° ARTIGLIERIA

GRANATIERI, GENOVA CAVALLERIA (12 ab41 e 18 smv L40), POLIZIA

AFRICA ITALIANA (batt. Gessi L3 lanciafiamme e blindo ab41-as43),

BATTAGLIONE ARABI (italiani rimpatriati dall'africa), XXI GENIO(CENTRO

MARTE comando Sme).

Von der Heydte como jefe de Estado Mayor de la 2ª FJD es el encargado de ejecutar la misión. Con elementos de sus batallones paracaidistas captura al comandante italiano de la División de Costa que rodea el aeropuerto de Pratica di Mare. Los soldados italianos privados de su mando se rinden en masa. A continuación, desde la Via Ostiense progresa en dirección a la capital italiana.

Allí sufre algunos conatos de resistencia pero son derrotados. Para el día 10 de septiembre la mayor parte de la capital italiana está en manos alemanas.

El único foco de resistencia es Monterotondo, situado a 30 Km. Al Nordeste de Roma y sede del Estado Mayor del Ejército Italiano.

Para conquistar dicho foco de resistencia se moviliza al II/FJR 6, que estaba acantonado en Manfredonia como reserva del XI FliegerKorps. El batallón debe saltar sobre Monterotondo, ocupar la fortaleza, sede del Estado Mayor del Ejército Italiano y de paso capturar al Mariscal Pietro Badoglio. Por esas fechas, el batallón está mandado por el Major Walter Gericke.

Consta de 665 hombres y estaba dividido en 4 compañías.

-5º Komp. al mando del Oberleutnant Nitzschke.

-6ª Komp. al mando del Oberleutnant Knaus.

-7ª Komp. al mando del Oberleutnant Thomsen.

-8ª Komp. al mando del Oberleutnant Engelhardt

A las 6,30 h. del 9 de septiembre de 1943 los fallschirmjager del II/FJR 6 son transportados en unos 50 Ju-52 hacia Roma.

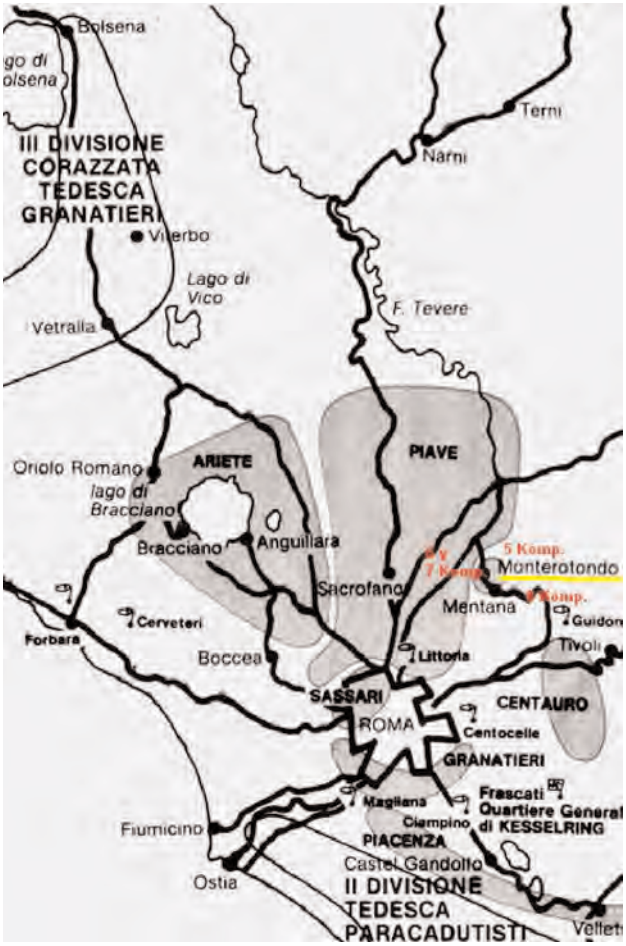
A las 8,25 h. se aproximan a Monterotondo y son recibidos con fuego antiaéreo.

La 5ª Komp. aterriza a 1 Km. al noreste del objetivo

Las 6ª y 7ª Komp. son lanzadas a 4 Km. al Noroeste de Monterotondo, a ambos lados del río Tíber.

La 8º Komp. es lanzada a 1 Km. al Sureste, a ambos lados de la carretera Monterotondo-Mentana .

Las 6ª y 7º Komp. son lanzadas a unos 4 Km. del objetivo. Son recibidos con fuerte fuego antiaéreo. Además muchos paracaidistas caen al otro lado del río Tiber. Deben cruzar el obstáculo fluvial con botes neumáticos y sistemas improvisados. Una vez concentrados se lanzan hacia la fortaleza. En su camino se topan con varios bunker que retrasan el avance.



Interesante mapa donde vemos el aterrizaje de las diversas compañías del II Batallón. Además podemos apreciar la disposición de las distintas divisiones italianas. Las dos divisiones alemanas están una al Norte y la otra al sur de la capital.(Nota: tedesca en italiano significa alemana).

La 8º Komp. aterriza al Sudeste de la fortaleza. Una vez reagrupada se lanza al ataque. En su avance descubre una estación de radio de la Marina Italiana que no había sido identificada. La toman al asalto y son hechos prisioneros 10 oficiales y 200 marineros. A continuación alcanzan la carretera Monterotondo-Mentana. Se produce una breve lucha y consiguen otros cientos de prisioneros, además de vehículos y diverso material. Incluso un cañón de 7,5 es usado contra la fortaleza, pero un calibre tan pequeño no puede hacer nada contra los muros de la fortaleza.

Como dijimos, la 5º Komp. aterriza bajo fuerte fuego antiaéreo. Rápidamente ocupa posiciones enemigas y capturan unos 180 prisioneros. La 1ª sección, que va acompañada de un teniente de transmisiones italiano, se dirige a la fortaleza. En su camino, se encuentra con varios nidos de ametralladoras, que son destruidos sin contemplaciones.

Al llegar a las proximidades del edificio, el teniente italiano enarbola una bandera blanca e invita a sus compañeros a rendirse. Los italianos declinan y se establece un fuerte tiroteo. De momento la punta de lanza de la 5ª Komp. debe de mantener sus posiciones y esperar refuerzos.

Sobre las 15 h. por fin los fallschirmjager van convergiendo y van rodeando la fortaleza. Prosiguen los tiroteos y la negativa italiana a rendirse. Se decide colocar cargas explosivas en una de las entradas. Después de explosionarlas, una bandera blanca ondea en la puerta principal. Los fallschirmjager entran en el edificio. Se produce la rendición y se apresan muchos oficiales italianos.

La Operación “Student” ha sido un éxito, se ha podido capturar al Estado Mayor del Ejército Italiano. No se ha podido arrestar al Mariscal Badoglio, pues había huido hace unos días con la familia real a Brindisi.

En total los alemanes capturan unos 100 oficiales y 2.400 soldados italianos.

El II/FJR 6 sufre durante la operación 52 muertos, 4 desaparecidos y 79 heridos.

Otros datos:

El por qué se utilizó el II/FJR 6 para esta operación, está claro si pensamos que este batallón se formó a partir del antiguo IV/ Sturmmregiment.

El jefe del II/FJR 6, Walter Gericke comenzó la guerra como capitán al mando de la 4ª Komp. del I/FJR 1. Actuó en Dinamarca saltando sobre el vital aeropuerto de la ciudad de Aalborg. Más tarde lucharía en Creta al mando del IV/ Sturmmregiment. Después de la Operación "Student" comanda el FJR 11 de la 4ª FJD. Acabará la guerra como jefe de la 11ª FJD.

Al finalizar la Operación "Student", el 11 de septiembre el II/FJR 6 es transferido a Tívoli. Allí le toca desarmar a la División Blindada "Centauro". La sorpresa de los paracaidistas es cuando descubren que esta división usa armas y material alemán moderno. Hay cañones Flak de 88 cm., tractores semiorugas Kfz12 y 15, Stug III y Pz. III y IV.

Cañón de 88 usado por los italianos de la "Centauro".

Pero, lo que más indignó a los fallschirmjagers fue la existencia de las novísimas ametralladoras MG-42. Por esa época los paracaidistas estaban todavía equipados con la antigua MG-34. No es de extrañar que la mayoría de las MG-42 acabaran como dotación de los fallschirmjager.

Se dice que todas estas armas alemanas fueron un regalo del Führer por el aniversario del Duce.

JUGANDO LA OPERACION STUDENT (CAMPAÑA PARA FOW)

Por: Alvaro López

Para jugar la campaña hay que tener en cuenta varios detalles, lo primero, las listas a usar deben ser, las de los fallschirmjagers del Suplemento “Afrika” y la lista de los italianosdel mismo suplemento. Debemos tener en cuenta que son italianos atacados por alemanes, pero sabiendo que aún no habían recibido equipo aliado.

En ninguna lista, a menos que se especifique, no debe haber ningún tipo de vehículo en ninguno de los bandos.

Los alemanes saltaron o aterrizaron y el equipo que llevaban era equipo ligero, no llevaban ningún tipo de armamento medio ni pesado, por lo tanto además de no poder llevar ningún vehículo o carro tampoco podrán tener “support platoons”

Las compañías de italianos deberán ser organizadas como compañías de infantería: “compagnia Fucilieri”. No podrán tener apoyo de tropas catalogadas como “fearless Veteran” ó “Elite”, excepto los ingenieros del divisional support, denominados “Demoisher platoon”, es decir, excepto por los ingenierosm podrán tener soporte de todos aquellos que sean “artilery” ó “regular”

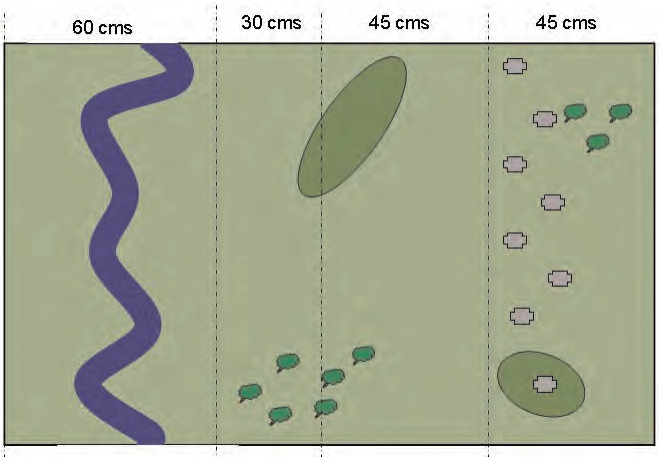
Ninguno de los dos bandos podrán crear sus listas añadiendo apoyo aéreo, ya que en ninguno de los dos casos disfrutaron de él.

El objetivo es jugar 4 partidas y posteriormente una final, las 4 primeras partidas representan las operaciones anteriores llevadas a cabo por cada una de las compañías de fallschirmjagers, y la última representa el ataque combinado de las 4 compañías al fuerte de Monterotondo.

Durante todas las partidas el jugador italiano empieza en posiciones preparadas y “going to ground”.

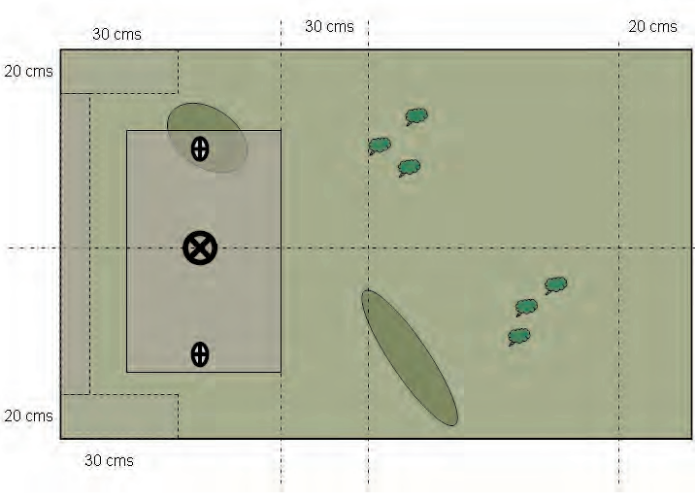
La primera partida representa el “salto” llevado acabo por la 5ª compañía. Esta batalla la representaremos jugando la partida “Death From Above”

En **la segunda partida** representaremos el salto llevado a cabo por la 6ª y 7ª compañía. La partida la puede ganar el alemán bien destruyendo la mitad de los bunkers o bien sacando uno de los pelotones de cada compañía de la mesa. La partida se debe jugar organizando dos compañías (de unos 1000 puntos cada una), una de las compañías se despliega detrás del rio y el otro delante (este último a no más de 30cms. del centro). El rio reduce el movimiento a la mitad y no se puede hacer movimiento doble para atravesarlo, el ancho del mismo será de más de 15 cms. Se dispondrán 4 bunkers italianos (armados con una HMG cada uno) por cada 1000 puntos de fallschirmjagers.



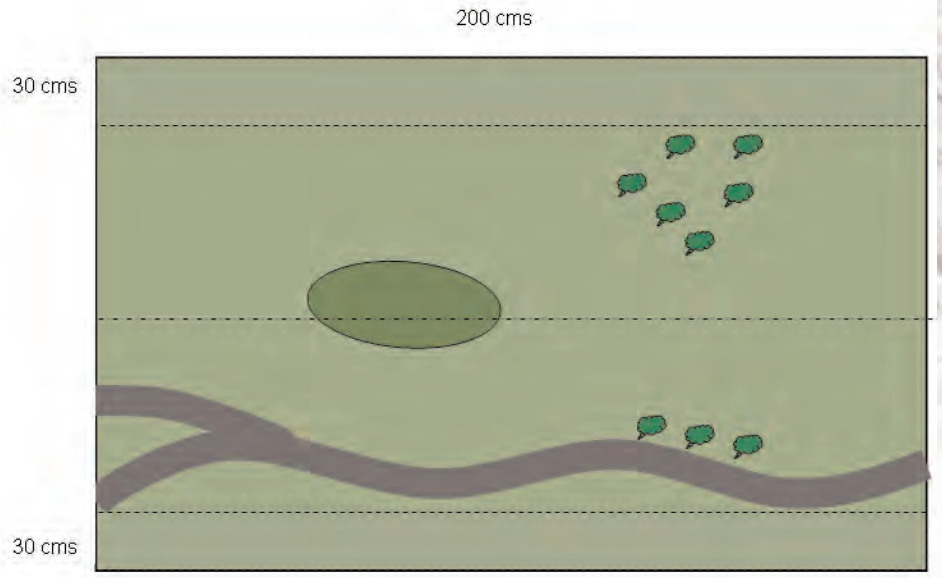
Cada una de las compañías de paracaidistas actua de manera independiente de forma que si alguna de las dos huye del campo de batalla debido a un chequeo de compañía, la otra compañía seguirá actuando de forma normal

La Tercera Partida representa una de las escaramuzas en las que vieron envueltos los paracaidistas de la 8ª compañía, esta es el asalto a la radio de la marina, para esta partida jugaríamos un “Envelopment”, escenario disponible en la web de FlamesOfWar, con algunas modificaciones:



- Se colocarán 3 objetivos, el central es la estacion de radio, los secundarios son uns edificios adicionales.
- El jugador italiano tiene 20 puntos adicionales para equipar la zona de despliegue con fortificaciones , la seccion de alambradas cuestan 2 puntos, la seccion de trincheras 2 puntos y los campos de minas 5 puntos.
- El defensor italiano debe mantener al menos la mitad de sus pelotones en reservas. El resto se despliega en la zona central de la mitad de la mesa, a no menos de 30cms. de cualquiera de los bordes de la mesa ni de la mitad de la mesa, o en “Ambush”
- El atacante puede dejar hasta la mitad de sus pelotones en reservas para el *“ataque por el flanco”*, las restantes se desplegarán a 20cms del borde contrario al despliegue italiano.
- El defensor conseguirá la victoria si mantiene a raya al enemigo, consiguiendo que no haya enemigos (a partir del turno 6) a 40cms. de ninguno de los objetivos ó en su parte de la mesa
- El atacante ganará la partida si al finalizar el turno 8 mantiene uno de los objetivos.
- En caso de que al finalizar el turno 8 el jugador alemán no controle alguno de los objetivos la batalla se considerará empate.
- *“El ataque por el flanco”*.- Las tropas atacantes dejadas en reservas, una vez que entren en el campo de batalla usando las reglas de “delayed reserves”, deberán hacerlo desde el borde de la mesa pudiendo entrar por cualquiera de las dos esquinas laterales, tal y como se indica en el gráfico. A no más de 20 cms de las esquinas por el borde del defensor y a no más de 30cms. de los laterales.
- Las reservas del defensor entrarán por el borde italiano, a no menos de 20 cms. de las esquinas.

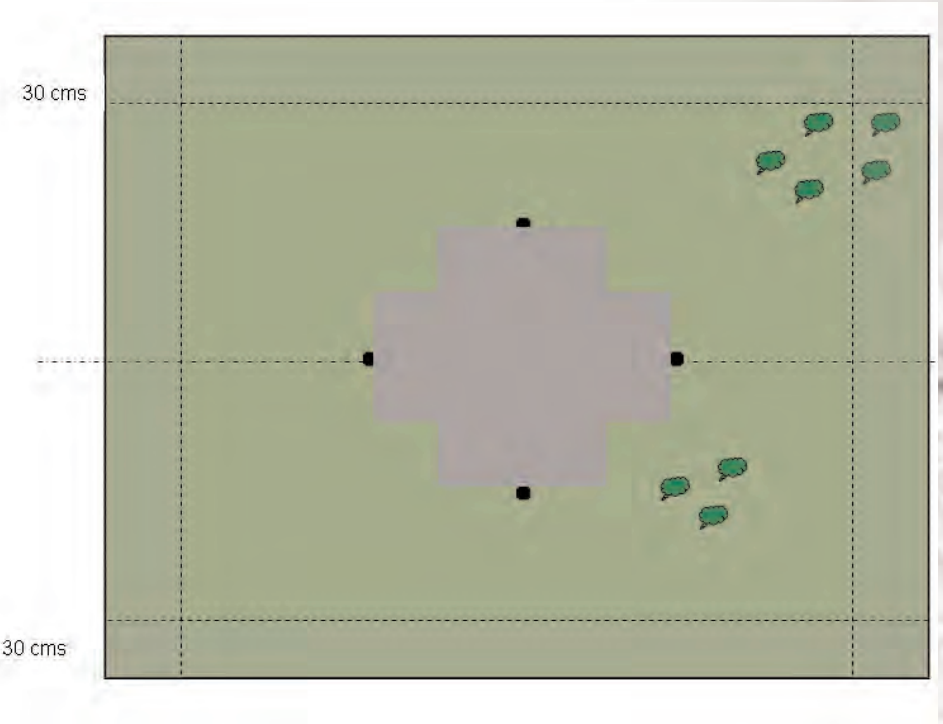
La cuarta partida representa el segundo enfrentamiento de la 8ª compañía, este sólo se llevará a cabo en el caso de que haya ganado el anterior enfrentamiento, si el alemán hubiese conseguido un empate en la anterior partida podrá jugar este escenario con el 50% de los puntos italianos (500 puntos Vs 1000 puntos, por ejemplo). En la mesa habrá que colocar 1 objetivo por cada 500 puntos del defensor (si se jugase a 2000 puntos debería haber 4 objetivos). La partida la gana el jugador atacante cuando consiga uno de los objetivos. Si en el turno 7 el jugador alemán no controla ninguno de los objetivos será el jugador italiano quien gane la partida



La Quinta y última partida lo que representa es el asalto de los paracaidistas alemanes a la fortaleza italiana.

El jugador italiano dispone de 2000 puntos de tropas, para la defensa de la fortaleza, esta fuerza aún estando organizada con las restricciones anteriormente anotadas, serán consideradas como “Elite”, todas se considerarán como si estuviesen atrincheradas, ya que se desplegarían en las almenas y torreones de la fortaleza, es aconsejable poder representar la fortaleza, esta no debería tener más de 25 cms. de altura. Podrán organizarse dos compañías de 1000 puntos en vez de una de 2000.

Las fuerzas alemanas dependerán de las partidas anteriores, por cada partida ganada el jugador organizará una compañía de 1000 puntos. y por cada partida empatada tendrá 500 puntos para organizarla (en este último caso no será necesario seguir las restricciones standard sobre los combat platoons), En el caso de que se haya perdido alguna de las partidas representará el hecho de que las compañías no han conseguido atravesar las defensas y no participará



en la batalla final. Cada una de estas compañías deberá desplegarse en uno de los bordes, a no más de 30 cms. de este, después de que los italianos hayan desplegado.

La partida se jugará en una mesa cuadrada de 150x150 cms.

La fortaleza tiene 4 puertas (representadas por los puntos negros). Los italianos pueden desplegar en toda la fortaleza que tendrá como mucho 40cms de lado.

El objetivo alemán es llegar con un pelotón en contacto con cualquiera de las puertas que representan los objetivos, y mantenerlos en contacto con la puerta durante un turno, del contrario, esto representa el hecho de que los paracaidistas han conseguido poner la carga, al menos una de las peanas en contacto con la puerta no deberá hacer nada durante el turno siguiente al que se coloque en contacto.

La partida finaliza o en el turno 8 o al final del turno siguiente al que uno de los pelotones alemanes llegase al contacto con el objetivo, en este momento se supone que la puerta es abatida por la explosion y los italianos se rinden.

En el caso de que en el turno 8 no se haya conseguido lo anterior será el jugador italiano quien habrá conseguido la victoria

ASALTO CONJUNTO - UN INFORME DE BATALLA

Por: Miguel Venegas (miembro del club de wargames del club Arioc)

Esta es la primera de una serie de informes de batalla que un grupo de jugadores nos ha enviado. El pasado mes de noviembre, un grupo de jugadores de wargames del club Arioch se dispuso a jugar una ambiciosa partida de Flames of war. Todo empezó con la construcción de un enorme tablero. En este informe podemos ver a dos compañías de paracaidistas aliados (Americanos y británicos) luchando por la posesion de un pueblo de Francia.

La disposición del terreno fue de dos mesas de juego, en una de ellas de 240x180 iba a simular un pueblo de la campiña francesa, y una zona de río

A la vez, otro tablero de 240x180 con una enorme playa sobre él iba a ser protagonista del sangriento desembarco (Este informe se presentará en el próximo número).

A continuación se detallan los dos informes de lo ocurrido en las dos partidas, las cuales fueron posibles gracias al grupo de jugadores de miniaturas históricas del club Arioch, citando a Javier, Sebastián, Paco, Juan en la mesa del rio, y a Marco, Juan, David y yo, Miguel en el desembarco.

Un agradecimiento muy especial a Ruth, fotógrafo de EvensReports la cual se metió en el papel de un valiente corresponsal de guerra e inmortalizo dichas batallas.

Y por ultimo, muchas gracias a todos los seguidores de Cargad de parte de los jugadores de Palma de Mallorca.

- Misión jugada: Seize and Hold
- Ejércitos implicados:
- Armoured panzergrenadier company 4000 puntos.
- Air landing British company 2000 puntos.
- Parachute USA company 2000 puntos.

• SECUENCIA DE JUEGO:

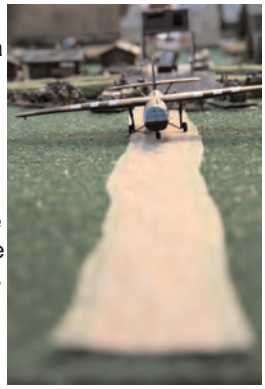
Los 4 objetivos (dos fijos el Puente y el pueblo que quedan después de quitar dos los aliados, están básicamente protegidos por 4 pelotones de panzergranaderos, uno de antiaéreos cuádruples del 20 y uno de SDK lanzallamas. El resto queda en reserva.

Los aliados por su parte sacan los británicos un pelotón de Tetrarch, uno de 17 libras, y uno de ingenieros reales. Los americanos sacan desde principio 3 pelotones de paracaidistas completos.

• TURNO 1:

Las tropas aliadas se mueven hacia los objetivos, el asalto aéreo con planeadores resulta en éxitos parciales, uno de ellos se pierde y no entrará hasta más tarde. En los otros dos casos los pilotos demuestran su pericia y caen junto a los dos de los objetivos, uno de ellos el puente. Se preparan para el asalto. Durante la fase de disparo los Tetrarch eliminan un SDK y una peana de infantería en el puente. En el asalto el primer pelotón de británicos salen de los planeadores con entusiasmo y fiereza, pero los panzergranaderos sorprendentemente los aniquilan en el asalto al puente. Mientras tanto el otro asalto a panzergranaderos en las afueras del pueblo acaba siendo un éxito, consolidando el objetivo y tomando buenas posiciones para la batalla.

Mientras, en el bando del eje llegan de refuerzo un pelotón de panzers IV H, pero se encuentran aislados entre los paracas americanos, zona peligrosa. En el puente los pelotones se preparan se suben a los vehículos las tropas y consiguen dar la voz de alarma en cambio en el pueblo los alemanes en su mayor parte siguen sin darse cuenta de lo que pasa, las tiradas de bailed out i pinned down son nefastas.



En la fase de disparo y asalto la maldita regla de lucha nocturna no permite disparar a nada.

• TURNO 2 :

Las reservas aliadas comienzan a llegar, un pelotón de ingenieros paracaidistas británicos y uno de 37 antitanque americano. En la fase de movimiento los paracas se siguen acercando a los objetivos. Los disparos otra vez se encuentran muy limitados por la oscuridad, únicamente un 17 libras hace un bailed out a un Panzer IV H. En la fase de asalto en un objetivo cerca del puente los panzergranaderos son rechazados y los británicos toman el objetivo.

En el lado americano a pesar de disponer de varios bazookas, los Panzer IV H rechazan el asalto de los americanos con sus ametralladoras. En un campo de cultivo cercano un pelotón de panzergranederos es barrido por el asalto de los paracas británicos de los planeadores.

Por el lado del eje entran de reserva un pelotón de panzergranaderos y uno de SD 222 pero muy lejos de donde pueden ayudar. Los quads del 20 siguen bailed out, su ROF 6 le vendría muy bien al alemán. En la fase de disparo la maldita noche protege a los aliados, no se ve nada.

• TURNO 3:

Los británicos reciben de reserva un pelotón de infantería. Por parte americana llegan dos pelotones, uno de morteros del 81, otro de reconocimiento en jeeps y uno de artillería del 105. Las reservas salen en el lado opuesto a donde se libra la batalla, tardarán en llegar sino pasa nada. Se consolidan los aliados en los dos objetivos tomados anteriormente, y se preparan para tomar los más importantes el Puente y el pueblo. La noche sigue pero eso no evita que los disparos aliados acaben con varios elementos de panzergraderos, un 17 libras hace estallar un panzer IV H. En el asalto los Panzer IV H son aniquilados por paracaidistas americanos, su alto entrenamiento y fiereza les hace duros contrincantes.

Por fin despunta el alba, las reservas vuelven a aparecer, pero lejos y justamente detrás de las reservas aliadas, se unen a la batalla un pelotón de 2 Brummars y uno de artillería blindada. Durante el movimiento los alemanes se acercan a los objetivos tomados anteriormente por los aliados.

Las reservas alemanas cazan a las reservas británicas, los brummar y los hummels con fuego directo eliminan los pelotones de reconocimiento y de 37 mm que habían salido antes.

• TURNO CUATRO:

Llegan las últimas reservas aliadas, un pelotón de HMG americanas. El asalto al puente se prepara. En el puente el primer asalto es rechazado, pero a costa del aniquilamiento de un pelotón de panzergranaderos. En el bando alemán, no llegan reservas, y además no sucede nada ni en la fase de disparo ni en la de asalto, únicamente se intentan colocar para rechazar los próximos asaltos. Los alemanes se atrincheran a la espera de futuros asaltos.

• TURNO CINCO:

En el pueblo se suceden los asaltos los americanos están a punto de tomarlo, solo un cuádruple del 20 los mantiene a raya con la cabeza agachada. En el puente los alemanes pasan a la ofensiva asaltan los Tetrach y los destruyen. Las ultimas reservas alemanas aparecen, un pelotón de HMG en SDK, uno de Nebelwerfer y un Tigre. El pelotón de 37 antitanque es aniquilado por los disparos alemanes, al igual que otro pelotón de ingenieros británicos que se había desviado mucho de los objetivos.

• TURNO SEIS:

Por primera vez actúa la aviación aliada, aparecen surcando el cielo tres aviones aliados, pero al no tener un objetivo claro, deciden volver para evitar el fuego amigo.. En la fase de disparo los vehículos que protegen el pueblo son casi todos destruidos, pero otra vez el posterior asalto continua sin tomarlo. Eso si, ya no quedan reservas alemanas que puedan reforzar la defensa del mismo y los paracas americanos se acercan cada vez más.Al final los aliados pueden mantener los objetivos a pesar del asalto alemán con las tropas que quedan, además ni el pueblo ni el puente son tomados, eso si las tropas alemanas están bajo mínimos, barajándose una retirada debido al elevado numero de bajas.

• RESULTADO FINAL:

Los objetivos no tienen vencedores claros, y cada ejercito ha perdido 6 pelotones, por tanto se decide que va a resultar un empate.

• CONCLUSIONES:

La misión es dura para ambos ejércitos, la oscuridad, el estado inicial de pinned down y bailed out de las tropas germanas y la fiereza de los paracas ponen la partida muy difícil, si además unimos a ello el boccage y la ciudad, hacen un campo de batalla ideal para los paracas. Por último destacar lo peligrosos que son los coup de main, allí donde ocurrieron, ayudo mucho a los aliados.

Cachorros en la tormenta

Por Varghar

Una fría noche azotaba la región de Doriman, y arreciaba la tormenta sobre el castillo real. Potentes relámpagos batallaban en los sombríos cielos con eternos truenos. En su enorme habitación del ala norte de la fortaleza, la pequeña Laureena se acurrucó bajo las gruesas sábanas de seda de la enorme cama en donde sus padres la habían instalado: su corazón le decía que no tenía nada que temer de la tormenta, pero su cabeza le recordaba que pese a todo, en el fondo, era una chiquilla de seis años. Miró los fogonazos de luz a través de las cortinas de la habitación, intentando ser fuerte, pero de pronto se abrió, chirriante, la enorme puerta de madera, girando sobre sus oxidantes goznes con esfuerzo. Laureena observó a contraluz cómo una diminuta figura entraba en la habitación.

-Laureena, ¿estás bien?- la pequeña enseguida reconoció la voz de su hermano de sangre, el pequeño Llyr, de su misma edad. Notó que el enjuto cuerpo de su amigo temblaba tanto como ella.

-Sí, lo estoy, aunque....Tengo miedo, Llyr. – El niño se subió a la cama, sentándose junto a ella, y ambos se dieron las manos. De pronto, un relámpago rasgó el cielo y fue a caer en las cortinas de la habitación de Laureena, prendiéndolas de llamas.

-Laureena, ven ¡corre!- ambos saltaron de la cama y huyeron despavoridos por el pasillo cogidos de la mano. Según avanzaban por el pasillo, los diversos soldados que hacían guardia se sorprendían al verla.

-Llyr, vayamos al estudio de mi abuelo, ¡él estará allí!- dijo la pequeña, mesándose sus rojos cabellos. El joven asintió y ambos tomaron el pasillo que, tras una interminable y agotadora subida de varios escalones, les condujo a la torre donde se hallaba el laboratorio secreto (sólo revelado a unos pocos) de Sardar Tillius, el abuelo de Laureena. Suavemente, la pequeña llamó a la puerta, sintiendo que el corazón le ardía en el pecho.

-¿Sí?, ¿quién osa distraerme de mis estudios?- bramó una voz profunda tras la puerta.

-Abuelo soy yo, Laureena. Tengo miedo de la tormenta...- unos pasos se oyeron tras la puerta, y ésta se abrió: un hombre corpulento apareció, envuelto en una túnica blanca.

-Hola, pequeña...veo que tu amigo Llyr también tiene miedo, ¿me equivoco?- el pequeño asintió, temblando. A través de la ventana del estudio de magia del anciano, en el que ambos ya habían estado más veces, contemplaron el estallido de nuevos rayos, que iluminaban con violencia las estanterías, repletas de frascos, de la sala.

-Venid, pequeños, todo está bien, voy a contaros una historia que se propaga de generación en generación de nuestro pueblo, ¿la queréis oír?- los pequeños asintieron y el mago, antes de seguir, les sentó sobre sus rodillas.

-Veréis, hace mucho, mucho tiempo, apenas un siglo después de su llegada a las costas de Aarklash, nuestros antepasados keltas se habían esparcido por el continente, formando pequeñas tribus, mucho menos numerosas de las que persisten hoy en día. Una de esas tribus, la de Kel-An-Vrad, se había establecido en el bosque de Môrn. Como ya os he contado alguna vez, en aquellos tiempos aún había worgs en nuestro continente. Cohabitaban en armonía con sus retoños wolfen, que les respetaban, sin molestarse en la caza, y aún dominaban el noreste de Aarklash, pues según sus creencias, allí en Môrn fue donde surgieron. Pese a los rumores de un terror sin igual, la tribu kelta se estableció a apenas medio día de camino del Círculo de Piedras de los worgs. Allí, imprudentemente, comenzaron el pastoreo de sus rebaños, ajenos al resto de cosas. Uno de esos pastores, Ser-Mae, gustaba de bromear con el resto de compañeros sobre la presencia de lobos. ¡Qué viene el lobo!- bromeaba el joven-Ser-Mae, en ésta tierra no hay lobos, y tú lo sabes- le respondían, entre risas, los demás.

Sin embargo, un día que no pastoreaba, Ser-Mae decidió explorar el bosque, siendo un kelta de espíritu inquieto como era. Hete aquí que, en su caminar, se encontró en un claro una oveja muerta. No era del rebaño de la tribu, pues se encontraba sin el habitual esquilado que lucían las demás en otoño. Al acercarse al cadáver, el joven pastor fue imprudente: un funesto gruñido le alertó demasiado tarde, y un enorme worg salió de entre las sombras, atacándole. Ser-Mae se zafó ágilmente y corrió despavorido y aterrorizado hacia el poblado. Por supuesto, el worg pensó que atacaban su territorio y sopló un cuerno que alertó a sus compañeros. Pronto media docena de worg iba veloz tras el rastro del joven pastor. Éste, ya en la aldea, alertó al resto: ¡qué vienen los lobos! ¡Huid!- pero la tribu pensó que era otra de sus bromas y siguió con sus tareas. Lamentablemente, ésta vez si era cierto...Una única mujer sobrevivió a la furia de los worgs, y gracias a ella hoy conocemos las consecuencias de la imprudencia y el hablar más de la cuenta, pequeños.

¿Os ha gustado?—Laureena tenía los ojos abiertos como platos, asombrada, y Llyr estaba emocionado. Ambos asintieron y bostezaron. Había cesado la tormenta.

-Abuelo...-dijo Laureena -¿me acompañas a mi habitación?- Sardar Tillius, otrora severo con sus aprendices, sonrió, y mesó los cabellos de los dos niños.

-Por supuesto, mi querida “Leona” – Sardar gustaba de llamar así a la pequeña por el color de su pelo, único (entre las mujeres que descendían de los Alahars y Barhans sólo había rubias o morenas, Laureena era la primera pelirroja), orgulloso de ser su abuelo.

-Vamos, pequeños, tenemos que andar por el castillo.- Y los tres sonrieron mientras bajaban a las habitaciones de los niños.

-Abuelo...- habló la pequeña- gracias por calmarnos los temores- y besó su mejilla.

SPACE HULK - LA GUARDIA IMPERIAL

Por: Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Hay veces en que no hay Marines Espaciales disponibles y la situación es desesperada. Hay veces en las que, por razones políticas, los Marines no son adecuados para la misión. En estos momentos, la Guardia Imperial aborda los pecios, para bien o para mal.

Al entrar en un Pecio Espacial, la guardia envía sólo a sus mejores tropas ya que saben que los rifles láser y la Fe en el Emperador ¡no son suficientes!. Este artículo incluye reglas para usar a la Guardia Imperial y sus armas en Space Hulk.

Nuevas Reglas

La mayoría de las reglas normales de Space Hulk aplican a menos que se indique lo contrario.

Al contrario que los Exterminadores, los Guardias Imperiales tienen cinco puntos de acción. Esto representa la bonificación de llevar muy poca armadura. Los Guardias pueden desplazarse lateralmente sin coste, hacia casillas situadas a su derecha o izquierda pero, al contrario que los genestealers, no pueden girar 90º gratis (ver debajo la tabla de puntos de acción)

Dado que la Guardia Imperial no está tan bien equipada o entrenada como los Exterminadores, reciben una penalización de -1 a todas sus tiradas en combate Cuerpo a Cuerpo. La única excepción son los Capitanes (que además pueden bloquear) y los Soldados de Asalto, la élite de la Guardia.

Cada escuadra contiene un comunicador y suele ser Buena idea mantenerle vivo ya que si este es el último miembro vivo de la escuadra, al comienzo de su turno puede pedir refuerzos. Con una tirada de 5 ó 6 en 1D6 elimina a la figura del comunicador y coloca a la escuadra original de vuelta a la zona de entrada. Esta nueva escuadra mantiene la misión de la escuadra original. El tablero se queda como está, es decir, las puertas destruidas siguen destruidas y así (es en momentos como este cuando uno siente lástima por el jugador genestealer)

La Guardia Imperial ha desarrollado también una técnica para combatir en espacios reducidos; en esencia, disparan y se esconden. Esto les permite disparar y moverse. Es como la orden normal de mover y disparar y todas las penalizaciones al fuego sostenido aplican. Simplemente, se aplica al revés.

La Escuadra

Hay dos tipos de escuadras de guardias: Soldados de Asalto y Escuadras normales. Puedes jugar cualquier misión de Space Hulk con estas escuadras aunque se recomienda que para las misiones de dos escuadras de marines se empleen Soldados de Asalto, y para las misiones de una escuadra de marines se empleen Guardias Normales.

Escuadra Normal

1 Capitán con bolter, puño de energía y espada
1 Sargento o Teniente, con bolter y cuchillo
6 Guardias con Rifle Láser y cuchillo
1 Guardia con comunicador, con Rifle Láser y cuchillo
1 Guardia con Lanzallamas, Rifle de Plasma o Rifle de Fusión.

Escuadra de Soldados de Asalto

1 Comandante con Escopeta y espada
1 Sargento con Pistola Infierno y cuchillo
6 Soldados con Rifles Infierno y cuchillo
1 Soldado con comunicador, rifle Infierno y cuchillo
1 Soldado con Lanzallamas, Rifle de Plasma o Rifle de Fusión, y cuchillo

Nota: eliminando un Guardia con Rifle Láser o Rifle Infierno, puedes incluir a otra figura con arma especial (pero no sargento ni capitán). Esto implica que la escuadra constará de 9 hombres.

Nuevas armas

Bolter/Rifle-Infierno/Pistola Infierno/Escopeta Las mismas reglas que el bolter de asalto pero disparando con un dado menos

Rifle Láser: Las mismas reglas que el bolter, pero dado que no son tan potentes no se permite el fuego sostenido. La única forma de matar a un genestealer o destruir una puerta es con un tiro perfecto.

Nota: aunque el rifle láser no es muy bueno, funciona muy bien con la regla de disparar y moverse. Esto permite a la Guardia ser muy móvil (o unos gallinas!)

Rifle de Plasma Este arma hace que los Bolter de Asalto parezcan pistolas de agua. Tiene tres dados de fuego sostenido y puede dispararse en movimiento. Sin embargo necesita recargarse y ello cuesta 1 PA antes de poder volver a dispararla.

Rifle de Fusión Es un arma muy voluminosa y por tanto el que la lleva sólo tiene 4 PA (sí, aunque sea un soldado de Catachán) en vez de 5. Tiene dos dados de disparo y puede hacer fuego sostenido aunque se mueva.

Nota: El rifle de plasma y el rifle de fusión permiten hacer fuego sostenido desde el primer disparo. No tienen que esperar al segundo PA.

Nota: en misiones donde que haya que incinerar una habitación o dos, se permite el uso de cargas de repuesto para los lanzallamas

La Regla de Mando: Las escuadras de Guardia Imperial no son Exterminadores (son carne de cañón) y no disponen de las capacidades de comunicación de la Armadura Táctica Acorazada. Para representar esto, siempre que el Capitán o el soldado con comunicador de la Escuadra estén vivos, puedes usar Puntos de Mando. Si ambos hombres mueren, pierdes los puntos de mando de forma permanente. Los Soldados de Asalto disponen de cámaras en sus mochilas así que esto no les afecta y pueden usar PMs hasta el último hombre.

Criaturas y Plantas Alienígenas

Por : John Shaffer y Ty Finocchiaro / Traducción : Julio Rey

El número de mundos en el 41º milenio es basto, diversos lugares que son el hogar de un ilimitado número de criaturas. En efecto, si puedes conceptualizarlo, probablemente existe de una forma o de otra en algún lugar ahí fuera. En este artículo ofrecemos una guía para ayudarte a crear monstruos de tu invención. Deja correr salvajemente a tu imaginación, literalmente! Con el espíritu de las Reglas para Vehículos y de las Criaturas Monstruosas Tiránidas que aparecen en el Ordo Malleus Dixit, hemos diseñado estas divertidas reglas. No son oficiales ni se adaptan para partidas de campeonatos.

Creador de Criaturas y Plantas

Paso 1: Escoge el Tamaño

Elige el tamaño de tu criatura de la siguiente lista por el coste en puntos indicado. Según el tamaño que hayas escogido, el tamaño de la peana donde coloques a tu criatura debe ser: Pequeña, 25-40 mm; Mediana, 40-60 mm; y Grande, 60 mm o más.

Pequeña

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	4	-	3	3	1	4	1	10	6+

Mediana

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
9	4	-	4	4	1	4	1	10	6+

Grande

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
15	4	-	5	5	1	4	1	10	6+

Paso 2: Escoge Medio de Locomoción

Escoge el modo en el que se moverá tu criatura. Los números que hay después de cada medio de locomoción representa el coste para criaturas Pequeñas/Medianas/Grandes, respectivamente. Solo puede escogerse un medio de locomoción por criatura:

Cuadrúpeda **3/7/11**
La criatura se mueve como la caballería.

Bípeda **-/-/-**
La criatura se mueve como la infantería.

Alada **4/10/13**
La criatura se mueve como si estuviera equipada con retropropulsores.

Enraizada **-2/-4/-6**
La criatura es estacionaria, tiene *Coraje* y cuenta como Flora.

Paso 3: Escoge Atributos

Escoge los atributos físicos relevantes de tu criatura. Los números representan el coste de cada atributo para criaturas Pequeñas/Medianas/Grandes, respectivamente. Los atributos marcados con un asterisco solo pueden escogerse una vez. El resto pueden escogerse hasta tres veces cada uno. Ten en cuenta que ninguna criatura pude ver reducido su coste por debajo de 1.

Resistente*	+1 Resistencia	**3/3/6**
Fuerte*	+1 Fuerza	**3/3/6**
Duro	+1 Herida	**5/10/15**
Ataque Extra	+1 Ataque	**3/4/5**
Débil	-1 F y R	**-1/-/-**

Sólo escogible por criaturas/flora pequeñas.

Ágil*	Pies Ligeros	**5/5/10**
Blindado*	Salvación 5+	**2/2/5**
Muy Blindado*	Salvación 4+	**5/5/8**
Depredador*	+1 HA	**2/2/4**
Reflejos Rápidos	+1 I	**1/1/2**
Estúpido	Cuenta como I 1	**-1/-3/-5**

Paso 4: Escoge Habilidades

Escoge las habilidades que tu criatura o flora posea. No puedes gastar más de 25 puntos en habilidades para criaturas pequeñas o medianas ni más de 50 puntos en criaturas grandes. Ninguna habilidad puede escogerse más de una vez. Si escoges una criatura con el medio de locomoción Enraizada, reduce el coste de todas las habilidades que no estén marcadas como solo para Flora en un 50%, redondeando hacia arriba, para reflejar la desventaja de su inmovilidad. Lo Flora pequeña y mediana pueden escoger hasta 10 puntos de habilidades rebajadas o solo para Flora, mientras que la Flora grande puede gastar hasta 20 puntos en habilidades rebajadas o solo para Flora. La Flora no puede escoger las

Phisokerme

No se sabe nada acerca de los orígenes del Phisokerme. Abundan las teorías sobre si es o no alguna forma de vida Tiránida olvidada o simplemente una abominación. El Phisokerme flota por encima del suelo, está protegido por algún tipo de barrera psíquica y ataca con ráfagas de pura energía de la disformidad. Aparecen normalmente en grupos de cinco, atacando aleatoriamente a su alrededor a todo lo que se mueva. Se cree que estas criaturas realmente comen de esa manera, absorbiendo de alguna manera sustento de sus presas.

Esta bestia fue creada por Ty Finocchiaro y dice que hacer tu propio Phisokerme es un proyecto fácil. Primero coge una Mina Espora Tiránida de Ácido. Con unos pequeños alicates o una sierra de maquetista separa la cabeza de la mina de los tentáculos inferiores. Después coge un cuerpo de Zoantropo y córtale la cola al cuerpo principal. Haz un sandwich colocando esta última pieza entre las dos partes de la Mina Espora de Ácido. Añade un poco de masilla verde y estará lista para reducir a pulpa a los intrusos.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
20	4	3	3	4	1	4	1	10	4+

Tamaño: Pequeño - 3 puntos
Locomoción: Alado - 4 puntos
Atributos: Muy Blindado - 5 puntos
Resistente - 3 puntos
Habilidades: Ataque a distancia (fuerte) - 3 p.
Alc. 45 cm F5 FP4
Camuflaje - 2 puntos

habilidades de *Ataque Sorpresa*, *Cuernos/Puntiagudo*, *Esquivar* o *Ataque de Embestida*.

Descripción y Coste de las Habilidades

Nota: Las criaturas/flora con múltiples opciones de ataque (como *Ataque de Embestida* y *Cuernos*) puede usar solo uno a la vez por ronda de combate.

Almizcle **5/6/6**
Los enemigos sufren un -1 de penalización a su Iniciativa cuando asignan ataques a la criatura/flora.

Apéndice de Látigo **2/2/2**
La criatura/flora puede realizar todos sus Ataques en combate cuerpo a cuerpo mientras tenga enemigos a 5 cm (no necesita estar en contacto peana con peana). Adicionalmente, la criatura/flora puede causar bajas hasta 10 cm (en lugar de los 5 cm habituales).

Atacar y Huir **5/8/-**
Solo criaturas grandes o pequeñas. Sólo criaturas aladas o cuadrúpedas. Al final de cualquier Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, si la criatura no huye del combate, puede inmediatamente alejarse del combate y retirarse 8D6 cm en cualquier dirección. Las miniaturas con las que estaba trabada en combate solo pueden consolidar la posición.

Ataque a Distancia **3/3/3**
La criatura/flora tiene algún tipo de ataque a distancia y cuenta como si tuviera una Habilidad de Proyectiles de 3. Escoge uno de los siguientes ataques:

	Alc	F	FP	Tipo
Dispersión	-	3	6	Plantilla lanzallamas
Disparo múltiple	30cm	3	6	Asalto 3
Fuego rápido	60cm	4	5	Fuego rápido
Fuerte	45cm	5	4	Asalto 1

Ataque de Desorientación **-/4/4**
Solo criaturas/flora medianas y grandes. Este ataque puede realizarse en la fase de Disparo en lugar de cualquier otro ataque de disparo. Coloca la plantilla de artillería pesada centrada en una miniatura enemiga a menos de 30 cm de la criatura/flora y tira 2D6. Si el número obtenido es igual o mayor que el número de miniaturas debajo de la plantilla, estas se volverán desorientadas. Las miniaturas desorientadas mueven 1D6+2 cm en una dirección aleatoria (determinada por un dado de dispersión) en lugar de realizar su movimiento normal en su turno. Las reglas de coherencia de unidad se siguen aplicando a las unidades desorientadas. Las miniaturas pueden disparar y asaltar de forma normal, pero deben pasar un chequeo de Liderazgo para ello.

Aguijoneadores Glovianos

Semejantes a los pequeños insectos voladores comunes en la Tierra, los Aguijoneadores Glovianos es un espécimen monstruoso que pesa aproximadamente 50 Kg y presume de una envergadura alar de unos 2 m. Estas criaturas residen en altas agujas hechas de barro seco y escombros. A veces, estas agujas dominan áreas vastas de la superficie de Glovia y hace que viajar por los desolados páramos de la superficie de Glovia un esfuerzo que no debe tomarse a la ligera. Cuando son molestadas, estas criaturas pueden administrar una potente y venenosa picadura que puede hacer caer incluso a los entrometidos más resistentes. Estas criaturas raramente se alejan de la colmena y suelen salir en grupos de cinco o más. Aunque no son de naturaleza agresiva, los Aguijoneadores se vuelven hostiles cuando son arrinconados o su colmena se ve amenazada.

Ben Bishop hizo estos Aguijoneadores Glovianos a partir de la cabeza de un Eldar Oscuro y la cabeza con yelmo de un Enano de plástico. Con masilla se rellena la unión de las cabezas. Ben añadió entonces unos ojos hechos con masilla verde y las antenas con alambre fino. Un poco de césped electrostático pegado a la parte trasera del Aguijoneador crea una piel genial. Las alas se hacen con plástico transparente que se pega en su lugar después de pintar la miniatura.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
19	4	-	3	3	1	5	1	10	6+

Tamaño: Pequeño - 3 puntos
Locomoción: Alado - 4 puntos
Atributos: Reflejos Rápidos - 1 punto
Habilidades: Veneno - 6 puntos
Atacar y Huir - 5 puntos

Ataque de Duplicación **-/*/***
Solo criaturas/flora medianas y grandes. Los ataques de la criatura infectan al objetivo con un virus mutagénico que pervierte el material genético de la víctima lo que la hace parecerse a la criatura/flora. Si la criatura/flora causa al menos dos bajas (después de realizar las salvaciones por armadura e invulnerables) en combate cuerpo a cuerpo en una ronda, tira 1D6. Con un resultado de 5+, coloca un duplicado de la criatura/flora que causó las heridas a menos de 5 cm del combate. Este duplicado debe colocarse en combate cuerpo a cuerpo, aunque no contará como que ha cargado. El duplicado tiene las mismas características que la criatura/flora original, salvo que tendrá solo una herida y que no tendrá la habilidad *Ataque de Duplicación* (lo siento, nada de reacciones en cadena). El coste del *Ataque de Duplicación* es una décima parte del coste de la criatura junto con todas sus otras habilidades.

Ataque de Embestida **-/7/7**
Sólo criaturas medianas y grandes. La criatura puede sacrificar todos sus ataques en el turno que asalta para infligir un único ataque de Fuerza +3 que impacta con un 4+. Las tiradas de salvación por armadura contra un *Ataque de Embestida* se ven reducidas hasta un máximo de 4+. Si un vehículo es embestido y no ha sido penetrado el blindaje por el ataque, la criatura sufre una herida sin posibilidad de hacer ninguna tirada de salvación.

Ataque Extendido (solo Flora) **3/3/3**
Funciona igual que el *Apéndice de Látigo*, salvo que su alcance se alarga hasta los 15 cm. Adicionalmente, puede causar bajas hasta 30 cm de distancia.

Ataque Mortal **-/6/8**
Solo para criaturas/flora medianas y grandes. La criatura/flora renuncia a todos sus ataques por un solo ataque especial. El ataque impacta con 5+, con un +2 a la Fuerza e ignora tiradas de salvación por armadura. Las tiradas de salvación invulnerables se pueden seguir usando.

Aturdimiento **5/5/5**
Esta habilidad se resuelve en la Fase de Disparo en lugar de realizar un ataque de disparo. El ataque de aturdimiento puede hacerse incluso si la criatura se encuentra en combate cuerpo a cuerpo. Todas las miniaturas a 15 cm de la criatura/flora son impactadas con un resultado de 4+. Si resultan impactadas, las miniaturas deben pasar un chequeo de Iniciativa o sufrirán una penalización de -1 a las tiradas de ataque de cuerpo a cuerpo y de disparos hasta el final de su siguiente turno.

Camuflaje **2/2/3**
La criatura/flora añade +1 a cualquier tirada de salvación por cobertura. Si está en campo abierto se beneficia de una tirada de salvación invulnerable de 6+.

Cavador **3/5/5**
La criatura/flora puede desplegarse utilizando las reglas de *Infiltradores* o de *Despliegue Rápido*, pero solo en escenarios en los que pueden usarse normalmente. En otros escenarios, la criatura/flora desplegará según las reglas descritas en el escenario, pero se le permite realizar un movimiento extra (tal y

como lo haría en la fase de movimiento) antes de que se inicie la partida. Esta habilidad no la pueden escoger las criaturas aladas.

Control Mental **5/5/5**
La criatura/flora exhibe poderosas habilidades de control mental. Para usar esta habilidad, la criatura/flora no puede mover, disparar, asaltar ni hacer ataques en combate cuerpo a cuerpo durante su turno. Escoge una miniatura enemiga que se encuentre a menos de 30 cm. Esta miniatura debe pasar un chequeo de Liderazgo. Si la miniatura falla, la criatura/flora puede inmediatamente forzar a la miniatura controlada mentalmente atacar a su unidad o a cualquier otra unidad cercana. Resuelve un ataque de disparo o de combate cuerpo a cuerpo contra la unidad de la miniatura controlada de forma normal. Si la miniatura controlada está sola, puede disparar o asaltar a una unidad amiga si está dentro de su alcance. Al final del turno, la criatura renuncia al control sobre la miniatura y puede actuar de forma normal durante su turno. Esta habilidad no tiene efecto sobre miniaturas que tengan *Coraje* o que pasen chequeos de Liderazgo de forma automática.

Cuernos/Astado **3/4/5**
Sólo criaturas. La criatura gana un Ataque adicional con un +1 a la Fuerza en el turno en el que asalte.

Enorme **-/-/20**
Sólo para criaturas/flora grandes. La criatura/flora sigue las reglas de *Criatura Monstruosa*.

Enredar **5/5/5**
Este ataque tiene 30 cm de alcance e impacta con un 4+. Si el ataque impacta, el objetivo debe pasar un chequeo de Fuerza (debe sacar un resultado igual o menor que su Fuerza con 1D6) al comienzo de su turno o no podrá mover ni disparar hasta que pase un chequeo de Fuerza. Modifica la tirada con un -1 por cada chequeo subsiguiente. Si una miniatura enredada es atacada en combate cuerpo a cuerpo, su HA y su F resultan divididos por la mitad (redondeando hacia arriba) para resolver el combate cuerpo a cuerpo.

Esquivar **7/7/-**
Solo criaturas pequeñas o medianas. La criatura se beneficia de una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Fauces Enormes **-/-/4**
Sólo criaturas/flora grandes. Cualquier resultado de 6 en la tirada para herir en combate cuerpo a cuerpo significa que una miniatura enemiga puede ser devorada entera. La criatura y la víctima tiran ambos 1D6. Si la criatura/flora obtiene un resultado mayor que la víctima, ésta es tragada entera sin remisión ni salvación posible. Esta habilidad solo puede usarse contra criaturas de un tamaño humano o colocadas en peanas de 40 o 25 mm. Criaturas más grandes como Armaduras Tau o Tiranos de Enjambre no pueden ser afectados por esta habilidad.

Fisión **-/3/6**
Sólo para criaturas/flora medianas y grandes. Si la criatura/flora es reducida a 0 Heridas, la miniatura se parte en múltiples vástagos más pequeños. Los vástagos tienen el perfil de una criatura pequeña. Todas las habilidades de la criatura padre se pierden excepto el modo de locomoción. Si la criatura padre muere en combate cuerpo a cuerpo, coloca a la prole en contacto peana con peana con una miniatura enemiga que esté a menos de 5 cm del punto donde murió la criatura padre. En caso de criaturas/flora medianas, se crearán dos vástagos. Las criaturas/flora grandes crean tres vástagos.

Flora Ágil (solo Flora) **3/3/3**
La planta puede brincar o reptar 1D6+2 cm cada turno. Además esta habilidad le permite asaltar 1D6+2 cm cada turno.

Garras/Mandíbulas Aceradas **6/7/7**
Cualquier resultado de 6 en la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo inflige una herida automática sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Resuelve el resto de impactos de la forma habitual.

Inmune al Dolor (solo Flora) **2/2/2**
La criatura combate ignorando las heridas más graves, por lo que se beneficia de una salvación invulnerable de 4+.

Intimidación **-/2/2**
Sólo criaturas/flora medianas y grandes. Si la criatura no mueve, dispara ni asalta en este turno, todos los enemigos deben pasar un chequeo de Liderazgo con un -1 de penalización para poder asaltar a la criatura. Las miniaturas que tengan *Coraje* no se ven afectadas.

Maniobra Defensiva **3/3/3**
Si la criatura/flora permanece inmóvil en la fase de Movimiento o en la de Asalto, añade un +2 a su tirada de salvación por armadura hasta el comienzo del siguiente turno del jugado que lo controla. Durante una *Maniobra Defensiva*, la criatura/flora no podrá realizar ataques cuerpo a cuerpo.

Nube de Esporas (sólo Flora) **2/2/**
En lugar de hacer un ataque de disparos, coloca la plantilla de artillería pesada centrada en la flora. Todas las miniaturas que sean tocadas por la plantilla sufren un impacto de F3 FP6. La *Nube de Esporas* puede usarse en combate cuerpo a cuerpo en lugar de atacar normalmente.

Portador de Plagas **6/6/6**
Cualquier miniatura a menos de 15 cm de la criatura/flora al comienzo de la Fase de Disparo de la criatura sufre una Herida con un resultado de 6 en 1D6. Se podrán hacer tiradas de salvación como es habitual.

Presencia Inquietante **2/2/2**
Los enemigos que luchen contra la criatura/flora sufrirá un -1 de penalización a su Liderazgo.

Púas Defensivas **3/3/3**
Cualquier miniatura que asigne impactos cuerpo a cuerpo a la criatura/flora sufrirá

Demonio de Kalathrax

Estos monstruosos insectoides provocan verdadero terror al verlos. Hacen sus guaridas en el subsuelo bajo la jungla y utilizan sus poderosas pinzas para cavar profundamente en la tierra para atacar por sorpresa a sus presas. Estas criaturas son notoriamente resistentes. Aquellos que han sido lo suficientemente afortunados como para sobrevivir a un encuentro con uno de estas bestias cuentan a menudo historias de heridas infligidas al Demonio de Kalathrax cerrarse ante sus ojos.

Rob Hawkins hizo este mastodonte a partir de una amplia selección de partes de Tiránidos de plástico: pinzas del Viejo Un Ojo, varias garras aceradas y muchos torsos de Guerreros y Gantes Tiránidos. Los ojos son de las bolas de los brazos de los Tiránidos y las mandíbulas de las garras afiladas. Después de rellenar los huecos con masilla verde, esta horrible criatura estará lista para romper unas cuantas cabezas.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
123	5	-	5	5	4	4	3	10	5+

Tamaño: Grande - 15 puntos
Locomoción: Cuadrúpedo - 10 puntos
Atributos: Ataque Extra (x 2) - 10 puntos
Blindado - 5 puntos
Depredador - 4 puntos
Resistente (x 3) - 45 puntos
Habilidades: Intimidación - 2 puntos
Enorme - 20 puntos
Cavador - 5 puntos
Regeneración - 7 puntos

un impacto de Fuerza 3 antes de que los ataques se resuelvan.

Púas Explosivas (sólo Flora) **3/3/3**
En lugar de hacer un ataque de disparos, coloca la plantilla de explosión pequeña centrada en la flora. Todas las miniaturas que sean tocadas por la plantilla sufren un impacto de F4 FP5. Las *Púas Explosivas* pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo en lugar de atacar normalmente.

Regeneración **7/7/7**
Al comienzo del turno de la criatura/flora, tira 1D6. Con un 5+ la criatura/flora recupera 1 Herida hasta un máximo de su valor inicial de Heridas. Si la criatura/flora resulta muerta, realiza una tirada de *Regeneración*. Si el resultado es de 5+. la criatura/flora se vuelve a levantar con 1 Herida. Si se falla el chequeo, retiralo como baja. Las heridas causadas por armas que no permiten tirada de salvación o por armas cuya fuerza sea suficiente para causar Muerte Instantánea no podrán ser regeneradas.

Resistente **5/5/5**
De la siguiente lista, escoge un tipo de arma a la que es resistente la criatura/flora. Todas las armas que entran es estas categorías se listan abajo. La criatura/flora recibe una tirada de salvación invulnerable de 4+ contra todos los ataques realizados con estas armas . Ten en cuenta que la versión pesada de estas armas (con la excepción del lanzallamas pesado) tiene suficiente potencia como para penetrar la *Resistencia* de la criatura/flora. Solo puede escogerse un modo de *Resistencia*.

Piel Sólida: bólters, bólters de asalto, pistolas bólter, acribilladores, piztolaz, destripadores, rifles de francotirador y ametralladoras pesadas.

Basada en Calor: rifles de fusión, rifles de plasma, pistolas de plasma, lanzallamas y lanzallamas pesados.

Basada en Energía: rifles láser, pistolas láser, rifles infierno, pistolas infierno, carabinas de inducción y rifles de inducción.

Sangre Ácida **4/3/3**
Si la criatura/flora resulta muerta, las miniaturas en contacto peana con peana con ella sufrirán un impacto de Fuerza 4 antes de que se retire como baja la miniatura de la criatura/flora. Esta habilidad no puede combinarse con la habilidad *Regeneración*.

Sentidos Agudizados **3/3/3**
Las miniaturas enemigas no podrán *Infiltrar* a menos de 60 cm de la criatura/flora. Adicionalmente la criatura puede ver a través de 30 cm de bosque, en vez de los 15 cm normales.

Señuelos **3/3/4**
Los enemigos no obtienen el +1 a loa Ataques cuando asaltan a la criatura/flora. Si resulta asaltada, la criatura/flora atacará con Iniciativa 10 durante la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Vampirismo **4/4/6**
Por cada herida no salvada que cause la criatura, tiene que hacer un chequeo de Fuerza sacando un resultado igual o inferior a su valor de Fuerza en 1D6. Un resultado de 6 siempre es un fallo. Si el chequeo es un éxito, la criatura gana 1 Herida. Esto no incrementará el valor de Heridas de la criatura por encima del doble de su valor inicial de Heridas. Si se falla el chequeo, la criatura pierde 1 Herida.

Venenoso **6/5/5**
Los ataques en combate cuerpo a cuerpo de la criatura/flora hieren con un +4 si la Fuerza de la criatura/flora es menor que la Resistencia del objetivo. Si la fuerza de la criatura/flora es igual o mayor que la Resistencia del objetivo, resuelve los ataques normalmente.

Escenarios para Criaturas

Una vez que has decidido cómo crear tu propia criatura, puede ser un poco difícil encontrar la manera de incorporar tu maravillosa creación en tus partidas de Warhammer 40.000. Para que vayas por el buen camino, te ofrecemos algunas sugerencias narrativas para desarrollar tus propios escenarios.

Todos hemos visto películas del tipo de Aliens, Starship Troopers y Pitch Black en las cuáles el hombre compite con su ingenio e inteligencia contra la destreza cazadora y astucia superiores de una horda de criaturas alienígenas. Se envían equipos de combate; se arrasan guaridas en la jungla; y se ejecutan atrevidos rescates para enfatizar el drama y la tensión de la clásica lucha del hombre frente a la bestia.

Un Demonio de Kalathrax vigila su próxima comida. Foto de GW.

Flor de Nivolik

Las Flores de Nivolik son, afortunadamente, muy raras ya que es son criaturas muy reservadas. Pululan por los bosques, pantanos y junglas del universo a la caza de sus presas. Su principal método de ataque proviene de varias formas de ataque a distancia, desde púas venenosas hasta nubes de esporas nocivas. Después de que el objetivo ha sido neutralizado, uno de los muchos brazos de la Flor agarra a la víctima y lo arrastra hasta la boca que tiene escondida bajo su cuerpo. Una vez dentro de la Flor, las víctimas son lentamente digeridas durante unos 7 días. Aunque son cazadores solitarios y reservados por naturaleza, las Flores atacarán cualquier agresor sin piedad.

Cuando Ty Finocchiaro estaba buscando algún elemento que le sirviera para modelar otra criatura, encontró en una tienda de flores se tropezó con un fajo de hojas de plástico con un sistema extraño de raíces de goma. Simplemente cortando las hojas con un par de alicates de modelismo, consiguió una enorme y terrorífica planta que aceche el hábitat de tu mesa de juego.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
68	5	-	5	7	2	4	4	10	4+

Tamaño: Grande - 15 puntos
Locomoción: Enraizado - -6 puntos
Atributos: Ataque Extra (x 3) - 15 puntos
Resistente (x 2) - 12 puntos
Depredador - 4 puntos
Duro - 15 puntos
Habilidades: Flora Ágil - 3 puntos
Inmune al Dolor - 2 puntos
Púas Explosivas - 3 puntos
Nube de Esporas - 2 puntos
Ataque Extendido - 3 puntos

Utilizando lo que vemos en la gran pantalla como inspiración, podemos encontrarnos con un gran número de posibilidades para incorporar monstruos salvajes y primitivos a nuestras partidas de Warhammer 40K. El truco está en mezclarlo todo en algo que sea un desafío y una gratificante experiencia para todos los jugadores involucrados. Todos los grupos de juego son diferentes, y cada miembro puede tener expectativas diferentes. Por lo tanto, lo mejor es que la mayoría de las decisiones se consensuen entre todos. Lo importante es divertirse. Para ayudar, proponemos el uso de criaturas en Warhammer 40K en una de los tres tipos primarios de conflicto siguientes:

1. Monstruo contra Monstruo. Los escenarios de Monstruo contra Monstruo están diseñados para

organizar partidas rápidas y divertidas que son geniales para matar el tiempo. Las reglas de los escenarios dependen ampliamente en qué tipo de criaturas elijas crear y cuanto tiempo quieras dedicar a la causa. El conflicto más obvio es simplemente que dos jugadores creen un monstruo con un límite de puntos y enfrentarlos en un intento de determinar quien es el "rey de la jungla". Puedes ir un paso más allá y desarrollar un mundo en concreto en el que viven tus criaturas y tratan de defender o agrandar su territorio a costa de otras manadas.

Como puedes ver, hay un montón de maneras de divertirse. ¿Qué hay acerca de crear una partida de caza de un puñado de criaturas que trata de derribar a un adversario más grande y peligroso? O puede que una criatura herbívora con unas pocas habilidades defensivas trata de escapar del tablero siendo perseguido por despiadados depredadores. Puede que todas estas criaturas hayan sido capturadas y obligadas a luchar entre sí como gladiadores.

2. Ejército contra Monstruo. Una batalla clásica. Prepara una partida clásica de cazador contra presa en el que una partida de cazadores está persiguiendo una criatura depredadora mientras que ésta, recíprocamente, acecha a los cazadores. Puedes utilizar los marcadores 'Blip' del Space Hulk para representar donde puede o no puede estar la criatura y desde donde se abalanza sobre los confiados rastreadores. ¿O qué tal de un intento de escapada llena de tensión contra una aplastante horda de despiadados alienígenas? Hay un montón de ideas de escenarios divertidos que pueden encontrarse en la literatura y en las películas. Este tipo de partidas pueden crearse como un evento interesante durante una campaña y podría servir como un tipo de búsqueda secundaria con recompensas y consecuencias específicas.

Si únicamente estás buscando un escenario solitario de cacería, puedes intentar lo siguiente. Un jugador crea una criatura (o criaturas) hasta un valor determinado en puntos usando el Creador de Criaturas. Si quieres puedes evitar escoger algunas opciones al escoger la forma de locomoción alada, pero es tal y como tu quieras.

El jugador cazador de monstruos creará una pequeña fuerza con un total de puntos que no supere el coste de la bestia o bestias que tratan de cazar. Evita utilizar personajes y equipo

Los sonidos de una batalla cercana molesta la colmena de unos enfurecidos Aguijoneadores Glovianos. Foto de GW.

poderosos, tratando de utilizar solamente opciones de Tropas de Línea. Las unidades no tienen que mantener la coherencia de escuadra, pero las miniaturas que se encuentren solas deberán realizar chequeos de *¡No queda nadie más!*

Una vez que las fuerzas de ambos jugadores están listas, despliega en un tablero de 120x120 cm, coloca un puñado de elementos de escenografía y empieza a combatir. Como alternativa al esquema habitual de despliegue, puedes hacer que las criaturas desplieguen de forma oculta. El primer jugador que elimine a sus adversarios gana.

3. Ejército contra Ejército contra Monstruo. Probablemente el más popular y la forma más fácil de integrar unos pocos monstruos a tus partidas es enfrentar a dos ejércitos de la manera habitual y arrojarles el elemento aleatorio del ataque de una criatura hostil. Puedes designar áreas específicas del tablero que pueden albergar criaturas monstruosas, los cuáles pueden salir de pronto aleatoriamente y atacar a las miniaturas que han sido lo bastante imprudentes como para acercarse demasiado. O quizás el sonido de la batalla ha espantado a las criaturas nativas formando una estampida que amenaza con arrasarlo todo a su paso. Sin embargo, incorporar criaturas a tus partidas depende de ti, por supuesto. Ofrecemos estas sugerencias para alentar tu imaginación.

La tierra está siendo infestada por peligrosas criaturas indígenas. Cada elemento de escenografía puede ocultar criaturas acechando desde las sombras preparadas para atacar a los entrometidos intrusos.

Al final de cualquier Fase de Movimiento en el que una miniatura o unidad ha entrado en un elemento de escenografía (por ejemplo un edificio, árboles o un cráter), tira 1D6. Con un 1-2, ninguna criatura reside ahí. Con un 3-5, el número obtenido indica el número de criaturas que estaban ocultas en ese elemento de escenografía. El oponente deberá colocar las criaturas en cualquier punto dentro del elemento de escenografía en contacto con las miniaturas que finalizaron su movimiento aquí. Con un resultado de 6, una criatura Grande con unas pocas mejoras temibles está oculto en ese elemento de escenografía. El oponente puede colocar la criatura en contacto con cualquiera de las miniaturas que hay este elemento.

En turnos siguientes, las

Venus Atrapahombres

Al acecho entre los vapores de los Mundos de Muerte e incluso entre los bosques templados de la galaxia está la infame Venus Atrapahombres. Estas enormes plantas sienten la cercanía de sus presas y lanza largos tentáculos y raíces para atrapar y luego arrastrar a sus víctimas a su muerte. Combatir a una Venus Atrapahombres en casi imposible ya que no conoce el dolor y tiene una piel increíblemente resistente. La única cortesía que te ofrece este monstruo es que se sacia rápidamente cuando se alimenta y deja de atacar cuando está llena.

Ty Finocchiaro creó a partir de una limón seco con dos gruesas hojas secas pegadas en su base. Las plantas de plástico para acuarios sirvieron para la base de la criatura y Ty, para terminar, esculpió con cuidado una línea de masilla para representar la enorme boca.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
69	5	-	5	6	3	1	3	10	4+

Tamaño: Grande - 15 puntos
Locomoción: Enraizado - -6 puntos
Atributos: Ataque Extra (x 2) - 10 puntos
Resistente - 6 puntos
Depredador - 4 puntos
Duro (x 2) - 30 puntos
Estúpido - -5 puntos
Habilidades: Ataque Extendido - 3 puntos
Inmune al Dolor - 2 puntos
Almizcle - 3 puntos
Señuelos - 2 puntos
Fauces Enormes - 2 puntos
Resistente (Piel Sólida) - 3 pts.

Una Flor de Nivolik rodea a su presa. Foto de GW.

criaturas moverán y asaltarán a la miniatura (controlada por cualquiera de los jugadores, no otra criatura). Cuando las criaturas están en combate, el oponente será quien realice las tiradas para impactar, herir, etc., como si la criatura fuese una de sus propias miniaturas. Si las criaturas ganan el combate, consolidarán hacia la miniatura más cercana (no hacia otra criatura). Deja volar tu imaginación a la hora de determinar qué tipos de criaturas infestan el campo de batalla.

Escenarios para Flora

Después de que has decidido pasar el tiempo y energía en crear, transformar y pintar una desagradable planta, probablemente te gustaría saber cómo incorporar esta flora feroz en tus partidas de Warhammer 40K. Aquí te mostramos un par de sugerencias:

1. Ejército contra Ejército contra Planta. Esta situación involucra jugar una partida normal entre dos contrincantes cuyo terreno incluirá algunas áreas delimitadas de árboles que podrán contener despiadadas plantas. Ambos jugadores se pondrán de acuerdo en el tipo y el coste de la planta. En el momento que un jugador mueve una unidad a través o cerca de un área de árboles (normalmente a menos de 5 o 15 cm si la planta tiene la habilidad *Apéndice de Látigo* o *Ataque Extendido*), la(s) planta(s) atacarán por sorpresa. Cuando una unidad se mueve durante su turno dentro del alcance de un posible ataque de una planta, tira 1D6. Con un resultado de 4+, la planta aparece súbitamente del suelo y ataca a la unidad.

La naturaleza de estos ataques dependerá de la clase de planta que hayas creado. Las plantas con armas de área de efecto o de proyectiles deberá resolver sus ataques en la Fase de Movimiento de la unidad atacada, mientras que las plantas orientadas al cuerpo a cuerpo surgirán súbitamente y se colocarán en contacto peana con peana. En este último caso, resuelve los ataques en la Fase de Asalto de la unidad atacada. La planta no cuenta como que ha cargado. Si hay supervivientes, contarán como que han quedado trabados en combate con la planta tal y como se describe en las reglas de combate cuerpo a cuerpo hasta que la planta o la unidad sea destruida. Obviamente, las plantas no podrán perseguir a una unidad que se retire y contará como que tiene *Coraje*.

Lo normal es que la mayoría de los jugadores evitarán estas plantas, por lo que quizás se podría colocar un objetivo cerca de un área de árboles o recompensar con puntos de victoria adicionales por destruir las plantas para incentivar a los jugadores enfrentarse con estas siniestras criaturas.

2. Ejército contra Planta, o "Bienvenidos a la Jungla". Este escenario a pequeña escala requiere un poco más de preparación y es perfecto para pequeñas búsquedas durante una campaña de Warhammer 40K o para una sesión entretenida de "destrúyelo todo".

La batalla enfrenta a un pequeño equipo avanzado de especialistas contra la fría, insensible y traicionera Madre Naturaleza misma. Un jugador escoge sus fuerzas de las opciones de Cuartel General, Tropas y Élites de su ejército favorito con un valor total de 400 puntos. El otro jugador hará el papel del entorno mortal por la que penetra el equipo avanzado. Este jugador puede crear 500 puntos de criaturas y flora diseñadas para frustar el objetivo del equipo avanzado. No se pueden gastar más de la mitad de esos puntos en criaturas.

Sugerimos un tablero de 120x120 cm para este escenario. Para añadir tensión e intriga a la partida, cualquiera de las criaturas y flora escogidas puede contar con la regla especial *Despliegue Rápido* para representar su habilidad de utilizar su camuflaje y aparecer de repente de la nada atacando a los intrusos. La flora que haga *Despliegue Rápido* puede desplegarse a la distancia suficiente para poder atacar en el turno que aparece y no dispersarse de la forma habitual. Esto significa que si la planta no tiene una habilidad que le permita atacar a distancia, se colocará en contacto peana con peana con un miembro aleatorio de la unidad enemiga elegida. Las criaturas realizarán el *Despliegue Rápido* de la forma habitual.

El jugador que controla las criaturas y la flora ganará la partida si impide que el jugador contrario no consiga su objetivo o si mata a todos los miembros de su equipo avanzado. Los objetivos del equipo avanzado dependerá de la clase de partida que quieras jugar. El objetivo puede ser simplemente sobrevivir a la selva contra las adversidades y llegar al otro extremo del tablero, destruir una criatura particular de las fuerzas del jugador contrario, o alcanzar y mantener el centro del tablero hasta el final de la partida. Cualquiera que sea el caso, decide el objetivo de antemano para que ambos jugadores tengan claro qué hacer. Puedes hacer que la zona de despliegue del equipo avanzado se extienda hasta 30 cm del borde del tablero y que la partida dure un mínimo de 6 turnos.

Demonio Wuzzit de Barro

Los Demonios de Barro se refugian en ciénagas y pantanos. Cavan profundamente en el suelo y solo salen ocasionalmente por aire y comida. Estas criaturas tienen un metabolismo similar a las serpientes y comen alrededor de una vez al mes, comúnmente atacando criaturas mucho mayores que ellas. Ty Finocchiaro creó a partir de una limón seco con dos gruesas hojas secas pegadas en su base. Las plantas de plástico para acuarios sirvieron para la base de la criatura y Ty, para terminar, esculpió con cuidado una línea de masilla para representar la enorme boca. Los Wuzzits cazan en manadas y son conocidos por lanzar barro a los ojos de sus presas para cogerlas desprotegidas justo antes de atacarlas. Se desconoce como ven estas criaturas o como se comunican ya que nadie les ha oído hacer ningún sonido. La mayoría cree que utilizan algún tipo de telepatía.

Estos Demonios de Barro han sido modelados por Jake Landis. Jake comenzó alisando una tira de masilla que había puesto sobre la cara de un Garrapato para tapar su nariz y sus ojos. Después le pegó algunos brazos de Horrores utilizando un poco más de masilla para sujetarlos.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
17	5	-	3	3	1	5	2	10	6+

Tamaño: Pequeño - 3 puntos
Locomoción: Bípedo - 0 puntos
Atributos: Ataque Extra - 5 puntos
Reflejos Rápidos - 1 puntos
Depredador - 2 puntos
Habilidades: Cavador - 3 puntos
Aturdidor - 5 puntos

EPIC

LISTAS DE EJERCITO (4)

Por : Jervis Johnson / Traducción : Julio Rey (baharrtainn@cargad.com) y Yuber Okami (yuber_i@yahoo.es)

Esta es la cuarta entrega de listas de ejército para Epic: Armageddon. En esta ocasión le toca a los ejércitos Orkos. En este número os presentamos la lista de ejército de la Horda de Guerra de Ghazgkhull Mag Uruk Thraka durante la 3ª Guerra por Armageddon, la de la Horda de Orkos Salvajes del Señor de la Guerra Snagga-Snagga y la de los Lokoz de la Velozidad (todas ellas oficiales). Os recordamos que podeis encontrar en la web de Guerra Eterna (http://www.guerra-eterna.com) la traducción del Reglamento de Epic: Armageddon en el mismo formato que el Reglamento original.

ORKOS DEL WAAAGH!

Los Orkos viven para la guerra. Es así de simple: si los Orkos no están en guerra no son felices. Hay algo en el estruendo de la batalla, el resplandor de las explosiones y la sensación de disparar un bólter que estimula sus sistemas nerviosos y les hace sentirse más vivos que en cualquier otro momento. Incluso cuando no están en guerra, los Orkos se divierten con varias actividades psicóticas como despiadadas luchas de gladiadores, carreras de motocicletas y buggies a velocidades letales o simplemente peleándose entre ellos.

Aunque los Orkos realizan incursiones constantemente sobre los mundos vecinos, esta es una amenaza menor en comparación a la feroz devastación de un Waaagh! Orko. Ocasionalmente un Señor de la Guerra Orko sobresale de las luchas y disputas internas y consigue agrupar un vasto ejército para saquear la galaxia. En los inicios del Waaagh!, los dioses Orkos, Gorko y Morko, comienzan a estimular a sus hijos, inculcándoles un mayor deseo por la batalla (si eso es posible). Las cosas comienzan despacio, la incidencia de las incursiones aumenta, los Orkos empiezan a escoger a sus líderes y los Mekánikoz comienzan la construcción de extrañas armas y vehículos sin saber en realidad por qué, o de dónde sacan las ideas.

Mientras el Waaagh! se va formando paulatinamente, los Orkos se vuelven más y más agitados, buscando nuevos enemigos, utilizando sus rayos traktores para acoplarse a los pecios espaciales que ocasionalmente van a la deriva por el espacio Orko. Los Orkos de una determinada área, que puede ser un solo planeta o un grupo de sistemas estelares, dependiendo del poder del Waaagh!, comienza a reunirse, uniéndose en un lugar como un enjambre. Los Mekánikoz comienzan a construir máquinas de guerra más grandes, como Fortalezas de Batalla y Gargantes. Los esclavos de los Orkos producen armas y armaduras como rosquillas, armando las enormes hordas Orkas con bólters y lanzagranadas. Entonces la horda pielverde entra en un frenesí guerrero, extendiéndose por la galaxia como una ola verde de destrucción. Planetas enteros son arrasados, millones de cautivos son puestos a trabajar en primitivas factorías para construir más armas y vehículos, alimentando la inmensa sed Orka por la dominación.

Afortunadamente, los billones de Orkos dispersos por toda la galaxia pasan tanto tiempo peleándose entre ellos que su deseo por la batalla queda generalmente saciado, al menos que se encuentren con una amenaza evidente. Si todos los Orkos se reunieran en un solo Waaagh!, nada en la galaxia tendría el poder de pararlos.

Reglas Especiales

Todos los ejércitos Orkos siguen las siguiente Reglas Especiales.

Regla de la Multitud

Los Orkos creen que mientras haya un buen puñado de ellos luchando juntos (ligeramente más de los que puedan contar) entonces siempre hay una oportunidad de que se impongan, incluso contra enemigos superiores. Para representar esto, las formaciones Orkas con más de cinco unidades (demasiados para contarlos con los dedos de la mano), sin incluir unidades de Grandez Kañonez o de Gretchins, reciben un modificador de +1 a cualquier chequeo de Reorganización que hagan, y las formaciones con más de diez de tales unidades reciben un modificador de +2. Las máquinas de guerra cuentan cada punto inicial de daño como una unidad.

¡Poder del Waaagh!

Los Orkos no son famosos precisamente por sus habilidades organizativas, por ello tienen habitualmente un valor de iniciativa bastante pobre. Sin embargo, si hay una cosa que motive a una horda Orka, es el provocar una buena pelea. Debido a eso, las formaciones Orkas que intentan realizar una acción de Asalto o de movimiento Doble reciben un modificador de +2 a su chequeo de acción. Los Pilotoz Orkos de forma similar disfrutan de la oportunidad de volar cosas por los aires, y reciben un modificador de +2 a sus chequeos de acción cuando intentan llevar a cabo una acción de Intercepción o de Ataque a Tierra.

Campos de Fuerza Orkos

Algunas máquinas de guerra orkas están protegidas por baterías de campos de fuerza. El número que tiene cada máquina de guerra viene indicado en su perfil. Cada campo de fuerza detendrá automáticamente un punto de daño y después caerá. No se realizan tiradas de salvación por los daños parados por los campos de vacío ni se colocarán marcadores de Explosión. Una vez que todos los campos de fuerza hayan caído, el Titán recibirá daño normalmente y podrás realizar tiradas de salvación contra cualquier impacto sufrido. Los impactos recibidos en combate cuerpo a cuerpo ignoran los campos de fuerza pero las unidades que utilicen su valor de Tiroteo deben tirar los campos de fuerza antes de que puedan hacer daño al Titán.

Unidades

SEÑOR DE LA GUERRA ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Grandes Rebanadoraz	(contacto)	Arma de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)

Notas: *Personaje*, *Comandante Supremo*.

CHICOZ RAROZ

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Zuper Kañón Zzap	60 cm	MW3+	Mata titanes (1D3)
O			
Zuper Kañón	60 cm	2BP	Macro arma

Notas: Los Chicoz Raroz pueden ser de dos tipo: Mekánikoz o Ezclaviztaz. Ambos son *Personajes*. Los Mekánikoz pueden añadirse a un Vagón Artillado o un Vagón de Batalla y convertir uno de los Grandez Kañonez del vehículo en un Zuper Cañón Zzap o un Zuper Kañón con las caracteristicas indicadas más arriba. Un Ezclavizta puede añadirse a un Gran Kañón y convertir el arma en un Zuper Cañón Zzap o un Zuper Kañón con las caracteristicas indicadas más arriba.

NOBLEZ ORKOZ

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	3+	5+

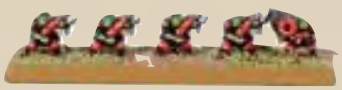
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez	(15 cm)	Armas Ligeras	-
2 x Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-
Grandez Rebanadoraz	(contacto)	Armas de Asalto	Ataque Extra (+1)

Notas: *Líder.*

CHICOZ ORKOZ

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	6+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez	(15 cm)	Armas Ligeras	-
Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-
Rebanadoraz	(contacto)	Armas de Asalto	-



GRETCHINS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	-	6+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez	(15 cm)	Armas Ligeras	-

Notas: Las formaciones que incluyan al menos una unidad Orka no reciben marcadores de Explosión por unidades de Gretchins que hayan muerto, y no se contarán a las unidades de Gretchins que hayan perdido en un asalto a la hora de determinar quién ganó el combate.

ZOLDADOZ DE AZALTO ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	30 cm	6+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Rebanadoras	(contacto)	Arma de Asalto	-
Akribilladores	(15 cm)	Armas Ligeras	-

Notas: *Dispositivo de Salto, Exploradores*.

KOMANDOZ ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	6+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Rebanadoras	(contacto)	Arma de Asalto	-
Akribilladores	(15 cm)	Armas Ligeras	-
Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-

Notas: *Exploradores, Infiltradores*.

MOTOZ ORKAS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	5+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez Pezadoz Recortadoz Acopladoz	15 cm	AP5+/AT5+	-

Notas: *Montado*.

BUGGIES/WARTRAKS ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	5+	5+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez Pezadoz Acopladoz	30 cm	AP5+/AT6+	-

KOPTERO DE LA MUERTE ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	4+	6+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribilladorez Pezadoz Acopladoz	(15 cm)	Armas Ligeras	-

Notas: *Montado*.

ACHICHARRADOR ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	5+	6+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Achicharrador	15 cm	AP4+	Ignora cobertura

VAGÓN DE BATALLA ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	6+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
2 x Akribilladorez Pezadoz Acopladoz	30 cm	AP5+/AT6+	-

Notas: *Tranporte (puede transportar dos unidades cualesquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Noblez, Señor de la Guerra. Alternativamente, una de las dos unidades transportadas puede ser un Gran Kañón. Puede transportar una unidad adicional de Goblins).*

VAGÓN ARTILLADO ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	5+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

Notas: *Tranporte (puede transportar una unidad cualquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Goblins, Noblez, Señor de la Guerra, Gran Kañón).*

VAGÓN ANTIAEREO ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	30 cm	5+	5+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Kañón Antiaéreo	30 cm	2 x AP6+/AT6+/AA6+	-

Notas: *Tranporte (puede transportar una unidad cualquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Goblins, Noblez, Señor de la Guerra, Gran Kañón).*

LATA AZEZINA ORKA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	15 cm	5+	5+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Garraz de Kombate	(contacto)	Arma de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)
Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-

Notas: *Caminante*.

DREADNOUGHT ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	15 cm	4+	4+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Garraz de Kombate	(contacto)	Arma de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)
2 x Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-

Notas: *Caminante*.

GRAN KAÑÓN ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	10 cm	-	6+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

FORTALEZA DE BATALLA ORKA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	30 cm	4+	4+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
4 x Akribilladores Pezados Acoplados	30 cm	AP5+/AT6+	-
Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El disparo impacta en el engranaje de la Fortaleza de Batalla y lo desarma. La Fortaleza de Batalla se desplaza 1D6 cm en una dirección aleatoria, impactando cualquier cosa que se encuentra a su paso. La Fortaleza resulta destruída y cualquier unidad a bordo solo sobrevive con un resultado de 6 en 1D6.

Notas: *Tranporte (puede transportar hasta ocho unidades cualesquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Noblez. Una de estas unidades puede ser un Gran Kañón. Puede transportar hasta cuatro unidades adicional de Goblins).*

FORTALEZA ARTILLADA ORKA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	30 cm	4+	4+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
5 x Akribilladores Pezados Acoplados	30 cm	AP5+/AT6+	-
3 x Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El disparo impacta en el engranaje de la Fortaleza Artillada y lo desarma. La Fortaleza Artillada se desplaza 1D6 cm en una dirección aleatoria, impactando cualquier cosa que se encuentra a su paso. La Fortaleza resulta destruída y cualquier unidad a bordo solo sobrevive con un resultado de 6 en 1D6.

Notas: *Tranporte (puede transportar hasta ocho unidades cualesquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Noblez. Una de estas unidades puede ser un Gran Kañón. Puede transportar hasta cuatro unidades adicional de Goblins).*

ZUPER PIZOTEADOR ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	4+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Mirada de Morko	30 cm	MW4+	Mata Titanes
2-3 x Zuper Kañón	60 cm	2BP	Macro arma, Arco Frontal
0-1 x Mega Rebanadora	45 cm	AP5+/AT5+ *Y*	Arco Frontal
	(contacto)	Arma de Asalto	Mata Titanes (1D3), Ataque Extra (+1)

Capacidad de Daño 4. 1D3 Campos de Energía. Efecto Impacto Crítico: La cabeza del Zuper Pizoteador sale volando, matando al Kapitán. Sufre una penalización de -1 al impactar desde ahora. Cualquier impacto critico subsiguiente causa un punto de daño adicional.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Caminante.* Puede estar armado con 3 Zuper Kañonez o con 2 Zuper Kañonez y 1 Mega Rebanadora. La Mega Rebanadora puede disparar y ser utilizada como arma de asalto. Las habilidades Mata titanes y Ataque extra de la Mega Rebanadora solo se aplican en los asaltos.

PIZOTEADOR ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	15 cm	4+	4+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
2-3 x Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-
0-1 x Martillo de Kombate	30 cm	AP5+/AT6+ *Y*	-
	(contacto)	Arma de Asalto	Mata Titanes (1D3), Ataque Extra (+1)

Notas: *Blindaje Reforzado, Caminante.* Puede estar armado con 3 Grandez Kañonez o con 2 Grandez Kañonez y 1 Martillo de Kombate. El Martillo de Kombate puede disparar y ser utilizada como arma de asalto. Las habilidades Mata titanes y Ataque extra del Martillo de Kombate solo se aplican en los asaltos.

GARGANTE ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	3+	3+	3+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Mirada de Morko	30 cm	MW4+	Mata Titanes
2-3 x Zuper Kañón	60 cm	2BP	Macro arma, Arco Frontal
0-1 x Zuper Kañón Zzap	60 cm	MW3+	Mata Titanes (1D3), Arco Frontal
0-1 x Mega Rebanadora	45 cm	AP5+/AT5+ *Y*	Arco Frontal
	(contacto)	Arma de Asalto	Mata Titanes (1D3), Ataque Extra (+1)

Capacidad de Daño 8. 1D3+3 Campos de Energía. Efecto Impacto Crítico: El Gargante entra en llamas. Tira 1D6 por cada fuego que esté ardiendo en el Gargante en la Fase Final de cada turno. Con un resultado de 1 comienza un segundo fuego y con un resultado de 5+ el fuego se apaga. Los fuegos que no se logren apagas causan un punto de daño adicional.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Caminante.* Puede estar armado con 3 Zuper Kañonez o con 2 Zuper Kañonez y una de estas dos armas: un Zuper Kañón Zzap o una Mega Rebanadora. La Mega Rebanadora puede disparar y ser utilizada como arma de asalto. Las habilidades Mata titanes y Ataque extra de la Mega Rebanadora solo se aplican en los asaltos.

GRAN GARGANTE ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	3+	3+	3+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Mirada de Morko	30 cm	MW4+	Mata Titanes
2 x Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-
1 x Zuper Kañón	60 cm	2BP	Macro arma, Arco Frontal
1-2 x Zuper Kañónes Akoplados	60 cm	3BP	Macro arma, Arco Frontal
0-1 x Mega Rebanadora	60 cm	MW3+ *Y*	Mata Titanes (1D3), Arco Frontal
	(contacto)	Arma de Asalto	Ataque Extra (+1)

Capacidad de Daño 12. 1D6+6 Campos de Energía. Efecto Impacto Crítico: El Gran Gargante entra en llamas. Tira 1D6 por cada fuego que esté ardiendo en el Gran Gargante en la Fase Final de cada turno. Con un resultado de 1 comienza un segundo fuego y con un resultado de 5+ el fuego se apaga. Los fuegos que no se logren apagas causan un punto de daño adicional.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Caminante.* Puede estar armado con 2 Zuper Kañonez Akopladoz o con 1 Zuper Kañón Akoplado y una una Mega Rebanadora. La Mega Rebanadora puede disparar y ser utilizada como arma de asalto. La habilidad Ataque extra de la Mega Rebanadora solo se aplica en los asaltos.

CAZA BOMBARDERO ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave	Caza Bombardero	6+	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribillador Pezado	15 cm	AP5+/AA5+	Arco Frontal
Kohetez Petatanquez	30 cm	AT4+	Arco Frontal

ATERRIZADOR ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra, Aeronave	Bombardero	5+	6+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Torretaz Artilladaz	15 cm	D6+3 x AP5+/AA6+	-
2 x Kohetez Petatanquez	30 cm	AT4+	Arco Frontal

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El piloto del Aterrizador muere, por lo que se estrella en tierra matando a todo su contenido.

Notas: *Asalto Planetario, Blindaje Reforzado, Tranporte (puede transportar hasta diez unidades cualesquiera de la siguiente lista: Chicoz, Komandoz, Tropa de Azalto, Gobilns, Noblez, Motoz, Buggies/Wartraks, Skorchas, Kopteros de la Muerte, Lataz Azezinaz, Dreadnoughts. Todos los vehículos ligeros y los Dreadnoughts (pero no las Lataz Azezinaz) ocupan dos espacios cada uno).*

KRUCERO MATAMUCHOZ ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Bombardeo Orbital	-	1D6+1BP	Macro arma

AKORAZADO KAZKAPIÑOZ ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Bombardeo Orbital	-	1D6+3BP	Macro arma

Notas: *Transporte (puede transportar hasta 12 Aterrizadorez Orkoz más las unidades que transporten). Lento y estable (no puede usarse en el primer ni en el segundo turno de una partida al menos que se especifique lo contrario).*

ORKOS SALVAJES

Las invasiones Orkas son devastadoras para los desafortunados planetas sobre los que descienden. Cuando finalmente el Waaagh! abandona el planeta marcado por la batalla en busca de nuevas conquistas, los supervivientes emergen de sus escondites y el proceso de reconstrucción debe comenzar. Desafortunadamente para los habitantes del planeta la amenaza Orka no termina cuando los enormes pecios abandonan el sistema. Una pequeña traza del Waaagh! Orko queda detrás y con el tiempo crecerá hasta convertirse en una nueva amenaza: los Orkos Salvajes.

Todos los Orkos despiden esporas que son dispersadas por el viento. Un puñado de estas esporas pueden caer en zonas remotas de la superficie del planeta, las densas junglas o áridas planicies, lugares donde la mayoría de las civilizaciones encuentran difícil sobrevivir. Las esporas rápidamente infectan la zona y crecen sin el riesgo de ser descubiertas.

En relativamente corto espacio de tiempo, estas esporas madurarán en Orkos que se organizarán en tribus dispersas.

Al principio estas tribus son pequeñas y representan poco peligro para los habitantes del planeta. Estos Orkos son incivilizados, incluso para los bajos estándares de los Orkos. Tienen un pequeño concepto del lenguaje y ningún conocimiento de tecnología. En esta primera fase de su existencia son cazados y apresados por todo tipo de bestias salvajes. Es una fase muy importante en el desarrollo de los Orkos Salvajes, donde sólo los más fuertes sobrevivirán.

Durante este período, un particularmente astuto y poderoso Orko emergerá como líder y los otros Orkos se organizarán alrededor suya. Es en este punto cuando la tribu de los Orkos Salvajes comenzará a emerger. La tribu aprenderá a luchar contra sus depredadores naturales, expandirá su territorio y más y más Orkos se incorporarán al grupo.

Los Orkos Salvajes aprenderán a rapiñar armas y equipamiento dejados por el Waaagh! anterior. Aunque mucha de esta tecnología es demasiado avanzada para ellos, no pasará mucho tiempo para que los Orkos se den cuenta del horrible efecto de apuntar la cosa ruidosa de metal hacia el enemigo. Minutos después de este increíble descubrimiento, la tribu irá a la guerra, disparando a todo objetivo que se ponga a tiro, conquistando al resto de tribus rivales y uniéndolos bajo una sola bandera.

Mientras más y más Orkos se van uniendo a la tribu son capaces de especializarse en sus habilidades. Los Orkos más grandes y fuertes serán capaces de obligar a los miembros más pequeños y nuevos de la tribu a cazar. Llegan a la conclusión de que cuanto más grande eres, más necesitas comer y, por tanto, mayor es tu porción de la presa. Pocos Orkos se arriesgan a discutir con esta clase de lógica.

Como los Orkos más pequeños pasan la mayor parte de su tiempo cazando, se vuelven unos excelentes tiradores. Otros aprenden a rastrear y atrapar a sus presas, cogiendo sus cráneos o pieles como trofeos de su destreza. Algunos aprenden a hacer uso de las bestias de su mundo utilizandolos como monturas para cazar otras criaturas más rápidas. Algunos descubren otras tribus más primitivas, por lo que la tribu principal crece exponencialmente.

Mientras la tribu se expande, reclamando más y más territorio, es inevitable que se encuentre con otras razas. al principio solo serán atacados pequeños puestos avanzados. Después las tribus atacarán en incursiones masivos contra las ciudades, antes de desaparecer rápidamente en las tierras salvajes. Con cada nueva incursión la tribu obtiene más y más equipamiento y más y más sed por la batalla, hasta que se lanzan en un frenesí de conquista.

Una vez que el Waaagh! de los Orkos salvajes ha comenzado, puede ganar un impulso imparable. El planeta entero será consumido por los Orkos en un frenesí por la batalla, hasta que solo quede luchar entre ellos mismos, lo cual harán con salvaje despreocupación.

Reglas Especiales

Los ejércitos de los Orkos Salvajes siguen las mismas reglas especiales que las descritas para los Orkos del Waaagh!

Unidades

EZTRAMBÓTICO ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Pie de Gorko	45 cm	MW5+/AA5+	Macro arma

Notas: *Personaje. Ten en cuenta que el Eztrambótico puede unirse a cualquier unidad de la formación a la que pertenezca, incluídos los Orkeosaurios y los Garrapatos Mamut.*

CHIKOZ ZALVAJEZ ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	6+	4+	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Rebanadoras	(contacto)	Armas de Asalto	-

CHIFLADOZ ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	6+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Rebanadoras	(contacto)	Arma de Asalto	-
Akribilladores	(15 cm)	Armas Ligeras	-

Notas: *Inmunes al Miedo*.

JINETEZ DE JABALI ORKOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	25 cm	6+	4+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Rebanadoras	(contacto)	Arma de Asalto	-
Akribilladores	(15 cm)	Armas Ligeras	-

Notas: *IMontados, Infiltradores*.

KATAPULTA DE GARRAPATOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	10 cm	-	6+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Katapulta de Garrapatos	45 cm	1BP	Disrupción

KAMIÓN ZAQUEADO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	25 cm	5+	5+	6+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Akribillador Pezado	30 cm	AP6+/AT6+	-

Notas: *Transporte (puede transportar una unidad de Goblins más una unidad cualquiera de la siguiente lista: Chicoz, Noblez, Chicoz Zalvajez).* Las unidades que son transportadas puede disparar con cualquier arma a distancia y utilizar su valor de Tiroteo en un asalto o cuando hacen fuego de apoyo.

GARRAPATO MAMUT

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	20 cm	4+	4+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
2 x Akribilladores Pezados Acoplados	30 cm	AP5+/AT6+	-
Dientes y Cuernos	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataques Extra (1D3)
Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Transporte (puede llevar hasta cuatro de las siguientes unidades: Chicoz, Noblez, Chicoz Zalvajez. Puede llevar hasta dos unidades adicionales de Goblins).*

ORKEOSAURIO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	4+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
2 x Akribilladores Pezados Acoplados	30 cm	AP5+/AT6	-
Colmillos	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataques Extra (1D3)
O	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Mata Titanes (1D3)
2 x Gran Kañón	45 cm	AP5+/AT5+	-

Capacidad de Daño 6. Efecto Impacto Crítico: El disparo enfurece al Orkeosaurio. Inmediatamente correrá 3D6 cm en una dirección aleatoria, parando inmediatamente si se encuentra con terreno impasable o con otra unidad o cuando finaliza su movimiento. Si se para debido a que choca con otra unidad, entonces esta unidad sufrirá un impacto como si lo hubiera recibido de un Macro Arma. Si choca con terreno impasable, el Orkeosaurio resulta muerto.

Notas: *Blindaje Reforzado, Blindaje Posterior Reforzado, Transporte (puede llevar hasta 12 de las siguientes unidades: Chicoz, Noblez, Chicoz Zalvajez. Puede llevar hasta seis unidades adicionales de Goblins).*

GARGANTE DE VAPOR

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	15 cm	4+	4+	4+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Pie de Gorko	45 cm	MW5+/AA5+	Macro Arma
0-2 x Zuper Kañón	60 cm	2BP	Macro Arma
0-2 x Mega Rebanadora	(contacto)	Arma de Asalto	Macro Arma, Mata Titanes (1D3), Ataque Extra (+1)

Capacidad de Daño 4. Efecto Impacto Crítico: La caldera del Gargante de Vapor explota. El Gargante de Vapor resulta destruído y todas las unidades que se encuentren a menos de 2D6 cm reciben un impacto.

Notas: *Blindaje Reforzado, Inmune al Miedo, Caminante.* No puede haber más de dos Zuper Kañonez o Mega Rebanadoras en total (uno en cada brazo).

LOKOZ DE LA VELOCIDAD

Además de su amor por la guerra, algunos Orkos desarrollan una extraña adicción a la velocidad. A los Orkos les gusta ir deprisa. La velocidad cumple algún tipo de necesidad profundamente enterrada en el temperamento del Orko, lo mismo que el atronar de los cañones, el traqueteo de las orugas y el sonido de la batalla. Les gusta sentir el viento en sus caras, ver el polvo levantarse formando densas nubes a su paso, y oír el rugido de motores potentes. Sabiendo esto no es de extrañar que las motos y buggies de toda clase sean muy populares entre los Orkos. Puede que no tengan tanto blindaje, pero son baratos, tienen potencia de fuego, y, lo más importante, ¡son mortalmente rápidos!

Hay dos zonas sensoriales que son exclusivas del cerebro Orko. Una de estas está estimulada por el ruido, la otra por la velocidad. Cuando los Orkos se ven expuestos a sonidos altos, como el rugido de la batalla, ó a la excitación de ir en un vehículo a gran velocidad, experimentan una sensación de completo placer y felicidad. Indudablemente, el cerebro Orko ha evolucionado de tal manera que el Orko se comporte de forma que beneficie a la expansión de la raza Orka. En otras palabras, los Orkos aman el sonido de la batalla y de la maquinaria pesada y en consecuencia son muy dados a un comportamiento alocado e imprudente. El que esto generalmente lleve a la destrucción de un Orko en particular no importa porque hace a la raza dinámica, aventurera, alegre frente a las adversidades y sin miedo al peligro. Cuando un Orko empieza a dejarse llevar por su natural inclinación hacia la velocidad, es posible que se vuelva adicto a ella. La parte de su cerebro que responde a la sensación de movimiento rápido pide más y más estimulación. Puede empezar con el Orko montándose en un vehículo o convirtiéndose en el orgulloso propietario de una moto. Al poco el Orko está echando carreras frenéticas contra sus rivales. Lo siguiente es que les está ofreciendo bolsas llenas de dientes a los Mekanikoz para que tuneen su querida maquina. Capa tras capa de pintura roja es aplicada y salta en cuanto se ensucia o se ralla un poco. El Orko se ve inmerso en el Kulto de la Velozidaz: ahora ya es un Loko de la Velozidaz.

Estos Lokoz de la Velozidaz generalmente provienen del clan del Zol Malvado, aunque no exclusivamente. No hay nada que les guste más que lanzarse al corazón de la batalla montados en sus rugientes máquinas, conduciendo a velocidades suicidas. Como la guerra, esto parece satisfacer una profunda necesidad de la psique Orka y cuando no están en batalla, los Lokoz de la Velozidaz gastan su tiempo corriendo alrededor del campamento o trasteando con sus máquinas en un intento de conseguir ese pequeño aumento extra de velocidad. Los Buggies incluyen vehículos tales como los Wartraks y Achicharradores, así como los Vagones de Batalla obviamente. Los Orkos que montan en las impresionantemente bien armadas Motoz son conocidos como Motoriztaz.

Los vehículos que van verdaderamente rápidos dan un gran prestigio a su poseedor, y hay Orkos que acumularán colmillos durante años para poder comprarse un vehículo verdaderamente rápido. Siempre que un Orko lleva su buggy o su moto a un Mekaniko para que la arregle, le pregunta “¿Puedes hazerla correr máz rápido?”. Esto generalmente se consigue mediante otra capa de pintura roja, así como un poco de trastear ruidosamente con el motor. Porque, como todo Orko sabe, “loz cacharroz rojoz corren máz”. Las rivalidades entre los Noblez y los Zeñorez de la Guerra sobre quien tiene la máquina más veloz desembocan en carreras desenfrenadas alrededor del perímetro de los asentamientos Orkos. El amor de los Orkos hacia los vehículos rápidos (conocido por los Orkos como el Kulto a la Velozidaz) es el responsable de la enorme cantidad de buggies, motos y otros vehículos inclasificables que pueden ser reunidos por una banda de guerra del Kulto a la Velozidaz. La mayoría están continuamente estropeados, con pedazos cayendo cada pocas millas. Un montón de estos vehículos son propiedad de los Mekanikoz, de los que se sabe que a veces intentan arreglar el vehículo… ¡mientras este está en marcha! Los Orkos que sufren de adicción a la velocidad encuentran difícil el parar una vez van a la máxima velocidad.

La marca del Loko de la Velozidaz veterano es inconfundible: sus ojos abiertos como platos miran directamente hacia delante, sin hacer caso de lo que le rodea y siendo consciente únicamente de su máquina y del horizonte. Si se ve obligado a parar para repostar, empieza a dar vueltas nerviosamente mientras el sirviente Gretchin de turno le llena el depósito. Aquellos Zeñorez de la Guerra, Noblez y otros Orkoz que confían en un conductor Loko de la Velozidaz deben llevar siempre encima una pesada llave inglesa o una herramienta similar, dado que la única manera efectiva de pedirle al conductor que pare suele ser un fuerte golpe en la cabeza. Estas tendencias antisociales de los Lokoz de la Velocidad hacen que eventualmente estos sean expulsados de sus bandas de guerra, especialmente cuando su última locura al volante ha acabado con el buggy favorito del Zeñor de la Guerra convertido en chatarra. Estos forajidos normalmente se unirán a una banda de guerra de Lokoz de la Velozidaz. Cuando varias bandas de guerra de Lokoz de la Velozidaz toman parte en un Waaagh forman sus propias tribus de Lokoz de la Velozidaz.

Unidades

MEKÁNIKO GAMBERRO MOTORIZTA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	40 cm	5+	4+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Deflagadorez Recortadoz Tuneadoz	15 cm	MW5+	-
Y	(15 cm)	Armas Ligeras	Macro arma, Ataque Extra (+1)
Hojaz Cortantez	(contacto)	Arma de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)

Notas: *Montado, Salvación Invulnerable, Comandante Supremo.* Los Deflagadorez Recortadoz Tuneadoz pueden disparar y ser utilizados como armas ligeras.

BÓLIDO DEL MEKÁNIKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Kanón Tuneado	45 cm	MW4+	-

Notas: *1D3 Campos de Energía.*

KAMIÓN ORKO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+

Notas: *Transporte (puede transportar una unidad de la siguiente lista: Chikoz, Noblez, Goblins, Gran Kañón). La unidad que se encuentre a bordo puede disparar, excepto el Gran Kañón.*

LISTAS DE EJERCITO DE LOS ORKOS

A diferencia de las formaciones rígidas usadas por el imperio, las formaciones orkas varían ampliamente en número y composición. Las reglas para crear formaciones orkas reflejan esto. El tipo de formación orka más común es la horda de guerra, aunque también existen otras formaciones más especializadas como el Kulto a la Velocidad y las Brigadas Relámpago. En este artículo os detallaremos tres listas de ejército: la Horda de Guerra de Ghazgkhull Mag Uruk Thraka durante la 3ª Guerra por Armageddon, la de la Horda de Orkos Salvajes del Señor de la Guerra Snagga-Snagga y la de los Lokoz de la Velozidad, donde se detallan los diferentes tipos de formaciones Orkas que puedes elegir para representar cada uno de esos ejércitos.

Cada lista de ejército incluye la siguiente información:

Tipo: El nombre de la formación.

Núcleo: Las unidades que forman la formación. El jugador orko puede elegir doblar o triplicar el número de unidades de la formación si lo desea. Una formación con el doble de unidades se llama formación grande, y una formación con el triple de unidades se llama formacion enorme.

Coste: La mayoría de las formaciones orkas tienen tres valores. El primero es el coste de la formación básica, el segundo es el coste de la formación grande, y el tercero el de la formación enorme. Si la formación solamente tiene un coste ésta no puede incrementarse de tamaño. Hasta un tercio de los puntos disponibles se pueden gastar en aeronaves y Gargantes.

Unidades Extra: Una formación orka puede incluir cualquier unidad de las indicadas en la columna 'extras'. Puedes incluir cualquier número de unidades extra salvo que se especifique lo contrario. Si hay un límite entonces éste es duplicado para una formación grande y triplicado para una formación enorme. Por ejemplo, un Kulto a la Velocidad de tamaño normal puede incluir 0-1 Chicoz Raroz, un Kulto de tamaño grande puede incluir 0-2, y un Kulto enorme puede incluir de 0 a 3. Todas las unidades del núcleo, las extras y las gratis forman parte de la misma formación orka. Las diferentes unidades no pueden separarse o actuar de forma separada.

Fortalezas Rodantes (Artilladas y de Batalla): En partidas de torneo, estas unidades solamente pueden transportar a unidades de sus propias formaciones (las reglas de máquinas de guerra de transporte no se les aplican).

Motos de Guerra de los Noblez (sólo Lokos de la Velocidad): Cualquier unidad de Noblez puede ir montada en motos de guerra sin coste en puntos adicional. La velocidad de los Noblez pasa a ser 35cm, y se considera que tienen la habidad especial *Montados*. Ten en cuenta de que cualquier unidad de Noblez a la que se dote de motos debe ser representada con las miniaturas adecuadas.

Reglas Especiales

Señores de la Guerra Orkos

Todos los ejércitos orkos deben incluir un personaje de Comandante Supremo llamado Señor de la Guerra (en el caso de un ejército de los Lokos de la Velocidad sería el Mekániko Gamberro Motorizta). Este personaje es gratis, no tienes que pagar ningún punto por él. Si el ejército incluye algún Gran Gargante debe ser colocado en uno de ellos. Si no hay Grandes Gargantes en el ejército entonces el Señor de la Guerra se unirá a una unidad de Noblez o a un Gargante. Si no hay unidades de Noblez ni Gargantes, el Señor de la Guerra puede unirse a cualquier unidad Orka.

Los Lokos de la Velozidad y zuz Cacharroz (sólo Lokoz de la Velocidad)

Todas las unidades en un ejército de Lokoz de la Velozidaz debe tener una velocidad de 30cm o más, o ser transportada en una unidad cuya velocidad sea de 30cm o más. En otras palabras, las formaciones no deben incluir unidades que tengan una velocidad menor de 30cm a no ser que también incluyan transportes capaces de llevar a cuestas a dichas unidades.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA DE GUERRA DE GHAZGKHULL MAG URUK THRAKA

Los ejércitos orkos tienen un factor de estrategia de 3. Todas las formaciones orkas tienen un factor de iniciativa de 3+, pero reciben modificadores dependiendo de la acción escogida cuando se realiza un chequeo de acción, o del tamaño de la horda de guerra cuando se reorganiza (ver reglas especiales de los Orkos).

TIPO	UNIDADES	COSTE POR FORMACION NORMAL	GRANDE	ENORME	EXTRAS
Partida de Guerra	Dos Noblez, seis Chicoz Orkos y dos Goblins	200	350	500	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Chicoz (+ una unidad opcional gratuíta de Goblins por unidad de Chicoz), Zoldadoz de Azalto, Komandos, Buggies, Motoz, Achicharradorez, Grandez Kañonez, Lataz Azezinaz. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez de Batalla, Kópteros de la Muerte, Dreadnoughts, Vagonez Antiaéreoz, Vagonez Artilladoz. Hasta dos unidades de Noblez por +35 puntos cada uno. Hasta un personaje Chico Raro por +50 puntos. Cualquier número de Pizoteadorez por +75 cada uno. Cualquier número de Fortalezas de Batalla por +125 puntos cada una. Cualquier número de Fortalezas Artilladas por +135 puntos cada una.
Partida de Guerra de Zoldadoz de Azalto	Seis Zoldadoz de Azalto	150	-	-	Cualquier número de las siguientes unidades por +25 puntos cada una: Zoldadoz de Asalto, Komandos, Buggies, Motoz, Achicharradorez. Cualquier número de Kopteros de la Muerte por +35 puntos cada uno.
Kulto de la Velozidad	Ocho unidades cualesquiera de la siguiente lista: Buggies, Motoz, Achicharradorez.	200	350	500	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Buggies, Motoz, Achicharradorez. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz. Hasta una unidad de Chicoz Raroz por +50 puntos.
Brigada Relámpago	Cuatro unidades cualesquiera de la siguiente lista: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz.	150	250	350	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Buggies, Motoz, Achicharradorez. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz. Hasta una unidad de Chicoz Raroz por +50 puntos. Hasta una Fortaleza Artillada por +135 puntos.
Peña de Pizoteadorez de los Mekánikoz	Tres Pizoteadorez	225	-	-	Cualquier número de Lataz Azezinaz por +25 puntos cada una. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Dreadnoughts, Vagonez Antiaéreoz. Cualquier número de Pizoteadorez por +75 puntos cada uno. Hasta un Zuper Pizoteador por 250 puntos.
Peña de Artillería de Kampaña	Cinco Grandez Kañonez	125	225	325	Cualquier número de Grandez Kañonez por +25 puntos cada uno. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 p. cada una: Vagonez de Batalla, Vagonez Antiaéreoz. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Hasta un personaje Chico Raro por +50 puntos.
Ezcuadron de Cazabombarderoz	Tres Cazabombarderoz.	150	-	-	Hasta seis Cazabombarderoz por +50 puntos cada uno.
Aterrizador Orko	Aterrizador Orko	200	-	-	-
Kruzero Matamuchoz	Un Kruzero Matamuchoz	200	-	-	Puede sustituirse por un Akorazado Kazkapiñoz por +50 puntos.
Gargante	Un Gargante	650	-	-	-
Gran Gargante	Un Gran Gargante	850	-	-	-

LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA DE ORKOS ZALVAJEZ DEL SEÑOR DE LA GUERRA SNAGGA-SNAGGA

Los ejércitos orkos tienen un factor de estrategia de 3. Todas las formaciones orkas tienen un factor de iniciativa de 3+, pero reciben modificadores dependiendo de la acción escogida cuando se realiza un chequeo de acción, o del tamaño de la horda de guerra cuando se reorganiza (ver reglas especiales de los Orkos).

TIPO	UNIDADES	COSTE POR FORMACION NORMAL	GRANDE	ENORME	EXTRAS
Partida de Guerra	Dos Noblez, seis Chicoz Orkos y dos Goblins	200	350	500	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Chicoz (+ una unidad opcional gratuíta de Goblins por unidad de Chicoz), dos Chicoz Zalvajez (ten en cuento que son dos unidades por +25 puntos), Katapulta de Garrapatos, Jinetez de Jabali. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Cualquier número de Garrapatos Mamut por +50 puntos cada uno. Hasta un personaje Eztrambótico por +50 puntos. Hasta un Orkeosaurio por +150 puntos.
Chicoz Zalvajez	Dos Noblez, seis Chicoz Zalvajez	150	250	350	Cualquier número de las siguientes unidades por +25 puntos cada una: dos Chicoz Zalvajez (ten en cuento que son dos unidades por +25 puntos), Katapulta de Garrapatos, Jinetez de Jabali. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Cualquier número de Garrapatos Mamut por +50 puntos cada uno. Hasta un personaje Eztrambótico por +50 puntos. Hasta un Orkeosaurio por +150 puntos.
Horda de Jinetez de Jabali	Cinco Jinetez de Jabali	100	175	250	Cualquier número de Jinetez de Jabali por +25 puntos cada una. Hasta un personaje Eztrambótico por +50 puntos.
Tramperoz	Seis Chicoz Zalvajez	150	-	-	Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. **Nota:** Todas las unidades de una formación de Tramperos se consideran que tienen la habilidad *Exploradores*.
0-1 Horda de Chifladoz	Seis Chifladoz	100	-	-	Hasta seis unidades extra de Chifladoz por +15 puntos cada una. Hasta tres personajes Eztrambóticos por +50 puntos cada uno.
Brigada de Kamionez	Seis Kamiones Zaqueadoz y seis Chicoz Orkos	150	250	350	Cualquier número de Kamionez Zaqueadoz + unidad de Chicoz por +25 puntos cada una. Hasta un Kamión Zaqueado + unidad de Noblez por +35 puntos. Hasta un personaje Eztrambótico por +50 puntos.
0-1 Gargante de Vapor	Un Gargante de Vapor	200	350	500	-

LISTA DE EJÉRCITO DE LA TRIBU DE LOKOS DE LA VELOCIDAD MUERTE ARDIENTE

Los ejércitos orkos tienen un factor de estrategia de 3. Todas las formaciones orkas tienen un factor de iniciativa de 3+, pero reciben modificadores dependiendo de la acción escogida cuando se realiza un chequeo de acción, o del tamaño de la horda de guerra cuando se reorganiza (ver reglas especiales de los Orkos).

TIPO	UNIDADES	COSTE POR FORMACION NORMAL	GRANDE	ENORME	EXTRAS
Partida de Guerra de Lokos de la Velocidad	Un Noble, tres Chicoz Orkos y cuatro Kamiones Orkos más cuatro unidades cualesquiera de la siguiente lista: Buggies, Motoz, Achicharradorez	200	350	500	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Chicoz (+ un Kamión Orko), Zoldadoz de Azalto, Buggies, Motoz, Achicharradorez, Grandez Kañonez. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez de Batalla, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz, Vagonez Artilladoz. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Hasta un Bólido del Mekánico por +50 puntos.
Kulto de la Velozidad	Ocho unidades cualesquiera de la siguiente lista: Buggies, Motoz, Achicharradorez.	200	350	500	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Buggies, Motoz, Achicharradorez. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz. Hasta un Bólido del Mekánico por +50 puntos.
Batidorez en Motoz	Cinco Motoz	150	225	300	**Nota:** Todas las unidades cuentan como que tienen la habilidad *Explorador*.
Brigada Relámpago	Cuatro unidades cualesquiera de la siguiente lista: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz.	150	250	350	Cualquier número de la siguientes unidades por +25 puntos cada una: Chicoz Orkos, Buggies, Motoz, Achicharradorez. Cualquier número de las siguientes unidades por +35 puntos cada una: Vagonez Artilladoz, Kópteros de la Muerte, Vagonez Antiaéreoz. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Hasta un Bólido del Mekánico por +50 puntos. Hasta una Fortaleza Artillada por +135 puntos.
Ezcuadron de Cazabombarderoz	Tres Cazabombarderoz.	150	-	-	Hasta seis Cazabombarderoz por +50 puntos cada uno.
Aterrizador Orko	Aterrizador Orko	200	-	-	-
Kruzero Matamuchoz	Un Kruzero Matamuchoz	200	-	-	Puede sustituirse por un Akorazado Kazkapiñoz por +50 puntos.
Peña de Fortalezas	Dos Fortalezas cualesquiera entre la de Batalla y la Artillada.	275	500	700	Cualquier número de unidades de Chicoz Orkos por +25 puntos cada uno. Cualquier número de Vagones Antiaéreos por +35 puntos cada uno. Hasta una unidad de Noblez por +35 puntos. Hasta un Bólido del Mekánico por +50 puntos.

Banda de Altos Elfos

Por : Web de Lustria: Cities of Gold (http://www.icirclegames.com/lustria/) / Traducción: Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

En este artículo os presentamos una nueva banda para Mordheim. Por trasfondo, esta banda debería poder utilizarse únicamente en Lustria, utilizando para ello las reglas que aparecen en la web de Games Workshop. Sin embargo, si te gustan los Altos Elfos, no veo por qué no podrías utilizar esta banda en otros asentamientos.

La Ciudad de Dusk se construyó para el doble propósito de salvaguardar las rutas marítimas hacia la costa este de Lustria contra las incursiones del resto del mundo, y como un puesto desde el cual los Altos Elfos pudieran vigilar los movimientos de los Hombres Lagarto y sus señores Slann. A pesar de los mejores esfuerzos de los Altos Elfos de mantener Lustria libres de aventureros humanos, las gentes del Viejo Mundo han sido tenaces en sus intentos de penetrar la extensiva red naval de Ulthuan y de explorar la jungla continental.

Hasta ahora los poderosos Magos Slann no parecen excesivamente preocupados por las constantes incursiones en sus tierras por las codiciosas gentes del Viejo Mundo y de Naggaroth, y aparentemente han hecho poco para prevenirse de estas razas depredadoras. Aunque los Altos Elfos saben que debido a la relativa calma de los Slann frente a estas continuas incursiones, la paciencia de los Magos-Sacerdotes se está acabando.

Los Elfos temen que los Slann puedan algún día despertarse de sus centenarias meditaciones y hacer un esfuerzo coordinado para finalizar todas y cada una de las amenazas a la perpetuación de su cultura como los herederos de los Ancestrales. Si los Slann lanzan todo su intelecto y recursos hacia una guerra total, podrían eliminar naciones enteras antes de que pudieran ser detenidos, así es su impresionante poder.

Temiendo por su propia supervivencia por encima de cualquier cosa, los Altos Elfos han tomado para sí el mantener Lustria segura de la depredación de otras razas, y proteger los antiguos secretos dejados por los Ancestrales que los Slann están salvaguardando. No ayuda a la causa de los Altos Elfos los muchos relatos fantasiosos que persisten en el Viejo Mundo; historias de ciudades perdidas hechas completamente de oro ocultas en el denso follaje, esperando solo a ser descubiertas y saqueadas.

Reglas Especiales

Vista de lince: Los Elfos tienen mucha mejor vista que los humanos. Todos los Elfos de una banda de Altos Elfos pueden divisar a enemigos escondidos desde el doble de la distancia que el resto de guerreros (consulta la página 27 del reglamento de Mordheim).

Altivos: Los Altos Elfos son una raza noble y orgullosa. Una banda de Altos Elfos no puede incluir nunca una espada de alquiler que no sea de sangre Alto Elfo, ni puede utilizar ningún equipamiento de manufactura enana. Esto incluye las armas y armaduras de Gromril.

Honorables: Los Altos Elfos no pueden usar nunca drogas ni venenos de ninguna clase y bajo ninguna circunstancia.

Costumbres Ancestrales: Los Altos Elfos nunca utilizarán armas de pólvora de ninguna clase. Esto va en contra de sus ancestros y de sus costumbres.

Determinación: Los Altos Elfos han luchado contra los Elfos Oscuros durante incontables centurias. Cuando luchan contra sus oscuros primos, los Altos Elfos son conducidos por una inquebrantable determinación. Se considera que tienen un Liderazgo de 10 cuando realizan un chequeo de retirada contra los Elfos Oscuros. Adicionalmente, los Altos Elfos nunca pueden escoger retirarse voluntariamente ya que deben parar su malvados parientes a toda costa.

Los Grandes Espaderos Elfos de Mars Ultor pueden ser una magnífica alternativa para representar a los Guardianes de la Espada. Foto de Mars Ultor.

Elección de Guerreros

Una banda de Altos Elfos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Maestro del Conocimiento: Cada banda de Altos Elfos debe estar dirigida por un Maestro del Conocimiento, ni más ni menos.
Guardianes de la Espada: Tu banda puede incluir hasta dos Guardianes de la Espada.
Exploradores: Tu banda puede incluir hasta dos Exploradores.

Lista de Habilidades de los Altos Elfos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Maestro del Conocimiento			✓		✓	✓
Guardián de la Espada	✓		✓	✓	✓	✓
Explorador		✓			✓	✓

Guardia del Mar: La banda de Altos Elfos puede incluir cualquier número de Guardias del Mar.
Cadetes: Tu banda puede incluir hasta ocho Cadetes.

Este Mago Alto Elfo de Games Workshop sirve perfectamente para representar al Maestro del Conocimiento. Foto de Games Workshop.

Experiencia Inicial

El **Maestro del Conocimiento** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Guardianes de la Espada** empiezan con 11 puntos de experiencia.
Los **Exploradores** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Nuevo Equipamiento

Vino Élfico

(30+3D6 co / Disponibilidad Rara 10 / Sólo Altos Elfos / Un solo uso)

Los vinos élficos son famosos en el Viejo Mundo e incluso se rumorea que algunos tienen cualidades mágicas. Un buen vino élfico puede causar dudas y miedos o producir un sentimiento de bienestar en un guerrero.

Una banda de Altos Elfos que beba vino élfico antes de una batalla, será inmune al miedo durante toda la batalla.

Gran Espada Élfica

(25 co / Disponibilidad Rara 10 / Sólo Guardianes de la Espada)

Las Grandes Espadas de Ulthuan son armas soberbias: alrededor de metro ochenta de largo y afiladas como una navaja. Solo los discípulos de la Torre Blanca tienen la requerida destreza para manejar estas poderosas espadas.

Alcance: Cuerpo a cuerpo.
Fuerza: Usuario+2
Especial: Arma a dos manos, Ataca el último, Parada

Reglas especiales

Arma a dos manos: Una Gran Espada es un arma enorme y requiere las dos manos para poder ser usada. Un Guardián de la Espada armado con una Gran Espada no puede utilizar un escudo o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si el Guardián de la Espada lleva un escudo, sigue teniendo un bonificador de +1 a su tirada de salvación contra disparos.

Golpea el último: La Gran Espada es un arma difícil de manejar y las habilidades del Guardián de la Espada no están tan refinadas como las de un Maestro de la Espada. Las Grandes Espadas golpean en último lugar, incluso cuando cargan.

Parada: La Gran Espada ha sido forjada en la Forja de Vaul del más fino Ithilmar estando mejor equilibrada que una espada a dos manos convencional. Una miniatura armada con una Gran Espada puede parar golpes igual que si estuviese armado con una espada normal.

Bastón de Mago

(20 co / Disponibilidad Rara 10 / Sólo Maestro del Conocimiento)

Los Bastones de Mago de Hoeth son forjados de finísimo Ithilmar y son obras de arte que son realmente magníficos de contemplar. Suelen estar decorados con gemas y otros materiales preciosos. Solo un Maestro del Conocimiento puede utilizar un Bastón de Mago.

Alcance: Cuerpo a cuerpo.
Fuerza: Usuario, Usuario+1
Especial: Una o dos manos, Conmoción

Reglas especiales

A una o a dos manos: Un Bastón de Mago de Hoeth puede ser usado con una o con dos manos indistintamente. Cuando es utilizado con una mano, el Bastón de Mago cuenta como una porra. Cuando se utiliza a dos manos cuenta como un garrote y confiere +1 a la Fuerza del Maestro del Conocimiento.

Conmoción: Los Bastones de Mago son excelentes para dejar a la gente sin

Lista de Equipo de los Altos Elfos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Altos Elfos para obtener su equipo:

LISTA DE EQUIPO DE LOS ALTOS ELFOS

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Hacha	5 co
Alabarda	10 co
Lanza	10 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Gran Espada Élfica	25 co
Arma de Ithilmar *	2 x coste
Bastón de Mago	20 co

Armas de proyectiles

Arco largo	15 co
Arco élfico	35 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura de Ithilmar *	60 co
Casco	10 co
Escudo	5 co

Miscelánea (sólo Héroes Altos Elfos)

Vino Élfico *	50 co
Capa Élfica *	60 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS CADETES

Armas de cuerpo a cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Hacha	5 co
Lanza	10 co
Espada	10 co

Armas de proyectiles

Arco	10 co
Arco largo	15 co
Arco élfico	35 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Casco	10 co
Escudo	5 co

sentido. Cuando se utiliza un Bastón de Mago en cuerpo a cuerpo, con un resultado de 2-4 en la tabla de heridas es tratado como inconsciente.

Habilidades Especiales de los Altos Elfos

Los Héroes Altos Elfos pueden escoger utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Alta Hechicería

El conocimiento del Maestro del Conocimiento de la magia va más allá del de cualquier otra raza. Cuando un hechicero enemigo lanza con éxito un hechizo puede intentar dispersarlo. Si el obtiene en un 1D6 un resultado mayor que la tirada del enemigo para lanzar su hechizo, entonces lo dispersa. Sólo los Maestros del Conocimiento pueden tener esta habilidad.

Aguantar y Disparar

Si el Elfo pasa un chequeo de liderazgo puede escoger aguantar y disparar a un enemigo que le carga. El Elfo sufre una penalización de -1 al impactar y sólo puede disparar una vez, a un único oponente. Si el oponente resulta aturdido o inconsciente, colócalo a mitad de camino de su posición original y la del Elfo (o a la vista si no lo estaba).

Miniath

El Elfo ha sido entrenado en el arte marcial de la Torre Blanca conocida como Miniath, permitiéndole parar con cualquier arma. Si tiene un arma con el que puede parar, gana la habilidad de un intento de parar adicional.

Golpe Infalible

El Elfo es un experto en dar golpes mortalmente precisos. Puede repetir cualquier tirada para herir.

Rapidez Sobrenatural

Pocos pueden esperar en igualar la rapidez y agilidad sobrehumana de un Elfo. Un Elfo con Rapidez Sobrenatural puede evitar ataques cuerpo a cuerpo o de proyectiles con un resultado de 6 en 1D6. Si el Elfo tiene además la habilidad de Echarse a un Lado o Evadir, esto incrementará el resultado a obtener a un 4+ en el lugar correspondiente. Por ejemplo, un Elfo con Rapidez Sobrenatural y Echarse a un Lado le permite evitar los ataques cuerpo a cuerpo con un 4+ y los ataques de proyectiles con un 6.

Héroes

1 Maestro del Conocimiento

Reclutamiento: 80 coronas de oro

Los Maestros del Conocimiento son los magos más poderosos del mundo Warhammer. Su conocimiento de las artes arcanas y su intensivo entrenamiento en la Torre de Hoeth los hace perfectos para liderar expediciones al interior de Lustria. Tienen suficiente poder como para enfrentarse a los misteriosos Slann. Se internan en las ciudades templo de los Hombres Lagarto en busca de cualquier artefacto dejado por los Ancestrales.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	9

Armas/Armadura: El Maestro del Conocimiento recibe su entrenamiento mágico en la Torre de Hoeth y está sujeto por sus antiguas tradiciones. Solo puede equiparse en batalla con espadas, dagas o Bastones de Magia.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 cm puede utilizar el Liderazgo del Maestro del Conocimiento cuando deba realizar un chequeo de liderazgo.

Mago: El Maestro del Conocimiento es un mago y puede utilizar la Magia de los Altos Elfos. El Maestro del Conocimiento comienza con un hechizo de la lista de los Altos Elfos. Cuando el Maestro del Conocimiento gane un nuevo hechizo podrá elegirlo tanto de la lista de los Altos Elfos como de la lista de Magia Menor.

0-2 Exploradores

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Exploradores Elfos son expertos rastreadores. Su aguda visión y su excelente destreza con el arco los hace perfectos centinelas. Los exploradores son más solitarios que otros Altos Elfos y su resolución y habilidad para actuar en solitario los hace elementos muy valiosos dentro de la banda. Sus habilidades han salvado muchas expediciones de estar al borde de la muerte. Han salvado incontables vidas de Elfos y continúan probando su valía en combate una y otra vez.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: Los exploradores pueden equiparse con armas y armadura elegidas de la lista de equipo de los Cadetes.

Reglas Especiales

Buscador: Si no queda Fuera de Combate, cuando se tire en la Tabla de Búsqueda, el explorador te permite modificar un dado con un modificador de -1/+1.

Habilidades de Explorador: Los Exploradores pueden utilizar las siguientes habilidades además de las listadas en las tablas de habilidades disponibles para ellos.

Sobrenatural: Los hechizos mágicos enemigos no afectarán al explorador con un resultado de 4+ en un 1D6.

Suerte: El explorador está bendecido por Lileath, la Diosa Élfica de de la suerte. Una vez por partida puede repetir cualquier tirada que realice (pero no puede repetir la tirada realizado por otro miembro de la banda).

0-2 Guardianes de la Espada

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Guardianes de la Espada son jóvenes Maestros de la Espada que han comenzado su entrenamiento recientemente que han sido enviados desde la Torre Blanca para mejorar su puesta a punto y refinar sus habilidades marciales. Aunque no son tan mortíferos como un entrenado Maestro de la Espada, sus habilidades siguen estando por encima de un Elfo ordinario. En batalla, un Guardián de la Espada maneja su habitual Gran Espada sin esfuerzo, esquivando grácilmente los proyectiles mientras se lanza a la carga. Son los guerreros de élite de la banda y sus ataques relámpago han dejado a muchos enemigos muertos a sus pies. Los Guardianes de la Espada sirven a los Maestros del Conocimiento como guardia personal y protectores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: Los guardias de la espada pueden equiparse con armas y armadura elegidas de la lista de equipo de los altos elfos. Son guerreros honorables y nunca pueden usar ningún arma de proyectiles de ninguna clase.

Reglas Especiales

Protección de los Maestros de la Espada: Los reflejos de un Guardián de la Espada son tan rápidos que pueden repeler flechas y otras armas de proyectiles en el aire con un hábil sesgo de su espada. Cualquiera que dispare contra un Guardián de la Espada armado con una espada o una Gran Espada (no una espada a dos manos) puede restar -1 a su tirada para impactar. Esto no incluye armas de pólvora.

Secuaces

Guardia del Mar

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Muchos de los soldados elfos son llamados a las armas solamente en casos de mucha necesidad, por lo que hay muy pocos elfos los que forman permanentemente los ejércitos. Sin embargo la Guardia del Mar mantiene siempre su fuerza y retienen permanentemente el contingente de tropas para este propósito. Como resultado, están mejor equipados y entrenados que las tropas de levas de ciudadanos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: La Guardia del Mar puede equiparse armas y armadura elegidas de la lista de equipo para Altos Elfos.

0-5 Cadetes

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los cadetes son jóvenes ciudadanos de la leva de Ulthuan sirviendo en el ejército de los Altos Elfos por primera vez. Sus habilidades están todavía en desarrollo y muchos de ellos aun no ha visto una batalla. Son expertos arqueros y viajan ligeros de equipo, por lo que los convierte en perfectas tropas de asalto rápido. Los cadetes son usados principalmente como exploradores y son asignados a tareas menos importantes dentro de la Ciudad de Dusk y a borde de los Barcos Dragón de los Altos Elfos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	5	1	8

Armas/Armadura: Los Cadetes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de Equipo para Cadetes.

Magia de los Altos Elfos

1D6	Resultado	
1	**Palabra de Poder**	**Dificultad 8**

El Mago Elfo pronuncia el Verdadero Nombre de Asuryan, el señor de los Dioses Elfos. Sacudidos por su increíble poder, los enemigos de los Elfos se vuelven débiles e inefectivos.

Cualquier enemigo a 20 cm. del Mago sufre una penalización de -3 a su habilidad de armas, bajando hasta un mínimo de uno. Dura hasta el comienzo del siguiente turno de los Altos Elfos.

2 Ira Feroz **Dificultad 8**

Con un delicado movimiento, el Mago Elfo traza un intrincado Símbolo del Fuego en el aire.

Alcance 30 cm. Puede lanzarlo contra cualquier miniatura dentro de su alcance. El objetivo sufre un impacto con Fuerza 4. Cualquier miniatura a 8 cm de la miniatura objetivo sufre un impacto de Fuerza 3 con un resultado de 4+ en 1D6. Realiza tiradas de salvación de forma normal.

3 La Corona Fénix **Dificultad 9**

Una corona de llamas blancas aparece por encima de la cabeza del Mago Elfo, envolviéndolo con un glorioso aura de llamas.

El Mago Elfo tiene una salvación por armadura de 2+ que reemplaza su tirada de salvación por armadura normal. Adicionalmente gana un +2 a su habilidad de armas y un +1 a su Fuerza. Tira al principio de cada turno en la fase de recuperación. Con un resultado de 1 o 2 en 1D6 la Corona Fénix desaparece.

4 El Rugido del Dragón **Dificultad 8**

La sombra de un Dragón colérico arremete desde la mano extendida del mago y avanza rápidamente rugiendo de ira.

El Rugido del Dragón tiene un alcance de 30 cm. y completamente recto. Cualquier miniatura en su camino debe realizar un chequeo de fuerza. Si obtiene un resultado es mayor al valor de su Fuerza quedará Fuera de Combate. Si el hechizo choca con un edificio se parará.

5 La Ira de la Tierra **Dificultad 10**

A una orden del Mago Elfo, la tierra se levanta contra los enemigos de los Elfos.

Dibuja una línea de 30 cm en cualquier dirección. La línea es de 3 cm de ancho y completamente recta. Cualquier miniatura tocada por esta línea sufre un único impacto de Fuerza 5.

6 La Luz de la Gloria **Dificultad 8**

Una radiante luz blanca emerge de la mano del mago, eliminando todos los miedos y dudas de sus camaradas.

Cualquier miniatura amiga a 20 cm o menos del Mago Elfo es inmune a la psicología y nunca huirá de un combate. Este hechizo funciona hasta que el mago sufra una herida. Si el mago sufre una herida cuando está funcionando este hechizo los Elfos se volverán asustados e intranquilos. Todas las miniaturas a menos de 20 cm del Mago deberá realizar un chequeo de Liderazgo. Si alguno lo falla, se tratará como que ha fallado un chequeo de Completamente Solo.

FABRICA Y DECORA TUS PEANAS

Por Quimera Miniaturas (www.quimeraminiaturas.es)

Si hay algo que llama la atencion, además de una buena pintura, es una peana bien decorada, para esto los chicos de Quimera han creado un sistema bastante bueno de reciclaje

Hay muchísimas formas de decorar las peanas, y la gente de Quimera nos ha demostrado que se pueden hacer muchísimas formas y aplicando la imaginacion se quedan muy bien.

Unos cuantos ejemplos:

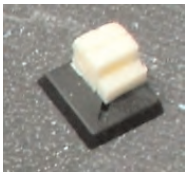
Esta es una de las más curiosas, usando unos conectores BNC a modo de casquillos y municion

Usando un circuito recortado para la ocasion. Pueden servir para casi todos los juegos de Sci-Fi

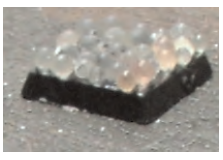
Cualquier pieza más o menos plana recortada con la forma de las peana también nos puede servir

Unos trocitos de cualquier material pueden asemejar una calle llena de cascotes de edificios

Incluso un trozo de plasticard puede valernos para simular el suelo



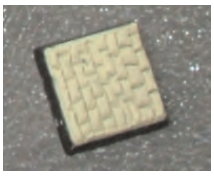
Si la miniatura es multicomponente y la podemos poner subiendo unos escalones puede quedar muy curiosa

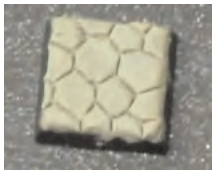


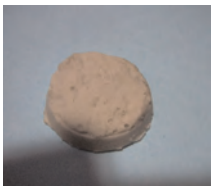
Unas bolitas antihumedad pueden servir para emular o bien un terreno alienígena o una cueva/pasadizo lleno de huevas de enormes animales terroríficos

Otro sistema que podemos usar es el tallado, el sistema sería cubrir con un poco de masilla la parte de la peana o la peana completa y tallar los diferentes motivos que queramos:

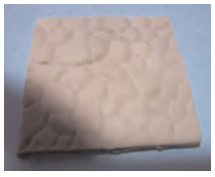
Las primeras que os pongo son las que simulan las calles adoquinadas:



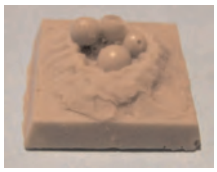




También podemos grabar la masilla simulando losas.



Y por último algunos modelos adicionales:



Algunas bases para FoW:

Quimera
C/ Jorge Juan 112
28028 Madrid
www.quimeraminiaturas.es

SETOS, VALLAS Y DEMÁS OBSTÁCULOS LINEALES

Por:Hardynero y Quimera Miniaturas (www.quimeraminiaturas.es)

Quisiera enseñaros cuan fácil es hacer setos por ejemplo para jugar a Confrontation, que como sabeis en la mayoría de las partidas hacen falta unos pocos de elementos de decorado, y es un poco coñazo jugar con un blister vacío de minis o una caja jejej(todo el mundo emos jugado alguna vez con esto).

Materiales: (muy sencillos y faciles de tener)

– La esponja que traen las minis por ejemplo de confrontation que es oscura que sirve para que no

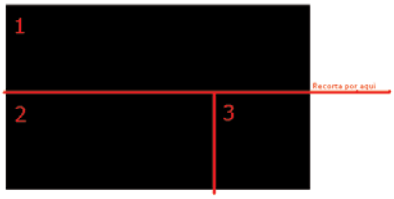
se dé algun golpe...(seguro que sabeis cual es).

– Cola blanca.

– Césped ferroviario.

Este sería el esultado final, os esplicaré como hacerlo.

Recortamos las esponja por la parte menos ancha, para que nos queden dos trozos más largos que anchos, yo lo que hice es además a uno de los trozos cortarle un trozo para que nos sirva de apoyo.



-Los pegamos (podemos hacer cualquier forma)

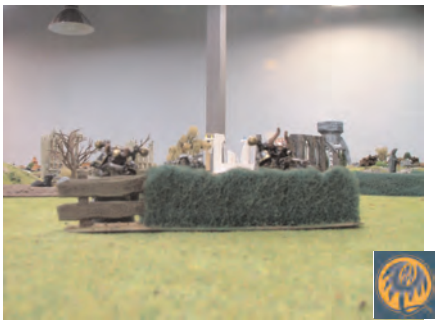
A continuación mezclamos cola blanca con un poco de agua, para que se quede mejor textura.

Impregnamos la estructura con la mezcla de cola y agua.

Y nuestro último paso es rebozarla en el césped ferroviario, que seguro que no os es difícil de encontrar.

A continuacion unas fotos y unas indicaciones, que a partir del anterior tutorial, aunque en este caso además de usar las esponjas de los blister los amigos de Quimera han usado estropajo:

En la anteriory en la siguiente foto vemos unos setos ampliados con unos trozos de madera modelados y pintados dan la impresion de ser una valla.



A continuacion un seto al que se le ha añadido un trocito de plástico y pintado como si fuese un poste de piedra

Ahora vemos una valla, creada a partir de los trozos de madera, del mismo modo que las fotos anteriores

Y ya por último unos muretes de piedra:

Estos están hecho a base de cortar trocitos de madera, corcho, y plástico, asemejando ladrillos y pintándolos en gris.

Escenografía ... Escenografía

COMO CONSTRUIR WADIS

Por Quimera Miniaturas (www.quimeraminiaturas.es)

Un wadi es un cauce de rio seco, normalmente ubicado en el desierto. Uno de los chicos de Quimera nos cuenta como hacerlos. Las fotos fueron tomadas por uno de los participantes (Nagash) en el torneo histórico basado en la batalla de Gazala celebrado el pasado 20 de Octubre.

Como jugarlo en FoW:

-rampas=very difficult going;

-lecho=difficult going;

-taludes interiores (parte vertical)= obstaculo antitanque, bloquean LDV salvo justo en el borde

-taludes exteriores (parte inclinada): no afecta movimiento ni bloquea Linea de Vision (son llanura desertica)

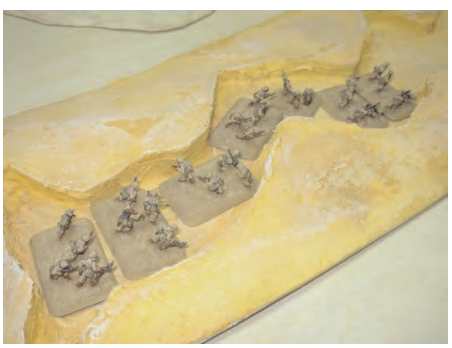
Para la base usamos una plancha de DM de 3mm cortada al tamaño que se quiera. Yo parto de unas de 120x25 y le corto un triangulo en una esquina de aprox 10x30 para recolocarlo en el lado contrario y asi obtener una forma aproximadamente trapezoidal y que no parezca tan regular (es decir, empiezas con un rectángulo y acabas con un lado recto y el otro lado hace una ondulacion)

Para recrear os taludes: Recorto poliestireno de 2-3 cm para hacer los bordes del wadi (el talud) y los pego a cada lado, dejando la parte central despejada porque eso será el fondo del wadi (el lecho seco).

El borde exterior tiene la forma del DM, el interior lo corto irregular para darle aspecto natural.

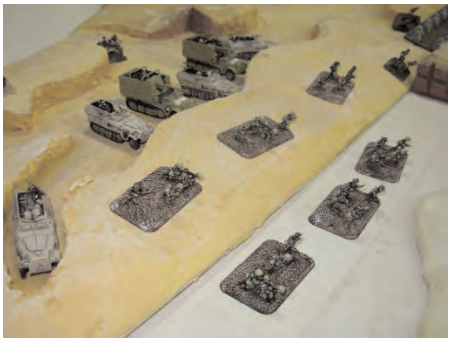
Para pegarlo, cola blanca a tutiplen y peso encima durante 24h.

Las rampas: Hay que dejar al menos una rampa a cada lado para poder atravesar el wadi transversalmente (seria un antiguo vado). La "rampa" es en realidad un hueco en los taludes, así que una de dos, o corto el talud o al colocarlo dejo un espacio vacío.



Darle forma: con la sierra de poliestireno haces una rampa que sube desde el borde exterior del wadi hasta la cima en el borde interior. Es la forma de integrar el wadi (que deberia ser una hendidura en la llanura del desierto) con la mesa.

Conceptualmente, los bordes inclinados del wadi son planos a efectos de juego, y caen en vertical hacia el fondo del cauce. Tambien hay que hacer algo de pendiente en los laterales de las "rampas".



El interior de las paredes del wadi se puede esculpir dandole cortes con el cuter.

Remates y pintura: Colocar piedras por aqui y por alli, en especial en el fondo del wadi. Pintura texturizada color marron (variantes hacia negro o rojo) y pincel seco de amarillo desierto/arena y luces de blanco.

Quimera
C/ Jorge Juan 112
28028 Madrid
www.quimeraminiaturas.es

COMO PINTAR: SLOGANS EN LOS TANQUES SOVIETICOS

Fuente: www.flamesofwar.com

Por: Alvaro López

Es cierto que hay muchas empresas que fabrican calcas con slogans para los vehículos del ejército rojo, pero al igual que supongo que le pasará a muchos, al final terminas teniendo que repetirlos, y no queda bien. BF ha publicado un sistema que muchos hemos usado y creo que es interesante conocerlo

Lo que necesitas principalmente es paciencia, un bolígrafo en gel blanco y una mano firme.

No es fácil de encontrar un bolígrafo de estos, de hecho tienes que buscar en tiendas especializadas

Hacer los slogans con pincel, o los numerales, para gente mediocre como yo es muy dificil, y en ciertos casos resulta imposible, con este sistema se quedará mucho mejor.

Es interesante practicar primero, si ya es complicado escribir en cirílico, sobre una superficie pintada es mucho más complicado, prácticar sobre una base de FoW pintada es un buen sistema.

Una vez que veamos un resultado aceptable en la base podemos empezar a escribir en las torretas

Es importante tener ambos brazos apoyados, escribir al aire es aún más complicado. Es recomendable impiar la punta del bolígrafo en un papel cada pocas letras, o escribir en algún papel, para permitir que la bola de la punta ruede libremente.

una vez que el slogan esté terminado hay que dejar secarlo, esto lleva mucho tiempo ya que la pintura no es tan "absorvente" como el papel, en mi caso suelo dejarlo secar un día completo.

Una vez que la tinta se haya secado habrá que darle varias capas de barniz mate muy aguado para que no se pierda el trabajo con el más mínimo roce, para matar un poco el brillo se le puede dar también una capa de medium veladuras de vallejo muy aguado, antes de aplicar el barniz

El acabado final será muy bueno si nos lo trabajamos un poco, al escribir a mano hay muchas variantes y no nos tenemos que ceñir a las calcas de BattleFront, Skytrex u otras marcas que tienen calcas de estos slogans.

Para los tanques pintados en blanco podemos usar un rotulador fino indepeble rojo, para este caso no es necesario dar tantas capas de barniz , pero para tapar el brillo hay que dar una capa de blanco muy aguado encima, obtendremos un rojo muy claro que quedará perfecto.

Algunos ejemplos de Slogans:

!Por la Patria!

" Rifles Letones" en Letón

"Destruye a los Fascistas"

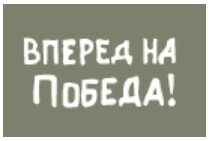
"Victoria"

"Destruye a las víboras Fascistas!""

"Aniquila a los Fascistas"

"Por Stalin"

"Hacia la Victoria!"



Este mismo sistema también lo podremos usar para los numerales de los carros soviéticos.

Por último es interesante no poner todos los slogans en los laterales de la torreta, algunos carros solían llevarlos en el casco tanto en el lateral como en el frontal.

LRDG MARCAS, NOMBRES Y ESQUEMAS DE LOS VEHÍCULOS

Fuentes: www.flamesofwar.com, blindkat.hegewisch.net y www.lrdg.org

Por: Alvaro López

Una intrudiccion y analisis sobre las marcas, camuflajes y nombres de los vehículos de las LRDG

Colores de los vehículos

La organizacion de la LRDG (Long Range Desert Group) eran una organización independiente del resto del ejército británico, y el nombre de sus vehículos y sus camuflajes así lo reflejaban. Los mandos de las patrullas

tenían carta blanca para pintar y nombrar sus vehículos. Usaban la pintura disponible y aplicaban sus propias ideas para crear camuflajes efectivos.

La Patrulla G (De guardias), pintaban sus chevis en unos esquemas basados en las ideas de los comandantes de cada vehículo. Los esquemas de sus camiones mezclaban el rosa con amarillo y verde, en bandas "disruptivas". El rosa daba un tono fácilmente identificable cuando era aplicado, pero poco después de aplicarlo, debido al efecto de la arena y el sol, obtenía un tono aclarado.

En otras patrullas era dificil obtener un esquema homogeneo y en las fotos (debido al Blanco y negro) es difícil distinguir los esquemas. Las recopilaciones de los miembos de estas patrullas nos dan información acerca de los colores usados. Aparte del hecho de que muchos de los vehículos eran pintados con el esquema básico. Muchos de los vehículos se repintaban dependiendo del terreno donde fuesen a operar

En regiones donde el terreno predominante era la arena el "rosa desierto" era el más usado para camuflar la silueta del vehículo, oscureciéndolo con tonos pastel y/o ensombreciendolo con verde claro, azul o purpura . En las regiones rocosas del norte de África "middlestone", azul claro y gris eran los usados para asemejar los vehículos al color del terreno.

Los colores a los que las patrullas de las LRDG solían tener acceso era el "amarillo desierto", US Army arena desierto, USAF Rosa Desierto, Azul (azul claro), verde claro, middlestone purpura marrón, Gris plata y negro.

Nombres

Las tres patrullas neozelandesas (R,T y W) usaban nombres en Maorí para nombrar sus vehículos, todos empezando por la letra de su patrulla.:

R Patrol: Rotoma, Rotowaro, Rotokawa, Rotowhero, Rotoroa

T Patrol: Te Anau, Te Rangi, Taipo, Tutira, Te Aroha, Tirau, Te Paki

W Patrol: Waikaha, Waima, Waitoma, Waiariki

En algunos casos cuando un vehículo era destruido o simplemente dejaba de prestar servicio a una patrulla, el nuevo vehículo obtenía el nombre del anterior al que substituia seguido del número romano II, por ejemplo: "Te Anau II"

Un ejemplo de Chevi pintado Con Dark Sand Pastel Blue, Yellow Green y Basic Skin tone

La patrulla Y, reclutada de entre las fuerzas de caballería, usaban nombres más clásicos. Por ejemplo el de los tres mosqueteros (Aramis, D'artagnan, …), y posteriormente se usaron nombres de caballos de carreras (por ejemplo Cock O'The North)

Las patrullas de Guardias (G Patrol) no nombraban sus vehículos, pero el comandante de la patrulla llevaba una pequeña bandera en su vehículo para que se le identificase entre todos los demás.

La Patrulla S (Rhodesians Patrol, Patrol S) tenían los siguientes nombres:

Salisbury (S1), Simba (S2), Selukwe (S3), Shangani (S4), Sebakwe (S5), Sinoia, Shabani, Shamwa (se escribe Shamva), Sabie, Selous, y Sipolilo.

Estos mismos esquemas se usaron en mucho vehículos de distintos tipos:

Marcas, simbolos e insignias

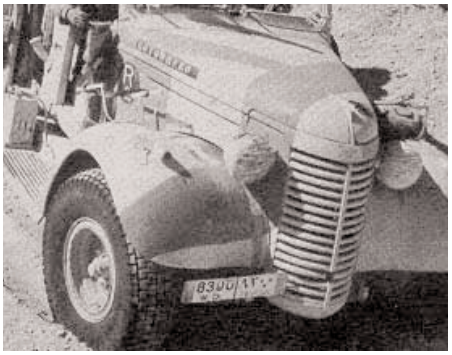
La marca de la Patrulla de Guardias (G Patrol) consistía en un cuadrado azul y rojo con la letra sobreimpresa en blanco y el nombre del vehículo también en blanco

Las demás patrullas encuadraban en negro la latrea de la patrulla sobre el número del vehículo

Este símbolo se ubicaba en el guardabarros frontal derecho , y los nombres se ubicaban en el lateral izquierdo

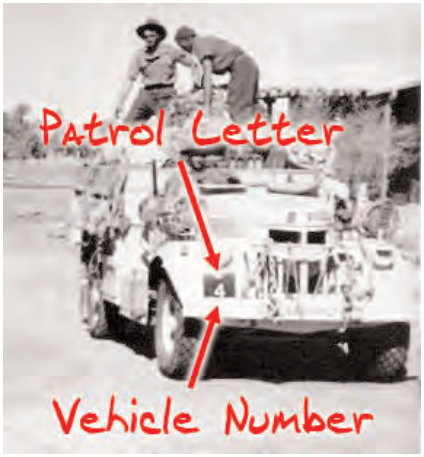
El identificativo del vehículo también solían pintarse en la parte inferior del portón trasero

Cada vehículo tenia un número de registro el ejército británico ("la matricula"), normalmente pintado en el frontal del vehículo (solía posicionarse en el mismo lugar que le correspondería a una matrícula)



En este Ford vemos que lleva una placa de matrícula, y que el parachoques ha desaparecido, bien puede ser porque se lo hayan quitado intencionadamente, bien porque se hubiera dañado.

A continuacion algunas fotos donde se muestran los simbolos



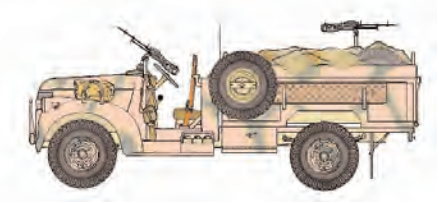
En la superior se puede ver donde solían llevar la insignia del vehículo.

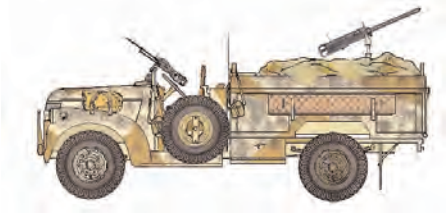
En el esta vemos el número de registro y el nombre del camion

En la siguiente foto podemos ver los primeros camiones usados por el ejército británico, aún no tenían pintada la matrícula en el parachoques, sino que llevaban unas placas de identificacion:

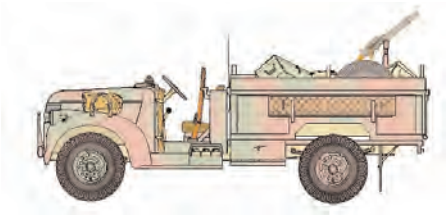
Y por último una seleccion de esquemas de camuflaje:

Este está pintado con una serie de rosas y marrones arena





En este podemos ver que además de los rosas y los marrones arena se le han añadido franjas marrones algo más oscuras.



Este se ha pintado completamente de rosa. Al parecer era uno de los colores más efectivos para que en el amanecer/anochecer se confundiese la silueta con la luz solar. Y teniendo en cuenta que la mayoría de las operaciones llevadas a cabo conjuntamente con los SAS se solían hacer por la noche o de madrugada, el acercarse o huir con estos colores lo hacía más fácil.

Otro de los esquemas usados era mezclando manchas de marrón algo más oscuro sobre el marron arena original.

Este es el color original del vehículo, algunas patrullas no repintaban sus vehículos, sino que simplemente los dejaban del color arena con el que les eran suministrados.

Y este último aplicando franjas rosas sobre el marrón arena original

WARMASTER

La Noche Antes de la Batalla

Por : Nigel Stillman / Adaptación : Kevin Kent y Tristan Hoag (Warmaster Annual 2003) / Traducción : Enrique Ballesteros

En la White Dwarf inglesa 273, Nigel Stillman escribió el artículo "La Noche Antes de la Batalla". Este artículo proporcionaba a los jugadores de Warhammer Fantasy la posibilidad de simular los efectos que las personalidades de los diferentes personajes tendrían en los planes de batalla del general, y también determinar cómo la actitud del general inmediatamente antes de la batalla afecta a la actuación de sus fuerzas. En definitiva, el objetivo del artículo era introducir la sensación de liderazgo en Warhammer Fantasy. En este artículo se muestra como usar esas reglas en el sistema de juego de Warmaster.

Warmaster es un juego basado en el liderazgo. Como General de Warmaster, tu responsabilidad es coordinar las diferentes secciones de tus fuerzas y hacer que funcionen de acuerdo a tu plan maestro. Para hacer esto, dependes de diferentes personajes para controlar las distintas secciones del ejército. Cómo reaccionan estos personajes en ciertas situaciones, y cómo has entrenado a tus fuerzas para la batalla, pueden tener un impacto dramático en el resultado. Parece natural el tener un método para representar esto, y las reglas para "La Noche Antes de la Batalla" son una vía excelente para hacerlo.

Personalidad de los Personajes

Es un cruel hecho que el mando y la responsabilidad está, a menudo, en manos de los menos indicados para realizar esa tarea. A veces, el general de un ejército tendrá poco que decir en el aspecto de con quién puede contar para llevar a cabo su plan, y la arrogancia, el poder y la posición pueden conspirar para mantener en su posición a aquellos que menos se lo merecen. Sin embargo, algunos generales afortunados descubren que hay diamantes entre la grava. Aprender el cómo valorar la dependencia de estos personajes en tu cadena de mando y saber lo mucho (o poco) que son capaces de hacer es una importante habilidad para mandar un ejército.

Antes de comenzar el juego, cada jugador debe tirar 2D6 por cada Héroe o Hechicero de su ejército y consultar en la tabla que se muestra en la página siguiente para determinar la personalidad de los personajes. Anota en tu lista de ejército los rasgos de tus personajes y consulta su descripción para ver cómo reaccionarán durante el juego. Como el General representa la voluntad del jugador en el campo de batalla, no es necesario lanzar dados por él.

Si estas reglas se usan junto con un sistema de campaña, sólo se lanzarán los dados al comienzo de la misma. También se debe hacer cuando un personaje muere y es reemplazado y cada vez que un nuevo Héroe o Hechicero se incorpora a la lista de ejército.

Descripción de las personalidades

Decidido, inteligente y usa su iniciativa. El personaje es un líder razonablemente competente. Actúa de forma normal.

Elegido por los dioses. Este personaje ha sido recompensado por su devoción a su dios del Caos. Es un líder increíble y es capaz de espolear a sus hordas a realizar increíbles carnicerías. En lugar del ataque normal, lanza 1D3 al comienzo de cada fase de combate, si el personaje se ha unido a una unidad que está en combate o tan pronto como la unidad a la que se haya unido entre en combate por persecución o avance. El resultado es el número de ataques que el personaje tendrá para el resto del turno de combate (todas las fases del combate).

Graduado de Academia. El personaje ha sido adiestrado en la Alta Academia Militar de Nuln. Por lo tanto, sabrá cómo comportarse en el campo de batalla. El personaje puede incrementar en +1 su Liderazgo una vez por batalla. Debe declararse antes de tirar los dados.

Incompetente. Este personaje sumamente incompetente. No tiene aptitudes para el mando o ha sido entrenado en tácticas que ya están obsoletas. El personaje situará las tropas en posición incorrecta o malinterpretará la situación táctica. Cualquier tirada de Mando de 11 ó 12 contará como malentendido.

Líder intrépido. Viviendo en las duras Estepas del Norte, este personaje lo ha visto todo, ha luchado contra ello y lo ha matado, y ha regresado para poder contarlo. Nada puede producirle miedo y su coraje se trasmite a aquellos que dirige. Cualquier unidad a la que el personaje se une ignora las penalizaciones causadas por el Terror.

2D6	Bretonia	Caos	Elfos Oscuros	Enanos	Imperio	Altos Elfos	Kislev	Hombres Lagarto	Orcos y Goblins	No Muertos
2	Incompetente	Incompetente	Incompetente	Traicionero	Traicionero	Incompetente	Traicionero	Incompetente	Incompetente	Incompetente
3	Incompetente	Incompetente	Incompetente	Incompetente	Traicionero	Incompetente	Traicionero	Incompetente	Incompetente	Incompetente
4	Temerario e impetuoso	Temerario e impetuoso	Traicionero	Prudente	Incompetente	Prudente	Incompetente	Prudente	Temerario e impetuoso	Traicionero
5	Temerario e impetuoso	Temerario e impetuoso	Traicionero	Líder testarudo	Prudente	Líder legendario	Temerario e impetuoso	Marca de Sotek	Temerario e impetuoso	Traicionero
6	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa
7	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa
8	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa	Decidido, inteligente y usa su iniciativa
9	Noble valeroso	Elegido por los dioses	Señor de las bestias	Temerario e impetuoso	Graduado de academia	Veterano experto	Líder intrépido	Veterano experto	Uno de loz chicoz	Nigromnte adepto
10	Veterano experto	Temerario e impetuoso	Veterano experto	Veterano experto	Veterano experto	Prudente	Veterano experto	Prudente	Veterano experto	Veterano experto
11	Prudente	Traicionero	Temerario e impetuoso	Veterano experto	Temerario e impetuoso	Temerario e impetuoso	Prudente	Temerario e impetuoso	Traicionero	Veterano experto
12	Prudente	Traicionero	Temerario e impetuoso	Traicionero	Temerario e impetuoso	Temerario e impetuoso	Prudente	Temerario e impetuoso	Traicionero	Nigromante adepto

Líder legendario. El personaje ha ostentado con éxito funciones de mando durante cientos de años, y se ha ganado la reputación de invencible. En cualquier situación, el personaje mantiene la calma, y sabe qué se debe hacer; después de todo, ha estado haciendo este tipo de cosas antes que muchos de estos generales existieran. El personaje puede incrementar su liderazgo en +1, una vez por batalla. Debe declararse antes de tirar los dados.

Líder testarudo. Este personaje es verdaderamente de noble ascendencia, y como tal se enorgullece de no ceder terreno al enemigo. Sin prestar atención a las ventajas, o a la ferocidad del enemigo, el personaje mantendrá la línea a toda costa, y los otros, inspirados por él, harán lo mismo. Cualquier unidad a la que se una el personaje, siempre retrocederá 1 cm menos. Esto no afectará a la resolución del combate, pero puede afectar a la bonificación de ataques que gana una unidad enemiga al perseguir.

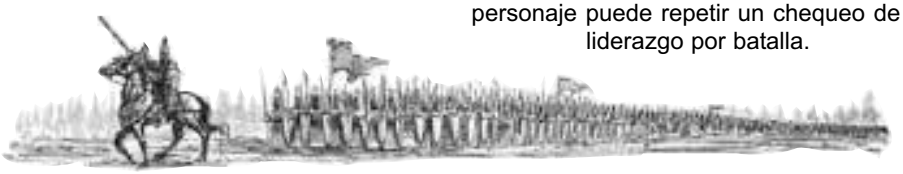
Marca de Sotek. Este personaje ha sido elegido por los dioses para tener éxito. Una vez por batalla, el personaje puede añadir un bonificador a su liderazgo al impartir una orden, o, si el personaje es un Chamán, puede sumar +1 para lanzar el hechizo. Debe declararse antes de tirar los dados.

Nigromante adepto. Este personaje ha estado largos años estudiando magia y sus usos. Una vez por batalla, puede sumar +1 para lanzar un hechizo. Debe declararse antes de tirar los dados.

Noble valeroso. El personaje es noble de nacimiento y toda su vida la dedicó a la caza, festejos, justas y luchas con otros nobles. Los otros caballeros le veneran ya que representa su sentimiento de superioridad feudal. La gente del pueblo, sin embargo, le ven como otro llamativo y bullicioso bocazas al que alimentar. Este personaje puede dar una orden por turno a una unidad de caballería o brigada formada en exclusividad por unidades de caballería con un bonificador de +1 a su liderazgo. Debe declararse antes de tirar los dados. Cuando dé órdenes a unidades que no sean de caballería o a brigadas que incluyan unidades que no son de caballería, las órdenes se dan con una penalización de –1.

Prudente. Este personaje cuida en exceso las tropas bajo su mando. Siempre considera que serán excedidos en número, masacrados por disparos o superados por el flanco en cualquier momento. Cualquier orden que dé el personaje sufre una penalización de –1 si tiene unidades enemigas a 40 cm o menos (en lugar de los 20 cm habituales). Sin embargo, si la orden es para mover la unidad o brigada alejándola de la unidad enemiga más cercana, no tendrá ninguna penalización aunque tenga alguna unidad enemiga a menos de 20 cm.

Señor de las Bestias. Este personaje es un experto manejando las viles y peligrosas bestias que los Elfos Oscuros usan en las batallas. Puede establecer una relación con las criaturas y puede conseguir que desempeñen su papel como ningún otro. El resto del ejército, sin embargo, lo considera un poco raro. Este personaje puede impartir una orden por turno a una unidad de monstruos, o a una brigada compuesta por monstruos, con un modificador a su Liderazgo de +1. Debe declararse antes de tirar los dados. Cuando se den órdenes a unidades que no son monstruos o brigadas incluyendo unidades no-monstruos, el Liderazgo del personaje sufre una penalización al Liderazgo de –1.



Temerario e impetuoso. Este ostentoso y exaltado personaje, ansía probar su valía en el campo de batalla. Este comportamiento alienta e inspira a los hombres. El personaje añadirá +1 ataque a cualquier unidad a la que se una (además del número de ataques que podría añadir por su perfil). El personaje también asume riesgos; si hay un combate a 30 cm, el personaje DEBE unirse a una de las unidades implicadas (a elegir por el jugador). Si hay múltiples combates, el jugador puede decidir en cual de los combates se involucra.

Traicionero. El personaje se opone secretamente (o quizá no tan secretamente) a tu liderazgo. Dará las órdenes de forma despreocupada y por tanto tiene una penalización de –1 a su liderazgo. Además, el personaje nunca se unirá a una unidad excepto para evitar al enemigo.

Uno de loz chicoz. Este personaje tiene una impresionante relación con otros Orcos. Un Orco será mejor golpeando y rompiendo, mientras un Goblin sabe como lloriquear y arrastrarse para conseguir sus propósitos. Mientras que éstas técnicas son muy efectivas con Orcos comunes, otros guerreros no se impresionan con los numeritos que monta el personaje, y no le toman en serio. Este personaje puede dar una orden por turno a una unidad de Guerreros Orcos o a una brigada compuesta de Guerreros Orcos, con un bonificador de +1. Debe declararse antes de tirar los dados. Cuando se dan órdenes a otro tipo de unidades o brigadas incluyendo otro tipo de unidades, la orden se da con una penalización de –1.

Veterano experto. Este personaje ya ha luchado antes contigo, y ha demostrado su efectividad. Conoce y comprende tus tácticas y la parte que le corresponde desempeñar. Este personaje puede repetir un chequeo de liderazgo por batalla.

Actividades del General

Una vez que la batalla ha comenzado, la atención del General se centra en la estrategia y en modificar su plan de batalla para responder las actividades enemigas. Debe dejar la actuación de su ejército en el campo de batalla en manos de otros, y tener confianza en el entrenamiento, habilidad y moral de sus hombres para que lleven a cabo el plan previsto. Sin embargo, las actividades del General inmediatamente antes de la batalla pueden tener un dramático impacto en el ejército, y pueden, en ocasiones, alterar el curso de la batalla.

Para representar esto, elige una de las siguientes actividades para representar qué es lo que hace tu General para preparar su ejército para la batalla. Si estás jugando una campaña, puedes elegir una actividad diferente antes de cada batalla. La descripción después de cada opción, detalla cómo tu elección afectará a la actuación del ejército durante el juego.

Consejo de Guerra. Reúnes a todos los mandos de tu ejército para discutir el plan de batalla del día siguiente. Esto te da la oportunidad de juzgar el carácter de tus subordinados y tratar con aquellos que llegarán a ser o han sido un problema. Puedes realizar nuevamente la tirada de dados para determinar el carácter de uno de los personajes (destituido y reemplazado). Este es el único método para modificar los personajes de tu ejército.

Inspección del equipo. Pasas tu tiempo revisando los equipos, las máquinas de guerra y la artillería. Si hay algún problema, te aseguras de que se solucione. Una unidad, elegida antes de que la batalla comience, tiene un bonificador de +1 en todos los dados que tire para representar disparos en un solo turno. Debes decidir usar el bonificador antes de realizar la tirada de dados.

Consulta al Oráculo. Convocas a los sacerdotes en un intento de adivinar la voluntad de los dioses. Independientemente de si crees o no la predicción, tus soldados reaccionarán de forma acusada a la misma. Tiras 1D6.

1-2 Los sacerdotes declaran que mañana serás derrotado. Como resultado de esta predicción, tus fuerzas serán más propensas a romper la formación y huir cuando las cosas se pongan difíciles. Cuanta como si tu ejército tuviera un Break Point un punto inferior al real.

3-6 El oráculo es favorable y los sacerdotes anuncian que los dioses apoyan tu causa. La resolución de tus hombres se fortalece. Cuenta como si tu ejército tuviera un Break Point un punto superior al real.

Sacrificio a los dioses. Haces un sacrificio ritual para asegurarte que los dioses te ayudarán durante la batalla, pero cómo estar seguro de qué dar a unos dioses que lo tienen todo. Tiras 1D6.

1-2 Los dioses están descontentos con tu sacrifico. "¡ Me has ofrecido un Goblin! ¡Este insulto será vengado! Durante el curso de la batalla cada vez que tu General esté obligado a moverse por una unidad enemiga, tira 1D6, si sacas 1 el General ha muerto.

3-6 Los dioses están impresionado por el sacrificio. Te ayudarán en la batalla. Durante el juego, puedes repetir una orden fallada por el General.

Estudiar los mapas. Pasas la noche recopilando toda la información posible sobre la topografía de la zona. El estudio da sus frutos, y encuentra la forma de posicionar algunas de tus unidades en una posición más ventajosa.

Ventajas. Al principio de cualquiera de tus turnos, puedes tener una brigada compuesta por dos unidades y un personaje, entrando por cualquier borde que no sea el área de despliegue de tu enemigo. Obviamente, estas unidades no se despliegan en el primer turno con el resto de tu ejército.

Desventajas. La información puede no ser completamente cierta; tus fuerzas pueden no llegar exactamente en el tiempo establecido en los planes. En el turno en el que quieras poner en juego la brigada, tira 1D6. Si sacas 1 ó 2, no llegan en ese turno. Puedes intentarlo nuevamente al principio de cada uno de tus turnos, tirando 1D6 cada vez.

La última cena. Decides gratificar a tus hombres repartiendo raciones dobles de comida, imaginando que mañana te habrás apoderado de los suministros de tu enemigo, o habrá muchas menos bocas que alimentar. En cualquier caso, tus soldados lo celebran esta noche, e irán a la batalla bien alimentados y con la moral alta.

Ventajas. Tu ejército se siente fuerte. Cada vez que una de tus unidades cargue, tendrá un ataque extra (por cada unidad, no por cada peana de la unidad).

Desventajas. Los hombres, después de haber estado comiendo y bebiendo buena parte de la noche, se levantan con lentitud. Tu oponente puede elegir empezar el juego, o puede elegir aumentar en un 50% su área de despliegue. (Por ejemplo, si tiene 20 cm de fondo para desplegar, podría hacerlo en 30 cm).

Discurso inspirado. Pasas la noche preparando la arenga para tu ejército. Por la mañana tu ejército queda entusiasmado.

Ventajas. El General no tiene penalización por distancia hasta 40 cm, aunque tendrá las penalizaciones normales para distancias superiores.

Desventajas. El General está muy cansado después de pasar la noche preparando la arenga. Así, el General sólo puede mover 40 cm cada turno, y sólo puede retirarse 20 cm en lugar de los 30 cm habituales.

Estudio del campo de batalla. Pasas las primeras horas de la mañana estudiando la disposición del campo de batalla. Esto te revela algunos elementos del terreno particularmente estratégicos, los cuáles tendrás oportunidad de utilizar.

Ventajas. Antes del despliegue de los ejércitos (pero después de haber delimitado las zonas de despliegue), puedes recolocar un elemento de terreno en el lugar que quieras.

Desventajas. Tu oponente puede esperar a que termines el despliegue antes de empezar el suyo.

Confraternizar con las unidades. Pasas el tiempo con tus hombres, dándoles ánimo, jugando a los dados.

Ventajas. Tus hombres saben que te preocupas de ellos y pelearán mejor. Todas las unidades tienen un bonificador de +1 para la resolución de los combates.

Desventajas. No eres tan bueno con los dados como lo eres mandando el ejército, y tus tropas te han ganado las partidas. Tu General no puede llevar ningún objeto mágico en esta batalla.

Conclusiones

Estas reglas están diseñadas para añadir un poco de variedad a las batallas y para añadir un grado adicional de detalle a una campaña. Con estas reglas se obtiene la sensación de estar trabajando con un grupo de individuos para conseguir una meta común y para añadir personalidad a tu ejército. En el curso de una campaña, te obliga a utilizar cada personaje para realizar un trabajo determinado, y a buscar la mejor solución al preparar tu ejército para lo que se requiera de ellos. Esencialmente, permiten incorporar el aspecto de mantenimiento del ejército en una campaña.

Manual de modelado (II)

Por Rubén Ruiz

Aquí estamos de nuevo con una nueva entrega de esta série de artículos en las que recojo lo que voy descubriendo sobre la escultura y modelado de miniaturas.
En este artículo veremos alguno de los pasos a dar una vez tenemos ya las herramientas y materiales y, para no aburriros con tantas entregas de teoría... un adelanto de como hacer bolsas y zurrones en vuestras miniaturas.

¿Qué pasos seguir?

Primero hay que tener un dibujo, foto o idea en la cabeza. Soy partidario de dibujarlo en vez de hacerlo de cabeza… ten en cuenta que es para ti, yo no se dibujar y lo intento.

Te servirá para imaginarlo mejor, concretar detalles, etc. También vale coger esa referencia de otros, pero eso sólo para uso privado si no has pedido derechos sobre la obra a su autor, que de lo contrario puede traerte problemas.

Segundo, construir un esqueleto de alambre con las proporciones para evitar que salga, pos eso, desproporcionado. También como ya veremos está la opción de usar un esqueleto ya prefabricado (dollie – muñeca) y no tener que pensar en las proporciones nosotros, aunque tiene sus inconvenientes también.

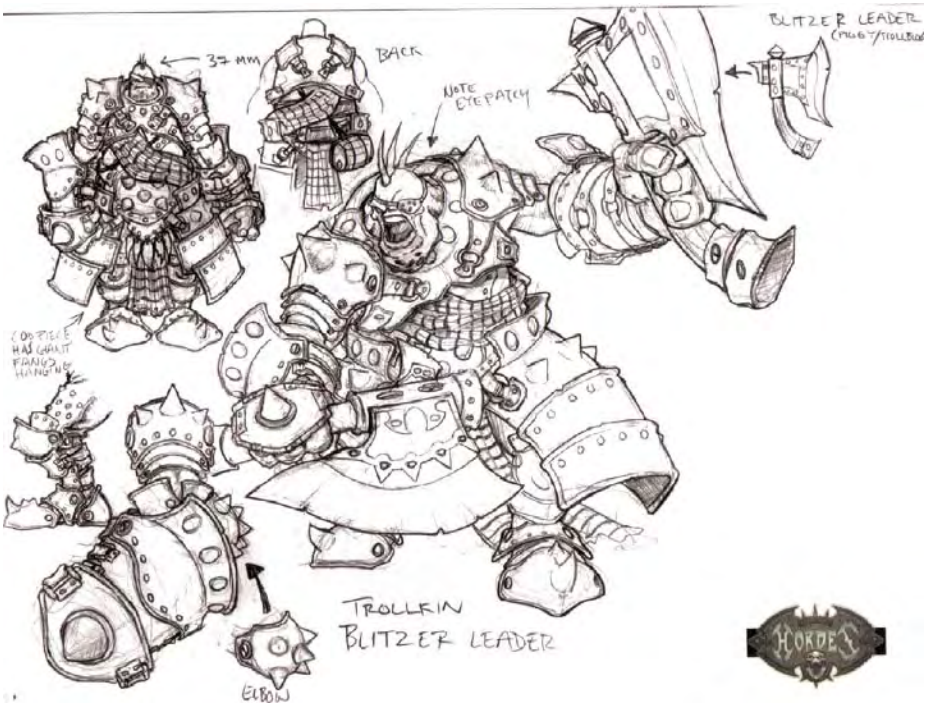
Luego ya puedes empezar a ponerle masilla, eso si poca cantidad cada vez y con paciencia. Es increíble comprobar que siempre usas menos masilla de la que creías inicialmente necesitar, por poca que pongas. Además, como siempre estas a tiempo de añadir más… ¡Mezcla la imprescindible!

Concept art (bocetos)

Casi tan importante como saber modelar/esculpir la mini es el concepto del cual partimos. Si no sabes que hacer no harás nada y si la idea es mala la mini difícilmente tendrá nada llamativo. Así la elección, de que vas a modelar y como, no debe subestimarse.

Por “Concept art” entenderemos cualquier ilustración/es, foto, idea escrita, etc. que nos guíe y sirva para la planificación a la hora de empezar un nuevo proyecto. Tendríamos que poder visualizar mentalmente como va a ser la mini antes de empezar a hacer nada, sino es así, quizás necesites pensar un poco más en ello.

Todo esto no quita que, durante el modelado, se decida mejorar y cambiar cosas, no deja de ser una guía, una idea inicial, pero es bueno tenerlo presente.



Concept Art de Matt Wilson (Privateer Press) para Hordes

Tan sencillo y tan difícil como eso. Tampoco hace falta decir mucho más aquí. Cuanto más impresionante y detallado sea el concepto del cual partimos más garantías de éxito tendremos.

Esqueleto (dollie)

Como se ha comentado ya, uno de los primeros pasos es construir un esqueleto que aguante la masilla y nos ayude a decidir las proporciones correctas y pose de la miniatura.

Esqueletos de mini caseros

También se puede coger un esqueleto ya hecho con las proporciones ya establecidas y al que sólo tengamos que dar la pose que deseemos. Esto tiene sus ventajas e inconvenientes. Por ejemplo, que queden demasiado parecidas en proporciones minis distintas. No todos los humanos somos igual de altos siempre.

Igual que podemos usar un esqueleto sencillo podemos usar de base algo más completo y detallado, en realidad no existe límite aquí. Esto incluye reaprovechar partes ya hechas con anterioridad o compradas para ese fin.

Un ejemplo de esto seria utilizar un caballo nuestro “desnudo” o comprar uno (con licencia para comercializarse si es necesario) y sólo esculpir los detalles de este: silla de montar, etc. o incluso cambiar la pose antes de añadir detalles a este. Esto nos ahorra tiempo y facilita el trabajo en gran manera.

No es mala idea pues hacer copias de ciertas cosas costosas que modelemos y preveamos necesitar de nuevo en el futuro).

Modelando bolsas

Veamos como realizar la típica bolsa de monedas y la bolsa tipo zurrón. Los he esculpido rápido sobre una “dollie” para las fotos y que veáis la idea más claramente, pues ahora mismo no tenía ningún proyecto que las necesitara.

Para la bolsa primero haremos una bolita y la colocaremos donde deseemos la lleve nuestra figura.

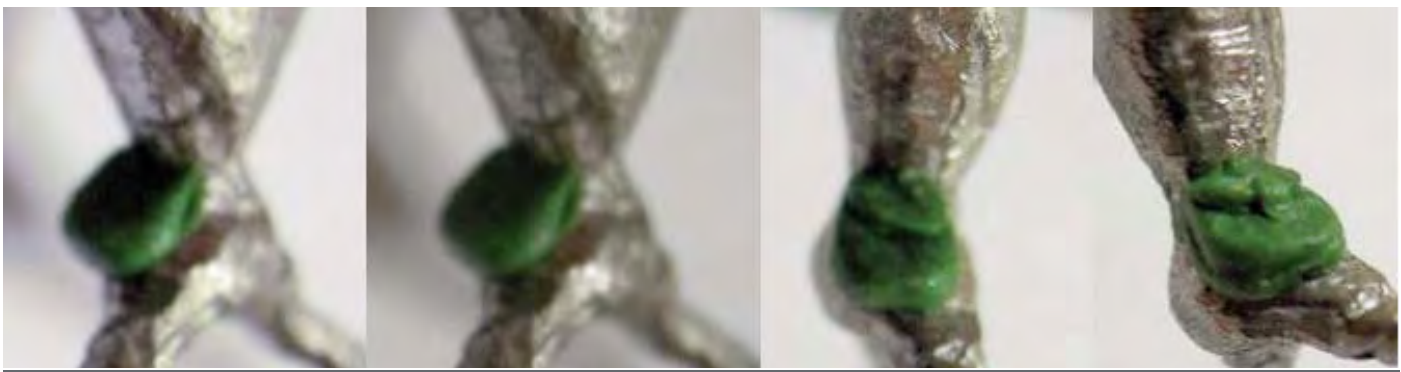
Luego haremos los pliegues aplastando con una lanceta de modelar o similar. Ya sólo resta añadir otra bolita y aplastarla primero por el centro y luego por arriba un poco hacia abajo, o de abajo a arriba, para que simule la parte de la entrada de la bolsa y listo.

La de tipo zurrón no entraña mucha más complicación. En vez de una bolita empezaremos con un rectangulito al que posteriormente añadiremos otro más pequeño arriba que haga de solapa y finalmente si queremos un cierre. Podemos marcar pliegues de la ropa también. Yo los hago un poco a discreción pero, si estudias un poco donde deberían ir, seguro que queda aún mejor. Por ejemplo, seguro que por la tensión del cierre quedan arrugas a los lados, etc.

A continuación, a modo de ejemplo, vemos una bolsa y bolso extra que hice en una conversión. Cargadito el enanito, eh? Cuidado no viciaros o acabaréis llenando todas las minis de bolsas a diestro y siniestro, que con lo fácil que es hacerlas, es un no parar.

¡Hasta el próximo artículo!

Pasos bolsa



Pasos zurrón

Ejemplo bolsa - zurrón

Escitas paso a paso

por Oswor

Hace un tiempo os planteé algunas dudillas sobre DBA en este mismo foro, entre ellas si se podría organizar un ejército escita con las miniaturas de Xyston de persas aqueménidas, etc. La verdad es que no os vi muy convencidos (lo deduje por los gritos de "infiel" y esas cosas), pero aún así decidí intentarlo.

Armado con el manual de Osprey sobre los escitas, me dispuse a hacer un pedido a e-minis. Aquí están los resultados...

En principio quería cubrir todas las opciones de las listas I/43a y I/43b (Cimmerios, escitas o Hu tempranos), lo cual me obligaba a conseguir montones de LH y varias peanas más de Ps, Hd, etc. Pedí un poco de todo, esperando que la mezcla de miniaturas no fuese demasiado variopinta...

Para la opción de 3Cv y 3Kn (considero que pueden utilizarse como ambos) pensé en los Nobles Tracios Norteños con sus armaduras de escamas o malla. Lo que no me convencían eran las cabezas y el estilo de sus cascos, así como la falta de armadura de los caballos. Cambié dos de las cabezas, una por la de un Jabalinero Tracio y otra por la de una Leva Oriental, ninguna de las cuales lleva casco. Para los caballos utilicé los de los de la Caballería Capadocia, adecuadamente blindados para ejercer como Cv o Kn en el campo de batalla. Este es el resultado.

Levas Orientales como 3Ax. Digamos que proceden de zonas más helenizadas donde los escitas se volvieron más sedentarios y adoptaron algunas tácticas que no incluían los arcos a caballo (tras esta foto sufrieron alguna modificación más).

Para las opciones de LH.... buf, son muchas peanas y hay un poco de todo. Desde Colonos Babilonios hasta Caballería Ligera Bactriana, pasando por unos cuantos Arqueros a Caballo Tracios Gétidos. Intente homogeneizar el aspecto de las miniaturas para darles un aire diferente con barbas, pieles y muchos gorros estilo escita.

Caballería de Colonos Persa y Caballería Ligera Bactriana. A estos últimos les añadí barbas y gorros frigios para evitar ese aire "persa" que les da esa cara medio tapada.

Curiosamente no pude conseguir la Caballería Escita de Xyston, así que de momento no tendré escitas en mi ejército de escitas... Habrá que hacer más gorros con masilla.

No es mucho pero los gorros escitas llevan su tiempo... Estoy preparando un elemento de Hd a base de tres tipos diferentes de infantería. Intentaré que parezcan una amalgama de guerreros que marchan al campo de batalla con la esperanza de hacerse con parte del botín. Veremos cómo quedan...

2x2Ps, representados por Jabalineros Tracios. Quería que pareciesen miembros de alguna tribu no necesariamente escita, pero reclutada o esclavizada por éstos para seguirles al campo de batalla con sus jabalinas y tácticas de "guerrilla".).

Para pintar los caballos he intentado darles algo de variedad añadiendo detalles como el morro manchado, medias negras, etc. Así se aporta algo más de realismo y se enfatizan las diferencias individuales entre cada animalillo.

Como dato curioso os diré que la apliqué barniz Titanlux con una MUY LIGERA cantidad de betún de Judea, la misma mexcla que se usa en el dipping. La diferencia es que yo apliqué colores de base, sombras y luces a la manera normal y una vez hecho esto apliqué la mezcla. Creo que así se consigue un sombreado muy sutil en las miniaturas de 15mm y además sirve para unificar un poco todos los colores. Usé el mismo sistema en un ejército de espartanos y el resultado me pareció bastante bueno, así que...

A veces retoco alguna cosa después de dar el betún, es perfectamente posible y así se pueden resaltar detalles que han quedado ocultos u oscurecidos por el barniz. Por ejemplo, los símbolos de los escudos los suelo pintar después del barniz, sobre todo si son en blanco o colores claros. Pero en este caso, no.

He pintado un par de caballos más y aprovecho para postear algo así como una mini guía de pintado... Digo "algo así" porque parte de las fotos se me extraviaron y sólo tengo el resultado final. No obstante explico un poco la técnica utilizada.

El caballo gris casi blanco fue imprimado en negro. Luego le di una mano de Gris Pálido Vallejo (gran color), dejando algún recoveco donde deberían estar las sombras más profundas y en especial en las separaciones entre distintas áreas. Posteriormente di algunas iluminaciones con blanco diluido para no exagerarlas demasiado, y blanco puro sin diluir en las zonas más claras. También con blanco puro "manché" un poco los cuartos traseros del animal para intetar conseguir un aspecto de manchas o pequeñas pecas claras. Las pezuñas son Tierra Mate Vallejo. Los arreos, Amarillo desierto sin iluminar. Para la crin usé Hueso Deslucido Citadel iluminado con blanco. Hay que tener en cuenta que aún falta por aplicar la capa de barniz+pizca de betún, que deja alguna sombra sutil en zonas ahora planas, como la crin, los arreos, etc.

El segundo caballo es más sencillo aún. Para el cuerpo utilicé Tierra Mate Vallejo (sin sombras ni luces, quiero ver como queda sólo con el toque de barniz+betún), con Amarillo Desierto para las correas. Crin y cola negras, con un gris indeterminado, sin luces, para la silla (casi no merece la pena darlas en la silla y el betún dejará luego alguna sombra). Para darle un poco de vidilla al animal le puesto "medias" blancas en las patas delanteras y "calcetines" en las posteriores. También una mancha blanca en la testa ayuda a hacer más realista y variado al caballo. En ambos animales el morro fue pintado de un color carne suave.

Así han quedado los jinetes después del barniz. El efecto es bastante sutil (y la iluminación de la foto, nefasta).

La piel la pinto primero con un tono mas "rosado" (lo mezclé yo mismo, no puedo deciros queé tono es) y luego doy unas luces con Carne Clara de Vallejo, un color muy pálido.

Después de esta tosca iluminación aplico la mezcla betún+betún, pero muy muy ligera, como ya he dicho. De esta forma se crean algunas sombras sutiles que complementan a las iluminaciones que he dado antes. También ayuda a definir cada área y a suavizar las transiciones entre colores.

Los monstruos de HeroQuest

Por Juan Mieza (Aka KeyanSark)

En este artículo presento una guía rápida para el pintado de los monstruos del gran clásico de tablero, Heroquest. Las figuras que presento son difíciles de conseguir a no ser por eBay, pero las técnicas descritas aplican con independencia de las figuras empleadas siempre que sean de la misma raza.

Nota 1: salvo que se indique lo contrario, todas las figuras han sido imprimadas en negro con spray. Prefiero el negro al blanco porque los colores finales son más apagados y realistas, y además se consigue sombreado directo en zonas de difícil acceso.

Nota 2: Los colores empleados son de Citadel, Vallejo Game Color y Vallejo Model Color. No especifico el fabricante porque los tonos de Citadel y Vallejo Game son casi idénticos con nombres muy parecidos, por lo que es simple emplear unos u otros. Cuando los colores son de Model Color, lo especifico.

Orcos y Goblins

Para pintar la piel de los pielesverdes utilizo una combinación de lavados y pincel seco que creo que resulta muy efectiva. Como la técnica puede ser "sucia", siempre empiezo por pintar la piel primero.

La técnica es:

- Capa base de verde Goblin
- Lavado de Verde Angeles Oscuros
- Pincel Seco de Verde Goblin

Ahora es preciso hacer algunas matizaciones... El pincel seco que empleo es un pincel seco cargado, que algunos llaman "resaltado". 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.

Con los pielesverdes es necesario matizar los tonos según la raza: un orco negro, o un kaudillo, tendrá un tono de piel muy oscuro, mientras que un kanijo, blandito, es de un verde muy claro. Para representar esto, puedes quedarte en la fase de lavado para hacer orcos negros o jefes; usar la técnica descrita para los orcos, y dar unos pinceles secos adicionales mezclando amarillo solar al verde goblin para lograr un tono más claro en los goblins.

Para las ropas he decidido usar colores naturales: negros y marrones. El negro lo he iluminado con un simple pincel seco de Gris Frío (o Gris Codex). El marrón es marrón bichos con un lavado de tinta carne y un pequeño pincel seco de marrón bichos + carne enana.

El ropaje rojo del capitán es de rojo costra con un lavado de tinta carne y luces directas en rojo sangre.

Los Goblins

Los Orcos

Las armaduras están pintadas de metalizado bolter con un lavado de tinta negra + tinta carne para que parezcan oxidadas. Un simple pincel seco de cota de malla da luces en determinadas zonas. Las armas se pintan igual, aunque con un lavado de tinta negra. El óxido se pinta al final con naranja ardiente + marrón bichos en pincel seco, las luces se han dado aquí con plateado mithril para resaltar más (pero no mucho)

Para los ojos, un simple lavado en tinta negra para resaltar la cuenca y un punto de rojo sangre.

La boca de los orcos tiene un perfilado hecho con tinta negra y los dientes se han pintado de hueso deslucido con luces en blanco.

Fímires

Los fimires, en Heroquest, se presentan como una raza semiorcoide y de hecho se les pinta de verde. Sin embargo, los Fimires eran demonios del pantano inspirados en los Fomori, demonios del folklore irlandés. Esta asociación con los pantanos me hizo pensar en los hombres lagarto y en cómo GW ha pintado a sus últimas figuras en tonos de azul, así que decidí pintar de azul a mis fimires y alejarlos así del concepto orco.

(Si queréis algo de info sobre esta raza perdida, consultad aquí: http://psychcentral.com/psypsych/Fimir, aunque si revisáis la lista de ejército Gnoblar y el trasfondo de Albión, veréis que hay sutiles referencias a monstruos del pantano con un sólo ojo)

El color base de la miniatura es azul real, que se ha ido degradando paulatinamente a azul hielo. Por desgracia las fotos no salieron muy bien y este efecto no se aprecia. Un lavado de tinta azul muy diluida ayuda a resaltar las sombras en las zonas más profundas de la musculatura, o en la proximidad de armadura y correaje.

La armadura la he pintado en un color oro viejo (aunque bronce oxidado hubiese quedado mejor). Para ello, sobre una capa base de bronce enano se da un lavado de tinta carne + tinta negra y luego unas luces con Oro Glorioso, finalizadas por unas luces de Oro + Plata.

Fímir: Vista trasera

Si optáis por pintar de bronce, entonces podéis dar un lavado de tinta verde, o bien pintar la armadura de un verde saturado como el Verde Jade, y luego empezar a dar pinceles secos de Hojalata, Bronce y quizá Oro para las luces finales.

La cola está pintada de rojo costra en su comienzo, uniendo los tonos con el azul en sucesivas capas. A medida que la cola se acerca a su extremo redondo, tiene unas luces más pronunciadas

Dos Fímires

Esqueletos

Los esqueletos, a menos que estés planteando ganar un golden demon con ellos, son muy fáciles y rápidos de pintar. Existen muchas formas de pintar esqueletos, pero aquí os doy la receta que uso habitualmente:

- Capa base de hueso deslucido
- Lavado fuerte con marrón cuero diluido en agua (3:1 o 4:1)
- Una vez seco, si el tono resultante no os agrada, podéis dar otro lavado restringido a ciertas zonas con un marrón más fuerte como marrón bestial
- Por último, pincel seco de hueso deslucido a toda la miniatura

Para resaltar ojos, nariz y dientes di un lavado adicional con tinta negra en estos puntos. Las armas se han pintado con la técnica de los orcos. El mango está en gris alemán (Model Color) por contraste, aunque no sea un color muy realista.

Esqueletos

Momias

Las momias son aún más sencillas ya que tras la capa base de hueso deslucido sobre imprimación negra y un lavado serio de marrón cuero diluido, decidí que el aspecto era muy bueno sin necesidad de iluminar las vendas.

Para la piel de la momia decidí dar un tono azulado a la piel para contrastar con las vendas. Así,la piel está pintada de gris sombrío e iluminada con gris lobos espaciales. Una vez que terminé las luces, apliqué un poco de tinta azul por los recovecos, manteniendo el tono gris general. La miniatura no está tan azul como puede parecer por la foto.

Momias

Zombies

He procurado que ninguno de mis zombies sea igual que el otro, modificando los colores de la ropa (pintados con lavados sencillos). Simplemente elegí colores naturales (azules, negros, marrones y rojos) y luego un lavado de un tono más oscuro.

La piel es más complicada porque hay muchas formas de pintar zombies... Una técnica común es pintar la carne de Gris Frío y dar lavados con Gris Sombrío o Tinta azul para "azular el gris". Sin embargo, yo he optado por usar una capa base de verde de camuflaje mezclado con carne enana, seguido de un fuerte lavado de tintas verde y roja. El resultado se ha iluminado empleando la mezcla inicial con un poco de hueso deslucido.

Zombies

Los ojos consisten en un simple punto blanco, y las armas han recibido dosis extra de tinta marrón y negra.

Guerreros del Caos

Mi estilo de pintura tiende a los tonos oscuros y realistas. Por ello no me apetecía pintar a los guerreros del caos en los tonos rojos de Khorne o azules de Tzeentch, y mucho menos los rosados y púrpuras de Slaanesh. Por ello decidí pintarlos como Guerreros del Caos Absoluto.

La capa base de negro tiene un simple resaltado de bordes con gris sombrío seguido de un lavado de tinta negra. Al final del trabajo, barnicé la armadura con barniz brillante para dar aspecto de metal reluciente. El arma ha sufrido un lavado de tinta negra muy diluida para envejecerla pero sin que parezca oxidada y descuidada como las de los orcos.

Decidí pintar guantes y botas en colores muy naturales de modo que usé una mezcla de marrón quemado con negro caos, a la que fui añadiendo marrón bubónico en capas sucesivas de forma muy suave. Al final, barnicé todas las áreas no metálicas con barniz mate.

Las zonas doradas tienen una capa de bronce bruñido, con un lavado de avellana. Tras ello, se iluminaron en oro y oro+plata en los bordes.

Guerreros del Caos

Los brazaletes se pintaron como las zonas doradas de los de los guerreros del caos.

El casco es de negro caos iluminado con gris sombrío solo en los bordes. En el caso se han pintado llamas en amarillo sombreadas en la parte inferior con naranja y rojo.

Por último, los cuernos y el cinturón se pintaron como las zonas de oro pero cambiando el bronce bruñido por hojalata.

El Hechicero del Caos

Una excelente figura (algo horterilla, eso sí, pero es un producto de su época) que merecía un tratamiento delicado. He intentado mantener mi estilo "realista" huyendo de los excesos de las figuras de la época (pintadas por Mike "colorines" McVey) pero dando un poco de color al malo de la caja.

La piel se ha pintado de carne enana tras lo cual se dio un lavado de carne oscura. Hecho esto se mezcló carne enana y carne oscura para ir realizando un degradado progresivo sobre los músculos hasta acabar con pequeños puntos de carne élfica en los bordes más prominentes. Esta técnica es de aplicación para la piel de cualquier figura humana "blanca"

La túnica se pintó en rojo entrañas con un lavado de tinta carne, tras lo cual se dieron luces de rojo entrañas y rojo sangre. Al final se pintó la cenefa en negro con los detalles en blanco.

Hechicero del Caos

Los Skaven

Los Skaven no son una raza original del Heroquest, pero en la White Dwarf aparecieron varias aventuras que introducían a estos roedores en las partidas de Heroquest. En mi opinión, los Skaven son excelentes moradores de un Dungeon, y existen múltiples opciones entre sus filas: desde guerreros de clan y campeones, a alimañas, ratas ogro, mutaciones del clan Moulder, videntes grises…

Por ahora, solo tengo pintados unos 12 guerreros de clan (a la derecha).

El esquema que sigo para la piel es muy simple y rápido:

- Marrón Bichos seguido de un lavado de tinta carne para darle profundidad.
- En las zonas sin pelaje, empleo una capa base de Marrón Bubónico, con un lavado de Marrón Cuero diluido. Al secarse, doy un par de pinceles secos de Marrón Bubónico mezclado con Blanco Hueso.
- Ojos y dientes se pintan igual que en el caso de los orcos.

Tras ello, quedan dos elementos: armaduras y ropajes.

Las armaduras son sencillas: capa base de metalizado bolter seguido de un fuerte lavado de tinta negra, marrón y verde. De esta forma se logra un aspecto oxidado y roñoso, como si la armadura hubiese criado moho. Al dar luces, me limito a dar Cota de Malla y sólo en las esquinas, para que las armaduras parezcan gastadas y mal cuidadas.

Para la ropa, decidí usar tonos verdes para contrastar. De nuevo, usé una técnica rápida: Capa base de Verde Malicioso con un lavado de Verde Angeles Oscuros muy diluido. Para las luces, Verde Goblin directo y solo en las zonas muy elevada. La gradación de estos verdes hace que el efecto sea muy suave.

El borde de los escudos se ha pintado igual que las armaduras. La madera está pintada de Marrón Cuero con un lavado de tinta avellana. Los símbolos Skaven están pintados en Rojo Entrañas con un lavado de Tinta Carne y algunos desconchones en Cota de Malla.

Estos son Skaven clásicos de plomo, diseñados por Jes Goodwin. El resto son de plástico de la caja básica.

Guerreros Skaven.

Consejos finales

En figuras cómo estas, que van a ser usadas para jugar y por tanto van a sufrir por el uso y el roce, es imperativo protegerlas un poco con algo de barniz. Os recomiendo que utilicéis el barniz mate de Vallejo. Una leve aplicación con pincel y la figura podrá pasar por múltiples sesiones de juego sin sufrir.

Pues esto es todo por ahora. Espero ampliar este breve tutorial en poco tiempo.

- Keyan

Concurso La Armada 2008

Hasta el 15 de Mayo, en la comunidad La Armada (http://laarmada.org) se celebra el primer concurso de modelismo y pintura, con 60 euros en premios. Si eres buen pintor, ¡apúntate!

Fechas del concurso

- **Fecha límite de entrega** de los trabajos: Jueves 15 de Mayo de 2008.
- **Período de votaciones**: Del 15 al 31 de Mayo de 2008, ambos inclusive.
- **Publicación de los ganadores**: Domingo 1 de Junio de 2008.

Categorías

- **Mejor miniatura individual**: De cualquier temática, período histórico y estilo, de escalas estandar (25-28mm) o escala héroe (hasta 35mm), a pie o montada en caballo/moto u otra montura de tamaño similar.
- **Categoría libre**: Cualquier trabajo que no entre en las categorías anteriores. Monstruos, vehículos, dioramas, bustos... etc. Escala libre.
- **Categoria Especial**: Mejor ejército de DBA: Cualquier ejército de 12 peanas y campamento a 15mm que represente una de las listas de ejército del reglamento de DBA. Más abajo puedes ver el formato de presentación de WIP.

Premios

Se otorgará un premio de 20 euros en vales canjeables por cualquier producto de nuestra tienda patrocinadora, Camelot, al ganador de cada categoría. Además, las fotos de los trabajos con más puntuación se expondrán en una sección de la web creada al efecto y en la revista ¡Cargad!.

Los gastos de envío del premio correrán a cargo de Camelot. Desgraciadamente, dado que los gastos de envío no compensan para un premio tan pequeño, los vales sólo se otorgarán a los ganadores que vivan dentro de España. Rogamos a los artistas de fuera de España que nos comprendan ante esta decisión, y que esto no les desanime a la hora de participar, ya que si son ganadores, serán reconocidos como tales, aunque nos sea imposible mandar el premio.

Cómo participar

Se realizará un seguimiento del WIP (Proceso de modelado y pintado) en el subforo de taller de La Armada. Todas los temas referentes al concurso deberán llevar como titulo [CONCURSO] Nombre del proyecto. Será **OBLIGATORIO** mostrar las fotos finales con fondo blanco.

En los WIP, se actualizará el primer mensaje del tema, para que quede todo reunido y no molesten los comentarios. Este constará de, mínimo, fotos del proceso de montaje y pintado de la miniatura, y si el participante quiere, comentarios sobre las técnicas usadas y demás.

En caso de presentar un proyecto sin WIP, la organización se reserva el derecho de pedir una fotografía con el nombre del participante, escrito a mano sobre un papel, al lado de una de las fotografías que se pidan. Tambien se reserva el derecho de tomar otras medidas para comprobar la autenticidad del proyecto. En estos casos, la admón. contactará con dichos casos por privado.

Nota importante: Las imagenes finales deben estar "limpias", esto significa que la imagen solo estará compuesta por la miniatura y el fondo blanco (preferentemente hoja de papel o cartulina), sin ningun nombre ni titulo añadido por Photoshop. Así nos facilitais la maquetación para ¡Cargad!.

Recuerda que se acepta retoque fotográfico por Photoshop únicamente para mejorar la calidad de la imagen, no para la modificación de los colores de esta.

Una misma persona puede presentar varios trabajos, pero siempre en categorías diferentes con un máximo de uno por categoría. (No puedes presentar 2 miniaturas individuales, por ejemplo).

Puedes cambiar de proyecto siempre que lo desees (puedes decir que primero presentas uno, y luego presentas otro), siempre respetando las fechas límite de entrega.

Sistema de votación

Se creará un post-it en el subforo taller de La Armada con todos los trabajos. La votación es pública y pueden participar en ella todos los usuarios registrados en La Armada. Consistirá en otorgar a cada uno de los mejores trabajos (A juicio del votante) 1, 2, 3, 4 y 5 puntos de la siguiente forma:

Citar

-Garrapato asesino maligno: 5 puntos
-Alejandro y Bucéfalo: 4 puntos
...
-Comandante Cherwin: 1 punto

La suma de todos los puntos recibidos determinará el ganador en cada categoría.

Se trata de un concurso de pintura y modelismo, así que se valora tanto el aspecto de modelismo como el de pintado.

Advertimos de que los moderadores contamos con medios para averigüar votaciones fraudulentas, y que éstas serán eliminadas. Por supuesto los usuarios participantes en el concurso no pueden votar sus propios trabajos.

Los moderadores de La Armada tienen permitido participar en el concurso, ya que la votación es pública.

La organización eliminará cualquier trabajo que sea falsificado o cuyo autor cometa irregularidades.

STAR WARS: BATALLAS

Por Namarie

Todos los que tenemos miniaturas de "Star Wars Miniatures", el juego de escaramuzas de Wizards of the Coast ambientado en Star Wars, nos hemos preguntado algunas veces cómo sería una batalla real en vez de una escaramuza entre una docena de miniaturas por bando. Hemos estado probando algunas modificaciones a SWM que transforman una partida de Star Wars en una batalla que no tiene nada que envidiar a Warhammer 40.000...

Podríamos resumirlo en tres cambios: introducir el concepto de unidades y de líderes, eliminar el tablero cuadriculado para poder jugar grandes batallas, y aplicar distancias máximas a las armas.

Para jugar a Star Wars Battles necesitas tener el manual de Star Wars Miniatures (y leerlo, claro), ya que el juego se basa completamente en ese.

Unidades

En Star Wars Battles, se pueden agrupar las miniaturas en "unidades".

Unidades

Una unidad es un conjunto de miniaturas iguales que operan de forma simultánea. Una unidad está formada por hasta 6 miniaturas (3 en el caso de miniaturas "huge") y deben ser (o representar) la misma miniatura: un Rebel Trooper, un soldado Clon, unos AT-ST o dos Vulture Droid. Una de las miniaturas puede ser un Líder. Una miniatura individual también es una Unidad.

Líder

Una de las miniaturas de una unidad puede ser el "líder", es decir, quien comanda la unidad. El líder puede ser una miniatura diferente al resto de la unidad (aunque sólo los líderes "huge" pueden unirse a unidades "huge", y sólo los líderes normales pueden unirse a unidades normales).

El líder debe tener dotes de mando. Es decir, debe ser una miniatura con Commander Effect, o bien ser un personaje único, o bien tener un nombre que indique que puede ejercer de líder (p.e. Commander, Officer, Leader...). Ninguna otra miniatura puede hacer de Líder.

Los "Commander Effect" de un líder no afectan a "Todas las miniaturas", sino sólo a las miniaturas de su misma unidad. La única excepción es cuando se menciona una miniatura concreta (p.e. Obi-Wan, "Un Anakin aliado gana...", obviamente no estará en la misma unidad al ser dos líderes); en ese caso se aplica si la miniatura está a 2cm o menos del líder con el efecto.

En el caso que un líder se quede solo (p.e. si su unidad muere), sólo puede unirse a una unidad que no tenga Líder (o que ya haya muerto).

Movimiento

Todas las miniaturas de la unidad deben quedar adyacentes (=a 2cm o menos unas de las otras). Es decir, si efectúas un movimiento, asegúrate que no te queda ninguna miniatura de una unidad a más de 2cm de otra miniatura de la misma unidad. Cuando retires bajas, retira las bajas de los "extremos" (vamos, que no queden "grupos").

Las miniaturas de una unidad se consideran adyacentes (al menos las miniaturas de la unidad a 2cm como mucho).

Si las miniaturas de la unidad tienen distinto Movimiento (p.e. porque alguna pasa por "terreno difícil" o porque el líder es más rápido), siempre se moverá toda la unidad a la velocidad de la miniatura más lenta.

Activación

En vez de activar una miniatura, puedes activar una unidad. Esto quiere decir que en cada fase puedes activar hasta dos unidades. La unidad se cuenta como un "todo", asi que la acción la hace la unidad completa (si la unidad dispara y luego mueve, todas las miniaturas disparan y luego mueven).

Ataques de una unidad

Cuando una unidad ataca, lo hace miniatura a miniatura. Toda la unidad disparará al mismo objetivo (para cuerpo a cuerpo, ver más abajo); si éste es destruido antes de que puedan disparar todas las miniaturas de la unidad, los disparos se pierden.

Disparos a una unidad

Los disparos a una unidad se resuelven primero hacia la tropa (valor de Defensa, Damage Reduction, resta de hit points, etc.). Cuando no quede tropa, se resuelven hacia el líder. Las tropas francotiradoras (Snipper) y cualquier ataque o habilidad que ignore cobertura puede designar al líder de la unidad como objetivo. En caso de que se haga una cantidad de daño a "todas las miniaturas de la unidad" (p.e. misiles o granadas), suma el daño total y aplica el daño a las miniaturas una a una.

Cuerpo a cuerpo

Las miniaturas adyacentes pueden atacar a las demás miniaturas adyacentes.

Resuelve los ataques uno a uno. Es decir, el jugador que ha activado la unidad elige una miniatura; ésta miniatura puede efectuar tantos ataques como pueda hacer, a las miniaturas adyacentes (a 2cm o menos), de la forma habitual. Cuando esa miniatura haya efectuado todos sus ataques, la siguiente miniatura podrá realizar sus ataques a cualquier miniatura que tenga adyacente, y así por todas las miniaturas de la unidad. El jugador que ha activado elige el órden (qué miniatura ataca a qué miniatura), de la forma habitual.

A diferencia de los disparos, las tropas sí que pueden atacar en cuerpo a cuerpo al líder aunque haya "tropa" en la unidad.

Ataques de oportunidad

Se aplica de la forma habitual, pero sólo las miniaturas que antes estaban en contacto (2cm o menos) podrán atacar, y sólo a aquellas miniaturas que estaban adyacentes.

Fuego combinado

Cualquier número de miniaturas de una unidad puede "combinar fuego" con otra de su misma unidad (si están adyacentes), pero una miniatura sólo proporciona "bonificador" a una sóla miniatura, no a toda la unidad.

El tablero de juego

Para jugar a Star Wars Battles necesitarás una superfície plana de aproximadamente 90x90 por cada 500 puntos por jugador (lo más recomendable para jugar).

Escenografía

Una vez tengas el tablero, coloca 4 elementos de escenografía por cada 90x90cm (una colina, un bosque, unas ruinas...).

Es importante la escenografía, aunque se puede resumir en cuatro tipos:

- Objetos bajos (ruinas, ordenadores, muebles, rocas bajas, pequeños grupos de árboles...).
- Terreno difícil (suelos rotos, ríos, etc.).
- Muros, edificios y montañas. No se pueden atravesar y bloquean línea de visión. En algún caso un muro puede tener una Puerta.

Adyacentes

Como regla general, siempre que en las reglas o las cartas se hable de "adyacentes" o "casillas adyacentes" se considerará adyacente a toda miniatura a 2 centímetros de distancia máxima entre peanas.

Alcance de las armas

A causa de cambiar (ampliar) el tamaño del tablero de juego, y para que sea algo más realista, se supone que las armas tienen un alcance máximo de 60cm.

Las miniaturas con Melée Attack pueden atacar a cualquier miniatura adyacente (es decir, como mucho hasta 2cm).

Comentario final

Aunque a veces jugar una batalla puede traer dudas en cuanto a la interpretación de las reglas (conceptos de distancias y unidades básicamente) podríamos resumir que las dudas se resuelven pensando en unidades pero sabiendo que las reglas que afectan a una miniatura siguen afectando a una sóla miniatura (es decir, si algo dice que "una miniatura", se aplica a una miniatura).

INFORME DE BATALLA: HOTH

Por Namarie

Qué mejor forma de ver cómo funciona "Star Wars Battles" que con un informe de batalla... Lo situaremos en la batalla de Hoth (Episodio 5) enfrentando a dos ejércitos pequeños (300 puntos).

Ejército Rebelde

Unidad	#	Miniatura	Coste	Coste total
Blaster Cannon	1	Hoth Trooper with Repeating Blaster Cannon	21	21
Hoth Troopers	5	Hoth Trooper	7	35
Leia's Elite Hoth Troopers	4	Elite Hoth Trooper	12	48
	1	Princess Leia Hoth Commander	19	19
Luke's Rebel Pilots	4	Rebel Pilot	10	40
	1	Luke Skywalker on Tauntaun	16	16
Han's Rebel Troopers	4	Rebel Trooper	5	20
	1	Han Solo on Tauntaun	27	27
Snowspeeders	2	Rebel Snowspeeder	38	76
			TOTAL	302

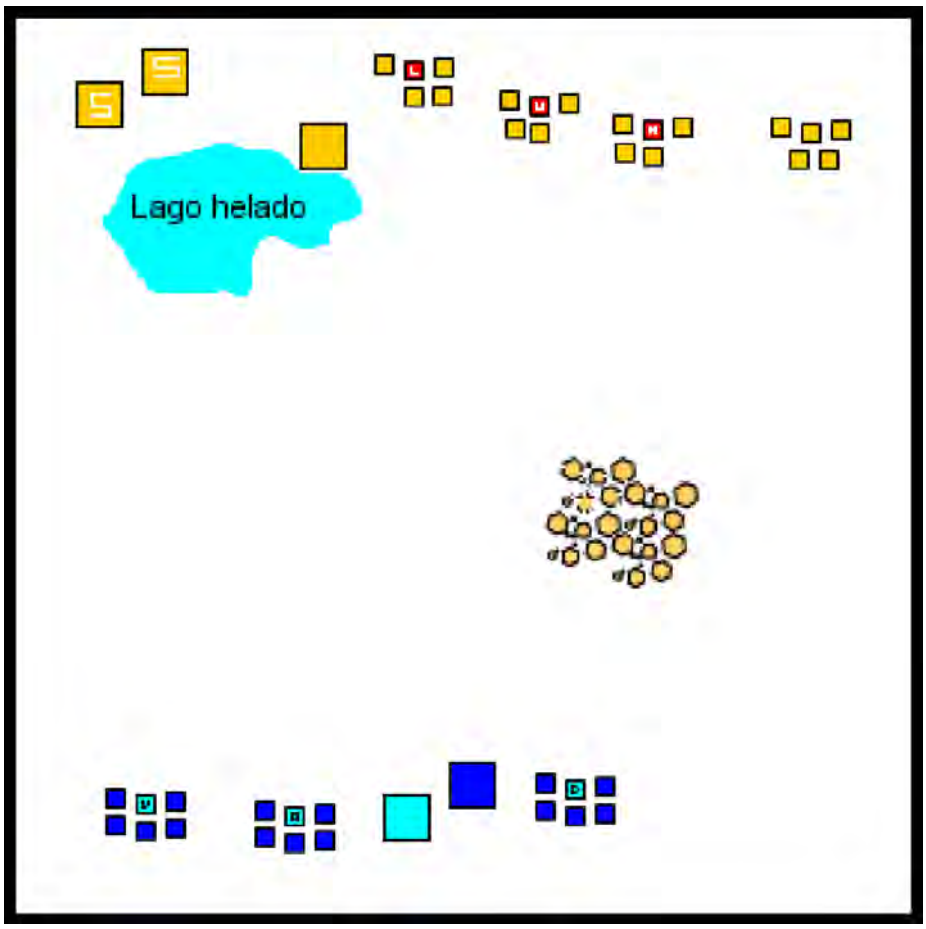
Ejército Imperial

Unidad	#	Miniatura	Coste	Coste total
AT-STs	1	AT-ST	44	44
	1	Blizzard Scout 1	54	54
Stormtroopers	5	Stormtrooper	5	25
	1	Stormtrooper Officer	14	14
Veers' Snowtroopers	5	Snowtrooper	7	35
	1	General Veers, Hologram	17	17
Vader's Snowtroopers	5	Elite Snowtrooper	12	60
	1	Darth Vader, Imperial Commander	53	53
			TOTAL	302

Para la batalla de Hoth (con algunas miniaturas del starter de Hoth que comentamos en el Cargad #24), el jugador Imperial se ha basado en dos AT-STs y tres unidades potentes (sobre todo la de Vader, muy resistente gracias al commander effect). Esto hará que, si tiene la iniciativa, pueda hacer mucho daño al jugador rebelde en dos turnos, y si no aguantará bastante.

El jugador rebelde se basa más en el número, y tiene dos Snowspeeders cuya velocidad puede ser un arma de doble filo: puede usarse para atraer disparos o para dañar a alguna unidad de élite antes de que haga más daño. Las infanterías son para dar el "golpe de gracia" final después de ablandar desde lejos con el cañón bláster y los elite hoth trooper.

Que me apunte al National Geografic, decían... Verás pingüinos, decían... Pues con esta cámara no voy a sacar buenas fotos...



Aunque el campo de batalla no de mucho lugar a emboscadas, promete recrudecerse por el centro.

El campo de batalla tiene un lago helado en el centro y una formación rocosa que da cobertura. El jugador Imperial gana la tirada para elegir bando y elige el lado de las rocas, mientras que el jugador Rebelde se alegra al poder tener el lago (los snowspeeders vuelan por encima del lago...).

El jugador imperial despliega a su izquierda a Veers, seguido de los troopers, los dos AT-ST y Vader más a la derecha.

El jugador rebelde coloca los Snowspeeders a su derecha, seguido del cañón Blaster, Leia, Luke, Han y los hoth troopers a su izquierda.

Turno 1

La tirada la gana el jugador Rebelde y decide que actúe primero el Imperio.

Fase 1.1 Imperial

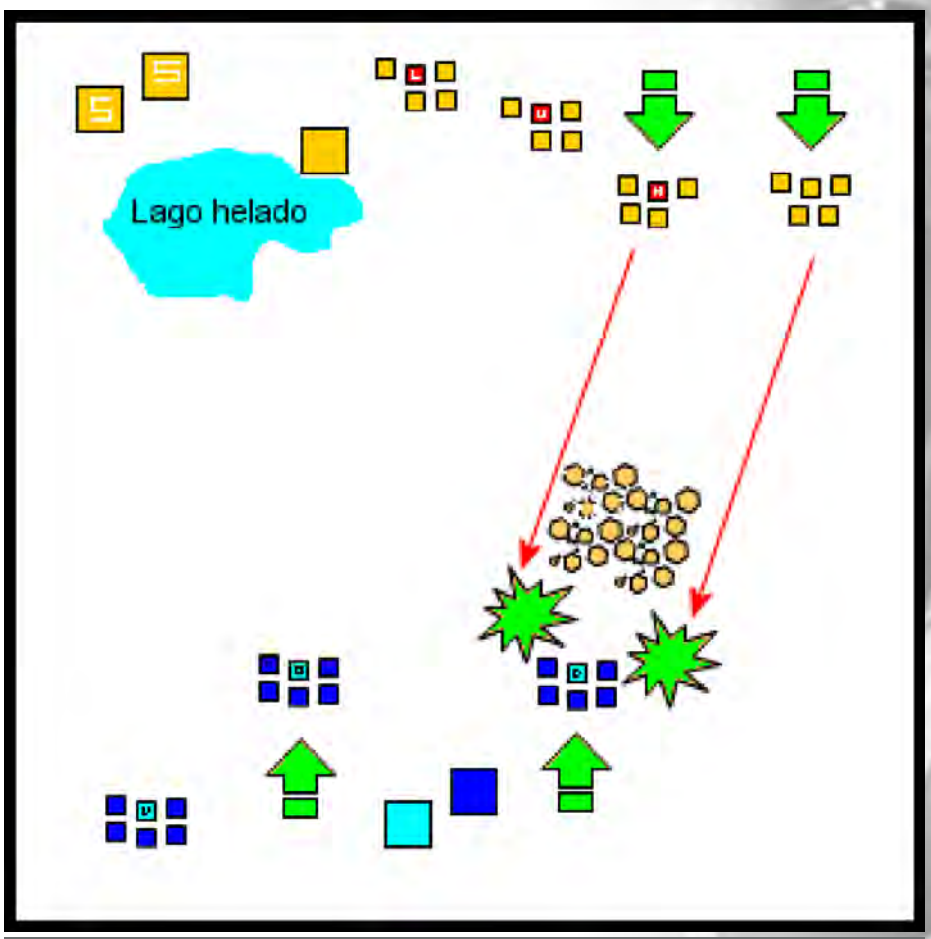
El jugador imperial, como aún está lejos, decide avanzar las tropas más débiles, para que se acerquen los rebeldes. Mueve los stormtroopers y las tropas de Vader 24cm hacia delante (y ya sabe que le lloverá plomo...).

Fase 1.1 Rebelde

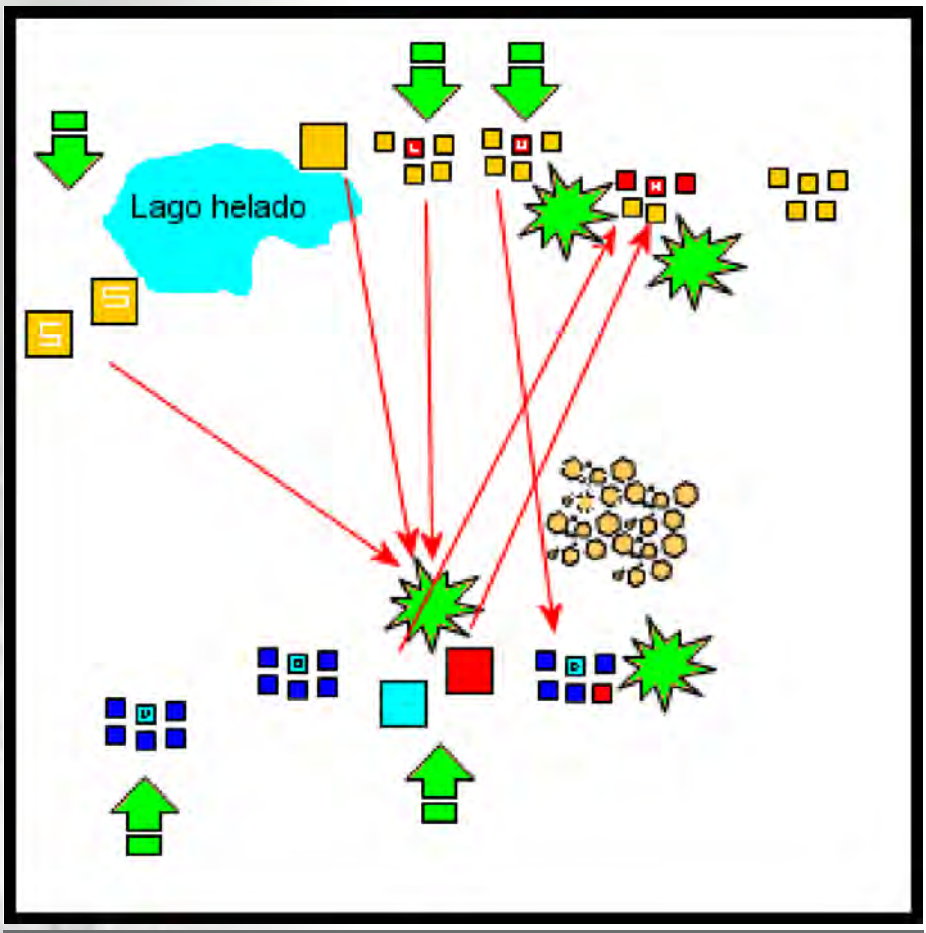
Vader se ha puesto a tiro de las tropas, ya que aunque proporcione cobertura por las rocas, siguen siendo el enemigo más cercano. Así pues, ahora que puede disparar antes lo mejor será debilitar las tropas enemigas.

Decide avanzar a Han y sus Rebel Troopers 12cm y luego disparar. Los Troopers sacan 14, 8, 16 y 20 (un crítico), que con el +5 se sitúan en 19, 13, 21 y 20*, contra la defensa 23 (17 natural +6 por el commander effect de Vader) son sólo el crítico. Un snowtrooper se queda con 10 de vida. Han también dispara y saca un 14 (+9 = 21), no consigue herir a los snowtroopers.

El jugador rebelde decide activar ahora a los cinco Hoth Troopers, los avanza y disparan hacia la élite de Vader (para debilitar aún más la unidad); 9 3 3 4 16 (+5, no impacta ninguno).



En el caso del primer turno, el jugador Rebelde ha elegido sabiamente que el jugador Imperial se acerque... pero la habilidad de Vader hace que no haya ocurrido nada.



Darth Vader se ve obligado a activar los AT-ST y las tropas de Veers. Los AT-ST aguantan bastante, y contra enemigos gordos pueden hacer mucho daño debido al damage 40; en batallas, mientras se espera a los snowspeeders tienen poca potencia.

Los snowspeeders han hecho un estupendo trabajo (gracias a los dos críticos), mientras que las tropas de infantería rebelde se desesperan al ver lo poco que se puede hacer con un damage 10.

Como aún le quedan 100 hit points al AT-ST (y el Blizzard está detrás), los dos Snowspeeders disparan (twin attack +8 20) sacando 13 7 20 20, lo que son dos impactos normales y dos dobles, para un total de 20 + 20 + 40 + 40, con el DR 10+10+30+30 = 80 de daño. El AT-ST se queda con 20 de daño...

Es el turno de los Elite Hoth Trooper de Leia (+6 20): 16 y 9 los dos primeros, causando 10 de daño, destruyen el AT-ST. Los otros dos Elite Hoth Trooper y Leia tienen que disparar al Blizzard Scout; los Elite sacan 3 y 20 (un impacto doble, 40-10=30, el Blizzard se queda en 90 de hit points), y Leia saca un 5; decide gastar un punto de Fuerza y saca un 4 (mal...).

Luke y sus pilotos disparan hacia su padre y los Elite Snowtroopers a ver si consiguen abatir alguno. Los pilotos (+7 10) obtienen 4 3 15 18, que contra la defensa 21 de los snowtroopers se queda en 20 puntos menos. Luke necesita sacar un 13 para eliminar al elite snowtrooper dopado... y saca un 14, así que el primer guardia de Vader cae.

El primer turno es favorable a la Alianza de momento, pues ha caido un AT-ST y las tropas rebeldes están muy frescas...

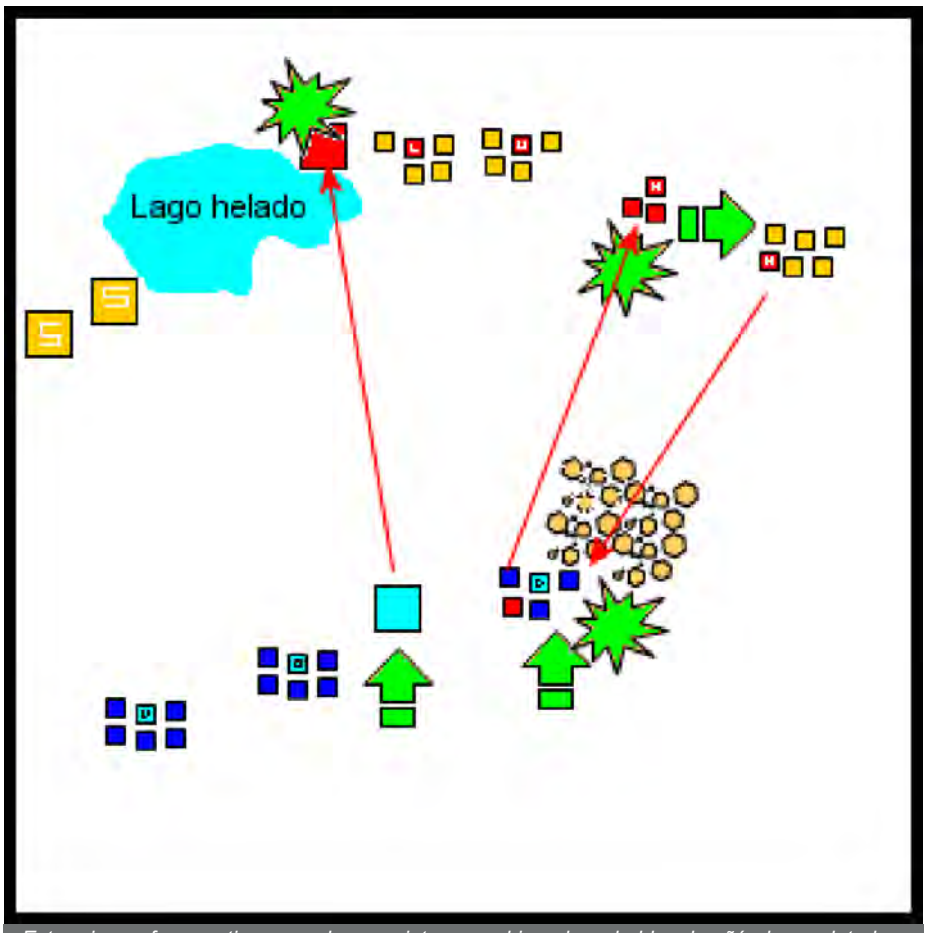
Fase 1.2 Imperial

No puede hacer mucho más que acercarse, así que los AT-ST y los chicos de Veers avanzan. Los AT-ST pueden disparar a las tropas de Han Solo, y así lo hacen. El AT-ST saca un 5 (+8=13), justo la defensa de los Rebel Troopers, así que uno recibe un pepino de damage 40 y desaparece. El Blizzard aprovecha su Twin Attack y el ataque +10, pero saca un 1 y un 3 (+10=13), así que otro Rebelde muere y Han se queda con sólo dos escoltas...

Fase 1.2 Rebelde

Ahora que el jugador Imperial no puede activar ninguna unidad más, el jugador Rebelde decide ir a por los temibles AT-ST. Primero dispara el cañón bláster (tripple attack +8 20), con unas tiradas de 7 4 17 (15 12 25), contra la defensa 14 del AT-ST son dos impactos daño 20 (-10 por el Damage Reduction son 20 de daño...).

Los Elite Snowtroopers tienen un perfil bueno de por sí (30 de vida, 17 de defensa, +6 20 y por un coste de 12); sumado al commander effect de Vader Imperial Commander, que otorga +6 a la defensa de los Troopers, los sitúa como una tropa muy resistente. En una escaramuza, gastarse 53 en un general que puede caer (aunque tenga 140 hit points) puede parecer excesivo, pero en una batalla hace una unidad sólida como una roca. Cuando se llegue al cuerpo a cuerpo, Vader puede sorprender con Lighstaber Sweep (fuerza 1, hace un ataque contra cada enemigo adyacente), ataque +15 20 que no está nada mal.



Esta primera fase no tiene muy buena pinta para el jugador rebelde: el cañón ha explotado y Han ha tenido que irse por patas a guarecerse con los Hoth...

Turno 2

La inciativa es para el jugador Imperial, que decide actuar primero.

Fase 2.1 Imperial

Es una lástima que ahora que el AT-ST podía actuar, esté en el suelo echando llamas. Hay ganas de probar el holograma de Veers, pero dado que un 75% se queda en "daño 10" y los snowspeeders tienen DR10, hay bastantes probabilidades de que no ocurra nada (mejor guardarlo para una unidad).

Primero se avanza el Blizzard (el ATST "líder") y apunta contra ese maldito blaster cannon (un twin attack +10 40 puede que haga daño). Los dados son propicios (4 y 9, total 14 y 19 contra defensa 14 del blaster cannon) y el cañón explota con unos bonitos fuegos artificiales (eso por petar el ATAT).

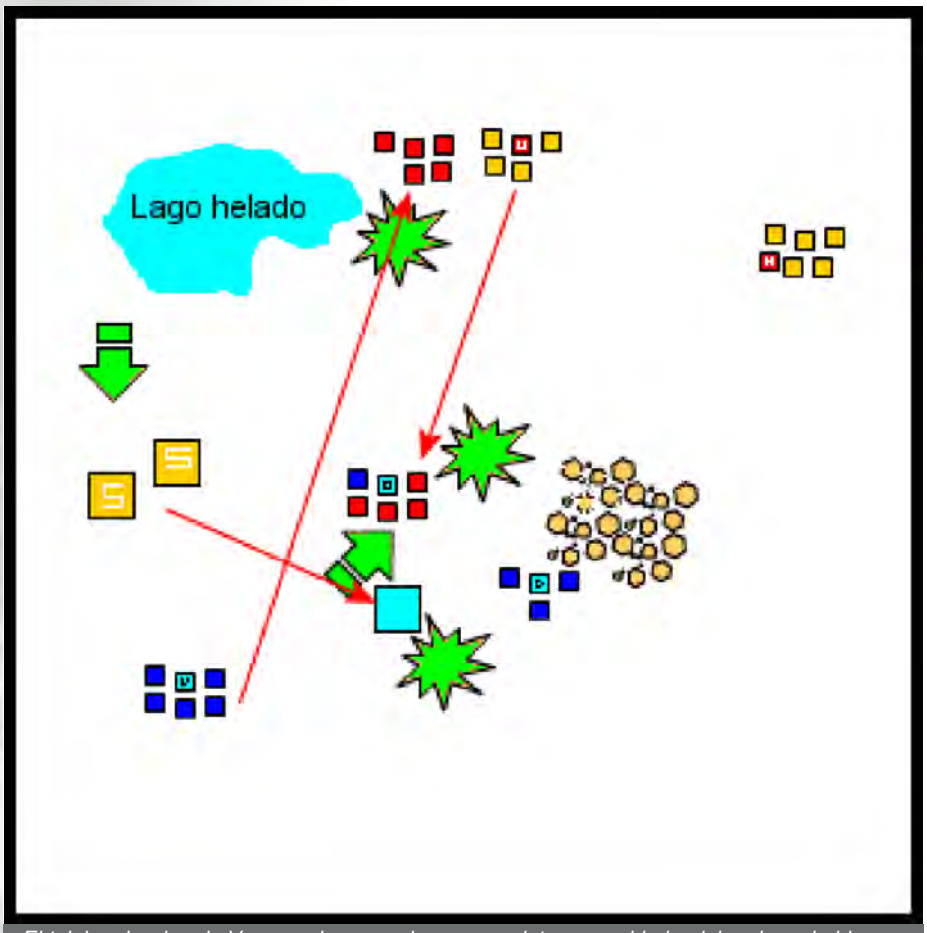
Vader y su élite avanza hacia Han Solo, que eso de ser su suegro no le mola. Los Elite (at+6 dmg20) lo tienen fácil contra dos Rebel Trooper cutres... 12 y 12 (ale, dos troopers muertos), y los otros dos ya pueden apuntar a Han (defensa 16): 19 y 18, con lo que Han recibe 40 de daño y se queda en 50.

Fase 2.1 Rebelde

Primero los Hoth Trooper disparan a Vader (ese casco es demasiado negro para ser verdad). Como están a más de 60cm de Vader (o eso creen), avanzan un poco, apuntan y disparan: 6 3 4 1 16 (hace frío y no ven bien a dónde, ya que sólo acierta uno...). La defensa 23 se encarga de que las balas reboten en su blanca armadura.

Ahora lo importante es salvar a Han (que es carismático...), así que se activa a Han y se mueve hasta situarse adyacente a los Hoth Trooper (como no tienen líder, Han pasa a ser el líder de la escuadra) y dispara a los nenes de Vader; como éstos aún no se han activado, Han tiene +4 ataque y +10 de daño (Cunning Attack), por lo que se sitúa en total en +13 30. El dado da un 12, impacta (25 vs 23) y un Elite Snowtrooper (por fin otro) muere.

Hola... ¿Mamá? Soy Han. Sí, Han, tu hijo... Oye, que mis colegas se han caído por ahí... y me están lloviendo una de tortas que no veas, así que si no vengo a cenar no te extrañe... No, no estoy ahora con Chewie. ¡Y deja de preguntar por la princesa! ¡Somos amigos!



El telebombardeo de Veers se ha cargado por completo una unidad y deja a los rebeldes en completa inferioridad numérica...

Fase 2.2 Imperial

Bien, ha llegado la hora de probar la habilidad especial de Veers Hologram. Como están para usar a Veers con todo su esplendor tenemos que hacer que se acerque a la infantería y luego a ver qué tal...

Así que se mueven 12cm en dirección a Leia. Veers Hologram transforma a uno de los Snowtroopers en "megagranaderos" (Fire Support Mission), que apunta a al nene de delante de Leia... éste lanza el dado... un 2, no ha conseguido el 6+ para salvar. ¡Así que todos reciben 60 de daño! Los Elite Hoth caen, aunque gracias a la habilidad de Leia de recuperarse con 16+ vuelven al juego: 14, 20, 7 y 5. Uno sobrevive. Leia también recibe el impacto (es la última al ser la líder) y muere... El resto de la unidad (los 4 snowtroopers restantes) apuntan y acaban con su vida.

La unidad de stormtroopers mueve 24cm hacia delante (con su dmg10 no pueden hacer nada contra los snowspeeders) y se preparan para disparar a la unidad de Luke en el siguiente turno...

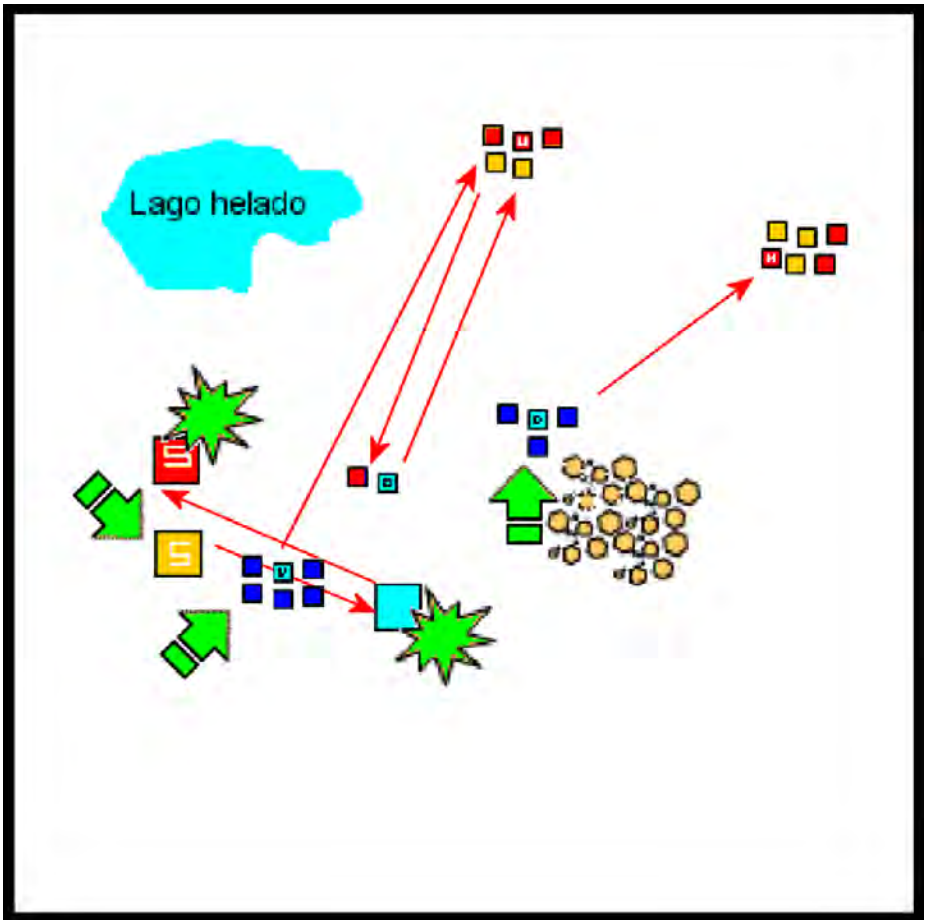
Fase 2.2 Rebelde

La caída de Leia ha afectado anímicamente a las tropas, y más teniendo en cuenta que sólo quedan 3 unidades de las 6 que había inicialmente...

Los snowspeeders intentarán acabar con el Blizzard, así que se mueven y disparan: 15, 14, 20 y 19 (con el +8 son cuatro hits, uno de ellos doble), para un total de 20+20+40+20 de daño (-10 cada uno, 60 de daño). El Blizzard Scout sigue en pie con 30 hit points (parece indestructible).

Sólo queda Luke y sus pilotos. Con damage 10 no se puede hacer nada contra el Blizzard (si toca iniciativa en el próximo turno, los snowspeeders intentarán ir a por él; si no lo consiguen la partida está terminada). ¿A por Vader o a por los stormtroopers? Dado que los pilotos son más bien malillos, mejor a por los troopers: 12 15 13 18 (¡buenas tiradas!), que con el +7 pulverizan a cuatro stormtroopers.

Nada, no hay manera. Ese pollo gigante aguanta lo que le echen... Tendré que probar el ataque psicológico a ver si huyen: ¿dónde había puesto ese cd con el chiki chiki?



Fase 3.1 Imperial

El Imperio gana la tirada de iniciativa (otra vez), lo que puede hacer decantar la balanza definitivamente. Dado que la amenaza más inmediata son los snowspeeders, la primera acción es intentar acabar con uno de ellos; el Blizzard dispara y sin necesidad de usar el Twin Attack consigue que uno de los snowspeeders estalle.

Vader y los Snowtroopers avanzan hacia delante con el objetivo de eliminar el máximo número de Troopers de la unidad de Han. Dos de ellos mueren al ser acribillados por los Snowtroopers...

Fase 3.2

El jugador Rebelde intenta a la desesperada ganar algunos puntos, así que con el Snowspeeder que le queda intenta acabar con el Blizzard. Pese al twin attack sólo consigue hacerleun impacto que con el DR10 hace que el Blizzard siga con 20 de vida. Seguirá dando la brasa el turno que viene.

Los pilotos de Luke disparan hacia los stormtroopers (intentar acabar con los Snowtroopers es algo así como misión imposible). Unicamente Luke es capaz de acertar, y el Stormtrooper cae al suelo.

Fase 3.3 Imperial

Veers y sus chicos avanzan todo lo posible para poder disparar a Luke, y consiguen matar a un Piloto y dejar herido a otro. El Officer solitario dispara y acaba con su vida.

Se acabó...

El jugador rebelde decidió abandonar la partida. La pérdida de Leia y del snowspeeder minó su moral, y ver que únicamente quedaban Luke, Han, cinco tíos y un snow en pie, contra el Blizzard, los Snowtroopers de Veers, Vader y sus guardaespaldas, vio claro que tenía la paprtida perdida.

El resultado fue que (consultando reglas y apuntando resultados) la partida duró poco más de una hora, y fue sin duda mucho más interesante que una escaramuza de Star Wars...

Vader y sus nenes han conseguido que el jugador rebelde se rindiera antes que sufrir una vergonzosa derrota.

¡ BICHOS !

Por Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Se presenta aquí la traducción al castellano de las reglas de "BICHOS!", un wargame gratuito creado por Two Hour Wargames para representar batallas entre hombres y bichos gigantes del espacio, como las que tanto nos gustan de Aliens o Starship Troopers.

Estas reglas comparten características de los otros juegos de TWH:

- Son fáciles de aprender
- Las partidas no suelen durar más de dos horas
- Juegos simples y baratos
- Se pueden jugar en solitario

MATERIAL NECESARIO

Para jugar a "¡Bichos!" necesitarás lo siguiente:

- Dos o más D6
- Una regla o cinta métrica en pulgadas
- Una superficie plana de al menos 90x90 cm. Preferiblemente 120x180cm.
- Escenografía para representar rocas, bosques y otros elementos

ESCALA y FIGURAS

"¡Bichos!" se juega con miniaturas de 20 a 32 mm. Normalmente, una miniatura por peana de 2 cm. 1 figura representa 1 personaje o criatura.

HUMANOS Y BICHOS

"¡Bichos!" se juega con personajes individuales (figuras) que representan a un humano o a un bicho.

Los humanos se dividen en dos grupos: soldados y civiles.

Los soldados son los tipos que llevan el equipo pesado y el armamento y los civiles los tipos que gritan mucho. Ambos tienen su razón de ser: los ciudadanos son protegidos o escoltados por los soldados o actúan como "cebo para bichos". Los soldados protegen o escoltan a los civiles o cazan a los bichos cuando estos van a por los civiles.

Los Bichos también se dividen en dos grupos: "Grandes" y "Pequeños". Los "Grandes" son los bichos al mando y los más peligrosos. Son unos auténticos resentidos y les encanta desmembrar a los humanos. ¿Recuerdas "Aliens"? Los "Pequeños" no son tan malos y suelen salir corriendo tras una buena zurra.

Hay seis características que definen a cada figura, sea Humano o Bicho. Son:

HABILIDAD DE ARMAS (HA): La capacidad de manejar armas (sean pistolas o garras) y hacer daño a sus objetivos

POTENCIA (POT): La fuerza física en general del personaje

FUERZA de VOLUNTAD (FV): una combinación de deseo, entrenamiento y experiencia que se combinan para determinar la voluntad de pelear del personaje.

RESISTENCIA (RES): El daño que puede soportar un personaje antes de salir corriendo o morir.

BLINDAJE (BLI): Un valor numérico asignado a los distintos tipos de blindaje que pueden llevar las figuras (0-12)

ARMA (A): pistolas, rifles, garras, dientes…

Todas las características que definen a cada figura están pre-generadas en las listas al final de este reglamento.

DAÑO Y ARMAS

Hay dos formas básicas de causar daño en "¡Bichos!": cuerpo a cuerpo y combate a distancia. "¡Bichos!" asume que los humanos están más avanzados que los bichos y disponen de armamento a distancia con el que convertirlos en "niebla rosa". Los bichos, por el contrario, son más gordos y con mala leche y prefieren el método de combate tradicional de "rebanar y trocear".

Todos los humanos tienen su armamento listado en su hoja de personaje. La mayoría de los civiles empiezan sin armas. Esto está bien ya que suelen ser el objetivo del escenario como veremos después.

Por simplicidad, no hay reglas de munición ya que los Chequeos de Reacción simulan esto de forma abstracta.

Las distintas armas se resumen abajo. Cada una tiene un Valor de Daño que va de 1 a 3 D6 y un Valor de Potencia separado que se usa en la Tabla de Impactos cuando un blanco ha sido alcanzado (Ver la Tabla de Armas). He aquí una breve descripción de las armas humanas:

- **Pistola**: bastante patética. Guárdate una bala para ti si esto es todo lo que tienes para luchar contra los bichos.
- **Rifle de Asalto**: bastante mejor. Imprescindible en toda "cacería de bichos".
- **Granada**: nunca se tienen suficientes.
- **Arma Pesada**: esto es lo que llevan los "cazabichos" de verdad.

TABLA DE ARMAS

Arma	AE	Max	Bla	Dañ	Pot
Pistola	Hasta 6"	12"	1	1D6	5
Rifle de Asalto	Hasta 32"	64"	3	3D6	11
Granada	Hasta 4"	NA	ILIM	2D6	11
Arma Pesada	Hasta 32"	64"	ILIM	2D6	9

EXPLICANDO LA TABLA

- AE: Es el Alcance Efectivo del arma. Cualquier distancia por encima es Largo Alcance.
- Max: Alcance máximo del arma
- Bla: Número de blancos contra el que puede usarse el arma en un disparo. Los blancos deben estar a 2" uno de otro. Se consideran blancos individuales a efectos de daño. Las granadas y armas pesadas impactan a todos los blancos situados bajo una plantilla de impacto de 3" de radio.
- Dañ: Daño. Lanza el número indicado de D6 y suma los resultados para determinar el daño causado por el arma.
- Pot: La potencia de parada del arma. Cuanto más alto, mejor.

LINEA DE VISION

Aunque los alcances de las armas son grandes, recuerda que no puedes disparar a lo que no ves. Una línea recta desde el tirador a su blanco se llama Línea de Vista (LdV). La LdV abarca todo el tablero y puede bloquearse por edificios, terreno y, a veces, por otras figuras.

HOJAS DE PERSONAJE

Cada personaje tiene una hoja de control usada para registrar su progreso en "¡Bichos!". Echa un vistazo a las hojas al final del reglamento a medida que explicamos su significado:

- NOM: Nombre del personaje. Úsalo para distinguir a las figuras
- HA: Habilidad de Armas
- POT: Potencia
- FV: Fuerza de Voluntad. Escrita a la izquierda porque decrecerá durante la batalla
- RES: Resistencia. Escrita a la izquierda porque decrecerá durante la batalla.
- BLI: tipo de armadura y valor de blindaje
- ARM: arma que lleva la figura junto con su Daño y Potencia
- MOV: tasa de movimiento de la figura

ACTIVACION, FUERZA DE VOLUNTAD Y MOVIMIENTO VOLUNTARIO

Al inicio de cada turno los jugadores mueven a sus figuras en orden decreciente de FV. Cuando le toca a una determinada figura se dice que está "Activa".

Las figuras con la misma FV deben lanzar 1D6 para ver quién se activa primero. El más alto actúa primero.

Las figuras con gran FV pueden ser designadas como Líderes ANTES de la batalla. Cuando les toca activarse, cualquier personaje amigo en un radio de 3" puede activarse también pero sólo si no ha sido activado ya en este turno. La activación motivada por el líder anula la activación de la figura cuando le tocase el turno por orden de FV.

Cuando una figura está activa puede llevar a cabo voluntariamente una de las siguientes acciones:

- Mover su capacidad de MOV (o menos) y disparar si lo desea
- Quedarse quieto (y cambiar la orientación si lo desea)
- Cargar a combate cuerpo a cuerpo su tasa de movimiento y adicionalmente media tasa de movimiento más (1.5 MOV)

MOVIMIENTO INVOLUNTARIO

Los personajes pueden verse forzados a moverse durante el combate debido a Chequeos de Reacción. El procedimiento de Chequeo de Reacción se describe más adelante. Baste saber por ahora que los movimientos forzados por Reacción son:

1. AGUANTAR: Mantener la posición y preparase para combate cuerpo a cuerpo. Puede que también pueda disparar.
2. CARGAR: Mover hasta 1.5 veces la distancia de movimiento para entrar en combate con un personaje enemigo.
3. AGACHARSE: Correr hacia la cobertura más próxima ALEJANDOSE del enemigo y ponerse a cubierto, o mover a velocidad de carga ALEJANDOSE.
4. ADELANTE: Llevar a cabo la acción voluntaria deseada
5. HUIR: Correr hacia los extremos del tablero a velocidad de carga. RES y FV se reducen a cero. Los personajes que huyen de un combate cuerpo a cuerpo reciben un ataque por la espalda gratis de sus enemigos.
6. RETIRADA: para ser forzado a "retirarse", el personaje debe estar en combate CaC. La figura mueve 2" hacia atrás y reduce en 1 su FV. Los personajes se Retirarán incluso aunque no sean Seguidos.
7. SEGUIR: Los personajes que hagan Retirarse a sus enemigos deben Seguirles 2" y permanecer en contacto. Si están en CaC con otras figuras puede que no sean capaces de Seguir.
8. PERSEGUIR: Durante un combate CaC, todas las figuras que no estén en combate CaC con otras figuras y que hayan hecho Huir al enemigo, le Perseguirán. Los perseguidores moverán todo su MOV + 1/2D6". Si este movimiento les permite seguir en contacto con el enemigo dispondrán de un ataque gratis contra el enemigo. Tras un turno completo de persecución lanza 2D6 y compara el resultado con el FV del perseguidor. Si el resultado es menor o igual que el FV actual, el perseguidor se detendrá y se comportará como desee. Si el valor es mayor que el FV, el personaje perseguirá otro turno pero ahora a 1/2MOV. El chequeo continúa en cada turno hasta que el personaje se controle gracias a la tirada de dados, o su movimiento haya quedado reducido a 1".

TASAS DE MOVIMIENTO

Se detallan en las hojas de personaje.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS

Cuando un personaje está activo puede disparar al final de su movimiento a cualquier objetivo en su LdV. Puede disparar a más de un blanco si está en un radio de 2" del blanco inicial o bajo la plantilla de explosión si el arma lo permite.

IMPACTANDO

La única diferencia entre el combate a distancia y el combate cuerpo a cuerpo es el alcance de las armas. Las armas CaC sólo pueden usarse en contacto con el enemigo mientras que las armas a distancia pueden dispararse hasta su alcance máximo indicado en la tabla de armas.

Para impactar, declara primero quién ataca y quién es el objetivo. Lanza 2D6 y consulta la Tabla de Disparo. NO ES NECESARIO CALCULAR NINGUN MODIFICADOR ANTES DE LANZAR YA QUE LOS MODIFICADORES YA ESTAN INCLUIDOS EN LA TABLA DE IMPACTOS. Suma los valores de los dados y consulta el resultado en la Tabla de Disparo al final del reglamento para ver si has impactado.

Los resultados posibles son los siguientes:

- ¡Herida Critica! El atacante ha causado serios daños al objetivo. El daño se calcula como sigue: toma el HA del atacante, suma el valor de Daño del arma y resta el BLI del objetivo. El resultado se resta inmediatamente del total de RES del objetivo. Además, el atacante puede lanzar 2D6 y consultar en la Tabla de Impactos.
- ¡Herida Leve! El atacante ha causado rasguños al objetivo. El daño se calcula como sigue: toma el HA del atacante, suma el valor de Daño del arma y resta el BLI del objetivo. El resultado se resta inmediatamente del total de RES del objetivo.

- ¡Fallo! El atacante no ha impactado a su objetivo
- Otros resultados aplican a ciertas armas o situaciones. Por ejemplo, una tirada de 9 es un Fallo si el blanco ha movido 12" o más, o bien si se estaba disparando a larga distancia. En el resto de caso, es una herida leve.

Después de que un personaje no activo haya sido atacado en CaC y haya logrado un resultado de ADELANTE en su Chequeo de Reacción, puede atacar de inmediato al personaje Activo. Esto sólo aplica en Combate Cuerpo a Cuerpo. Para devolver el fuego contra un objetivo hay que superar un Chequeo de Reacción.

CUERPO A CUERPO

Los personajes pueden ser atacados por más de una figura a la vez. Hasta tres enemigos pueden atacar a una misma figura: dos de ellos en el arco frontal y el tercero por la espalda.

Durante cada turno de combate cuerpo a cuerpo, el primer ataque siempre irá al personaje Activado.

IMPACTOS y POTENCIA

Si se inflige una Herida Critica en combate (CaC o a distancia) se debe lanzar 2D6 y consultar la Tabla de Impactos. Una Herida Crítica es una herida potencialmente mortal. El atacante suma el valor de los dados y cruza el resultado en la tabla con la columna correspondiente al valor de POT del arma (o del personaje, si el combate es CaC). Si el resultado es un número, el valor del número se resta adicionalmente del valor de RES del objetivo y el cálculo de daño acaba. Si el resultado es una "H", se restan 10 puntos de la RES del objetivo, y la figura es derribada al suelo debiendo usar su siguiente turno para ponerse de pie. Además, deberá lanzar 2D6 en la Tabla de Heridas para ver si la herida ha sido mortal (ver debajo).

HERIDAS y FUERZA DE VOLUNTAD

Si una figura ha sufrido una Herida Critica y ha obtenido un resultado de "H" en la Tabla de Impactos, debe lanzar 2D6 y sumar los resultados para luego comparar el total con su valor actual de FV en la Tabla de Heridas. Si el resultado es un -1, resta 1 inmediatamente a su valor de FV y el cálculo de daño termina. Si el resultado es una "M", la figura está muerta. Muerta, muerta. La Tabla de Heridas está al final del reglamento.

MUERTE y RESISTENCIA

Cuando la RES de una figura llega a 0, la figura Huye inmediatamente. La combinación de heridas y stress ha dado como resultado que la figura ha perdido la voluntad de combatir. Cuando esto ocurre, la FV de la figura se reduce también a 0. Sin embargo, aunque la figura tenga una RES de 0 puede seguir recibiendo daño. El daño acumulado se registra como valores negativos. Si el valor negativo de RES llega a ser igual al valor original (positivo) de RES, la figura está muerta. Muerta, muerta.

COMO CHEQUEAR REACCIONES

El Chequeo de Reacción representa el efecto de varias situaciones estresantes sobre la capacidad de una figura de llevar a cabo ciertas tareas. Un Chequeo de Reacción se lleva a cabo sobre la FV de la figura más/menos ciertos modificadores (ver la lista de Tablas de Reacción al final del reglamento).

Hecho esto, lanza 2D6 y compara la suma con el FV modificado del personaje. Si el resultado es menor o igual que el FV modificado, el personaje ha pasado el chequeo a la primera. Si es mayor, lanza 2D6 de nuevo. Si el nuevo resultado es menor o igual que el FV modificado, el personaje ha pasado el chequeo a la segunda. Si es mayor, ha fallado. En función del resultado, lleva a cabo las acciones indicadas en la Tabla correspondiente bajo las líneas "Pasa a la 1ª", "Pasa a la 2ª" o "Falla ambas"

ENCUENTROS y AGUJEROS DE BICHOS

Aquí hay algunas ideas para escenarios:

- Los soldados están escoltando a un número equivalente de civiles de un extremo a otro del tablero. Objetivo: proteger a los ciudadanos
- Los soldados están defendiendo un pequeño asentamiento de un ataque de bichos. Objetivo: proteger a los ciudadanos
- Los soldados asaltan un Nido de Bichos. Objetivo: matar a los bichos.

El "encuentro básico" funciona así. Una vez que los humanos hayan movido verifica si hay algún agujero de bichos cerca. La probabilidad básica es un 9. A este número se le añaden los siguientes modificadores:

+2
Jungla o Pantano
+1
Terreno despejado
+1
Por cada agujero ya en el tablero
-1
Terreno rocoso
-2
Terreno montañoso
-2
En ciudad o asentamiento
-1
Por cada soldado en el escenario (max. 6)

Tras ello lanza 2D6. Si el resultado es menor o igual que la probabilidad modificada, aparece un agujero de bichos. Si es mayor, no hay agujero.

Si se genera agujero, lanza 1D6. Si sale 1, el agujero está delante del grupo. Con un 2, a la derecha, con un 3 detrás y con un 4 a la izquierda. Un 5 ó 6 indican que hay "temblores" y el agujero aparecerá en el próximo turno. Vuelve a lanzar resultados de 5 ó 6 en turnos sucesivos.

Una vez determinada la dirección del agujero, lanza 2D6 y multiplica los resultados. Esta es la distancia en pulgadas a la que aparecerá un agujero de 3" de radio. Cualquier figura situada sobre un agujero cuando este se abre, muere.

En el turno de creación del agujero aparece un bicho al azar. En los siguientes turnos aparecerán 1D6 bichos.

El número de bichos atacantes es igual al de personajes humanos + 1D6

Para determinar el tipo de bicho lanza 2D6 y consulta esta tabla:

2, 3, 10, 11, 12: Grandes

4, 5, 6, 7, 8, 9: Pequeños

***Ejemplo**: Tres soldados escoltan a dos ciudadanos. El encuentro base es un 9 menos 3 por los soldados igual a 6. El encuentro es en espacio abierto así que hay que sumar +1, total 7. Se lanzan 2D6 y sale un 4 así que los bichos vienen.*

Hay 5 humanos. Se obtiene un 4 en 1D6 así que el agujero tiene 9 bichos.

Un resultado de 1 indica que el agujero está frente al grupo. Un 2 y un 6 indican que está a 12" del grupo. Un resultado de 3 indica que un bicho grande sale en primer lugar.

Una vez que los humanos acaben con los bichos, el procedimiento sigue hasta que la batalla termine por cumplimiento de objetivos.

TERRENO

Para determinar el terreno del tablero lanza 1D6:

5, 6, 7, 8: Despejado: terreno llano con algunos elementos de escenografía sin efecto.

4, 9: Jungla, Pantano: Terreno plano con un 50% de vegetación o marismas que reduce la LdV a 12" y el movimiento a la mitad.

3, 10: Rocoso: Terreno plano con un 50% de elementos rocosos que bloquean la LdV" y reducen el movimiento a la mitad.

2, 11, 12: Montañoso: Terreno plano con 75% de terreno impasable que bloquea la LdV. Los pasos de montaña pueden llevar de un extremo a otro del tablero.

Obviamente, puedes crear el terreno a tu gusto y emplear elementos urbanos también.

HOJAS DE PERSONAJE

NOM	BLI
HA	ARM
POT	MOV
FV	
RES	

NOM	BLI
HA	ARM
POT	MOV
FV	
RES	

NOM	BLI
HA	ARM
POT	MOV
FV	
RES	

NOM	BLI
HA	ARM
POT	MOV
FV	
RES	

TABLA DE IMPACTOS

	POTENCIA										
2D6	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
12	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	10
11	H	H	H	H	H	H	H	H	H	10	9
10	H	H	H	H	H	H	H	H	10	9	8
9	H	H	H	H	H	H	H	10	9	8	7
8	H	H	H	H	H	H	10	9	8	7	6
7	H	H	H	H	H	10	9	8	7	6	5
6	H	H	H	H	10	9	8	7	6	5	4
5	H	H	H	10	9	8	7	6	5	4	3
4	H	H	10	9	8	7	6	5	4	3	2
3	H	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

TABLA DE HERIDAS

	FUERZA DE VOLUNTAD											
2D6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
11	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
10	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
9	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
8	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
7	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1
6	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1
5	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1
4	M	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1
3	M	M	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1
2	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	-1

	Tabla de Disparo
2D6	Resultado
2	¡Herida Crítica!
3	Larga Distancia: Fallo. Resto: Herida Leve
4	¡Fallo!
5	Tirador movió 12" ó más, fallo para el segundo o tercer blanco. Herida Crítica al resto.
6	HA=5 o menos: Fallo. Resto Herida Leve
7	¡Fallo!
8	Blanco a cubierto o tercer blanco: fallo. Resto: Herida Crítica
9	Blanco ha movido 12" o más, o Larga Distancia = Fallo. Resto, Herida Leve
10	¡Fallo!
11	HA=9 o más: Herida Crítica. Resto: Herida Leve
12	Larga distancia: Fallo. Resto: Herida Crítica.

MODIF. A LOS CHEQUEOS DE REACCION

CONDICION	MODIF.
Líder	+2
Líder a 3" y en LdV	+1
Por cada amigo, hasta 3, a 3" y en LdV	+1
A mayor altura que todos los enemigos	+1
A cubierto	+1
Atacando a alguien por detrás	+2
Atacado por detrás	-2

CHEQUEO de "AHORA ¿QUE?"

Cada vez que un blanco entre en LdV saliendo de una posición oculta (como un bicho saliendo de un agujero) un personaje no activo debe pasar un chequeo de "Ahora, ¿qué?"

Pasa a la 1ª	Dispara o ejecuta la acción que desee
Pasa a la 2ª	Chequeador y blanco lanzan 1D6 + FV. El ganador mueve/dispara primero. Tira otra vez si hay empate
Falla ambas	El que chequea se paraliza y no hace nada

CHEQUEO de "BAJO FUEGO"

Si una figura es disparada por alguien debe pasar un chequeo de "Bajo Fuego".

Pasa a la 1ª	Termina su movimiento
Pasa a la 2ª	Agacharse!
Falla ambas	Huir

CHEQUEO de "CARGANDO"

Si intentas cargar a un enemigo debes pasar un chequeo de "Cargando". También aplica a CUALQUIER movimiento que acabe en CaC

Pasa a la 1ª	Completa la carga
Pasa a la 2ª	Se detiene y dispara al blanco
Falla ambas	Agacharse

CHEQUEO de "ASALTADO"

Cuando un personaje que haya superado su chequeo de carga está asaltando, debe detenerse a la mitad de su movimiento y su blanco debe pasar un chequeo de "Asaltado"

Pasa a la 1ª	Aguarda el asalto y dispara si puede
Pasa a la 2ª	Aguarda el asalto pero no dispara
Falla ambas	Huir

CHEQUEO de "HERIDO"

Si una figura es herida debe pasar de inmediato un chequeo de "Herido".

Pasa a la 1ª	Sigue combatiendo
Pasa a la 2ª	Retrocede 2". -1 a FV y sigue luchando si está en CaC. -1 a FV y Agacharse si está bajo fuego
Falla ambas	Huir

CHEQUEO de "LIDER MUERTO"

Si una figura pierde a su líder (muerto o huído) y este estaba en LdV y en un radio 12", deberá pasar un chequeo de "Líder muerto"

Pasa a la 1ª	Sigue adelante
Pasa a la 2ª	Agacharse!
Falla ambas	Huir

HOJAS DE PERSONAJE

HUMANOS

NOM Ciudadano		BLI Ninguno	0
HA	5	ARM Puños	1D6
POT	6	MOV	8"
FV	7		
RES	42		

NOM Ciudadano		BLI Ninguno	0
HA	5	ARM Pistola	1D6 P5
POT	6	MOV	8"
FV	7		
RES	42		

NOM Colono		BLI Ninguno	0
HA	7	ARM R.Asalto	3D6 P11
POT	7	MOV	8"
FV	9		
RES	63		

NOM Soldado		BLI Armadura Corp.	8
HA	10	ARM R.Asalto	3D6 P11
POT	9	MOV	8"
FV	9		
RES	81	2 Granadas	2D6 P9

NOM Soldado		BLI Armadura Corp.	8
HA	10	ARM R.Asalto	3D6 P11
POT	9	MOV	8"
FV	9		
RES	81	2 Granadas	2D6 P9

NOM Soldado		BLI Armadura Corp.	8
HA	10	ARM Arm. Pes.	2D6 P9
POT	9	MOV	8"
FV	9		
RES	81	2 Granadas	2D6 P9

BICHOS

NOM "Grande"		BLI Exoesqueleto.	12
HA	12	ARM Garras/Dientes	3D6
POT	12	MOV	6"
FV	10		
RES	120		

NOM "Grande"		BLI Exoesqueleto.	12
HA	12	ARM Garras/Dientes	3D6
POT	12	MOV	6"
FV	10		
RES	120		

NOM "Pequeño"		BLI Exoesqueleto.	8
HA	5	ARM Garras/Dientes	2D6
POT	7	MOV	12"
FV	7		
RES	49		

NOM "Pequeño"		BLI Exoesqueleto.	8
HA	5	ARM Garras/Dientes	2D6
POT	7	MOV	12"
FV	7		
RES	49		

NOM "Pequeño"		BLI Exoesqueleto.	8
HA	5	ARM Garras/Dientes	2D6
POT	7	MOV	12"
FV	7		
RES	49		

NOM "Pequeño"		BLI Exoesqueleto.	8
HA	5	ARM Garras/Dientes	2D6
POT	7	MOV	12"
FV	7		
RES	49		

Y hasta aquí la traducción del reglamento original de ¡Bichos!. En las siguientes páginas encontrarás los perfiles estándar de humanos y bichos. Puedes modificarlos a tu gusto para crear tropas especiales o bichos más grandes o más pequeños.

Como pequeña publicidad final hacia los autores del juego, comentaros que las reglas originales de este y otros juegos pueden encontrarse en:

http://www.twohourwargames.com

Si os ha gustado "Bichos", tal vez os interesen los juegos 5150 o Chain Reaction 2.

Y terminamos citando el pliego de descargo del reglamento original:

Aliens y Starship Troopers son propiedad y copyright de sus respectivas compañías y este reglamento con constituye una amenaza ni infringe dichos copyrights. O sea, nosotros no hemos inventado a los Bichos Gigantes del Espacio Exterior… ¡ni ellos tampoco!

Historia de Warhammer (I): Los 80

Por Namarie

Hace 25 años que salió el juego que (para muchos) fue, y sigue siendo, el mejor wargame fantástico, y la causa de que los wargames sean tan populares hoy en día. Para rendir homenaje a este grandísimo juego, haremos aquí un repaso a la historia de Warhammer...

1983

Allá por el año 1983, con una White Dwarf madura (ya llevaban casi 6 años), y gracias a que los señores de Dungeons and Dragons habían decidido "descatalogar" **Chainmail**, el trío formado por Bryan Ansell, Richard Halliwell y Rick Priestley decidieron sacar a la venta un suplemento para poder jugar batallas con las miniaturas que ellos mismos vendían. Warhammer se convirtió en un superventas. No era el primer juego que sacaban (ya hacía tiempo que GW comercializaba sus mapas para aventuras de D&D o juegos como **Juez Dredd**), pero era una gran apuesta de su parte.

Hoy en día la primera edición se cotiza muy alta en e-bay, y los afortunados que tenemos una copia la guardamos como oro en paño.

Primera Edición de Warhammer: la caja blanca

Esta primera edición de **Warhammer** consistía en tres manuales (en blanco y negro), grapados, que venían dentro de una caja blanca (por eso a la primera edición se la conoce a veces como "caja blanca").

El primer libro, **Tabletop Battles**, era un reglamento de 50 páginas en blanco y negro con reglas para movimiento, psicología (donde ya estaban reglas como odio, miedo, terror, furia asesina y estupidez, aunque eran muy distintas a ahora), moral (pánico y desmoralización), disparo (¿sabíais que los arcos élficos tenían F4?), combate cuerpo a cuerpo... La resistencia iba con letraas (A eran halflings, B los hombres, C orcos y enanos, D trolls... sería el equivalente a R2, R3, R4, pero con letras). Aunque si miras las reglas te das cuenta que casi todo ha cambiado, al leerlo te das cuenta que es Warhammer. Las reglas tienen el mismo “espíritu” pese a ser completamente diferentes (por ejemplo, la tabla de impactar iba desde 2+ a 7+ y tenía modificadores por carga, furia asesina, miedo... ¡en la tirada para impactar”). Quizá la mayor diferencia con posteriores ediciones era que había un “director de juego” (un árbitro) que tomaba ciertas decisiones.

Tabletop Battles seguía con reglas para luchar entre regimientos (así es, originalmente era parecido a una

El primer libro: Tabletop Battles

escaramuza), luchas en mazmorras (recordad que Dungeons & Dragons estaba muy de moda), y un escenario llamado **The Ziggurat of Doom** (El Zigurat de la Maldición) que representaba una lucha entre Enanos (cuyo jefe se llamaba, casualmente, Thorgrim) y Goblins.

El (primer) libro terminaba con una lista de atributos y costes para las principales razas:

- Razas humanoides: Humano, Elfo, Halfling, Enano, Goblin, Orco, Hobgoblin, Hombre Lagarto, Hombre Pez.
- Monstruos humanoides: Gigante, Troll, Balrog (sí, sí, Balrog), Minotauro, Ogro, Demonio.
- Monstruo: Dragón (con seis variantes: de fuego, rojo, negro, verde, de hielo y dorado), Wyvern, Quimera, Hipogrifo, Grifo, Centauro, Jabberwock, Hombre Arbol, Aguila, Rana gigante, Rata gigante, Serpiente alada, Mantícora, "Serpent crawler", Pantera alada, Pájaro carnívoro, Arpía, Lobo, Reptil alado gigante, Insecto gigante.
- Hombre-criatura: Hombre lobo, Hombre tigre, Hombre rata (de aquí saldrían los Skavens), Hombre jabalí, Hombre oso.
- No-Muertos: esqueletos, zombis, liche, fantasma, necrófago, Doncella espectral, Momia y Espectro (no, no había vampiros ni nigromantes aún).

El segundo libro de la primera edición era el dedicado a la **Magia**. En la base era parecida a la magia actual: había cuatro niveles de magia diferentes, y cada mago recuperaba un "punto de maná" por nivel (como hoy en día que se recupera un dado por nivel cada turno), había la "energía vital" (que viene a ser el maná que se usa en campañas). Además la fase de magia venía después de la de movimiento (posteriormente pasaría a ir "a final de turno" para volver a su lugar original en la sexta edición). Sin embargo, algunos hechizos necesitaban tiempo de preparación (turnos concentrándose), y muchos estaban incluidos dentro de talismanes (lo que serían los objetos portahechizo). Era, en pocas palabras, más "rolero". Las disfunciones ocurrían sólo cuando el mago lanzaba un hechizo por primera vez, o era de un nivel superior al suyo, o estaba herido.

Los hechizos se seleccionaban aleatoriamente, aunque sólo había un "saber": había 17 hechizos de primer nivel (algunos orientados claramente a jugar en "mazmorras"), 17 de segundo, 16 de tercero y 6 de cuarto. Algunos de ellos eran de "summon" (invocar) para tener demonios, djinns o balrogs. La Nigromancia era una magia aparte (9 hechizos). En cuanto a objetos mágicos, había, pero pocos (sólo 16).

El tercer libro, **Characters** (Personajes), era básicamente un suplemento para jugar a rol con Warhammer: habilidades, cómo generar personajes, cómo avanzaban, cómo crear aventuras, tablas de encuentros de criaturas... El volúmen se complementaba con una aventura llamada **The Redwake River Valley**, pero era una aventura de rol.

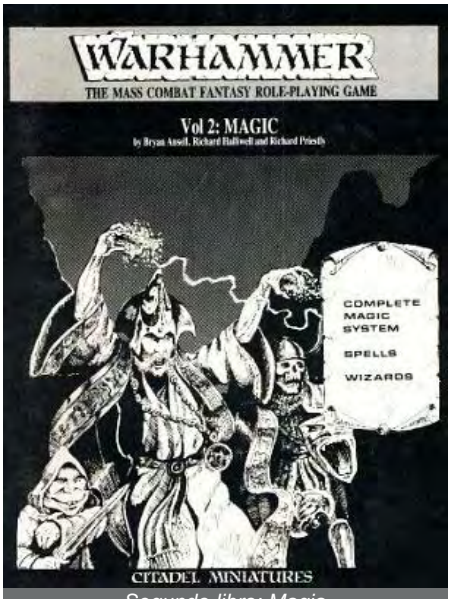
Como veis, en esta primera edición no había ningún trasfondo, y el juego estaba a caballo aún entre los juegos de rol y los wargames.

1984

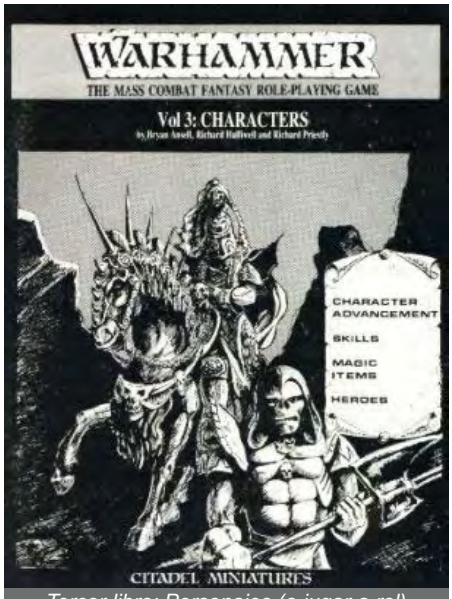
En 1984 apareció el primer (y único) suplemento de la primera edición de **Warhammer**, llamado **Forces of Fantasy**. Dicho suplemento consistía en una caja con tres libros en blanco y negro, de grapa (nuevamente), aunque en este caso además de Tony Ackland se contrató a varios dibujantes, entre ellos a John Blanche (el autor de la portada de la primera edición), para que añadiesen más ilustraciones, lo que unido a una maquetación mucho más elaborada subió la calidad de Warhammer.

El primer libro, **Forces of Fantasy**, tenía "listas de ejército" (llamados Batallones), es decir, se pasaba de hacer ejércitos con cualquier miniatura disponible a elegir un alineamiento; el jugador podía elegirr hasta 3 batallones (de distinto ejército) de un mismo alineamiento y crear un ejército. Las razas disponibles eran las siguientes:

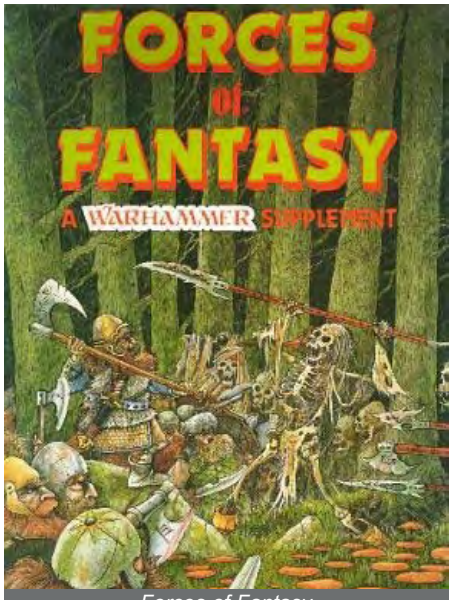
- Hombres del Este (Arabia). Incluía guerreros, arqueros, arqueros a caballo, esclavos eunucos y elefantes.
- Hombres del Norte (Norse). Básicamente eran bárbaros a pie (y caballo) y Berserkers.
- Hombres del Oriente (Samurais, Kamikazes, Ashiguru...).
- Hombres del Oeste. Humanos "medievales", lo que más tarde sería Imperio y Bretonia: Caballeros, campesinos, ballesteros...
- Enanos. Guerreros (hasta un 25% podía llevar ballestas), milicia, enanos montados (sí, ¡enanos montados!) y lanzavirotes.



Segundo libro: Magia

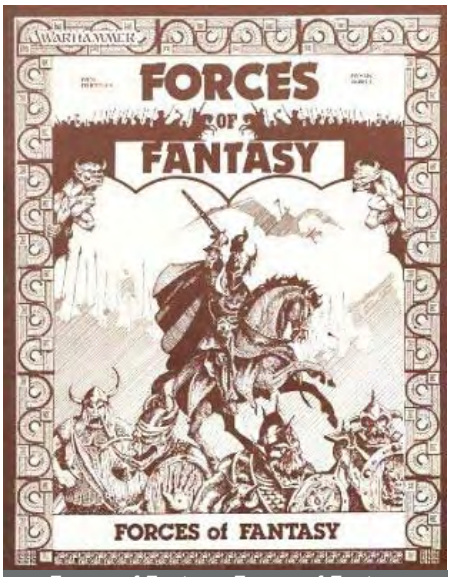


Tercer libro: Personajes (o jugar a rol)



Forces of Fantasy

- Gnomos. Emparentada con los Enanos, los Gnomos pasarían a ser parte de los Enanos en la 3ª Edición y desaparecerían en la 4ª.
- Halflings. Los Hobbits de D&D tenían su equivalente en Warhammer, tenían cuatro tipos de tropas (incluidos "jinetes"), y acabaron dentro del Imperio en cuarta edición para ser actualmente parte del ejército de Mercenarios.
- Elfos Oscuros. Guardia negra, elfas brujas, guerreros y jinetes de Gélidos, los Elfos Oscuros eran elfos "seducidos por el Caos", que incluso podían tener un elfo Nigromante entre sus filas.
- Altos Elfos. Sólo había guerreros, guardias y caballería.
- Elfos del Mar. Altos Elfos que preferían el combate cuerpo a cuerpo, desaparecerían dentro de los Altos Elfos.
- Elfos Silvanos. Arqueros, lanceros, guerreros y caballería. Como podéis ver, entre los distintos tipos de Elfos no había muchas diferencias a nivel de ejército.
- Gigantes. Había tres tipos de Gigantes (el más burro de los cuales costaba 380 puntos y era "aleatorio").
- Grandes Goblins. Serian lo que hoy llamamos "goblins comunes", pero podían montar en jabalí.
- Goblins Nocturnos. Además de poder ir encima de lobo o jabalí, vemos la aparición de los fanáticos Goblins Nocturnos.
- Goblins Rojos. Goblins y goblins montados encima de lobo.
- Hobgoblins. Se diferenciaban de los Goblins en no tener reglas de psicología contra elfos y enanos.
- Orcos. Los Orcos eran uno de los ejércitos más variados: además de infantería y jinetes de lobo, tenían máquinas de guerra (lanzavirotes y lanzarrocas) y podían tener wyverns.
- Hombres Lagarto. Siguiendo el trasfondo de D&D, los Hombres Lagarto (y los Trogloditas) vivían en cavernas. Algunos podían montar en Gélidos.
- Slánn. Separados por aquél entonces de los Hombres Lagarto, los Slánn eran hombres-rana que vivían en Lustria. Eran un ejército formado por guerreros, guardias, jinetes de gélidos, mastines de guerra, slanns con cerbatana y esclavos eunucos.
- Caos. Ya entonces se definía como "la fuerza más poderosa". Guerreros, hombres bestia, trolls, centauros, esqueletos, zombis, demonios, hidras y demás bichejos.
- No Muertos. Los ya mencionados Esqueletos, Zombis, Necrófagos, Doncellas, Momias y Espectros. Lo que más destacaba era la regla de inestabilidad, que hacía que cada turno las unidades podían desaparecer o tener más ataques. Además, dependiendo de cuándo fuera la batalla (si de día o de noche) había consecuencias.
- Huestes de monstruos. Había "monstruos de alineación buena" y "monstruos de alineación mala". Algunos podían ser ambos (Dragones por ejemplo) pero otros formaban un batallón "bueno" o un batallón "malo".



Forces of Fantasy: Forces of Fantasy

Para todas las razas había algunos pequeños párrafos que explicaban algo de las tropas o el batallón; estamos en las primeras palabras del trasfondo de Warhammer. Aunque aún tendría muchos cambios, en Forces of Fantasy ya vemos algunas pinceladas del trasfondo actual: berserkers norses, templarios humanos, Grom el Panzudo, la guerra civil entre Altos Elfos y Elfos Oscuros (que, por cierto, habían sido seducidos por los "dioses del Caos"), separación entre goblins y goblins nocturnos, Slann viviendo en Lustria, el Caos

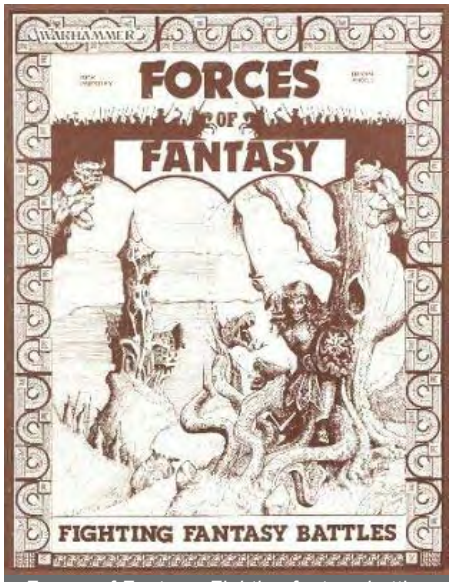
En cuanto a reglas, Forces of Fantasy introducía los conceptos de campeón, estandarte (+1 a Moral y miedo), músico, y la introducción de héroes y magos.

Otro detalle es que entre las páginas de Forces of Fantasy se mencionaba la publicación de **Realm of Chaos** (aunque tardaría unos cinco años).

En el segundo libro, **Fighting Fantasy Battles**, se ampliaban las reglas. Se explicaba el despliegue de escenografía, reglas para máquinas de guerra (la gran novedad del suplemento), y aclaraba o modificaba algunas reglas como las de disparo y de miniaturas montadas. Añadía, para los ejércitos detallados en el primer libro, algo de tácticas y consejos de pintura (sin fotografías). También aparecería algo que ha sido característico de Warhammer (al menos hasta la sexta edición): los Regimientos de Renombre. Se incluían los regimientos de Montaraces de Josef Bugman, la Guardia de Grom, los Desolladores de Mengil Manhide, los caballeros de Origo, Harboth y los Orcos de la Montaña Negra, los comandos de Mad Mullah Aklan'd, arqueros de Oreon y los Ogros de Golgfag. Algunos de ellos sobrevivirían a la tercera edición (suplemento de Mercenarios), pero la mayoría desaparecieron. El ultimo apartado detallaba cómo crear héroes (y magos) para las diferentes razas, de forma aleatoria (de nuevo el toque "rolero").

El tercer libro se llamaba **Arcane Magicks**, que añadía un montón de objetos mágicos, tablas para ver qué tesoros se podían encontrar en catacumbas, definía (o redefinía) algunos monstruos (genios, quimeras, hidras), se modificaba por completo las tablas de hechizos (incluyendo algunos hechizos nuevos) y se introducían nuevas reglas para armas mágicas, habilidades y armas rúnicas.

El suplemento terminaba con The Book of Battalions, con diez ejemplos de ejércitos (cada uno de varios batallones).



Forces of Fantasy: Fighting fantasy battles

La mayor novedad de 1984 fue la aparición de la segunda edición de **Warhammer**. Esta segunda edición seguía el formato anterior, una caja con tres manuales. Ya que la caja tenía un reborde rojo, a esta edición se la conoce también como caja roja. Dicha edición corregía algunos de los fallos de la primera edición de Warhammer y, además, incluía material nuevo que había aparecido en la White Dwarf.

La caja de juego costaba unas 10 libras, que al cambio actual serían menos de 30 euros.

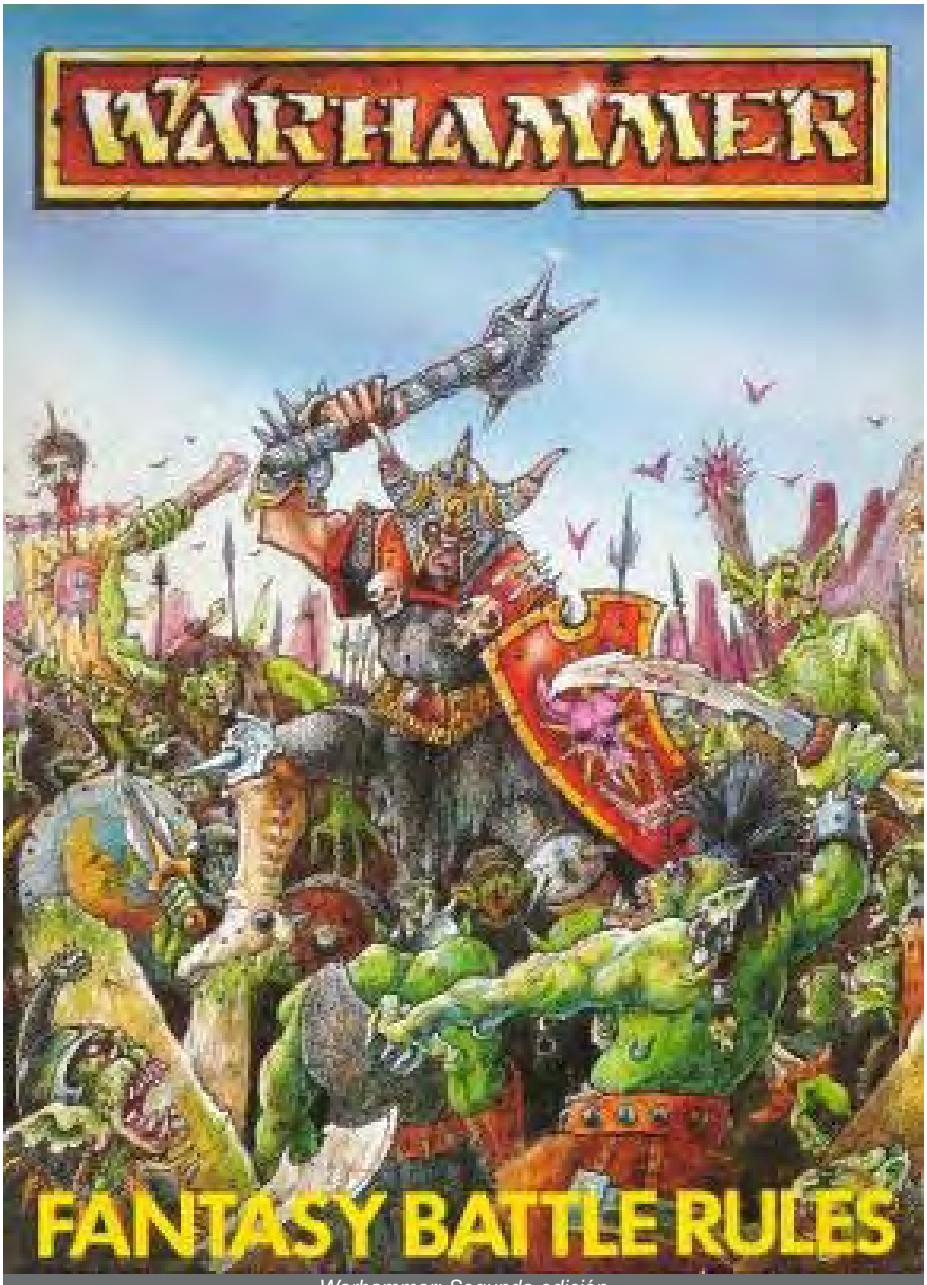
El primer libro tenía como título **Combat**, y contenía las reglas básicas del juego. En 62 páginas las reglas se dividían en básicas, avanzadas y expertas.

Las reglas básicas eran las referentes a movimiento, disparo, combate, reservas y psicología. Básicamente eran las mismas reglas, pero algo más detalladas. Esta edición se orientaba mucho más hacia grandes batallas y menos hacia "jueegos de rol"; por ello, las reglas referentes a formaciones eran más claras. La Resistencia dejaba de ser una letra para ser un número, pero el Liderazgo aún estaba dividido en cuatro atributos. Las reglas de psicología sufrieron cambios para parecerse más a las reglas actuales.

En las reglas avanzadas teníamos fórmulas para obtener coste en puntos de cualquier cosa, reglas para grupos de mando, reglas para diferentes tipos de arma (aquí se empezaban a especificar las armas en sí, más que "si es un arma larga suma +1 a iniciativa" como era en primera edición), se introducían las tropas hostigadoras, reglas para edificios (luego veríamos por qué), reglas para máquinas de guerra y carros (recordemos que en la primera edición esas reglas no habían aparecido hasta el suplemento), reglas para criaturas voladoras y reglas para borracheras, inestabilidad, animosidad y venenos (mucho más complicado que el actual "ataques envenenados").

Las reglas expertas, finalmente, explicaban cómo jugar campañas de Warhammer (sólo tres páginas).

En el segundo libro, **Battle Magic**, se explicaban las reglas para la inclusión de magos y hechiceros, así



Warhammer: Segunda edición

WH 2ª ed: Combat

WH 2ª ed: Battle magic

como una profusa lista de armas mágicas, armas rúnicas y demás objetos mágicos. La magia era parecida a la de primera edición, con dos importantes novedades: desaparecía el tiempo de concentración para los hechizos, y la lista de hechizos cambió. Además de "magia de batalla" y "nigromancia", aparecía el ilusionismo (con 19 nuevos hechizos) la demonología (18 hechizos) y la magia elemental (32 hechizos). En total, 124 hechizos.

En la parte central del libro venía **The Magnificient Sven**, un escenario para Warhammer con opciones para incluir varios ejércitos. Además, se incluía una hoja con dibujos recortables de algunos personajes del escenario, así que en cierta forma la segunda edición fue la primera que tuvo miniaturas (¡aunque fueran de cartón!).

El tercer libro de la segunda edicíon era **Battle Bestiary**, y (como su nombre indica) consistía en la descripción y atributos de las tropas.

Lo más importante es que se dedicaban ya varias páginas a lo que sería el trasfondo de Warhammer, incluyendo un mapa y una cronología. El trasfondo era algo diferente: al parecer, los Ancestrales eligieron a humanos (y no a slanns) para ser sus trabajadores, y crearon a las Amazonas. No explican por qué los Slann desaparecieron, pero se explica con detalle la guerra de secesión entre Altos Elfos y Elfos Oscuros, la guerra entre enanos y pielesverdes (con victoria de los primeros gracias a sus aliados humanos... luego ésto daría origen a Sigmar), y el Caos que empezaba a ir hacia el Sur (aunque los norses eran sus enemigos entonces).

Aparecían las amazonas (armadas con pistolas bólter), los medio-orcos, los pigmeos, los Guerreros del Caos (separados de los humanos), los Liches, los Vampiros y los Espectros. En cuanto a bestias, también eran nuevos entre otros el coatl, los murciélagos gigantes, las águilas, más "bichos gigantes" (hasta un caracol gigante carnívoro), los jaguar, y aparecían los Elementales.

Warhammer vendía bien, y la prueba de ello es que (además de tener cada vez más material en la White Dwarf) en el manual se anunciaban tres ampliaciones: el juego de rol para Warhammer, **Lustria** (un suplemento dedicado a las junglas, las Amazonas y los Slánn; dicho suplemento ya se había empezado a escribir e incluso tenía la portada diseñada) y **Rogue Trader** (lo que llevaría el conflicto al futuro). **Realms of Chaos** era un suplemento previsto para la primera edición y que se había aplazado, aunque alguna de las ideas ya aparecían en esta segunda edición.

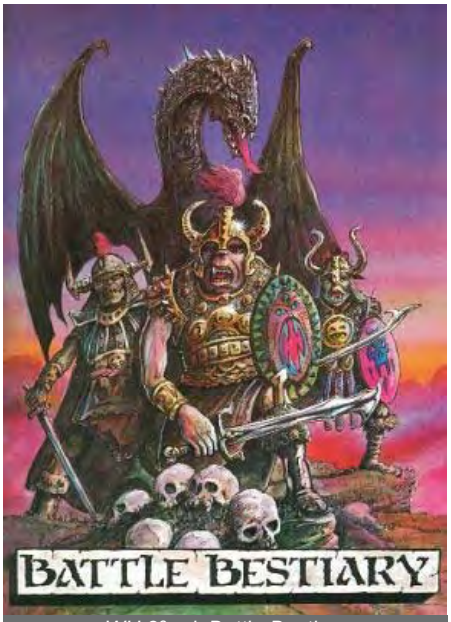
1985

De momento, GW se dedicó a preparar los suplementos. Lo primero que apareció fue una campaña llamada **Bloodbath at Orcs' Drift** (el nombre viene de la batalla histórica real de la defensa de Rorke's Drift, en África en 1879). Mientras, Citadel Miniatures iba sacando más miniaturas, ya no para ser únicamente usadas en Dungeons & Dragons, sino miniaturas específicas para Warhammer.

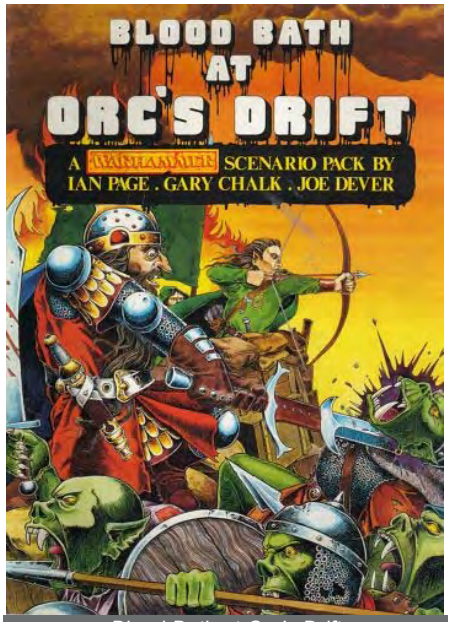
1986

Quizá la noticia más importante de Warhammer en 1986 fue la aparición de la primera edición del **Juego de Rol**. Precisamente en el juego de rol es donde se iba a ampliar el trasfondo de forma brutal respecto al trasfondo base de 2a ed y que ya se había ido ampliando en la White Dwarf, añadiendo bestiario e historia al mundo de Warhammer. Aunque los posteriores libros de ejército (tendríamos que esperar a los 90) tomaran "parte" del trasfondo, el primer juego de rol se puede considerar la piedra angular del trasfondo actual. Tendrían que pasar diecinueve años (hasta 2.005) para ver una nueva versión del juego de rol de Warhammer.

En 1986 seguían las "campañas" temáticas para Warhammer después de **Bloodbath at Orcs' Drift**. La más famosa quizá fue **Terror of the Lichemaster**, una caja con un pequeño reglamento para jugar el escenario y un montón de casas de cartón, y que servía tanto para Warhammer como para su juego de rol. Dicha campaña se basaba en un enfrentamiento entre unos humanos, los enanos de Gimbrin Finehelm y los no-muertos de Heinrich Kemmler (siendo éste uno de los primeros personajes no-muertos con nombre) y Krell. El humor estaba presente de ahí que hubiera un personaje zombi llamado "Mikael Jacsen" (para los más jóvenes, Michael



WH 2ª ed: Battle Bestiary



Blood Bath at Orc's Drift

Terror of the Lichemaster

Jackson había conseguido levantar una pasión por los zombis gracias a su videoclip “Thriller”).

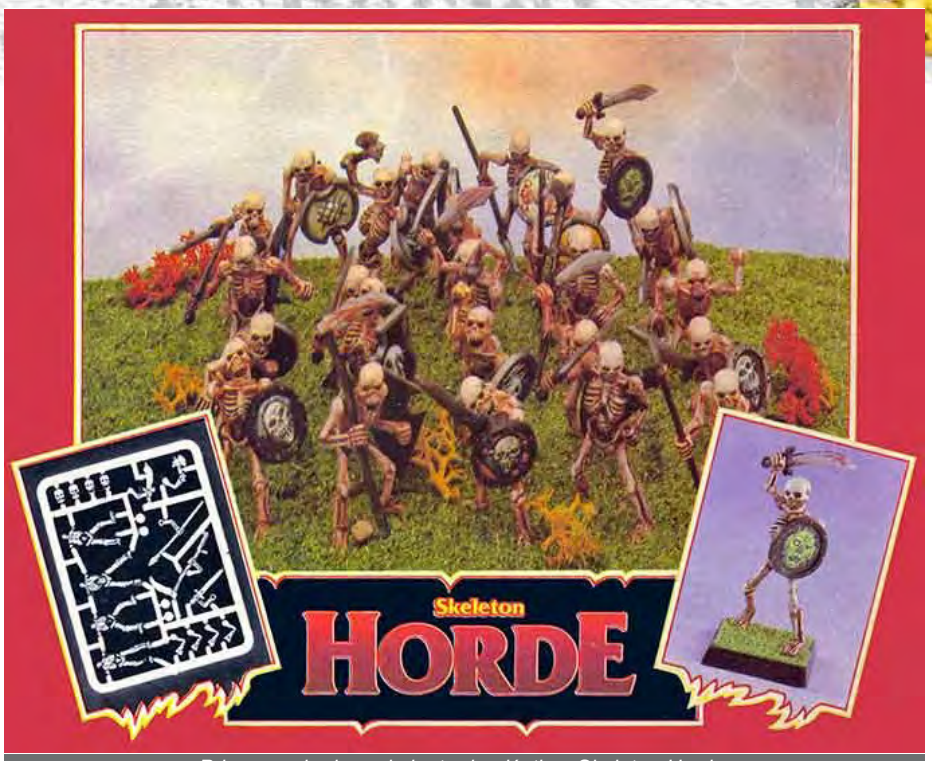
Hablando de “casas de cartón” (por eso había tantas reglas para edificios en el manual de 2ª), uno de los suplementos que apareció para Warhammer era **Blood on the Streets**, con muchas casas recortables.

Otra campaña que salió ese año fue **Tragedy of McDeath**. Dicha campaña (que aparecía en una caja junto a varios edificios de cartón recortables, como era costumbre, y un mapa del reino de McDeath) venía con una “guía del máster”, ya que estaba también a medio camino entre el juego de rol y el juego de batallas.

El argumento se basaba en el Macbeth de Shakespeare, pero no estaba especialmente bien escrito (el máster tenía que estar constantemente mirando las hojas de los jugadores). Para empezar diremos que todo el trasfondo de la campaña estaba escrito en verso (un poema, vamos), igual que Macbeth. Hay mucha gente que lo recuerda más como una parodia que como material “puro” de Warhammer, ya que apenas ampliaba el trasfondo (como sí hacía **Terror of the Lichemaster**).

Otra de las “noticias del año” fue el nacimiento de los Skaven. Los hombres rata (antiguamente dentro del mismo saco que los hombres-lobo, los hombres-oso y demás) aparecieron en el famoso escenario **The Battle of La Maisontaal** en el Citadel Journal de primavera del '86. Este Citadel Journal

The Tragedy of McDeath



Primera caja de regimiento de plástico: Skeleton Horde.

tenía, además de dicho escenario, trasfondo completo sobre los Skaven (aunque inicialmente eran “hijos del Caos”).

Citadel Miniatures empezó a experimentar con el plástico. Así, cuanto a miniaturas, en 1986 Games Workshop sacó su primer kit de miniaturas de plástico, formado por seis matrices (iguales) de cuatro esqueletos cada una.

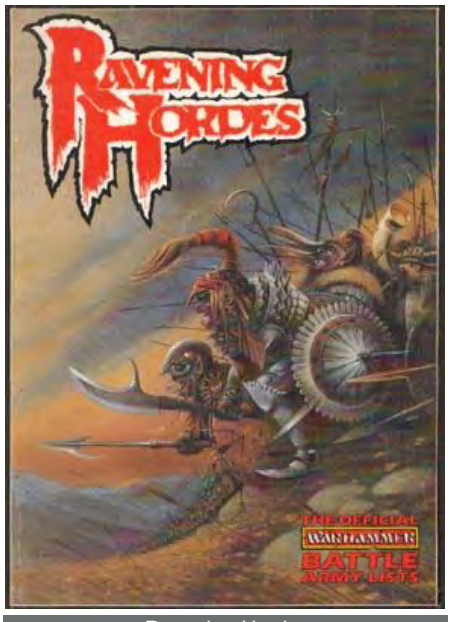
1987

Este año es uno de los más importanes en la historia de Games Workshop.

En Enero, GW sacó un juego de fútbol americano basado en el trasfondo de Warhammer, llamado **Blood Bowl**. Para muchos, BB es uno de los mejores juegos de GW: barato, divertido y (más o menos) rápido (bueno, en esta primera edición un partido podía durar cuatro horas). La caja de BB no tenía miniaturas, sino (como ocurriera con la segunda edición de WH) miniaturas “de cartón” recortables. El éxito de Blood Bowl fue tal que luego sacaron miniaturas de plástico y varias ediciones más del juego (la actual es conocida como “living rulebook”, sus reglas se pueden descargar gratuitamente de la web de GW).

En el Games Day se instauró por primera vez el premio Golden Demon a la mejor miniatura que se pintara en dicho festival.

A nivel de Warhammer, en Abril salió a la venta **Ravening Hordes** (Hordas Invasoras), lo que vendría a ser el equivalente del **Forces of Fantasy** pero para segunda edición (aunque era con vistas ya a la tercera edición). Cambiaba el sistema de selección de ejército, se añadían algunos tipos de tropa (asesinos, lanzallamas, cambiaformas, etc.) además de las listas de ejército actualizadas para Elfos, Enanos, Goblins, No Muertos, Elfos Oscuros, el Caos, los Skavens (por



Ravening Hordes

primera vez), el Imperio (Bretonia era aliada), Nippon y las tierras del Norte (Norska). El libro costaba menos de cinco libras (actualmente serían unos 12 euros).

Se celebró el décimo aniversario de la White Dwarf, que aún estaba más dedicada a juegos de rol que a los propios juegos de GW, aunque poco a poco iban ganando terreno.

Hacia Septiembre GW lanzó (por fin) el "suplemento" para Warhammer llamado **Rogue Trader**, alias Warhammer 40.000. Dicho suplemento (que era un juego independiente)llevaba los conflictos del mundo de Warhammer al espacio: los humanos (marines y guardia imperial), el caos, los elfos (eldars), los no muertos (necrones), los orcos (orkos) y los enanos (squats) se pegarían entre sí pero con bólters y armas láser. Incluso aparecieron Hombres Bestia del espacio...

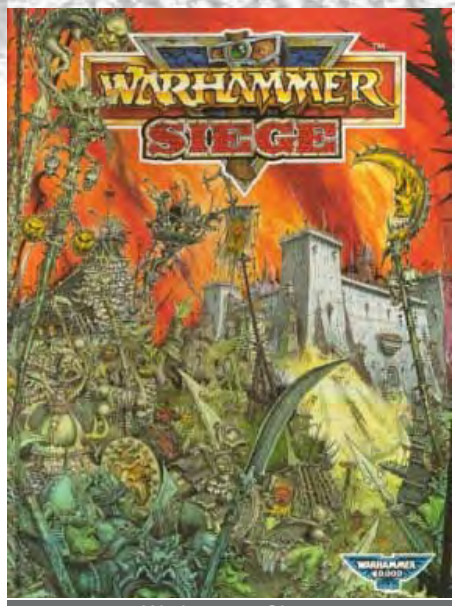
Pero la noticia más importante (para la historia de Warhammer) fue la salida de la **Tercera Edición de Warhammer**. Esta edición era simplemente un libro, ya no una caja con varios libros. Esta edición retocaba bastante las reglas de movimiento (haciéndolas más complejas y alargando el tiempo de juego), añadía más máquinas de guerra, modificaba la forma en que están los héroes y magos... Aún no había listas de ejército y uno podía hacerse algunas mezclas bastante raras (ya que **Ravening Hordes** estaba vigente). La Tercera Edición es la última edición sólo en inglés, y es recordada por muchos por ser quizá la última edición "de frikis que hacen un juego" (la siguiente ya tendría otro enfoque, mucho más "juguete con miniaturas" que juego de batallas). No obstante, en la White Dwarf seguían apareciendo nuevas unidades (como los Wardancers) y nuevos ejércitos que no estaban en **Ravening Hordes**, como el ejército de Slánn adaptado a la tercera edición.

Rogue Trader (WH40.000 1ª ed.)

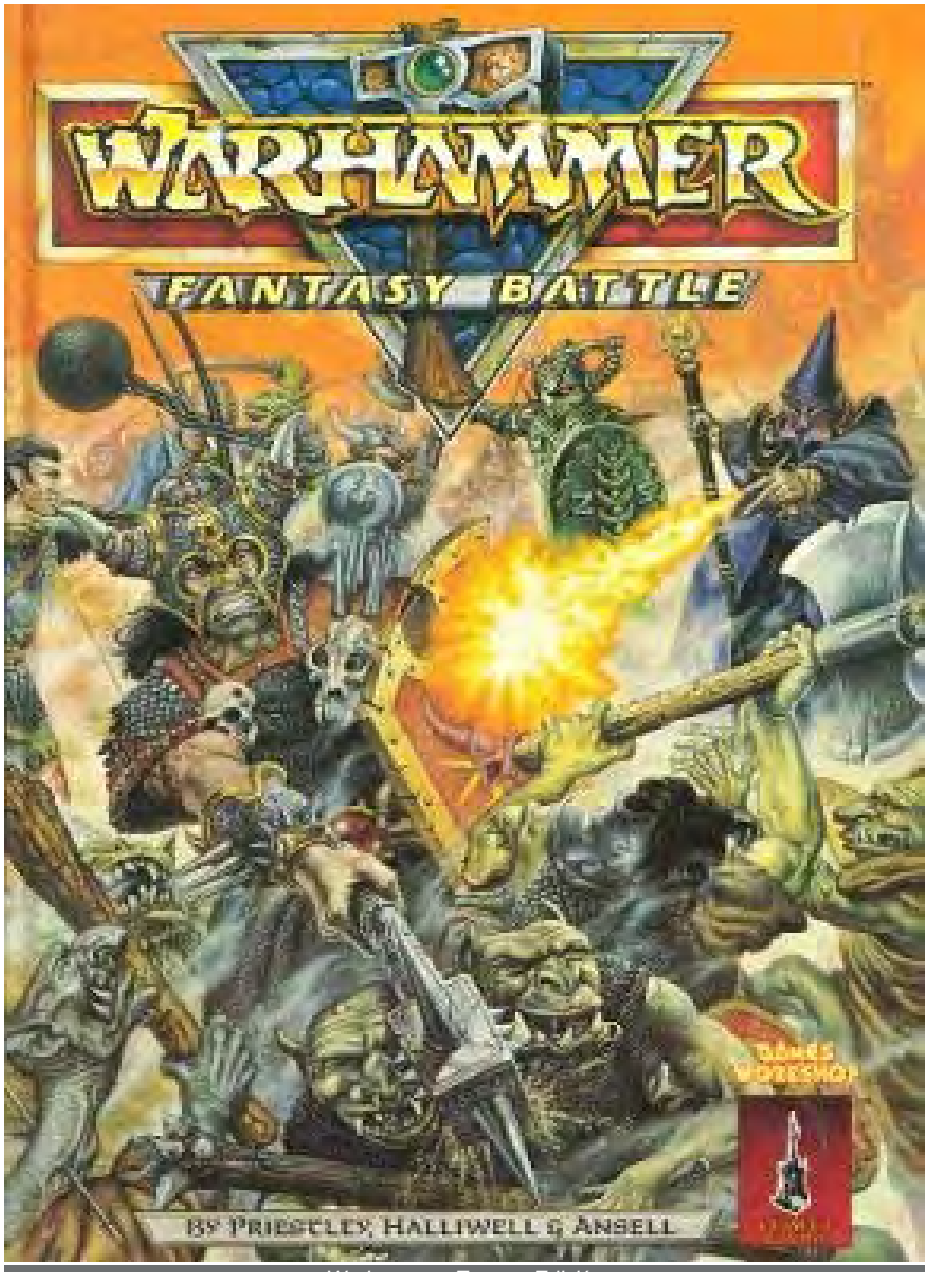
1988

Además de una nueva versión de Blood Bowl, Games Workshop decidió enfocarse en 40k. Aún así, en 1988 vio la luz el suplemento **Siege**, para jugar asedios, válido tanto para Warhammer como para Warhammer 40.000.

Otro suplemento válido tanto para el universo fantástico como para el 40.000 fue el primer volumen de



Warhammer Siege



Warhammer: Tercera Edición

Realms of Chaos, llamado **Slaves to Darkness**, que explicaba qué era el Caos, cómo afectaba a los mundos de Warhammer (juego de miniaturas y juego de rol) y Warhammer 40.000, y daba un montón de perfiles de unidades para ambos juegos (de los dioses Khorne y Slaanesh); a destacar una tabla de mutaciones de más de 100 mutaciones :) Permitió cosas tan divertidas como armas de 40k en Fantasy y el éxito fue rotundo y permitió a muchos jugadores de Fantasy meterse en el mundo de 40k e impulsar el juego notablemente. Tal fue la repercusión que el grupo de heavy metal "Bolt Thrower" ("Lanzavirotes") sacó al año siguiente un disco llamado precisamente "Realm of Chaos: Slaves to Darkness", y cuyas canciones evocaban claramente el universo de Warhammer y Warhammer 40.000 (con títulos como "Through the Eye of Terror", "Plague Bearer" o "World Eater").

En Games Workshop veían que el futuro estaba en sus propios juegos y en el plástico, así que empezaron a moverse en esa dirección. Después de los esqueletos y los marines espaciales salió a la venta una matriz de plástico llamada **Warhammer Regiments**, que tenía un Enano, un Orco, un Goblin, un Elfo, un Elfo Oscuro y un Skaven, un total de 60 miniaturas (10 de cada). Más tarde aparecería la primera "caja de batallón" de Warhammer. Bueno, en realidad eran unas matrices que incluían unos esqueletos a pie, otros a caballo y un carruaje. Tendrían que pasar muchos

Realms of Chaos I: Slaves to Darkness

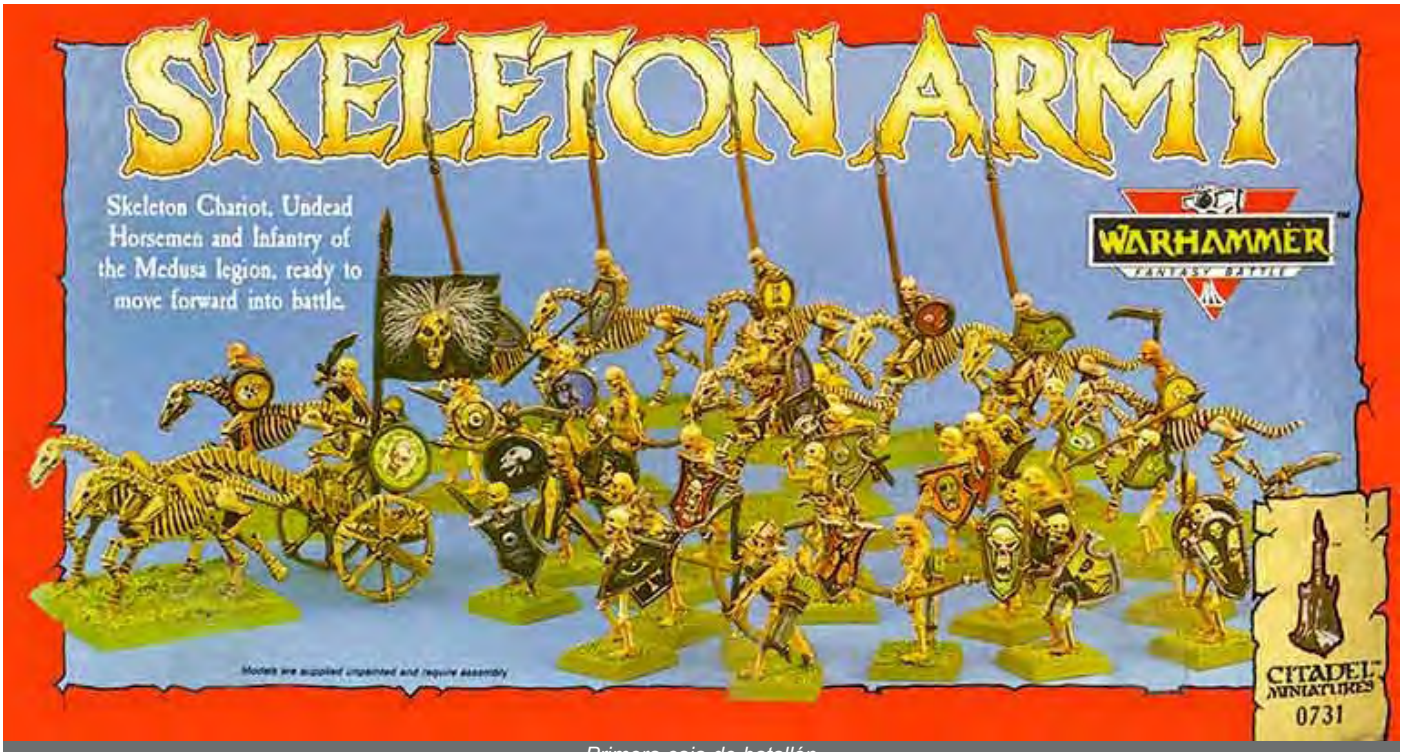
años hasta que pudiéramos ver las primeras cajas de batallón "nuevas"…

1988 también se recuerda por la aparición de los Fimir, una de las dos razas que estarían únicamente vigentes durante la tercera edición de Warhammer (los Zoat aparecieron en los 90). Los Fimir también estarían en HeroQuest y aún siguen en el trasfondo actual en algunos libros como referencia). Los Fimir eran unos reptiles de un solo ojo que vivían en las marismas. (Podéis ver imágenes de Fimir en la sección de pintura de este mismo número).

1989

Un año de cambios en Games Workshop. Probablemente fue cuando se plantearon el salir de su Reino Unido natal, así que forjaron una alianza con una gran distribuidora americana de juguetes (Milton Bradley, alias MB) para sacar un juego conjuntos (el trasfondo, miniaturas y mecanismo del juego iría a cargo de Games Workshop / Citadel, mientras que la fabricación, traducción y distribución sería a cargo de MB), saltando a las tiendas de juguetes y al mercado internacional. (Quizá fue MB quien se lo propuso a GW, pero nos inclinamos más por lo primero). Ese juego era prácticamente un Dungeons & Dragons: varios aventureros que pasean por mazmorras buscando tesoros y matando bichos. El nombre elegido fue HeroQuest, y el éxito de HeroQuest fue rotundo, tanto que tuvo varias ampliaciones (Return of the Witchlord, Wizards of Morcar, Elf pack, Barbarian pack, Against the Ogre Hordes, Adventure Design Kit, Kellar's Keep...).

En el próximo número hablaremos de Warhammer en los '90, la primera década en que estuvieron en español...



Primera caja de batallón