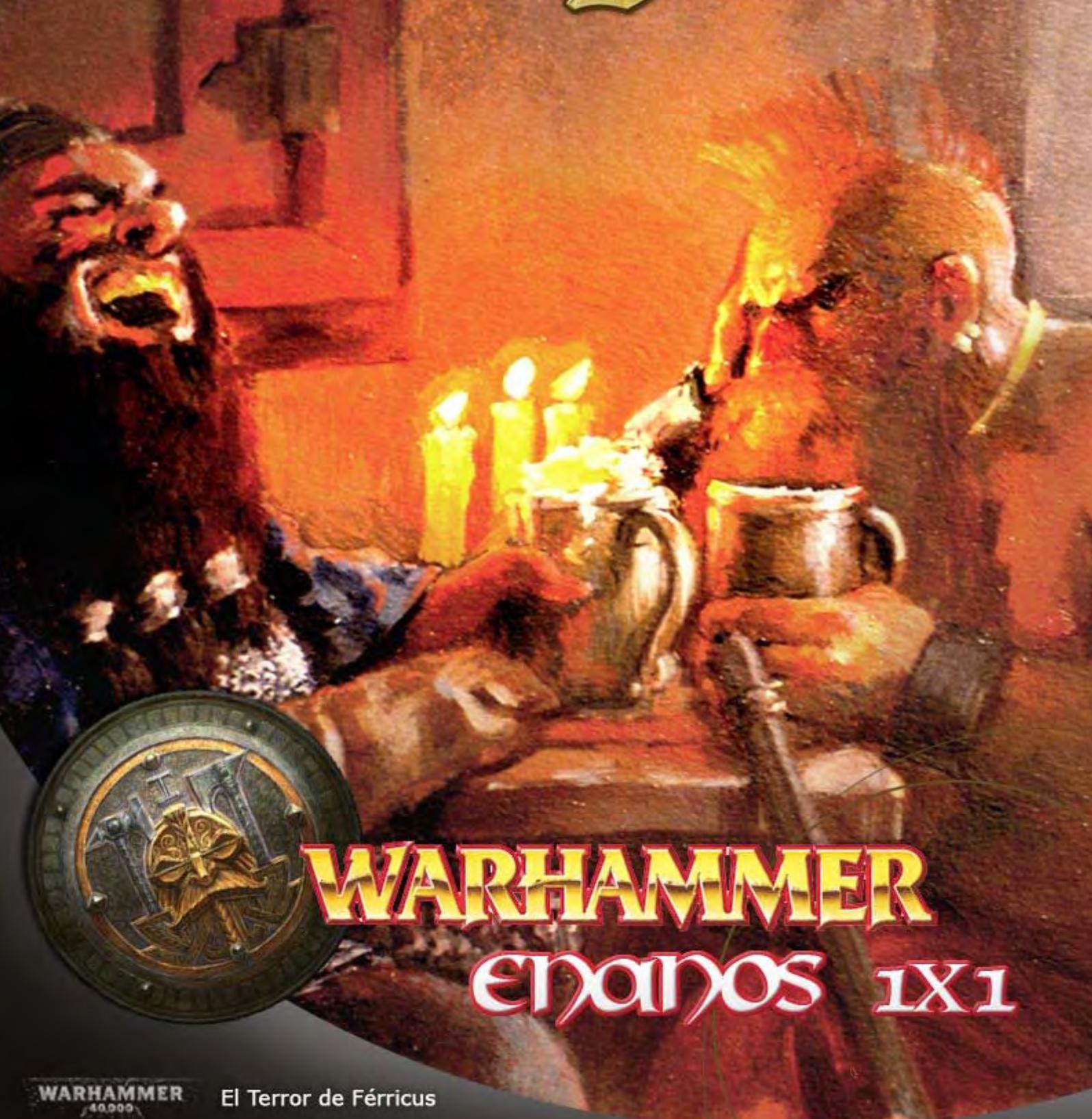


¡Cargad!



WARHAMMER enanos IX1

WARHAMMER
40,000

El Terror de Férricus

FLAMES OF WAR

Operation Schmidt

DUNGEONS
& DRAGONS

Introducción

WAR MACHINE

Cryx: Warjacks

DE BELLIS
ANTIQUITATIS

Persas Sasánidas

¡Cargad!

Número 26 : Agosto 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 90....	126
	El Señor Nehek.....	14
	Iniciación a Warhammer Fantasy.....	18
	Demonios del Caos.....	23
	Escaramuza: Destruir la Piedra de la Manada	26
	Escaramuza: Ocupar la Colina.....	27
	Enanos: Uno por Uno.....	28
	Grandes Nigromantes en Warhammer.....	40
	Cómic: El Enano Blanco.....	96
	Operation Schmidt.....	46
	Regimientos independientes soviéticos de carros alemanes capturados.....	50
	Briefing de armamento capturado alemán para el uso soviético [1943].....	51
	Jugando la segunda batalla de Schmidt.....	52
	Organización de la Sturmartillerie.....	53
	Historia del 82 nd ARB Batallón de Reconocimiento.....	55
	Facciones del Adeptus Mechanicus.....	56
	Campaña: El Terror de Férricus.....	60
	Quinta Edición de Warhammer 40.000.....	65
	Campaña: La Venganza de Drong.....	68
	Sucesos aleatorios.....	78
	Cryx (2): Siervos Infernales.....	83
	Manadas Wolfen.....	88
	Reglamento.....	108
	Reglamento.....	111
	Introducción.....	114
	La dinastía sasánida de Persia.....	118
	Warhammer Ancient Battles.....	124
	Introducción al Modelado (3).....	94



Editorial (o no)

Año IV. Número 26

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

Portada

Paco Rico Torres

guybrushthreephood@hotmail.com

Y han colaborado también...

Caliban (DBA)

Daradriell (Warhammer)

Esteve Boix (Warhammer 40.000)

Javier Martínez (Flames of War)

Juan Jesús Vegas (WH Ancient Battles)

María Sogo (Sombras chinas)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

Rubén Ruiz (Modelado)

Varghar (Confrontation)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Crisis y fantasía



¿No os habéis enterado de que estamos entrando en crisis económica?

Para los más "nuevos", sólo os diré que estas "crisis" vienen de vez en cuando. A veces vienen por motivos políticos, a veces (las más) por motivos económicos. Suele ser a nivel mundial, y viene precedida (y seguida) de una época de auge económico. Pero para hablar de economía ya hay profesores y blogs interesantes ;) (www.elblogsalmon.com)

Hoy hablaremos de la relación entre crisis y fantasía. Lo oí hace tiempo: cuando hay una época de crisis, a veces la gente se refugia en la fantasía. En los años 30 no sólo explotaron los comic-book de superhéroes, sino que la literatura fantástica ha tenido "subidones" con las crisis. En los años '70, la crisis del petróleo coincidió con el nacimiento y apogeo de los juegos de rol. En los años 90 la crisis coincidió (al menos en nuestro país) con Magic y Warhammer que se "pusieron de moda". Y ahora, con la crisis del 2008... ¿qué nos espera? Hay quien asocia esta crisis a los MMORPG, pero éstos llevan ya años dando caña. ¿Habrá un resurgir de los juegos de estrategia?

La "cruz" de la crisis en el mundo de fantasía no es que la gente tenga menos dinero para comprar miniaturas (que también) y que más tiendas "frikis" se vean obligadas a cerrar por las menores ventas. La cruz es que algunas de estas empresas quizá desaparezcan, o sean absorbidas por otras, o... vamos, el *apocalipsis warhammeril* que todos tememos que ocurrirá alguna vez, quizá sea pronto (¡esperemos que no!). Bueno, sinceramente creo que Games Workshop sigue siendo la empresa del ramo con más beneficios y más cuota de mercado, y dudo que "caiga" o que sea comprada (al menos en breve). Sin embargo, al ver lo bien que le ha ido a Hasbro comprando a Wizards Of The Coast, quizá otra empresa "de juguetes" (¿Mattel?) haga otro movimiento parecido comprando a Rackham (que sigue en horas bajas), Privateer, o Wizkids (que con sus "clix" tiene su nicho de mercado asegurado).

Pero no somos economistas sino jugadores. De momento lo único que podemos decir es que mientras haya miniaturas y wargames, seguiremos aquí al pie del cañón, como cada mes... o cada tres meses... bueno, ya sabéis, "¡Cargad! nunca sale pronto, ni tarde, sino cuando se lo propone". Gandalf dixit.

Un saludo
.-: Namarie :-.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2007, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

El material sobre el Señor de los Anillos es propiedad exclusiva de (c) MMV The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, cedidas bajo licencia a New Line Cinema y a Games Workshop Ltd.

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, Hordas WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2007 Privateer Press LLC.

Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybrid, Rag'narok, AT-43 y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2007 Rackham.

Todos los nombres de personajes, localizaciones, unidades, trasfondo, etc. de un juego es muy probable que sean TM, (R) o sean propiedad intelectual de la empresa que los ha creado o distribuido.

En algunos casos se han tomado fotografías o imágenes (ya sea mediante medios electrónicos o fotográficos) de los respectivos juegos, manuales o miniaturas; se ha hecho con la única intención de exponer de forma más gráfica lo que era. Son (c) del respectivo juego y empresa comercializadora y no se ha hecho con mala intención, sino únicamente a título informativo.

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección <http://www.cargad.com>.

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

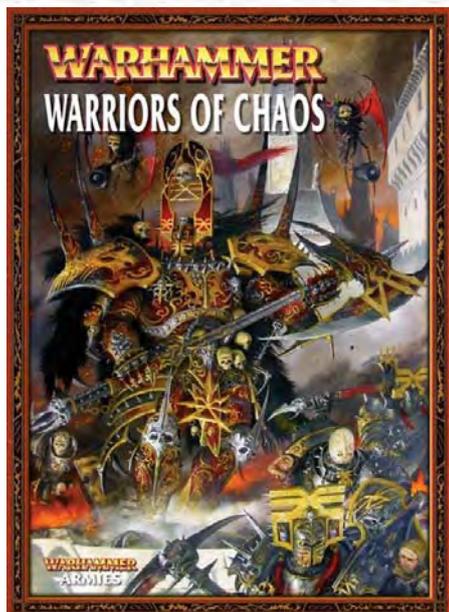
3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine 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 servidor de Slaanesh cruzó la carretera? ¡¡Para tirarse al pato!!



Ya tenemos "en la calle" los libros de Demonios del Caos y de Elfos Oscuros. Y parece que en Octubre aterriza el libro (libro, no lista provisional) de Guerreros del Caos. Entre los rumores varios destacamos:

- * Básicas: bárbaros, perros (nueva caja de 10 de plástico) y guerreros del Caos. Igual que en la lista provisional. (No, nada de caballería básica...)
- * Especiales: Bárbaros a caballo (imagen justo debajo), Caballeros (nuevas miniaturas), Guerreros Elegidos (nuevas miniaturas), Ogros (con Armadura del Caos), Trolls, Ogros Dragón y carros. Hay un rumor de unos "Perdidos" (como Guerreros, pero con ataques aleatorios entre 1 y 4 y con algo menos de armadura).
- * Singulares: Caballeros elegidos (MUY burros), Gigante, Engendro, Shaggoth y Hellcannon.
- * Vuelve el Altar de Guerra del Caos. Un mix entre carro y Caldero de Sangre.
- * Todo el ejército puede repetir tiradas de pánico.

Destaca, bajo mi punto de vista, la "fusión" entre lo que son mortales y parte de las bestias (ogros, trolls, ogros dragón y shaggoth). Entonces, ¿qué pasará con las Bestias del Caos? ¿Desaparecen los gors, bestigors y demás? (cuadraría con el hecho que no hay "lista provisional" para ellos) ¿Se unen al limbo de los Enanos del Caos y los Mercenarios? ¿Aparecerán como ejército separado y les darán seis u ocho nuevas unidades cuando salgan?



La "punta de lanza" (sale a la venta el 18 de Octubre) costará entre 200 y 250 euros, y tendrá 36 miniaturas, las "nuevas"; es decir, 10 perros, 5 bárbaros a caballo, 5 caballeros, 10 caballeros elegidos de metal, y 6 personajes de metal: un campeón en montura demoníaca, dos campeones de Khorne (en Juggy y a pata), un hechicero de Nurgle (a pata) y dos

nuevos personajes (uno de Slaanesh y el otro de Caos Absoluto, Wolfric the Wanderer). Al parecer esta será la ULTIMA PUNTA DE LANZA.

No funcionan bien las ventas de este concepto (¿y les extraña? ¡todos preferimos los ejércitos nuevos!) y la de Caos será la última. No se sabe si volverán las cajas de ejército o no.





WARHAMMER

Desde Warseer nos llega la imagen renderizada (en 3d) de lo que será el nuevo tanque a vapor imperial de plástico.

Según los rumores, este nuevo tanque a vapor de plástico va a llegar más pronto que tarde (mi apuesta es que en Febrero o Marzo como muy tarde), junto a un renovado Altar de Guerra, nuevos Caballeros, y (posiblemente) Grandes Espaderos de plástico. Será la tercera "ola" de novedades, y se dice que el Imperio será el primer ejército de Warhammer que podrá hacerse con miniaturas enteramente de plástico (salvo los personajes).

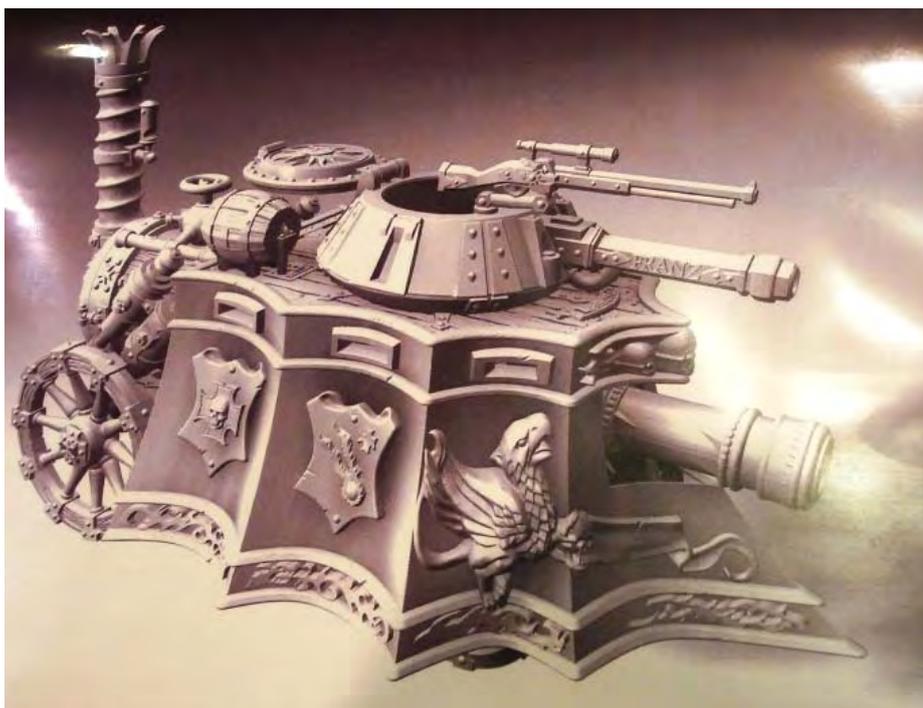
Para los que no lo sepan, Games Workshop trabaja con un sistema de esculpido por ordenador, en que los escultores "esculpen" con "masilla

virtual", luego pueden despedazar, y eso se transforma en matrices de plástico. A partir de los pedazos (virtuales) de plástico crean diseños en 3D como el de la fotografía.

Intuyo que irá en una caja como la del Gigante (el Tanque es algo mayor, pero tiene menos opciones de personalización) y que su precio será parecido (es decir, no creo que llegue a los 40 euros) pero nunca se sabe.

GW ya anunció hace tiempo que con el Múmakil de SdA había abierto las puertas a la posibilidad de crear modelos grandes de plástico. Ya hemos visto los edificios, el Baneblade, el Gigante y ahora la Hidra, y parece que próximamente veremos el estegadón de plástico y (quizá antes) el Tanque a Vapor.

¡Sorpresa! Se han puesto a la venta en Venta Directa tres miniaturas bastante curiosas de Warhammer, que (de momento) no pertenecen a ningún ejército: un Pirata de Sartosa, un Vampiro de Sartosa y un Pirata Zombie. ¿Se preparan para lanzar algún tipo de ejército de Piratas? Sea como sea, el Pirata es perfectamente usable como general Mercenario, y el Vampiro de Sartosa y el Pirata Zombie quedarán de muerte (ja, ja, ja...) si aún queréis hacer un ejército temático de Piratas Zombies y la Costa del Vampiro...



Por cierto: en 2009 parece que saldrán por lo menos tres ejércitos de Warhammer Fantasy. El primero de ellos, Hombres Lagarto. Ya están confirmados los Króxigors de plástico (derecha), y parece casi seguro que tendremos un nuevo Estegadón de plástico con opción para ponerle lanzavirotes o bien el Artefacto de los Dioses...





Nueva edición de Warhammer 40.000. Esto suele tener como sinónimo... un nuevo códex de Marines Espaciales XD

- 144 páginas
- Escrito por Jervis + Matt
- En portada los Ultramarines
- Secciones sin reglas especiales de los Capítulos Legendarios

Reglas generales

- Escuadras de Combates como los Ángeles Oscuros. 1 arma pesada, 1 arma especial
- Nueva regla: Tácticas de Combate
- Nueva Cápsula de Desembarco con nuevas reglas
- Desaparecen las divergencias
- Granadas de ambos tipos y pistolas bólter gratuitas

Reglas de Unidades

- Nuevo Tecnomarine con un Thunderfire (arma de gran calibre)
- El Maestro de la Forja tiene un rayo de conversión
- Land Raider Redeemer con Lanzallamas Pesados (F 6 FP 3) en los laterales y Cañón de Asalto acoplado. Especialmente para los Salamandras
- 3 Variantes de Dreadnought. Los Salamandras favorecen el nuevo Ironclad (¿Garra de Hierro?) que es un Dread de asalto pesado (Blindaje 13)
- Nuevas reglas de veteranos. Tácticos con munición especial como la Guardia de la Muerte y Asalto con armas específicas de cuerpo a cuerpo que pueden hacer despliegue rápido y asaltar al mismo tiempo
- Continúan (y esta vez con modelos) las motocicletas de Exploradores
- Ninguna posibilidad de tener dos armas especiales.
- Exterminadores de 5 tipos con 1 arma pesada.
- El equipo del Comandante no tiene importancia en la selección del ejército. Los personajes especiales sí. Los capitanes tienen Halos de Hierro y pierden Ritos de Batalla.

Personajes Especiales

11 Personajes Especiales (todos tendrán miniaturas): Calgar, Tigrius, Lysander, Shrike, Kronos, Sicarius, Kantor, Tu'Shan (un tipo realmente duro de +200 puntos), Cassius, un Cicatriz Blanca y un Sargento de Exploradores

Otras cosas

- Cápsula de Desembarco con un coste aproximado al del Rhino. Similar a la de Forgeworld con un Bolter de Asalto que está en la parte superior.
- Fecha de salida del Codex: Octubre.
- Land Raider Redeemer/Cruzado en plástico.
- Exploradores en motocicleta de plástico
- Nuevo Land Speeder con una nueva variante de exploración llamado Tormenta.
- Los Exploradores tienen HP 3 y HA 3 pero ganan munición especial para el bolter pesado.
- Nuevos blister de metal (veteranos)
- Sicarius tiene pelo y barba.
- El Razorback tiene más opciones: Bolter pesado acoplado, Lanzallamas Pesado, Cañón de Asalto, Cañón de Fusión, Cañón Láser y Rifles de Plasma acoplados.
- Ya ha salido (como podéis ver en la foto de abajo) la Punta de Lanza.

Marneus Calgar

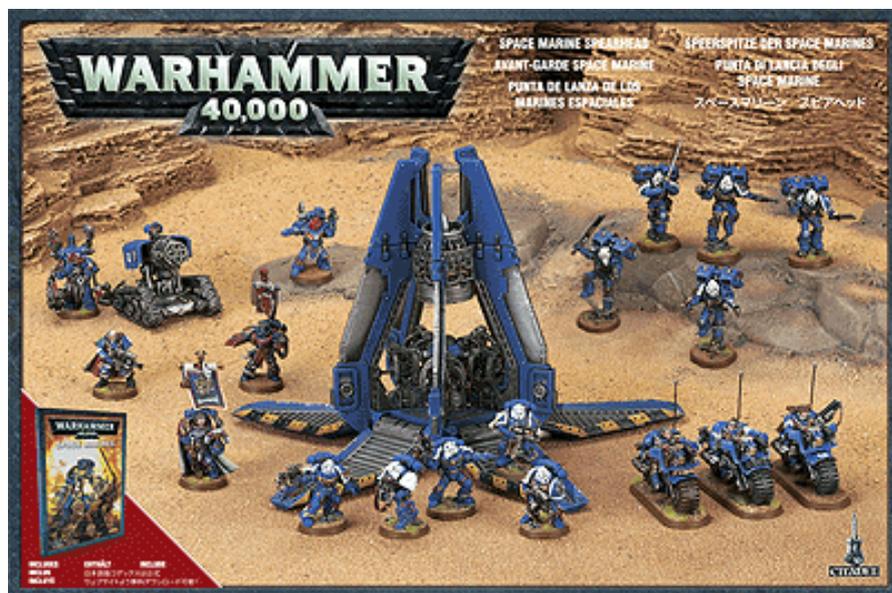
En primer lugar Marneus Calgar es descrito como imponente; el Abaddon de los leales. No sólo por su habilidad en combate sino por el apoyo que otorga a su armada. Marneus Calgar da a todos los ultramarines la habilidad de superar o fallar cualquier chequeo de liderazgo (aunque otros rumores halban de chequeos de moral). Esta es una habilidad superior de "Táctica de Combate" que únicamente funciona e cuerpo a cuerpo y los marines normalmente sólo pueden escoger fallar voluntariamente.

Marneus tiene también una regla llamada "Dios de la Guerra" [Nota: ¡¡Kratoooooos!!] que le permite volver a lanzar prácticamente todo (tiradas para impacatar a distancia, ataques en asalto, ataques para herir). Es básicamente el podes psíquico "Warp Time", pero pero siempre activo y funciona también con los disparos de Marneus. Su Storm Bolter integrado en los Guanteletes de Ultramar es de FP2. Marneus tiene cuatro ataques de base en su perfil y está armado con puños de combate.

Calgar posee también "Guerrero Eterno" sin ninguna mención de ningún manto. La servoarmadura aparentemente ya no es una opción para él, pero su Guardia de Honor sí que mantiene su servoarmadura. Finalmente lleva su armadura de exterminador con la que gana una tirada adicional invulnerable de 4+.

Guardia de honor - Escuadra de mando

Hay una pequeña confusión sobre de estas unidades pero aqui hay algunos rumores que hemos oído. La Guardia de Honor y la Escuadra de Mando serán dos cosas diferentes. Sólo los "Señores de Capítulo" puede tener una Guardia de Honor y no podrán incluir apotecarios (así que sin Guardia de Honor no hay combos mortales). Las Escuadras de Mando están disponibles para los capitanes de compañía. El lider de la Escuadra de Mando es el campeón de la compañía, que puede repetir las tiradas para impactar en cuerpo a cuerpo.





Las primeras miniaturas para "Legends", la esperada ampliación de Warmachine, ya están aquí. De arriba a abajo vemos el Drago (Khador), el Cankerworm (Cryx) y Ol'Rowdy (Cygnar).

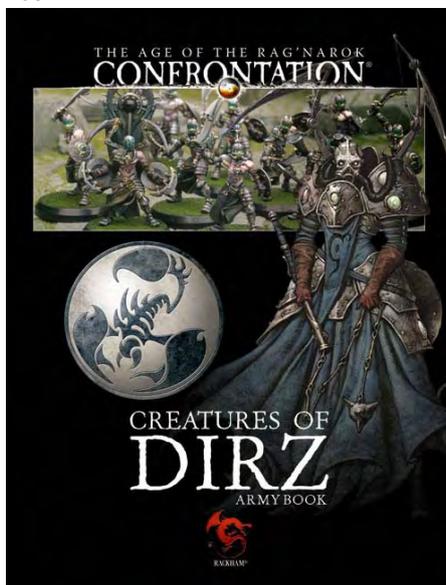


Pero no sólo de Warjacks vive el hombre, así que aparecen Viktor Pendrake (sí, el de los "encuentros" de la No Quartier) y la versión épica de Kaya (Orboros) para Hordes: Metamorphosis (la segunda ampliación de Hordes).



CONFRONTATION

Después de los libros de ejército de Griffin y los Wolfen, le toca el turno a los Dirz.



Las primeras unidades de los Escorpiones son la caja de ocho Clones de Dirz, ocho Ballesteros de Dirz, y Kheris (en la foto).



Aún sin saber si veremos el rumoreado quinto ejército, siguen apareciendo miniaturas para los gorilas como estos Yetis (son una monada).



Para celebrar este verano el quinto aniversario de HeroClix (cinco años ya...), Wizkids ha lanzado un nuevo starter set (con reglas actualizadas), basado en los 4 Fantásticos (con Doom también por ahí) y un nuevo set, **Secret Invasion** (los lectores más marvelitas sabrán de sobras de qué hablamos).



Doom y la Chica Invisible (del nuevo starter)



El Doctor Extraño (de Secret Invasion)



AVATARS OF WAR

Como ya sabréis, Fèlix Paniagua tiene en la recámara su juego Arena Deathmatch, preparado. De hecho ya se ven algunas ilustraciones en el foro de Avatars Of War (<http://arena-deathmatch.com/phpbb/>)

Pero Avatars of War tiene ya a un segundo escultor, el genial Raúl Valiente, cuya primera miniatura en AoW es un espectacular Hombre Bestia.



La próxima miniatura en entrar en juego es un Nigromante, cuyo "concept art" (boceto) ya se puede ver, y promete ser el Nigromante mejor esculpido que hayamos visto jamás.



STAR WARS

Ya ha salido **Knights of the Old Republic**, situada básicamente en la Antigua República (nooo, ¿en serio?) aunque finalmente ha sido una expansión sin miniaturas "huge" (grandes).

Sin embargo, hay que destacar que la próxima ampliación es **The Clone Wars** (sí, se llama casai igual que la primera a m p l i a c i ó n). Colección de 40 miniaturas, centrada en la nueva "serie" de dibujos y en el largometraje que veremos en cines. A destacar que hay un nuevo starter set (de The Clone Wars).



Y, en Junio del 2.009, tendremos **Jedi Academy**, otro set de 40 miniaturas, centrado lógicamente en Jedis y Padawans (de todas las eras) y con muchos personajes del Universo Expandido (a ver si por fin hay un nuevo Quinlan Vos, que el de Alliance no me convence).

Por cierto, para los fans de SW, Planeta DeAgostini va a lanzar un coleccionable (de esos de Septiembre) sobre naves y vehículos de Star Wars: <http://www.planetadeagostini.es/coleccionable/naves-y-vehiculos-star-wars.html>



Pero ésto no acaba aquí. El siguiente set se llamará **Imperial Entanglements**, tendrá también 40 miniaturas (parece que la tendencia es hacer sets más pequeños) y saldrá a la venta en Febrero del 2.009. Estará ambientado sobre todo entre la Batalla de Yavin y la de Endor (es decir, episodios V y VI), con personajes del universo expandido, con un nuevo Darth Vader (qué raro).

GAMEZONE MINIATURES

La empresa sevillana sigue sacando miniaturas, en esta ocasión destacan dos nuevas incorporaciones a

su gama de goblins (un espectacular Carro tirado por tres lobos y un Lanzapinchoz)





- El popular juego histórico **Field of Glory** (<http://www.fieldofglory.com/>) tendrá versión española (y francesa, alemana e italiana) en el mercado en Febrero del 2.009 según un comunicado de la propia empresa.

- ¿Te gusta el **Paintball**? ¿Quieres jugar a paintball... con miniaturas? Pues **Ebob Miniatures** (<http://www.ebobminiatures.com/>) tiene a la venta miniaturas de personas jugando a Paintball, e incluso pone gratuitamente sus reglas en PDF en la propia web.

- Tiempo atrás, antes de que AT-43 irrumpiera en el mercado, os hablamos de Paolo Parente, quien ha creado todo un universo llamado "Dust" (así como los bocetos del juego de Rackham). Bien, pues además de tener el juego de mesa de **Dust** (<http://www.dust-game.com/>), ya se han visto fotografías (a la derecha) de un nuevo juego de miniaturas repintadas ambientado en dicho universo...

- **Wizkids** (<http://www.wizkidsgames.com/>) sigue dando caña con **Star Wars Pocketmodel**. Hace poco ha aparecido la cuarta expansión, **Scum and Villains**, y ya han anunciado la siguiente, ambientada (cómo no) en las **Clone Wars**.

- La casa canadiense **Ultraforge** (<http://www.ultraforgeminiatures.com/>), especializada en miniaturas de resina, está acabando sus proyectos más ambiciosos: dos Grandes Demonios "parecidos" a los de Nurgle y Khorne (abajo), y un Dragón de esos que quitan el hipo (ver fotografía a la derecha).



- **Reaper** (<http://www.reapermini.com/>) ha lanzado **Chronoscope**, una gama de miniaturas (no sabemos si será juego o no) de metal de distintas épocas, desde un explorador inglés con salakot a unos soldados estilo Halo.

- El pulp en los '60 con **Copplestone** (<http://www.copplestonecastings.co.uk/>) y su juego **Kiss Kiss Bang Bang**. El reglamento será de escaramuzas, con todos los arquetipos al uso (agentes heroicos, secuaces terribles, guardias con trajes de colores que no saben disparar, nenas en bikini que distraen a los héroes en el peor momento, etc.). El trasfondo tiene lugar en los 60, con el Muro de Berlín recién creado y el Telón de Acero en su apogeo. El Este y el Oeste se enfrentan en plena guerra fría y los misiles nucleares crecen como setas. Y en esta situación, los gobiernos del mundo deben unirse contra un enemigo común: una cábala de genios malvados y maestros del crimen conocida como V.I.R.U.S. Contra esta amenaza, se alza la Agency for the Neutralisation of Terror Internationally, más conocida como A.N.T.I.

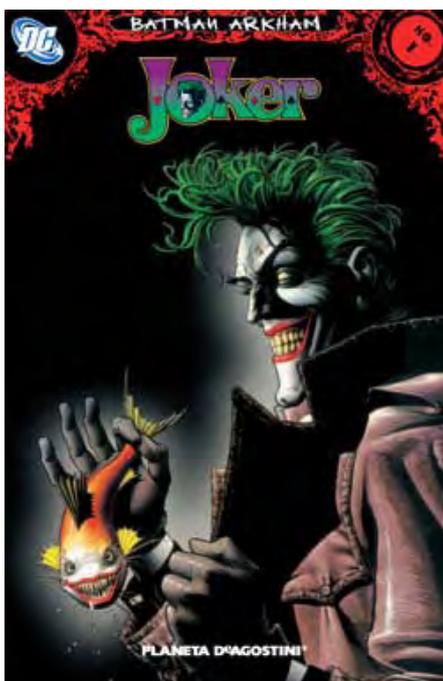


No solo minis ... No solo minis ...

La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

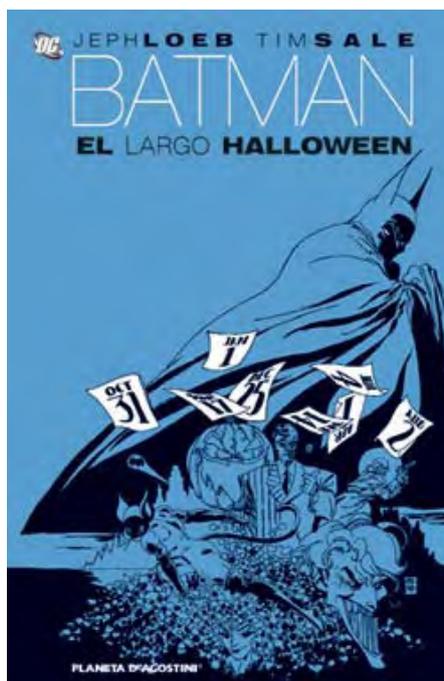
Por fin, tras un merecido descanso, vuelvo. No hagáis ni caso de lo que haya dicho mi becario, y escuchad a un Maestro. Por si no os habéis dado cuenta, cada vez que sacan una película de un superhéroe (cosa que pasa muy a menudo, y más que pasará) salen mil cómics relacionados. Ya que una de las películas del verano va a ser la dedicada al héroe de Gotham City, os voy a recomendar unos cuantos tebeos protagonizados por el Hombre Murciélago...



Batman: Arkham (nº 1 al 12)
Varios
Planeta DeAgostini (12x 12,95€)

Empezamos con la colección **Arkham Asylum**, que está sacando Planeta desde hace unos meses. Formada por doce números, hace un repaso a los villanos más típicos de Batman (Joker, Pingüino, Dos Caras) salvo el último número que espero que sea una reedición de la obra maestra de Morrison y McKean (si no la tenéis, es es-pec-ta-cu-lar).

Cada volúmen de la colección tiene diferentes historietas de Batman, algunas muy antiguas, otras más modernas, pero siempre con el villano en cuestión como eje central. Esto tiene su parte buena y su parte mala. En la parte buena, vemos los orígenes y cómo ha evolucionado el héroe y sus adversarios con los años. En la parte mala, que hay historias buenas, historias malas e historias infumables. Algunas bien dibujadas y otras no tanto. Y a veces cansa que en cada historia te vuelvan a explicar el origen de dicho villano. Pese a ello, es una excelente colección, y si la haces completa tienes una muy buena colección de las aventuras de Batman.



Batman: El Largo Halloween
Jeph Loeb, Tim Sale
Planeta DeAgostini (25€)

Hablar de Jeph Loeb y Tim Sale es hablar de calidad. Además del genial **Superman: Cuatro Estaciones** (DC) y su trilogía de colores para Marvel (**Spiderman Blue**, **Daredevil Yellow** y **Hulk Gris**), deberíais conseguir este Largo Halloween, donde (también) se dan cita muchos de los personajes clásicos del Hombre Murciélago. Una historia típica de Agatha Christie (ya sabes, al final el asesino es el mayordomo y todo eso), pero dibujada con el estilo inconfundible de Tim Sale, uno de los dibujantes que más le gusta jugar con las sombras (para los más frikis, es el que pintó en realidad los cuadros "del futuro" de la serie Heroes).

Si os gusta este cómic (y, creedme, es difícil que no guste por lo bien escrito y lo bien dibujado que está), podríais echar un ojo a su "segunda parte", **Batman: Victoria Oscura** (mismos autores y misma editorial), realmente una "segunda parte" porque sigue el guión donde la deja la primera aunque en este caso el protagonista es más Dos Caras y aparece Robin (mucho mejor descrito que nunca).



El Regreso del Caballero Oscuro
Frank Miller, Janson, Varley
Planeta DeAgostini (20€)

He dejado lo mejor para el final, obviamente. **Batman: El Regreso del Caballero Oscuro** está considerada como una de las obras maestras de Frank Miller y una de las mejores historias de Batman. Un Batman algo tocado por la edad, pero que vuelve para dar más caña que nunca. Y encima en formato Absolute, muy práctico para leer en el tren (bueno, vale la pena tenerlo así de grande). Un dibujo muy "ochentero", un guión muy oscuro, un cameo de Superman, y un Robin con gafas de diseño Cíclope. Si queréis sólo un cómic de Batman yo no miraría éste, pero si os gusta mínimamente el Hombre Murciélago, este cómic va a ser vuestro favorito sin duda.

Podría haber hablado de **Batman: Año Uno**, que es otro de Frank Miller en el que explica el origen de Batman (otra vez), pero si tenéis que escoger uno, sin duda, El Regreso del Caballero Oscuro.

Espero que con todo esto no os quedéis sólo con las geniales pelis de Burton y las actuales. β

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

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

¡Hola amigos! Aquí os dejo unas películas para pasar mejor el verano (al menos con menos calor). Yo en dos días empiezo las vacaciones, así que aquí estoy, a última hora, como siempre, dejando mis deberes hechos. ¡Felices vacaciones! ¡Nos vemos en Septiembre! Muchos besos.

Estreno de Cartelera

Wanted

Director: Timur Bekmambetov.
Reparto: Angelina Jolie (*Lara Croft Tomb Raider*), James McAvoy (*El último Rey de Escocia*, *Las crónicas de Namia*), Morgan Freeman (*Million Dolar Baby*, *Seven*), Terence Stamp (*Superman II*, *Star Wars I*). **Estreno en cines:** 12/09/08

Wanted explica la historia de un antihéroe. El protagonista es un chaval con mala suerte; la novia le pone los cuernos, el jefe lo trata muy mal,... hasta que un día cambia su vida y se le aparece Morritos Jolie, Fox, y le dice que se tiene que dedicar a matar gente por ahí, porque su padre pertenecía a un grupo llamado "la Fraternidad". Así que pasa de ser un chaval desgraciado, a ser un matón enigmático, que no está nada mal. El pobre chico al principio no se lo puede creer. Imagínate, ya es un trauma que tu padre se dedique a matar gente más aún que te lo deje de herencia, si es que... ¡en vez de dejarle la hipoteca del piso de 40 metros cuadrados como todos los padres del mundo!



El director de *Wanted* también fue realizador de *Guardianes de la noche*, un exitazo en Rusia. Como ya todos sabréis, *Wanted* está basado en una obra gráfica, o dicho popularmente, en comics, y los productores de *Wanted* no dudaron en llevar a la gran pantalla el comic de la mano de Bekambetov dado el gran éxito de su anterior obra.

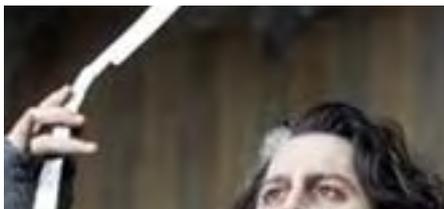
Estreno en DVD

Sweeney Todd (El barbero diabólico de la calle Fleet)

Director: Tim Burton (*Mars Attacks!*).
Reparto : Johnny Depp (*Piratas del Caribe*, *Sleepy Hollow*), Helena Bonham Carter (*El club de la lucha*, *Charlie y la fábrica de chocolate*), Alan Rickman (*Harry Potter*). **Estreno en DVD:** 17/06/08

A la venta ya en DVD el musical del año: *Sweeney Todd*. La edición especialísima de esta película incluye: la película; libro inédito con localizaciones, fotos de rodaje, etc.; acercamiento al personaje de Todd de la mano de su protagonista y del director; la verdadera historia de Sweeney; el musical; la ambientación en Londres; los diseños; Grand Guignol, una tradición teatral; estribillo de la canción principal; galería de fotos.

Como muchos de los lectores ya sabréis, *Sweeney Todd* está basado en un musical teatral de los 70. Aunque pueda parecer paradójico, a Tim Burton le encantó la historia de la obra de teatro pero odia los musicales (aunque *Sweeney Todd* es cantada en un 70%). La obra de teatro, a su vez, se basa en la leyenda de Sweeney Todd, un cuento de miedo con el que se "amenazaba" a los niños para que se portaran bien porque si no vendría Sweeney y los mataría para convertirlos en tarta. ¡Luego dicen que los niños tienen traumas, pero si es normal, asustándolos así...!



Y por último un mini-secretillo sacado de la propia mujer de Tim Burton (sí, sí, es que somos súper íntimas): Tim presenta a todos los personajes pálidos y con los ojos hundidos (todo un icono ya de su cine) porque él padece insomnio, y así le da un toque autobiográfico a sus films.

Clásico de la Cineteca

La Momia (I)

Director: Stephen Sommers. **Reparto:** Brendan Fraser, Rachel Weisz (*Eragon*), John Hannah, Arnold Vosloo.

Aprovechando el reciente estreno de la tercera entrega de *La Momia*, retomamos la primera película de esta saga, *La Momia I*, en la sección de Clásicos.

Las entregas de *La Momia* fueron tomadas por los aficionados a las películas de aventura como unas dignas sucesoras de Indiana Jones. Es por ello que muchos no han entendido la necesidad de hacer una cuarta entrega del famoso aventurero, pues ya tenía a su continuador rubio en Rick O'Connell, el atractivo y chulito protagonista.

Evelyn, la bibliotecaria aventurera, será encarnada en esta última entrega por otra actriz, una pena, porque Rachel Weisz no sólo hace un papelón, si no que ya nos habíamos acostumbrado a verla en el papel de la acompañante del encantador Rick.

Una película absolutamente imprescindible, porque combina en su justa medida acción, aventura, intriga, comedia y romanticismo. Un plan perfecto para cualquier momento.



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

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.

Elfo Oscuro

Autor:R.A. Salvatore. **Ed.** Timun Mas

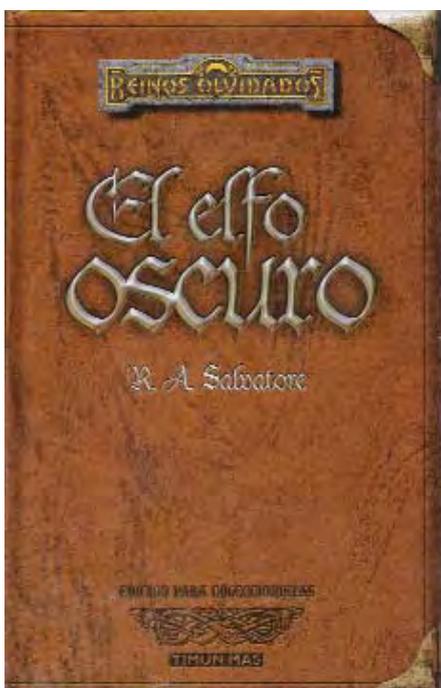
Los Reinos Olvidados es el mundo por excelencia en el que se juega Dungeons and Dragons, de todos los personajes que protagonizan novelas ambientadas en este mundo, el más famoso podría ser Drizzt Do Urden, es protagonista de una larga serie de libros.

Este buen hombre (perdón, elfo) pertenece a la raza equivocada, él quiere ser bueno pero su sociedad, la de los elfos oscuros en la Antípoda Oscura, está dominada por la Reina Araña, una diosa que es de lo peor.

Consigue huir y se enfrenta a mogollón de problemas en el exterior. Claro, como todos piensan que es malo se pasa la vida demostrando al mundo y a sí mismo que en realidad es bueno. Aun así consigue hacer buenos amigos.

A Salvatore le ha dado para mucho este personaje. Hay una larga lista de libros, no voy a nombrarlos todos porque esto sería eterno y podéis encontrarlos en cualquier tienda, solo tenéis que preguntar.

La primera trilogía presenta al elfo y a los amigos que consigue hacer.



La segunda trilogía "El Valle del Viento Helado" hace que te den ganas de abandonar y es bastante mediocre, en los siguientes cuatro libros, recopilados en "El Legado del Drow" mejora significativamente y vuelve a conseguir lo que consiguió en la primera trilogía.

Vale, son un montón, eso ha quedado claro, ¿pero como son? La historias y los personajes cumplen los estereotipos del juego de rol, y cumplen con todos los requisitos para ser buenas novelas de aventuras, tienen mucha acción están bastante bien escritas y contienen esa lucha que tanto nos gusta, lo tienen todo para dejarse leer y atraparnos. No todo es perfecto... como puede pasar en series tan largas de libros, al final te puedes aburrir de lo mismo una y otra vez, y otra..., y el mismo personaje con las mismas historias y las mismas vueltas, pero cuando un personaje alcanza la dimensión de mito, hay que conocerlo personalmente.

Terramar

Autor: Ursula K Le Guin. **Ed.** Minotauro

Terramar es un mundo ficticio, formado por una interminable extensión de agua, en la que la única tierra es un gran archipiélago compuesto en casi su totalidad de pequeñas islas, en este contexto Ursula K. Le Guin nos trae varios libros ambientados en este mundo. El primer libro "Un mago de Terramar" narra las peripecias de Ged, un muchacho que aspira a ser un gran mago en la Isla de Roke. Comete un error y debe emprender un viaje para solventarlo y redimirse. En el segundo libro "Las tumbas de Atuan", Ged viaja a la solitaria isla de Atuan, en la que Arha, una joven sacerdotisa se enfrenta a sus temores y a su destino.

Los siguientes libros "La costa más lejana" y "Tehanu" retoman a los personajes de los primeros libros, cuando han dejado atrás los años de juventud.

Varios años más tarde de finalizar los cuatro libros, la autora vuelve a Terramar y nos trae "Cuentos de Terramar" en el que nos narra

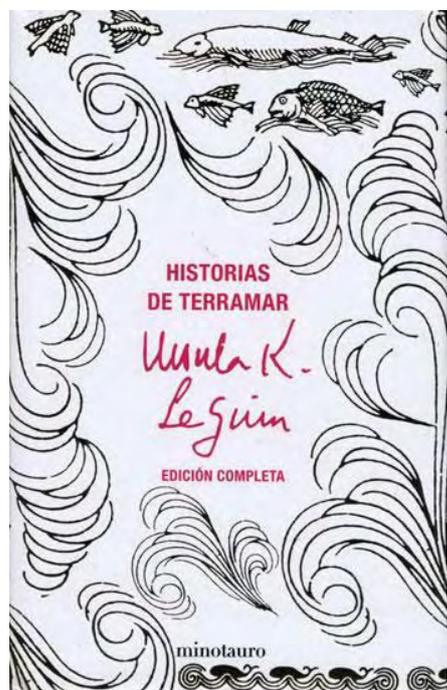
algunas historias ambientadas en este mundo, y facilita detalles sobre la vida, lengua y costumbres, y "En el otro viento" en el que los principales protagonistas de la saga se quedan en la historia como secundarios y ceden el protagonismo.

La saga de Terramar se ha ganado el favor del público y de la crítica, el primer libro ganó los premios Nebula y Hugo, entre otros, y fue publicado el 1968, que aún sigamos comprándolo es la más sencilla muestra del favor de los lectores.

Le Guin es una de las mejores autoras del género, trata con cuidado los detalles sin llegar a aburrir al lector, sus personajes no son heroicos, están marcados por la misma debilidad presente en todos los humanos, son imperfectos, y en su imperfección luchan contra aquello que les amenaza, normalmente algo que nace de ellos mismos, temores y fantasmas.

De imprescindible lectura para frikis y un muy buen acercamiento para los "no iniciados"

Curiosidades: Hace poco que podemos encontrar una película anime, y hace unos años sacaron una espantosa adaptación para televisión.



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

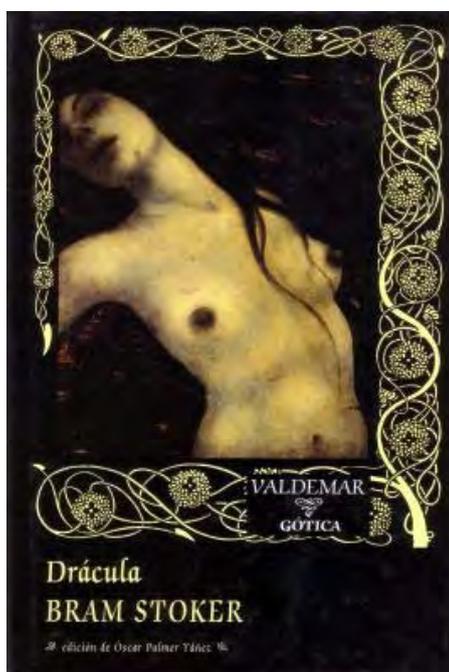
Drácula

Autor: Bram Stoker **Ediciones B,**
Alianza y otras.

Hablemos ahora de uno de los más grandes clásicos de la literatura en general y del terror en particular: Drácula. En la época en la que fue publicado -1897-, los vampiros eran un tema muy de moda (como ahora, aunque de otra manera). Los relatos escritos a finales del S. XIX y principios del S. XX, son la base del mito vampírico, tal y como lo conocemos. De todos ellos el que más ha destacado ha sido, sin duda, Drácula, del que se han hecho infinidad de versiones cinematográficas.

El aire de distinguida maldad, de nobleza y estilo refinado son las marcas de identidad que podemos encontrar en cualquier vampiro del que hayamos tenido noticia: los de Anne Rice, los Condes Vampiro de Warhammer. Todos, en algún aspecto, han sido influenciados por este legendario personaje, a veces por su parecido, y otras por ser concienzudamente diferentes.

La novela narra la historia desde la perspectiva de Mina Murray y Jonathan Harker, una joven pareja de enamorados ingleses que se ven separados cuando él, que es agente inmobiliario tiene que ir a Transilvania a cerrar tratos con el Conde Drácula que planea instalarse en Londres. En la novela aparece el famoso Doctor



Abraham Van Helsing, un erudito estudioso que guía a los protagonistas con sus conocimientos sobre el tema.

El personaje literario, y ya por siempre mitificado Drácula, tiene una base real en Vlad Tepes (que significa el Empalador), un tío simpático del siglo XV, que gustaba de utilizar tan artificioso método para condenar a muerte a quien fuese y como tenía problemas de autoestima o erección o vete tu a saber, pues nadie se escapaba de la estaca. Por suerte para él vivió una época de continuas guerras y ya sabemos que en la guerra todo vale... Parece ser que aparte de ser un sádico que torturaba y tal sin cargo de conciencia fue un gran defensor de la fe cristiana y de su territorio (supongo que cuando estas en guerra lo de tener mala leche o ser un sádico asesino pasa más desapercibido).

Era hijo de Vlad Dracul (que significa el Diablo) otro tío majísimo al que por algún motivo le pusieron ese mote; por cierto, Drácula vendría a significar hijo de Dracul, de ahí el sobrenombre, apropiado ¿no?

Si queréis más información sobre el tema la buscáis, que no soy una enciclopedia y hay un montón en la red.

Nota: Las Crónicas Necrománticas (Cargad! Nº 22. Especial Zombies) revisan la historia de los Vlad con otro punto de vista muy particular.

Otros muchos libros también han dado vueltas sobre el tema, basándose en el mito o en los personajes históricos que inspiraron la leyenda.

Las aventuras de Hawk y Fisher

Autor: Simon R. Grenn **Ed. Timun Mas**

Las mencionadas aventuras son ocho, de las cuales nos han llegado traducidas cuatro. La Muerte Ronda Haven, La Rebelión de los Brujos, Revuelta en la Calle de los Dioses y Un Lobo en el Rebaño, en este orden aunque son lecturas independientes. De estas cuatro novelas hablaremos ahora. Escritas entre 1990 y 2000.

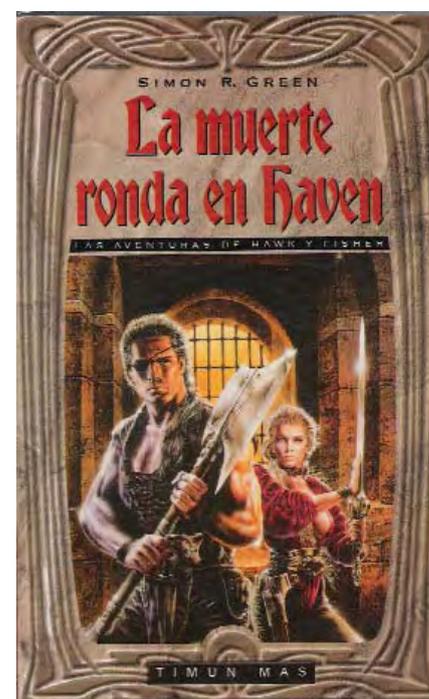
"Hawk y Fisher eran compañeros, y también marido y mujer y guardianes de la ley de la ciudad." Así lo presenta el autor y poca más

explicación se puede dar, tal vez hablar un poco de la ciudad. Haven es una de esas ciudades chungas en las que para hacer cumplir la ley, los delincuentes tienen que temer a los representantes de la misma. Es una típica ciudad oscura y corrupta donde la magia y la violencia son pan de cada día; de esas que da miedo salir de noche y donde ocurren las historias más interesantes de contar si les suceden a los demás.

Así, nuestros "polis" son bastante chungos, son conocidos y temidos, y en las cuatro historias que tenemos se ven metidos en algunos líos, que reseuelven con la ayuda de sus armas -hacha y espada- tanto como de su intelecto..

Cada novela es bastante diferente y aunque hay elementos comunes -normal, ¿no?-, no nos encontramos con los clones que abundan en las tradicionales novelas de misterio.

Merecen la pena leerse porque son historias cortas (200 páginas), geniales para esas épocas en las que no apetece leer cosas tan intensas con Canción de Hielo y Fuego (por ejemplo) se leen bien, tienen ese puntillo emocionante para enganchar de una manera sana, Totalmente recomendable para leer en la playa, en la piscina o tirado en el césped, porque como son libros pequeños que no pesan y caben en cualquier parte, puedes meterlos en la maleta de las vacaciones.



Guía del Viejo Mundo del Señor Mehek: Hombres Bestia

por Pater Zeo

Hay muchas teorías sobre el caos en todo el Viejo Mundo. La mayoría apunta a que el Caos es precisamente eso, un Caos. Una serie de decisiones arbitrarias tomadas por los caprichosos dioses del Caos los cuales parecen jugar con la realidad para ver que pasa. Nada más lejos de la realidad. Los dioses del caos son muy organizados en su implantación de la desorganización, y si hay una prueba de ello son precisamente los Hombres Bestia.

Durante las batallas contra los guerreros y los bárbaros del caos lo primero que llama la atención es lo grandes que son los músculos de esta gente y lo decididas que están sus hachas a atravesar armaduras de placas completas. Pero si uno se fija atentamente (y no muere por la distracción) verá que todos los guerreros del caos tienen multitud de collares mágicos, talismanes, bolsitas con cosas que parecen moverse solas dentro, tatuajes, y un sinfín de pequeños detalles místicos que parecen cubrirles de arriba a abajo. Todos esos accesorios no han salido de la nada (bueno, algunas cosas sí, que para eso se fundaron las 4 factorías demoníacas de armas y complementos caóticos). Todo eso son "chucherías" que son compradas y vendidas... por los hombres bestia.

Los Hombres Bestia son los comerciantes del Caos en el Viejo Mundo (hay otros mundos donde el caos tiene el mismo servicio en varias encarnaciones, cómo los seres unicelulares gigantes de Betax VII, las inteligencias artificiales de Expendedora VIII o las tiendas MultiPrecio de "todo a 100" en un planetucho llamado La Tierra). Antes del inicio del tiempo (cuando el creador estaba diciendo "preparados, listos...") los dioses del caos, que al ser extratemporales tienen ciertas ventajas en cuanto a planificación a largo plazo) dedujeron que necesitarían de un cierto control comercial o se les vendría todo a bajo y se lo tendrían que currar todo ellos a base de regalos del caos. Y con lo caros que están los milagros divinos no podían dedicarse únicamente a regalar cosas. Necesitaban cierto control sobre el tema. Así que decidieron que crearían toda una facción o departamento demoníaco que se dedicara a estos menesteres. Y así nacieron los llamados príncipes demonios. Pero claro, los Príncipes demonio solo aceptaron a

comerciar con la más alta magia y los dones más preciados, así que les dejaron las mutaciones menores y los dones menores sus subordinados: los demonios menores. Esos a su vez se negaron a trabajar con talismanes humeantes y su requisito mínimo para un talismán es que tuviera al menos dos runas y brillara según las circunstancias.

Después de una huelga general demoníaca llamada "La Gran Paz" (y durante la cual hubo paz en el universo durante unos cuantos meses, hasta que los antiguos y los C'Tan se aburrieron lo suficiente cómo para destrozarse mutuamente) se llegó al compromiso en que los dioses del caos designarían a representantes locales para tramitar con todo este follón.

Los dioses del caos son muy organizados en su implantación de la desorganización.

Y aquí llegamos al Viejo Mundo. Sin embargo el primer pensamiento que tuvieron los dioses del caos (sobre este tema, el primero, primero, lo que se dice el primero, llamado El Primer Pensamiento Caótico no lo sabemos... y creo que no lo queremos saber) fue asignar estas tareas a los Skavens. Sin embargo, tras su asignación inicial, los Skavens demostraron una preferencia hacia el trabajo en masa, creando todo un holding de clanes que trataban mejor con la macroeconomía que con el comercio a nivel local, que era la necesidad a cubrir. Así que tras librarse de los Skavens y su corporativismo y endosárselo todo a un dios rata de ideología capitalista radical que pasaba por allí, pensaron que era mejor que le dieran el encargo del Viejo mundo a otra raza animal. Y cómo los dioses del caos son muy indecisos para algunas cosas, en vez de designar a una, designaron a todas. Se dedicaron a coger a todas las razas y mezclarlas a ver que salía de ahí. Y así nacieron los múltiples clanes de hombres bestia. Los Hombres Bestia estaban formados por hombres mutados en bestia, bestias mutadas en hombre, hombres mutados en hombres y bestias mutadas en bestia. Todo eso lo metieron dentro de un frondoso bosque para limitar el experimento. Pero ese bosque era llamado Bosque de Lorien y estaba ya lleno de experimentos anteriores de otros dioses (los dioses élficos) que

había mutado plantas en elfos, elfos en plantas, y plantas con plantas (vamos, lo mismo pero rollo vegetariano que por aquella época era algo muy kool... sea lo que sea eso). Así que las plantas, ya más curtidas que aquellos novatos en esto de la mutación, los echaron a patadas... o más bien a raíces.

Tras escoger una nueva ubicación cogieron lo que había quedado de todo ello (que no era mucho, aunque algunos de ellos se escamparon por el viejo mundo, cómo los trolls [mezcla de un ogro con una rara variedad de hongo] o los ogros dragón [mezcla de un ogro con una lagartija... lo del dragón es pura leyenda]) y lo dejaron en otro bosque. Allí siguieron con un refinado proceso de evolución autónoma (es decir, los dejaron allí más solos que la una y que "cada uno se apañe como pueda") hasta que solamente sobrevivieron los actuales hombres bestia (y por el camino se quedaron los hombres gato, comidos por los hombres perro, los hombres oso, comidos por los hombres oso, y los hombres oso, que se quedaron repentinamente sin comida por que los hombres-martín pescador se comieron todos los peces del río). Finalmente quedaron los hombres-cabra (por que nadie les hacía demasiado caso), los centauro-hombres-cabra (nadie quiere saber de donde salieron estos sí cada clan era mezcla de DOS especies) y los Minotauros.

Tras volver de vacaciones ["Es que la cosa iba para largo, así que les dije 'Oye, tengo un amigo en Alderaan que tiene una casita en un lago de cristal.. ¿que os parece si pasamos allí unos días? Podría llamar al bueo de Azathot y que se traiga a su banda de música.', y eso hicimos." - Slaneesh] se encontraron con que un 99.9% de las mutaciones habían desaparecido de la faz de la tierra (la mitad estaban en el estómago de la otra mitad, y la otra mitad no estaba en este universo por culpa de un ritual mal llevado por los hombres-escorpión, que con las pinzas no podían gesticular muy bien). Así que tuvieron que trabajar con lo que tenían.

Curiosamente los hombres bestia supervivientes, que son los actuales, se ajustaban perfectamente a los gustos y necesidades de los dioses del caos: tenían cuernos y sacaban la lengua constantemente. Así que las huestes demoníacas se lanzaron contra ellos usando la más terrible y horrorosa

de las armas psicológicas que ha inventado el caos: la formación laboral. Demonios del caos informes y cambiantes continuamente (aunque todos con cuernos y/o sacando la lengua) lanzaron hechizos interminables de Conferencia Con Diapositivas Sobre Estrategias De Venta Orientadas al Cliente Personalizadas e inefables Cursos Infernales Sobre Acciones Con Objetivo a Mercados Insurgentes De Nueva Generación. Y fue de maravilla. Todo ello tuvo el efecto esperado (fue completamente ignorado) y los Hombres Bestia dedujeron que lo mejor para ellos era el nicho del mercado dedicado a la economía sumergida, así que tras lanzar al lago más cercano a unos cuantos de sus profesores con pesos en los pies (cosa que en realidad fue completamente inútil, puesto que los demonios no respiran, pero la verdad es que aún se aburren en el fondo de ese lago) se dedicaron a lo que ellos entendieron de los cursos: comerciar al por menor... Aunque ellos lo llamaban trapichear.

Los hombres bestia no son tontos, un poco brutos sí (por que al fin y al cabo son bestias) pero no tontos. Desde el principio dedujeron que era inútil unificarse. Comprendieron que una acción masiva coordinada era completamente inútil. De hecho lo dedujeron tras tres meses de largas luchas internas por el poder, llenas de maniobras políticas y estrategias económicas (que es otra forma de llamar al asesinato, el soborno y la traición). Así que decidieron mantener una política del vive y deja vivir (aunque lo de deja vivir aún hoy en día no parecen haberlo asimilado del todo) y se organizaron en pequeños clanes separados entre sí por el suficiente terreno cómo para que una piedra lanzada con cierta gracia no llegara a matar al primer hombre bestia que pasara por ahí (o al que lanzó la piedra en caso de acertarle a un minotauro).

Y así fue cómo finalmente los hombres bestia se desperdigaron por el mundo, buscando lugares afines a lo que había sido su hábitat por siglos (las conferencias con diapositivas eran REALMENTE largas). Se asentaron sobretudo en los bosques del viejo mundo, donde había alimento de sobras y no hacia ni el frío del norte ni el calor del sur... y por que era un territorio sin un mercado ya definido y con un bagaje de clientes incautos.

La primera cosa que debe hacer todo buen comerciante al por menor es asegurarse una buena provisión de bienes a buen precio. Y los Hombres

Bestia son buenos comerciantes así que inmediatamente tras asentarse se dedicaron a comerciar con los nativos de aquellas tierras para conseguir esos bienes. Los hombres y los enanos les daban sus posesiones más preciadas cómo oro, plata, armas, armaduras, cosas brillantes, agua, y hasta su propia piel (muy útil para manufacturar instrumentos musicales) y los Hombres Bestia a cambio les pagaban con sus servicios de destrozo de cráneo, acuchillamiento de pulmón y el siempre famoso "que te parto por la mitad" de los minotauros o el "reducción al absurdo" de los Ogros Dragón (que consiste en reducir el tamaño de cualquier cosa a un tamaño completamente absurdo a base de mazazos).

...ningún guerrero del caos en sus cabales, aunque haya pocos, se va a esperar al segundo plenilunio de primavera para cortar por la mitad una manzana...

Todos estos bienes son llevados a la piedra de la manada. Aunque muchos sabios imperiales creen que esta piedra es un lugar sagrado, que lo es, no es exactamente lo que ellos creen. La piedra de la manada es el almacén de los hombres bestia y donde los pequeños gors hacen inventario dos veces por día, constantemente vigilado por los minotauros, que hacen las veces de guardianes (hubo cierto intento de que algunos supervivientes hombres-perro y hombres-lobo procedentes del este vigilaran la piedra de la manda, pero quedo claro que no era lo adecuado cuando se dedicaban a roer los huesos y los cráneos atesorados). Aquí es donde el jefe del clan se dedica a regatear con los bárbaros y los guerreros del caos cuando se presentan para adquirir aquella espada de allí que parece muy buena, o aquel escudo de allá. El Jefe o Cacique del Clan es lo más parecido a un presidente de una empresa. El jefe es el que se dicta a los demás la estrategia comercial a seguir cada temporada (que habitualmente tiene algo que ver con la estrategia militar de un asalto a tal o cual villa humana o mina enana), quien decide la estrategia de marketing y publicidad (lo más habitual es clavar cabezas con runas del caos, en contra de lo que la mayoría de humanos cree, las runas no

hacen referencia a los dioses del caos, sino que normalmente dicen algo así cómo "Comercio de Sheck a 3 millas en la dirección de la lengua" o "Zona de descanso a 2 días de camino, con tienda abierta las desde el primer albor del día al tercer canto del gallo"), y sobretudo el que negocia y regatea con los clientes. La habilidad de los hombres bestia para la negociación no tiene parangón, por eso son los jefes. Son capaces de negociar con cualquiera y normalmente salen ganando, sobretudo cuando negocian el momento exacto en que dejarás de regatear y a cambio no te partirán en dos con el hacha de batalla tan bonita que te intenta vender.

Pero eso no es todo lo que ofrecen los hombres bestia dentro de su catálogo. También tenemos a los chamanes. Los chamanes son una mezcla de magos y sacerdotes del caos, que se dedican sobretudo a la elaboración de esas pócimas y remedios tan tediosos (ningún guerrero del caos en sus cabales, aunque haya pocos, se va a esperar al segundo plenilunio de primavera para cortar por la mitad una manzana, no sabría cuando empieza la primavera y la palabra "plenilunio" le suena a perversidad slaneeshita). Son especialistas en "Manos de la Gloria" (dos monedas de oro), "Cráneos de la sabiduría" (100 monedas de oro) o "Abridores de latas místicos del destino" (2 pollos, un ternero y una gallina clueca). Y además pueden ofrecer sus servicios de adivinación e intersección con los dioses. No es que sirvan de mucho, no pueden adivinar demasiado y no se les entiende demasiado bien ("sí, cuando el tercer plenilunio... no, no quiero nada contigo, a ver, dentro de tres meses... no, dentro de tres meses no voy a *beeeeee*, perdón, no voy a tener nada contigo, lo que pasará dentro de tres meses es que el signo de la desesperación entrará en la casa del espíritu y... no, no quiere decir que vayas a ir desesperado por aliviar tu espíritu y no, no voy a tener nada contigo... mira, las 20 monedas por servicio no es exactamente lo que crees... ¿por que los slaneeshitas sois tan monotemáticos? No, no te estoy llamando mono... *suspiro*"). Pero siempre viene bien que todo un sacerdote del caos suelte una arenga completamente incomprensible ante los soldados de parte de los hombres del caos, acostumbra a subir la moral (sobretudo cuando el señor del caos les recuerda a sus hombres en plena batalla que si pierden no morirán, sino que les llevará otra vez al chamán hombre bestia y le pedirá un discurso más largo aún).

Pero los Hombres Bestia no pueden producir todo lo que venden (de hecho muchas veces ni siquiera tienen todo lo que venden) y hay mercancías como las espadas, escudos, yelmos, cotas de malla, cráneos, brazos, cajas torácicas, caballos o mastines del caos que vienen producidas de fábrica y deben ser adquiridas por los hombres bestia. Esta operación comercial es llevada a cabo por los gors y los bestigors, que son los procuradores de los Hombres Bestia y se dedican a la reposición de mercancías y a la intendencia. Es decir que en cuanto falta material se van de gira por su territorio a ver si encuentran algo de valor en las aldeas humanas de los alrededores. En algunas ocasiones el destino y el absurdo hacen que héroes poderosos se dediquen a defender esas aldeas de las incursiones de los hombres bestia. En contra de lo que muchos creen los gors y los bestigors están más que contentos en estas ocasiones, puesto que los héroes llevan encima todo tipo de artefactos y chucherías muy demandadas en el mercado: espadas mágicas, escudos del destino, cascos de la sabiduría y todas esas cosas brillantes (y sin la preciadísima ropa limpia que los campesinos de las aldeas y los enanos mineros no acostumbran a tener) son mercancías muy preciadas por los hombres bestia. Incluso hay ocasiones en que los gors mandan a ungors en busca de aldeas defendidas por los héroes para atacarla en primer lugar y así cerrar la temporada de una sola incursión.

Todas las mercancías, tanto las creadas por los chamanes como las adquiridas por los gors son almacenadas en la Piedra de la Manada. Y toda esta mercancía debe ser inventariada, ordenada, limpiada y mantenida con regularidad. Y continuamente, puesto que no debemos olvidar que al fin y al cabo los dioses del Caos están involucrados y en ciertas temporadas especiales (sobretudo en solsticios y alineaciones estelares cósmicas) las mercancías no paran de mutar (cómo la alineación 'ya es primavera', llamada así por que todas las cotas de malla se vuelven rosa y las pócimas empiezan a oler a flores, el hecho que se de a inicios de otoño no parece tener nada que ver). De esta tarea de inventariado y mantenimiento de las mercancías es llevada a cabo por los Ungors. Y lo hacen por que están especialmente dotados para ello. Bueno, en realidad sería justo decir que NO están dotados para defenderse del resto de la manada que sí opina que están especialmente dotados para ello, o bueno, quien sabe, a lo mejor están

mejor dotados para recibir las tiernas caricias de los Minotauros...

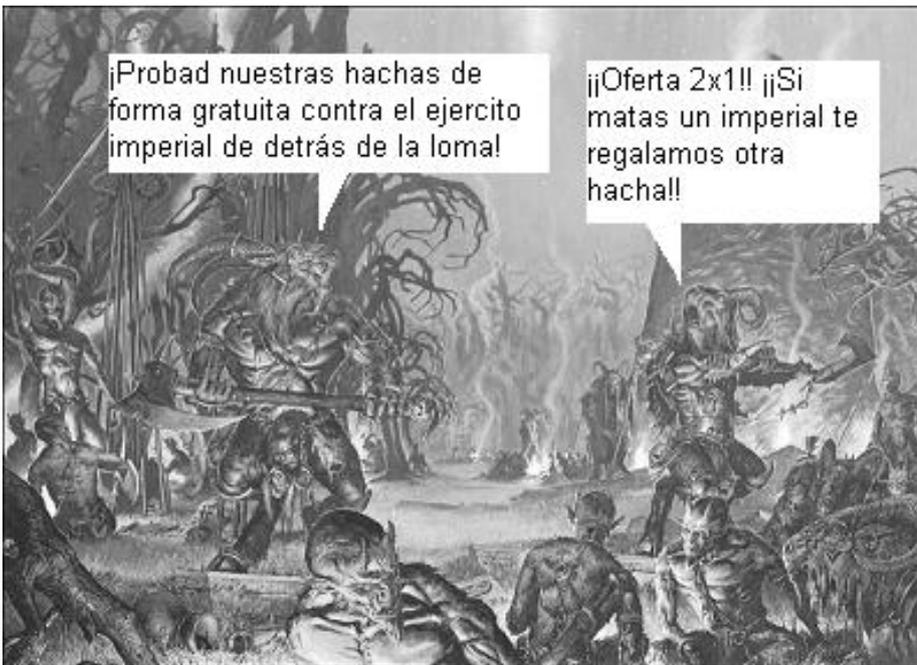
En toda sociedad mercantil y económica hay quienes tienen mucha experiencia en el negocio y le dicen a los demás lo que tienen que hacer siempre y cuando no tengan que hacerlo ellos. Los Ogros Dragón son los que han tomado este papel dentro de la sociedad de los Hombres Bestia. Los Ogros Dragón tienen muchísima experiencia en cualquier cosa después de varios miles de millones de años rondando por el viejo mundo y habitualmente hacen las veces de consultores a los caciques y los chamanes. Si son realmente buenos reciben peticiones de otras manadas para que les hagan una u otra conferencia o curso con diapositivas (aunque esto es para recordarle a los gors que es lo que NO deben hacer). De vez en cuando un Consultor Ogro Dragón se hace lo suficientemente poderoso y notorio como para conseguir que todo el mundo le haga caso, y en ese momento toma las riendas del clan y se convierte en el nuevo jefe de manada, eso sí, se mantiene el cargo de jefe de manada para que cuando algo sale mal tenga a quien culpar, mientras que él se autodenomina "Consultor técnico estratégico comercial y de dirección".

...En un mundo donde todo el mundo habla "beee", que te respondan "muuu" no es muy comunicativo...

Si existe un ámbito cubierto a la perfección por los hombres bestia dentro de su hábil estrategia de negocio es el de las comunicaciones. Los Hombres Bestia tienen una red de comunicaciones realmente notable. Dejando de lado técnicas de alta tecnología impuestas en otras razas como la "Voz Lejana" (comunicación por VOIP - Voz Ominosa Irritante y Pesada, que también es llamada "El Pesao de 'Arriba") de los Asur y los Druchii o el "liik2liik" (comunicación p2p - Parato a Parato) de los Skavens, los hombres bestia basan sus comunicaciones en un sistema más moderno de baja tecnología llamado "correo en mano", que consiste en escribir un mensaje en la mano del mensajero y enviar a este al punto de destino. Una vez hecho esto se arranca la piel y se espera a que crezca para volver a escribir. Este sistema funciona a las mil maravillas por que hay

muy pocos mensajes (a ver quien es el guapo que le arranca la piel al mensajero más de dos veces para decir "¿A que hora vienes a cenar hoy, cariño?"). La mensajería a larga distancia está cubierta por las furias, que hartas de los Druchii y sus intentos de acoso sexual, se fueron con los hombres bestia, que al menos no intentan llevárselas al catre (por que no tienen catre) y les dan más carne para comer (por que al fin y al cabo y aunque parezca mentira la mayoría son vegetarianos, recordemos sus orígenes) aunque tienen que tener cuidado con los minotauros que de vez en cuando se les va la olla y ven vacas por todas partes. La mensajería a media distancia está cubierta por parte de los centigors. Los centigors son unos mensajeros sobrios y serios que son capaces de llevar una buena cantidad de mensajes (en mano, en pezuña y en lomo) de forma muy segura. La fama que tienen los centigors de indisciplinados y borrachos está completamente injustificada, puesto que únicamente son así en batalla, producto de la gran cantidad de alcohol que necesitan para convencerles de ir allí con esta piedra atada a un palo largo que te estoy dando y sin más protección que el pelo del pecho para darte de tundas con aquellos señores con armadura completa tan simpáticos que hay allí.

Y por último debemos hablar de los minotauros. Los minotauros son un gran misterio biológico. Nadie sabe muy bien de donde salen, y la verdad es que tampoco nadie les ha preguntado. No por que sean muy violentos. De hecho acostumbran a ser muy pacíficos si no se los molesta. El problema está en que nadie entendiendo un pijo de lo que dicen (en un mundo donde todo el mundo habla "beee", que te respondan "muuu" no es muy comunicativo). Lo que sí es seguro es que de vez en cuando el chaman cuenta a los minotauros y donde antes había 3 descubre que hay 7, o donde antes había 6 ahora hay 4. Nadie sabe muy bien donde van o de donde vienen, pero hay chamanes que apuntan a la posibilidad de una entidad muy organizada por parte de los minotauros que implicaría la rotación del personal entre manadas y que se encargarían además de la transmisión de información de un grupo de minotauros a otro. A lo cual los jefes de manada les responden que miren dos veces al minotauro a ver si son capaces de organizar nada, y mucho menos rotar (que los jefes de manada creen que significa algo parecido robar pero con t). Los minotauros por tanto son usados para tareas simples que requieren gran esfuerzo físico (normalmente tareas



¡Probad nuestras hachas de forma gratuita contra el ejercito imperial de detrás de la loma!

¡¡Oferta 2x1!! ¡¡Si matas un imperial te regalamos otra hacha!!

cómo matar, descuartizar, destroz, arrancar, aplastar) con la sutil excepción de vigilar las piedras de manada. Esto es gracias a la aparente capacidad de los minotauros de quedarse quietos indefinidamente sin mover un sólo músculo mientras miran de un lado a otro con los enormes ojazos bovinos y espantan a las moscas con el rabo. Días se pueden pasar así... siempre y cuando no les de un ataque de lujuria. Los

ataques de lujuria de los minotauros son bien conocidos por los Hombres Bestia en general (y las arpías en particular) y son muy temidos. No por la humillación o la posible aversión a un encuentro sexual propiamente dicho con un minotauro puesto que a algunos hombres bestia (y a la totalidad de mujeres bestia, que también están ahí) no les desagradaría demasiado. El problema es salir vivo de uno de esos

encuentros. Digamos que la extinción de las mujeres vaca apunta directamente a su pérdida de su virginidad. Este hecho junto a la bien conocida incompatibilidad genética interracial (bien conocida por los hombres bestia, que para interracialidad no tienen parangón) supone que nadie tiene ni idea de donde vienen los bebés minotauro. Aunque nunca nadie ha visto nunca ninguno. Existen varias teorías, cómo que vienen de Altdorf, que los trae una arpía que además se llama cigüeña (sabrà Khorne por que), que en realidad son una mutación estable de todos aquellos que tienen un ataque de cuernos o que los humanos que se tocan ahí mucho, pero que mucho, mucho, mucho, mucho y no mueren en el proceso se transforman en minotauros... infinidad de teorías.

En fin. Cómo se puede apreciar la cultura de los Hombres Bestia puede ser algo simplista, pero desde luego no es ni atrasada... ni barata. Y además por el segundo bote de loción anti-erupciones te hacen descuento en las hachas, y por eso la mayoría de bárbaros del caos lleva hachas.

Y eso es todo por esta aciaga noche.

Sr Nehek.

ESCENOGRAFÍA PARA WARGAMES

PARA MINIATURAS DE 10, 15, 20 Y DESDE 25 HASTA 30mm
MÁS DE 340 PRODUCTOS, VISITA NUESTRO CATÁLOGO COMPLETO EN:
WWW.ESLOTERRAIN.ES

WWW.ESLOTERRAIN.ES
INFO@ESLOTERRAIN.ES

¡ BUSCAMOS DISTRIBUIDORES !
TELF. 654 811 913

Iniciación a Warhammer Fantasy (7ª)

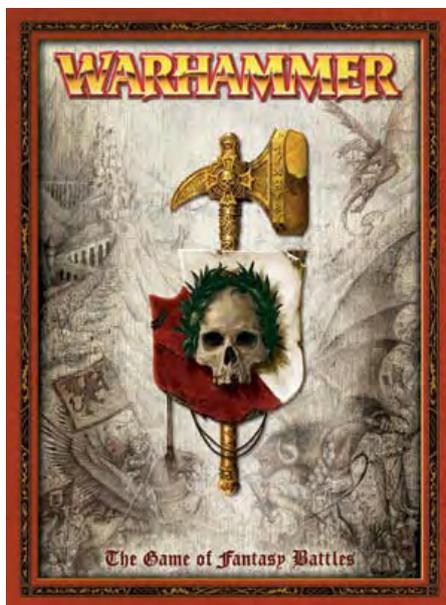
Por Daradiell

Muchos recordaréis a Daradiell y su fantástico artículo en que explicaba las bases de lo que son la estrategia en Warhammer. Ha hecho una adaptación de aquella introducción a la séptima edición, con algunos retoques, y os la presentamos aquí en ¡Cargad!

Warhammer Fantasy (en adelante WF) comenzó siendo un juego de batallas con miniaturas ambientado en un mundo de fantasía medieval. Pero con el transcurso del tiempo, y las sucesivas ediciones, se ha convertido en todo un universo con una geografía y un trasfondo propio, donde el mismo juego ha dejado de tener el absoluto protagonismo, y donde han adquirido importancia la fantasía, el trasfondo, el miniaturismo, el coleccionismo... Así hoy es fácil encontrar aficionados que no juegan, sino que se dedican exclusivamente a otros aspectos del hobby. Mi máximo respeto hacia dichos aficionados, pero en mi opinión están dejando pasar gran parte de la diversión. El aficionado integral debe jugar, lo cual para mí es la parte más importante y lo que me motiva a practicar el resto de actividades, pero también deberá pintar, coleccionar, crear relatos de trasfondo... Esta es la grandeza de WF, no es sólo una afición son multitud de aficiones, por lo que nunca dejará de sorprenderte.

En esta misma revista podrás encontrar artículos dedicados a otras ramas del hobby, pero en esta sección, que se inicia con este artículo, voy a centrarme en el juego, lo que para mí es el motivo de que me dedique a las restantes ramas de esta magnífica afición. Trataré de explicar lo que he aprendido en mis cerca de veinte años como jugador, y mis más de mil batallas, en lo que me habría encantado que alguien me dijera en mis inicios, cuando estaba totalmente perdido ante una lista de ejército.

Este artículo está dedicado a los jugadores noveles, los que se acercan por primera vez al juego, pero también es útil para los jugadores veteranos, los cuales verán confirmadas sus teorías o encontrarán nuevos puntos de vista. En él no se expondrán complejidades tácticas, estas quedarán reservadas para artículos sucesivos, simplemente trataré de explicar los principios básicos en los que en mi opinión se apoya el juego, y que son aplicables a todas las razas del mismo. Por la misma razón tampoco se explicarán las diversas tácticas, lo que reservaré para posteriores trabajos.



El Ejército

Comencemos por definir lo que es un ejército. Éste es un conjunto de tropas agrupadas en unidades, que cooperan unas con otras para la consecución de un objetivo táctico. En un ejército podemos distinguir un centro, un flanco izquierdo y un flanco derecho. Esta definición parece de Perogrullo, y lo es efectivamente, sin embargo es conveniente que la revisemos periódicamente en nuestras partidas. No hay nada más desolador que ver una gran unidad de caballería que arrasa por todo el campo de batalla para quedar aislada en el otro extremo de la mesa, sin ningún apoyo, y rodeada de enemigos. Ni un jugador que pone todo su cuidado en diseñar un flanco derecho perfecto descuidando completamente su flanco izquierdo por donde lo destroza el enemigo.

Para la confección de un ejército debemos atender a tres fases fundamentales:

- El Plan de Batalla.
- El Diseño propiamente dicho del ejército.
- El Movimiento.

Estudiemos cada una de ellas.

Plan de Batalla

Todo ejército debe comenzarse por un plan de batalla, los músicos de una orquesta no se ponen a tocar sin partitura, los albañiles de una obra no lo hacen sin un proyecto, nosotros no debemos diseñar un ejército sin un plan de batalla que nos sirva de guía. La confección de un ejército no consiste en la acumulación de unidades sin ton ni son, sino en la elaboración de un plan de batalla, y en la elección de las tropas necesarias para desarrollarlo, sin desperdiciar ni un solo punto, pues eso da ventajas al enemigo. Cuantas veces hemos visto costosísimas unidades que no entran en batalla, esto se produce porque el jugador ha diseñado su ejército atendiendo a lo buenas que son cada una de sus unidades, no en un plan de batalla que le indique lo que cada unidad debe hacer, adaptando éstas a la misión que cada una va a desempeñar, y sin, insisto, despilfarrar un solo punto de más.

Para la elaboración de un plan de batalla hay que atender a un concepto fundamental el PUNTO DE RUPTURA. Jugar a WF no consiste en mover ambos ejércitos en masa para que choquen frontalmente en el centro del campo de batalla. Esto solo consigue que siempre gane el ejército más fuerte o el más resistente, o en caso de igualdad de ambos factores el que tenga más suerte con los dados. No me quiero imaginar un ejército élfico chocando frontalmente contra un ejército enano u orco, estos ejércitos son mucho mejores en combate cuerpo a cuerpo, y probablemente el elfo perderá nueve de cada diez partidas, y luego se quejará de su mala suerte con los dados. El ejército elfo es extremadamente móvil, ¿por qué no rodear al enemigo y destruirlo cargando por su flanco o retaguardia a la vez que por su frente, y rehuir el combate frontal?. ¿Y como se consigue esto?. Pues rompiendo la línea enemiga en un punto a través del cual podrán pasar nuestras tropas móviles hacia la retaguardia enemiga de modo que el ejército enemigo se vea atrapado entre estas unidades móviles por su flanco y retaguardia y el resto de nuestro ejército situado en su frente. Trataré de explicarlo mejor.

El concepto de punto de ruptura se basa en que todos los ejércitos han de romper la línea enemiga en algún punto. Si todos. Incluso los hiperdefensivos y lentos enanos, deben romper el frente enemigo cuando sus tropas de proyectiles lo hayan debilitado. Y esto es así porque es casi imposible detener a un enemigo inteligente usando simplemente proyectiles y magia. Él se limitará a poner gran cantidad de unidades, de forma que no puedas concentrar el fuego en unas pocas, y cuando llegue hasta tu línea no tendrás nada con lo que atacarle o defenderte en combate cuerpo a cuerpo. El enano deberá tener tropas de combate cuerpo a cuerpo, listas para romper el frente enemigo en el momento en que éste esté suficientemente debilitado.

Pues bien en esta idea de punto de ruptura se basa todo el plan de batalla de tu ejército. Debemos seleccionar un punto por el que queramos romper el ejército enemigo, desde el que luego poder volvernos para envolver el resto de sus unidades. La elección de este punto dependerá de las posibilidades de la raza que estemos usando, así los enanos, en principio, lo tienen complicado para romper un flanco, dado que después de la ruptura su falta de movilidad les impedirá envolver el centro y el otro flanco enemigo. Es mucho mejor que el enano rompa el centro después de que este se halla debilitado convenientemente con proyectiles. El elfo no tiene unas maravillosas tropas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que difícilmente romperá el centro enemigo, su gran movilidad le permite mejor romper un flanco y desde este envolver al resto del enemigo. Por último hay ejércitos con tantísima movilidad y potencia de combate que se pueden permitir tener dos puntos de ruptura, como es el caso de Bretonia con la que se puede romper los dos flancos.

El punto de ruptura puede elegirse con independencia del ejército al que vayamos a enfrentarnos, o atendiendo a los puntos débiles de este. Así por ejemplo en el caso de los enanos su centro suele ser tremendamente fuerte, teniendo en sus flancos sus puntos más débiles. La falta de movilidad de este ejército hace que sea envuelto fácilmente. Sin embargo también puede ser una buena opción sorprender al enano asaltando su centro, sobre todo si es un jugador experimentado, pues habrá previsto nuestro movimiento de flanqueo y habrá reforzado sus flancos. Lo ideal es ir probando los distintos puntos de ruptura

de que sea susceptible tu raza contra todos los ejércitos. Así sacarás conclusiones de las ventajas e inconvenientes de cada uno.

Lo importante es que seas fiel al punto de ruptura que elijas. No trates de abarcar demasiado, no trates de tener varios puntos de ruptura ni de meter otras tropas muy caras en otros puntos, por donde no vas a romper, si no hay puntos para ello, y si como consecuencia de su inclusión debilitas las tropas que han de producir la ruptura. Esto no significa que el punto de ruptura sea inmutable. Si a la hora de desplegar ambos ejércitos te das cuenta de que es imposible romper por donde tenías previsto, el punto de ruptura podrá moverse donde más te convenga y desplegar en consecuencia. Incluso después de haber desplegado, siempre que puedas desplazar las tropas necesarias para la ruptura en otro punto si tienes movilidad suficiente. Así en mi última batalla el punto de ruptura se desplazó de mi flanco izquierdo al centro, pues la movilidad de mis tropas (jugaba con Bretonia) me permitió desplazarlas a ese punto más rápido que el enemigo.

Una vez visto el plan de batalla pasemos al diseño del ejército. El propio punto de ruptura ya nos habrá dado una idea de las unidades que debemos incluir. Lo primero que tenemos que diseñar es el grupo de unidades que se encargarán de la ruptura, a los que yo llamo grupo de ruptura. Estas unidades tendrán que ser potentes en el combate cuerpo a cuerpo, y lo que es más importante, deberán poder maniobrar por el campo de batalla hasta posicionarse de forma que puedan romper el frente enemigo. Y en este punto, el de posicionarse, es donde entra en juego otro de los principios fundamentales del WF: el de Unidad Fundamental y Unidad de Apoyo. Las unidades de tu ejército no deben luchar aisladas, deben cooperar unas con otras. Imagínate una magnífica unidad de Jinetes de Jabalí al mando de tu Kaudillo, donde te has gastado 500 puntos, que no puede colocarse a distancia de carga por tener enfrente, amenazándoles una pequeña unidad de cinco yelmos y un carro de guerra elfo, que al enemigo solo le ha costado poco más de 200p. Obviamente es casi un pecado.

¿Cómo se soluciona esto?. Pues incluyendo en tu ejército pequeñas unidades, llamadas de apoyo, que faciliten la vida y el posicionamiento de la unidad/es fundamental/es. Imagínate si en el caso anterior hubieras tenido

junto a la gran unidad de Jinetes de Jabalí otra pequeñita de tan solo 5 Jinetes más sin estandarte, que cuesta poco más de 100p., si esta unidad se adelanta a la fundamental y amenaza a los yelmos y al carro, estos estarán obligados a cargar, pues de lo contrario serán cargados por esta pequeña unidad, que sin embargo es potente en combate cuerpo a cuerpo y causará varias bajas al enemigo, si tu huyes con la unidad de apoyo cuando el enemigo cargue, dejarás las unidades enemigas al alcance de tu unidad fundamental la cual podrá destrozarlas rompiendo el frente enemigo. Además si perdemos la pequeña unidad solo habremos perdido 100 p., manteniendo intacta la unidad fundamental. Es más la inclusión de pequeñas unidades de apoyo junto a las unidades fundamentales hace que tu ejército presente un gran número de blancos a los proyectiles enemigos, los cuales no podrán concentrarse en destrozar unos pocos.

Por tanto el grupo de unidades que van a ocasionar la ruptura deberá estar compuesta por una, a lo sumo dos, unidades fundamentales y un gran número de unidades de apoyo, que solo servirán para hacer que las primeras sean aún más efectivas en combate. Siempre deberás incluir más unidades de apoyo que fundamentales, pues la fragilidad de las mismas hace que sean eliminadas con facilidad. Además este concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo te posibilita que puedas concentrar puntos en las unidades fundamentales dotándolas de personajes y estandartes que potencien su poder o las protejan de los proyectiles o la magia enemiga, mientras que en las unidades de apoyo te gastarás el menor número de puntos posible. Esto no debes llevarlo al extremo, no hay nada peor que el complejo del regimiento asesino, el cual concentra un montón enorme de puntos del ejército. Si así lo haces la batalla dependerá de la actuación que tenga este regimiento, haciéndose aleatoria. Por experiencia te puedo decir que no debes acumular más de cuatrocientos puntos en una sola unidad, y esto ya sería mucho y a 2000 p. Todo ello sin incluir el coste de personajes.

Lo más fácil de diseñar es la unidad fundamental. Lo más difícil, aunque no lo parezca, es diseñar las unidades de apoyo. Para ellos debemos tener claro qué va a necesitar la unidad fundamental. Así deberá llevar al menos una unidad relativamente barata y poderosa en combate cuerpo a cuerpo, que sirva de cebo a las unidades potentes del enemigo para atraerlas a

distancia de carga de tu unidad fundamental, o en su caso para proteger el flanco de esta unidad si no consigue desmoralizar al ejercito enemigo en el turno en que cargue; o incluso también para cargar por el flanco de la unidad enemiga una vez que esta cargue a nuestra fundamental si sabemos que esta va a aguantar la carga.

Veámoslo con unos esquemas.

(Figura 1) La unidad de yelmos carga contra la unidad de apoyo, se verá al alcance de la carga de la unidad fundamental. Y si no le carga serán cargados por la unidad de apoyo.

(Figura 2) Los orcos básicos protegen a los orcos negros de ser atacados por el flanco en el caso de que no consigan desmoralizar a los elfos.

(Figura 3) El carro orco carga a la unidad enemiga que ha cargado en el turno anterior contra nuestros orcos negros después de que estos hayan aguantado la carga.

Incluso podemos refinarlo aún más, podemos asegurarnos de que nuestra unidad fundamental (en este caso los orcos negros) aguanta la carga, mediante la inclusión de una pequeña unidad de apoyo delante de ellos que impide que la unidad enemiga cargue directamente sobre nuestra fundamental. A esta unidad se la llama pantalla. Veámoslo con detalle.

En este caso (Figura 4), los Yelmos Plateados no pueden atacar a los Orcos Negros porque en medio hay una pantalla de lobos Goblin, si el enemigo carga a la pantalla la destrozará, en cuyo caso podrá hacer dos cosas: perseguir o no perseguir.

Si persigue (figura 5) se trabará con la fundamental pero en carga sobrevenida que se resuelve en el siguiente turno, el nuestro, lo que nos da la opción de contracargar con una unidad de contracarga que habremos previsto y que tendremos cerca, en este caso un carro. Hay que tener mucho cuidado de que la unidad tras la pantalla no esté ya trabada en combate cuando recibe la carga sobrevenida, pues si no la unidad rival, tras destrozarse la pantalla, tendría un turno adicional de combate.

Si no persigue (figura 6) somos nosotros los que cargamos, tanto con la fundamental como con la unidad de contracarga.

Si el enemigo, conocedor de la trampa que le estamos tendiendo, no carga a la pantalla, entonces nosotros

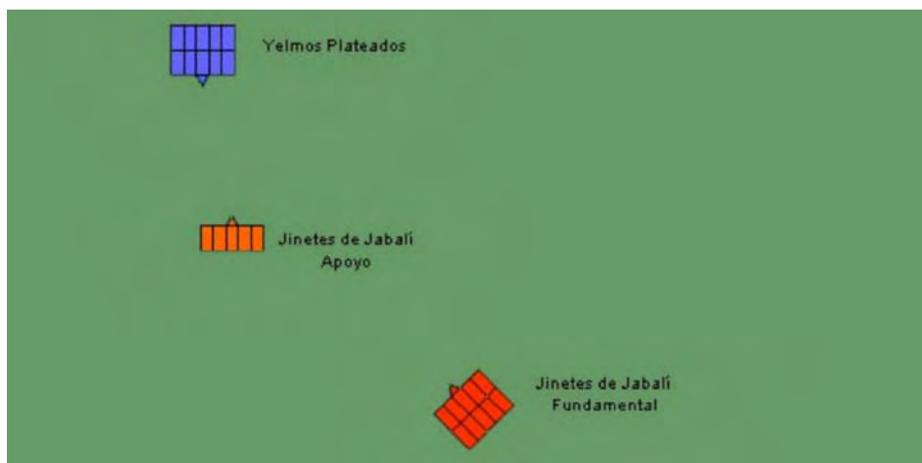


Fig. 1

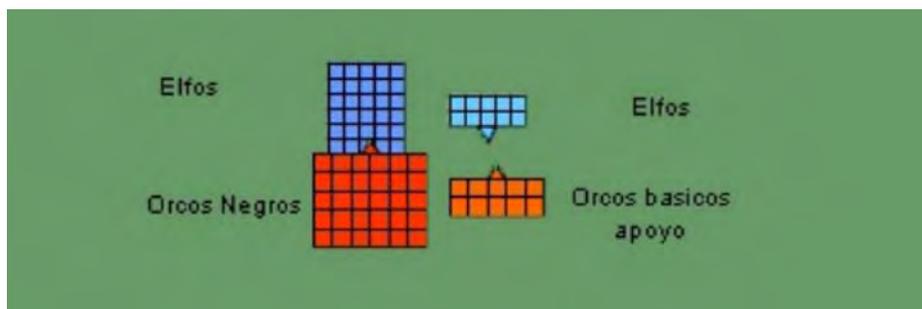


Fig. 2

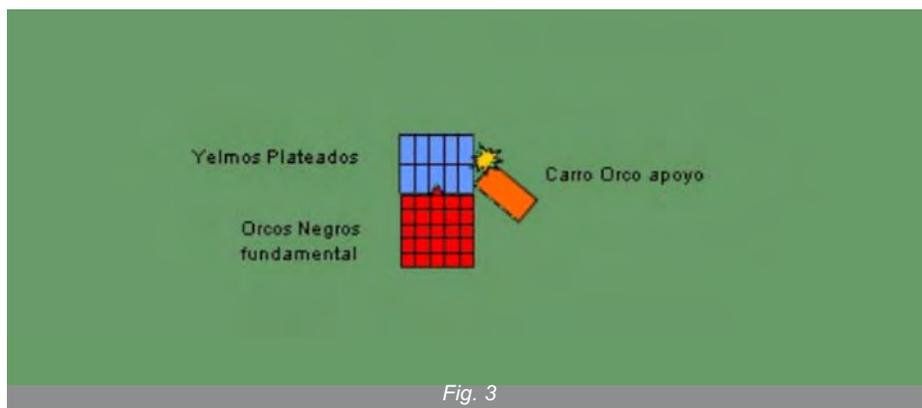


Fig. 3

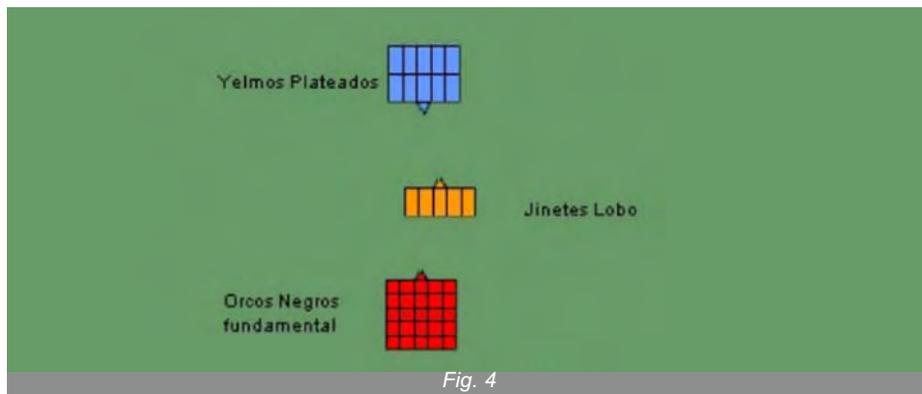


Fig. 4

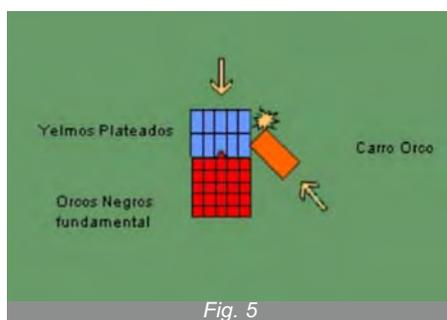


Fig. 5

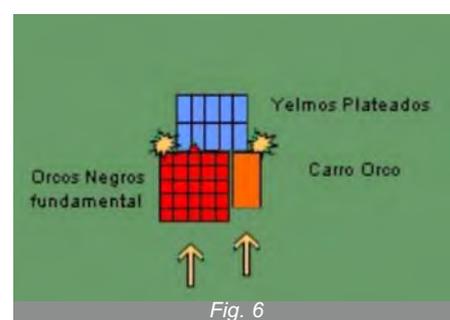


Fig. 6

deberemos haber colocado ésta de forma que al menos una miniatura de nuestra fundamental pueda ver al enemigo a pesar de la pantalla, si lo hemos hecho bien y el rival no carga, seremos nosotros los que carguemos a la vez con la fundamental y con la pantalla, pues ambas ven la unidad enemigo.

El uso de unidades de apoyo como pantallas es vital en este juego y ha de ser entendido desde el principio. Las pantallas facilitan totalmente el posicionamiento de nuestras fundamentales, como hemos visto, evitando que sean cargadas y dándoles opciones de cargar. Es más también podemos hacer que el enemigo quede encarado de forma que incluso no pueda ver a nuestra fundamental. Para eso se usa una pantalla encarada en oblicuo hacia el lado contrario de donde esté nuestra fundamental (Figura 7). Si el enemigo carga a la pantalla deberá encararse con ella, y por tanto en su siguiente turno no tendrá línea de visión sobre nuestra unidad.

Los Yelmos no pueden cargar a los Orcos Negros por tener los Jinetes Lobo delante, así que deben cargar a los Lobos encarándose con ella (Figura 8) y, por tanto, en el siguiente turno no tendrán línea de visión sobre los orcos negros. En el futuro veremos muchos usos de este tipo de pantallas.

También serán necesarias pequeñas unidades muy móviles que amenacen los flancos del punto de ruptura, y que puedan pasar a través de este para envolver el resto del ejército. Para eso es ideal la caballería ligera. Esto son solo ejemplos. Las unidades que han de formar el grupo de tropas del punto de ruptura dependerán de cual sea este y de cual sea la raza con la juguemos. Pero podemos sentar unas bases. Así si la ruptura se hace en el centro la unidad fundamental podrá ser de infantería o caballería, no así si lo hace en los flancos, porque la infantería no tendrá capacidad de movimiento suficiente para aprovechar la ruptura después de producirse esta, y no podrá envolver el resto del ejército enemigo. Para este tipo de ruptura es mucho mejor la caballería.

No seamos optimistas, asegurémonos de que el grupo de tropas encargadas de la ruptura lo consiguen en un turno, a lo sumo dos, si estas tropas son detenidas por el enemigo será éste el que las envuelva, perdiendo irremisiblemente la partida. Ello no significa que debamos incluir un regimiento poderosísimo que asegure la ruptura. Ello significa que a nuestras unidades fundamentales hay que apoyarlas con unidades de apoyo que carguen a la vez por el flanco o retaguardia, haciendo que en su conjunto el ataque sea irresistible. Debemos contar el número de filas, la potencia de unidad y el estandarte de la unidad que queremos masacrar en la ruptura. Este número nos dará una idea de los puntos de victoria necesarios para asegurarnos, razonablemente, su huida. Es triste ver como un gran monstruo carga frontalmente contra una unidad de infantería enemiga con cuatro filas y estandarte. La potencia de unidad del enemigo es cinco, 3 por filas, 1 por superioridad numérica y 1 por estandarte. Por tanto, como mínimo deberá hacer seis bajas para obligarla a chequear, y encima si sólo ganamos el combate por 1, es muy posible que pase el chequeo y tu gran monstruo sea destrozado en el siguiente turno por la carga de las tropas enemigas próximas. Es mucho mejor que este monstruo, que para mí siempre será una unidad de apoyo, cargue a la vez que tu unidad fundamental, si es posible por flanco o retaguardia, así a su potencia de combate se le sumarán las filas, estandarte y la propia potencia de esta unidad, con el efecto fácilmente previsible de destrozarse la unidad enemiga.

Con esto concluimos el estudio del grupo de tropas encargadas de la ruptura, en posteriores artículos describiremos, con todo detalle, ejemplos de grupos de ruptura adecuados para cada raza, pero de momento ve experimentando con el concepto para ir entendiéndolo, sobre todo el uso de pantallas, y no te preocupes si pierdes partidas, cada vez estarás más cerca de su perfecto diseño.

Visto el grupo de ruptura veamos el resto de la composición del ejército. Ya dijimos que un ejército está dividido en centro, flanco derecho y flanco izquierdo. Uno de ellos estará ocupado por el grupo de ruptura, el resto deberemos diseñarlo con igual cuidado. Las misiones del resto del ejército son dos: Retrasar la ruptura enemiga y aprovechar la ruptura propia para amenazar a la vez al enemigo con el

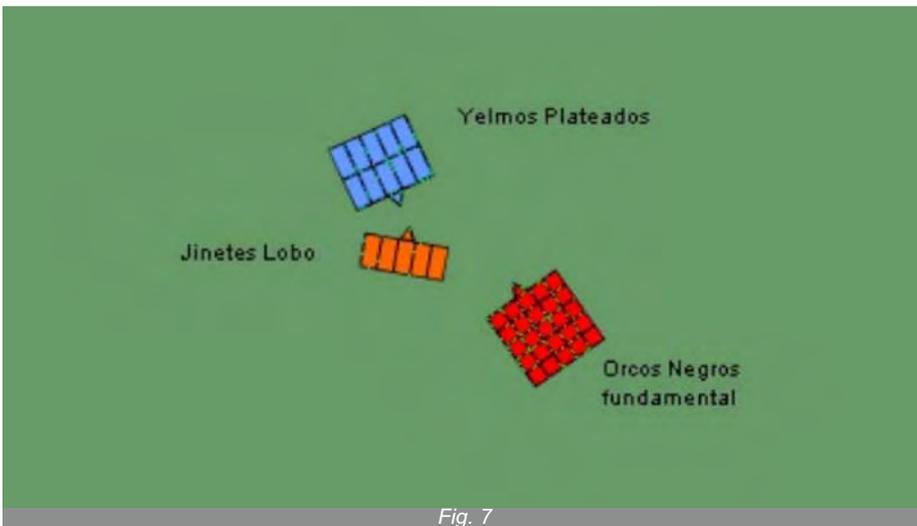


Fig. 7

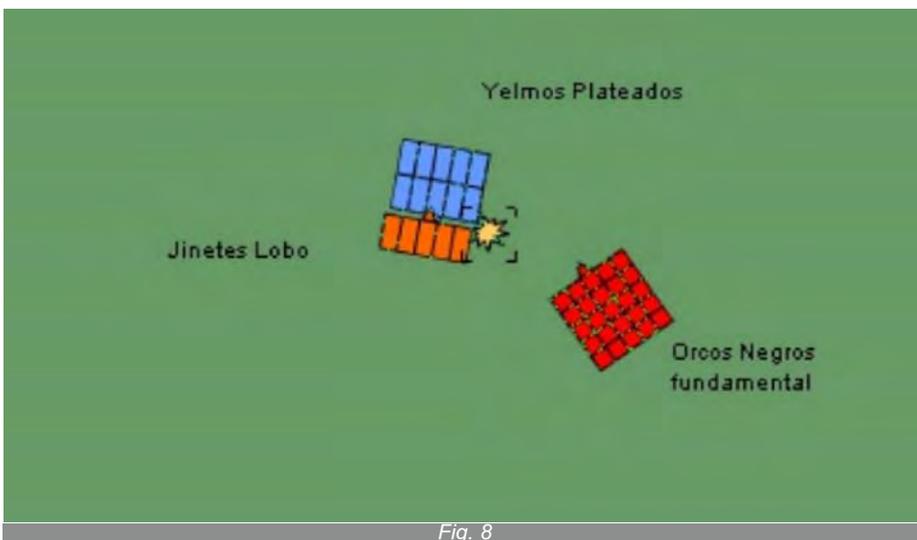


Fig. 8

grupo de ruptura por su retaguardia y flanco y con el resto del ejército por el frente.

Obviamente un adversario inteligente también habrá previsto romper tu ejército por algún punto, o destrozarlo de otra manera, es fundamental impedir, o al menos retrasar, la ruptura del enemigo para que la tuya se produzca primero, de modo que puedas envolver al enemigo antes de que este te envuelva. Para ello es necesario un buen diseño de las partes del ejército no ocupadas por el grupo de ruptura. Pero al igual que en este las unidades que elijas han de estar diseñadas adecuadamente para su misión, sin desperdiciar un solo punto. Aquí es igualmente esencial el concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo. Imagínate que has decidido romper por tu flanco izquierdo. En ese caso tu centro y flanco derecho deberán ser suficientemente fuertes para aguantar el asalto enemigo. Así en el centro podrás incluir una buena unidad defensiva, con muchas filas y estandarte apoyada, por ejemplo, con pequeñas unidades que le sirvan de pantalla o protejan sus flancos, como en el ejemplo que vimos anteriormente. En el flanco derecho podrás colocar tus unidades de proyectiles y tus máquinas de guerra, que apoyarán desde la distancia tanto al centro como, sobre todo en el caso de las máquinas de guerra, al flanco de ruptura. Estas tropas de proyectiles deberán estar apoyadas por pequeñas unidades buenas en combate cuerpo a cuerpo, piensa en una pequeña unidad de caballería pesada o un carro, o por unidades que retarden al enemigo en ese flanco, como pequeñas unidades de hostigadores que nieguen el movimiento de marcha de las tropas que avancen por ese flanco, o pantallas que desvíen al enemigo y le dejen sin visión sobre nuestras máquinas, como antes hemos visto. Insisto en que estos son solo ejemplos, las posibilidades son infinitas, deberás experimentar con tu raza hasta llegar a una buena composición del ejército.

Por último el resto del ejército, no encuadrado en el punto de ruptura, deberá estar preparado para aprovechar la ruptura propia, pudiendo avanzar, si fuere necesario, para atrapar al enemigo en una bolsa, con nuestro grupo de ruptura en su flanco y retaguardia, y el resto del ejército por su frente. Para ello no es necesario que estas unidades, que no ocasionan la ruptura, sean extremadamente poderosas, basta que tengan filas para sumarlas al poder de

combate de las unidades del grupo de ruptura que atacan desde la retaguardia.

Finalmente estudiaremos, brevemente, el movimiento de tu ejército. No nos extenderemos demasiado, en los informes de batalla que se publicarán encontrarás ejemplos del movimiento correcto para cada plan de batalla. Baste aquí adelantar las premisas fundamentales del movimiento.

La idea fundamental del movimiento es ocasionar la ruptura, y como ya dijimos, una vez ocasionada, pasar tropas del grupo de ruptura a la retaguardia enemiga, envolviendo el resto de su ejército, y acabar con él con un ataque conjunto entre el grupo de ruptura y el resto del ejército. Para ello deberemos mover correctamente y en su momento cada una de las piezas de nuestro ejército.

Lo esencial es que seas fiel a tu plan de batalla, debes tratar de romper el ejército enemigo por el punto para el que diseñaste tu ejército. Esto, como ya dije, no es inmutable, en caso de que no puedas hacerlo, podrás modificar la situación del punto de ruptura rediseñando el ejército o variando su movimiento, siempre, en este último caso, que tu grupo de ruptura pueda moverse hasta el nuevo punto. Si no tienes movilidad suficiente para lograrlo es mejor que intentes romper por donde tenías previsto.

La segunda idea esencial es que las unidades de apoyo cooperen efectivamente con las unidades fundamentales, ni aquellas ni estas deben hacer la guerra por su cuenta. Las unidades de apoyo no deben abandonar a la principal por muchos cebos que te ponga el enemigo, deben ceñirse a la misión que tienen encomendada y para la que están diseñadas. Si así no lo haces la unidad fundamental se verá sola e imposibilitada de cumplir su misión. La unidad fundamental tampoco debe lanzarse a una carga alocada, sino esperar a que las unidades de apoyo se hallan posicionado, por ejemplo en el flanco o retaguardia enemigas, para facilitar su trabajo. Esto es aplicable tanto al grupo de ruptura como a las restantes partes de tu ejército.

Por lo demás el movimiento de tu ejército solo tiene un secreto. Jugar habitualmente. Ni el mejor jugador del mundo puede ganar con un ejército mal diseñado, ni el peor jugador ganará con una maravilla de ejército que no sabe mover. Una vez construido el diseño del ejército hay que jugar repetidas veces

con él, modificándolo según los resultados obtenidos, los cuales deberás apuntar si no juegas otra partida inmediatamente, reforzando aquellos puntos débiles que hayas encontrado en tu diseño. Es ideal llevar un diario de tus batallas. En él podrás ver tu evolución y como funcionaban tus ejércitos originales, y pasado un tiempo te reirás muchísimo de las barbaridades que hacías al principio.

No te preocupes de perder, aunque sea continuamente, lo que ha de preocuparte es que no saques conclusiones con cada derrota, es muy fácil atribuirlo a la mala suerte. Pero si te paras a examinar cada batalla después de concluida, cosa que te recomiendo hagas una vez pasada la emoción del combate, paso por paso, viendo las posibilidades que tenías de romper cuando no lo conseguiste, o porque el enemigo destrozó tu flanco débil, verás que en la mayoría de las ocasiones la suerte no influye casi nada. Si por el contrario ganas te recomiendo que cambies tu ejército cuando obtengas cinco victorias consecutivas, tu ejército ya es perfecto, y tu movimiento también, por lo menos para el nivel de los rivales a que te enfrentas. ¿Tiene algún sentido seguir insistiendo?. Si lo que quieres es aprender a jugar y no simplemente ganar, experimenta, varía el punto de ruptura y mira que pasa, adopta una táctica defensiva cuando antes tenías una ofensiva, aquí te ofreceremos ejemplos de cada cosa. Si no lo haces así, ganarás siempre a tu grupo de jugadores, pero te estancarás en tu aprendizaje, y cuando te enfrentes a un extraño que sepa jugar verás que no eres tan bueno.

En fin nada más de momento. Comienza a jugar con estos conceptos para que vayas asimilándolos, no te preocupes sino te salen, lo que quiero es que te queden claros, luego publicaré artículos dedicados a cada plan de batalla y a cada raza del WF de entre las que juego, y ya verás como la cosa va cogiendo sentido.

En esta reedición del artículo quiero mostrar mi agradecimiento a mis lectores y la página web Marcus Beli cuya herramienta gráfica de despliegue he utilizado en los esquemas.

Que los dados te sean propicios.

Daradriell

Demonios del Caos

Por Namarie

Primer ejército nuevo de Séptima Edición: los Demonios del Caos.

En sus orígenes, el Caos era un "alineamiento", como en D&D. Con la Tercera Edición, aparecieron los Reinos del Caos (dos estupendos libros, hoy piezas de coleccionista) donde se mostraban las múltiples influencias del Caos en todos los seres y se presentaban los demonios. En Cuarta y Quinta el Caos seguía siendo una amalgama de mortales, bestias y demonios.

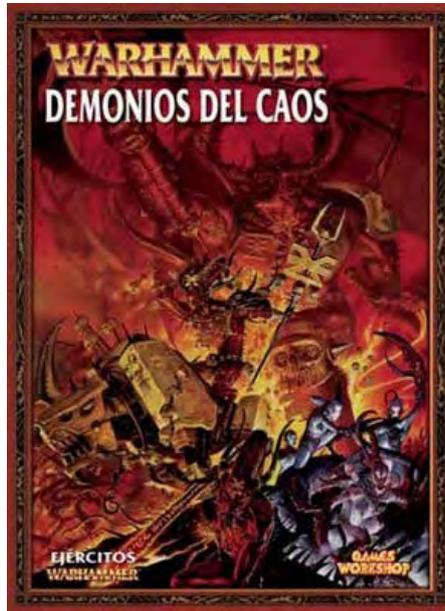
No fue hasta Sexta Edición que vimos por primera vez (en aquel "Hordas Invasoras") una lista de ejército de Legión Demoníaca. Con la llegada de "Hordas del Caos" (en verano de 2.002) se volvía a "fusionar" al Caos (primero fueron Mortales y Demonios) y, aunque seguía siendo viable un ejército puramente demoníaco, apenas se vieron. La Tormenta del Caos (dos años después) nos trajo una lista mucho más competitiva, donde la "inestabilidad" (que hacía que una unidad entera se pudiera volatilizar al fallar un chequeo) se hacía bastante más fiable.

Sin embargo, ha sido ahora cuando podemos disfrutar de un ejército demoníaco realmente útil.

Trasfondo

Nunca había estado el trasfondo de Demonios separado de aquello a lo que "afectaba" el Caos (sean mortales, bestias o marines espaciales). Quizá la mayor parte de trasfondo del Caos la encontremos en los libros de Warhammer 40.000, donde se explica que el Caos es (en cierta forma) donde la psique de los seres cobra forma.

En este libro se explica (de forma bastante detallada) de dónde salen los Demonios, aunque al leerlo no dejas de notar que se ha intentado "humanizar" a los Demonios (digo yo que si son incorpóreos y espíritus atemporales no tiene sentido hablar de cosas como "palacios", "fortalezas" o "ciudades"). Quizá al ser un libro nuevo (y al no poder tirar mucho de "material antiguo") este libro tenga menos trasfondo que los que llevamos de 7ª edición, quizá es que al no tener "geografía" ni "reyes antiguos" se han ahorrado bastante espacio. Sin embargo, hay que hacer notar que cuando lees el trasfondo que hay en el códex de Warhammer 40.000, ves que ambos libros se complementan.



Las miniaturas

Antes de pasar a analizarlas una a una, diremos que muchas de las miniaturas "nuevas" en realidad han sido (en estética) un paso hacia atrás, y que nos seguimos preguntando por qué todos los demonios tienen la lengua fuera y por qué han quitado las diablillas (a pie y montadas) de Juan Díaz...

- No ha cambiado ninguno de los cuatro Grandes Demonios, ni ha salido un personaje (genérico) demonio. En mi opinión, el mejor demonio que ha sacado GW en su historia es Be'lakor...
- Los nuevos desangradores de plástico son menos "cachas" que los anteriores. Sí, son más "demoníacos", menos parecidos a cabras y más a lagartos... Hay un personaje llamado Despojacráneos que es como coger un desangrador, llenarlo de detalles (en especial calaveras) y hacerle todo más grande (la espada, los cuernos, la lengua...).
- Los Mastines de Khorne son de las pocas miniaturas nuevas que hay que destacar. Recuerdan los Mastines de los '90 pero ganan mucho dinamismo. Aparece un Mastín "cerbero" (el can de tres cabezas de la mitología griega que guardaba el infierno) cuya miniatura está bastante bien conseguida.
- Los demonios de Nurgle han recibido algunos pequeños cambios

(grupo de mando, por ejemplo) pero siguen recordando más a zombies que a demonios.

- Epidemius es una miniatura brutal (y un guiño a los que tenían un palanquín de Nurgle).
- La gran decepción llega con Slaanesh. Las nuevas diablillas de plástico son bastante feuchas (por no hablar de los pelos) y vuelven a tener pinzas como los cangrejos. Nada que ver con las preciosas miniaturas de Juan Díaz. Uno ve eso y más que "asco", produce "lujuria"... Sin embargo, hay que destacar la increíble miniatura de La Mascara (no, nada que ver con Jim Carrey).
- En cuanto a los Diablos de Slaanesh, los antiguos transmitían una sensación de viscosidad y rapidez que los nuevos por desgracia no. Vuelven a ser un cruce de caballo, escorpión, cangrejo y caballito de mar. Obviamente, feos.
- El Juggernaut de Khorne ha ganado en tamaño y en calidad, siendo una de las miniaturas más destacables de esta remesa.

Aunque lo más destacable (negativamente) es que haya algunas unidades que no tienen miniatura. No sólo personajes especiales (ya saldrán, esperemos) sino por ejemplo los carros para los Heraldos (y eso que eran unidades hace cuatro años).

El ejército

Aunque sea un ejército nuevo, puede compararse con el de Hordas del Caos o el de la Tormenta...

Reglas Generales

Los Demonios se establecen como un ejército con relativamente poca movilidad (al ser inmunes a psicología no pueden huir) pero más "estables" que los Condes Vampiro (aquí el demonio que menos, tiene L7... salvo las Furias) y con una tirada de salvación especial de 5+ (que ya NO es anulada por ataques mágicos). Aunque todas las unidades de infantería tengan perfil distinto, todas se comportan de la misma forma (buen ataque, aguantan) con lo que la decisión de incluir unas u otras a veces se hace por estética.

Mucha gente empieza a verlos como "unos Condes Vampiro con toda la infantería buena"... El tiempo dirá.

Personajes

Es destacable la asombrosa cantidad de personajes “especiales” que hay en el ejército (nada menos que 9, unido a que hay cuatro “grandes demonios” con su nombre y apellido...), así como ver que algunos de ellos no consumen opciones de personaje sino de campeón de unidad (cosa que se rumorea que ocurrirá en todos los libros a partir de ahora). ¿Vuelve el Herohammer?

Grandes Demonios

Los cuatro Grandes Demonios del Caos (Devorador de Almas de Khorne, el Señor de la Transformación de Tzeentch, la Gran Inmundicia de Nurgle y el Guardián de los Secretos de Slaanesh) siguen estando aquí, siguen costando mucho (450 puntos cada uno) y siguen con perfiles “bajitos” (bueno, los han rebajado un poco, aunque siguen siendo los personajes más burros de todo Warhammer). Si empiezan a tener Regalos (no son indispensables pero son muy tentadores) su coste se dispara, por lo que no se recomiendan en batallas de menos de 3.000 puntos.

Además, hay tres “grandes demonios especiales”: el de Khorne, el de Tzeentch y el de Nurgle. Se aplica el mismo comentario (no recomendado para partidas pequeñas), aunque Kairos es especialmente tentador por su coste en un ejército con mucha magia (ya se han visto en torneos algunos ejércitos ligeramente “duros” de Tzeentch con una burrada de dados de magia).

El único Comandante Demonio “normal” es el Príncipe Demonio, muy parecido al de Hordas pero que sólo tiene sentido ponerlo como “monstruo de apoyo” si ponemos a otro Demonio como general.

Héroes

Desaparecen los “demonios héroe” genérico; hay uno por cada Dios (con un perfil muy parecido a los héroes de otras razas “fuertes”) más un demonio “especial” por cada Dios, versiones bastante mejoradas y que seguro que se verán en muchos ejércitos (el incremento en costes aquí sí que vale la pena). A destacar los Carros, monturas de Heraldos (salvo Despojacráneos, ningún personaje especial puede ir en carro) que los transforman en ideales “unidades de apoyo”. Los personajes Demonios no aportan mucho al liderazgo (L8 vs L7 de tropa) así que pueden usarse perfectamente como independientes.

Unidades Básicas

Desangradores

Importante reducción de coste (de 16 a 12 puntos), ganan el golpe letal y pierden la furia asesina y un punto de Liderazgo. Con un ataque F5, R3 y especial de 5+ no se establecen como la opción preferente para hacer un “núcleo duro” de infantería.

Horros

Una de las mejores unidades básicas. Su perfil es muy bajo ofensivamente, malo defensivamente (R3 TSE5+) y su coste no es bajo (12), pero el hecho de que puedan lanzar hechizos (la unidad) los hace opción indispensable (ya que por lo general también lanzaremos hechizos con los personajes), lo más parecido a una unidad de proyectiles. Tómallo como un mago de muuuuchas heridas... y que cuenta como básica ^_^ tentador, ¿no?

Portadores de Plaga

Más interesantes que los Desangradores como tropa de ataque (su R4, F4 y ataques envenenados los hacen interesantes) pero peores que las Diablillas... Aún así, si quieres hacer una base de infantería, son una buena opción.

Diablillas de Slaanesh

A priori los dos ataques HA5 con poder de penetración los hace interesantes, pero en el fondo son parecidas a lanceros élficos. Sin embargo, tienen algo a su favor: su distancia de carga es de 30cm, por lo que en pequeñas unidades pueden dar bastantes quebraderos a los hostigadores enemigos que intenten acercarse.

Furias

Aparte de no contar como unidad básica “obligatoria”, estamos delante de la peor unidad voladora del juego. Su perfil es más bajo que el de las Arpias (1A HA3 F4), pero el bajo liderazgo hace que no aguanten ni un turno. Aún así, es imprescindible tener un par en un ejército para cargar a las tropas que huyen (y ganar puntos).

Unidades Especiales

Mastines de Khorne

Como caballería es una unidad descompensadamente cara. Cuesta 35 puntos, causa miedo, es inmune a psicología y tiene tirada de salvación

especial, pero dispone tan sólo de dos ataques F5 (como cualquier caballería básica a la carga) y aguantan menos frente a ejércitos de proyectiles. La parte “positiva” es que una de las unidades de Mastines del ejército puede incluir a Karanak (antipersonajes), con lo que si te enfrentas a alguien que lleve grandes nenos (especialmente montados en grandes bichos) te va a dar una alegría.

Aulladores de Tzeentch

Más baratos, ya no son 0-1 y ahora el ataque rasante es de F5, aunque tienen un perfil bastante peor. Sin duda, vale la pena tener al menos una unidad, sobre todo si te enfrentas a caballería (lo habitual).

Nurgletes

La función de los Nurgletes (que eran el típico enjambre-frena-todo-hasta-que-me-desintegre en 6ª) ha cambiado radicalmente gracias a una única regla: son Exploradores. Si usas una táctica defensiva en tu ejército (debilitando a distancia con Horros), los Nurgletes frenarán a tus enemigos. Si te enfrentas a alguien con proyectiles, los Nurgletes (con 3A por peana) pueden acabar con una unidad enemiga en carga (eso si no huye automáticamente por el miedo). Sólo en el caso de que te enfrentes a un ejército “de guerrilla” (léase Elfos Silvanos, cabritas o la horda eslizona) su uso es desrecomendado.

Rastrealmas

Antes conocidas como “diablillas en corcel”. Su alta distancia de carga (50cm), sus 2 ataques, su coste (24) y su movilidad (caballería rápida) hacen a priori que sea una unidad interesante, pero no debes pensar en ellas como unidad de ruptura sino como unidad de apoyo o de “caza” (hostigadores, unidades huyendo, etc.).

Unidades Singulares

Aplastadores de Khorne

He aquí la “unidad de ruptura” clásica. Distancia de carga de 36cm, con cuatro ataques con golpe letal por miniatura (2F6 + 2F5), armadura 4+ y especial 5+, y con más movilidad que muchas “caballerías fuertes” (no tiene furia asesina y mediante estandartes mágicos se puede aumentar su movilidad). Eso sí, el gran inconveniente es que una unidad de 5 se nos sitúa en 400 puntos (con GM), con lo que más vale que los apantallemos bien o no durarán ni un turno frente a ejércitos de disparo...

Incineradores de Tzeentch

La tropa “de disparo” del ejército de Demonios del Caos son los Incineradores. Disparos de corto alcance (45cm) de relativamente poca fuerza, la mejor manera de compararlos es viéndolos como Salamandras (Hombres Lagarto): una unidad de seis son un promedio de 21 impactos flamígeros F4, de corto alcance, por unos 200 puntos, y con cierta resistencia en combate cuerpo a cuerpo (cada nene tiene dos ataques F5, con R4 y salvación especial). Como en el caso de las Salamandras, se trata de una tropa altamente recomendable y que debería estar en todo ejército demoníaco.

Bestia de Nurgle

La Bestia de Nurgle es una especi de engendro del Caos, aunque nueva hijo (15cm). Su uso es el de cualquier “enjambre resistente”: promedio de 4’5 ataques HA3 F4 envenenados. Aunque puede aguantar algo más una carga (no tiene flancos ni retaguardia, y tiene regeneración y R5) los 100 puntos que cuesta son algo excesivos, máxime si se tiene en cuenta que hay otras alternativas de unidad Singular mucho más atractivas y que para la función de “freno” podemos usar perfectamente cualquier tropa básica de infantería.

Diablo de Slaanesh

Unidad de apoyo a carga por excelencia (25cm, 4 ataques, “frena” unidades enemigas) que estaría muy bien si fuera 2x1, pero al ocupar una valiosa opción de unidad Singular (compartida con la unidad de ruptura por excelencia y con una buena “máquina de proyectiles”) hace que sea una opción válida únicamente si hacemos un ejército basado en la “caballería” (peligroso, salvo contra algunos ejércitos).

La Magia

Básicamente tenemos dos maneras de tener magia: bien con personajes, bien con Horrores de Tzeentch.

Algunos “duros” han empezado a exprimir la lista y hacer ejércitos con más de 15 dados de magia (gracias a cuatro personajes magos más algunas unidades de Horrores) y crear un ejército “defensivo” que hace temblar a enanos e imperiales. La verdad es que es de los pocos ejércitos competitivos que se pueden hacer con este libro.

“Duricias” aparte, el ejército de Demonios está diseñado para tener supremacía absoluta en la fase de magia. Tener un par de unidades de Horrores (de 30 va genial) nos garantiza tener cuatro dados de dispersión y seis de energía ADICIONALES (aparte de que las dos unidades pueden lanzar un proyectil o dos cada una usando esos dados). Sumándole magia en tres (o cuatro) personajes, tenemos un ejército que desnuda por completo a Asurs, Khemris o Vampiros.

El saber de Tzeentch se basa en proyectiles. De los seis hechizos, cuatro son ofensivos (hacen daño), uno lanza hechizos de un hechicero enemigo y la Bendición aumenta (más) nuestra reserva de dados. Este Saber es útil contra cualquier ejército.

Sin embargo, el saber de Nurgle es ideal contra ejércitos de baja Resistencia (elfooooo), ya que cuatro de sus hechizos realizan chequeos de R. O sea, si juegas contra Enanos, Ogros o Lagartos (basados en saurios) olvídate. Los otros dos hechizos son uno que puede ir bien en ejércitos defensivos (chequeo de F; si se falla la unidad no puede mover) y otro bastante inútil salvo si tienes un Gran Demonio y te enfrentas contra ejércitos de “carga” (caos, vampiros).

El saber de Slaanesh es, a priori, el más útil. Cuenta con tres hechizos “ofensivos”, uno que puede resultar devastador en las cargas (aunque totalmente inútil contra inmunes a psicología), otro que provoca estupidez en tropas enemigas (genial contra verdes) y otro que hace atacar primero a nuestras tropas. Sin duda, un saber polivalente y que (en un mago de nivel 4) puede ayudar bastante en la partida.

Regalos Demoníacos

Es curioso ver que aquí los objetos se han limitado a ciertos personajes (es decir, no puede combinarse cualquier objeto con cualquier personaje), lo que da a pensar que a priori los diseñadores del libro de ejército han pensado bien las distintas combinaciones.

Entre los objetos, tenemos los habituales (los que modifican el perfil). Como siempre, antes de “equipar” a un Demonio hay que pensar cuál será su función. Si va a ser un mago, darle la Espada Ignea es a priori tirar puntos...

Si queremos un Demonio “de combate” (nota: recomendable que el General NO sea el típico tocharro que vuela y debe ir suelto, mejor en una unidad y/o escondido) tenemos

opciones tan interesantes como la Demencia Oscura (pasa a tener 2d6+2 ataques), la Armadura Obsidiana (armadura 3+ y anula propiedades mágicas de las armas enemigas, ideal en desafíos) o Rapidez Antinatural.

Para un demonio “mágico”, hay regalos como Magister o Vórtice de Poder.

En Resumen

Este “nuevo” ejército es mucho menos duro de lo que parece. Sí, se pueden hacer verdaderas fumadas como un ejército megamágico de Tzeentch, pero en general está bastante bien equilibrado; las tropas básicas son mejores que otras básicas, pero las tropas “expertas” no son tan buenas; no hay apenas flexibilidad táctica (es muy difícil hacer un ejército que no sea de infantería a pocos puntos, y que sean inmunes a psicología no es del todo bueno ya que no pueden huir como reacción a una carga), y las tropas, aunque sean “especializadas”, son bastante parecidas entre sí.

Los personajes (con este nuevo enfoque en que hasta algunas unidades pueden tener un personaje “campeón”) deben, más que nunca, compenetrarse con el ejército. Aunque la idea de un Devorador de Almas cargando él solito pueda ser muy tentadora, los personajes como mejor funcionan es maximizando sus posibilidades: viendo cómo pueden ayudar a ciertas unidades, o con magia, o actuando como “polloman” (un héroe demonio alado se puede tomar perfectamente como una unidad...).

Sin querer entrar en la polémica de si ha sido acertado o no, este nuevo Caos “separado” parece que pasa del “demasiado” al “me quedo corto” en cuanto a variedad (y, por lo tanto, en cuanto a diversión). Cierto es que el aberrante abanico de posibilidades que había antes era desequilibrado frente al resto de ejércitos, pero ahora da la sensación de estar con un ejército “cojo”, la misma sensación que cuando salió el libro de Reinos Ogros.

Como siempre que sale un libro nuevo, habrá que esperar a ver las posibilidades tácticas que ofrece...

Escaramuza: Destruir la piedra de la manada

Diablos cornudos de los oscuros bosques que rodean a una población de Imperio han estado asaltando a su gente en numerosas ocasiones. Tras muchos meses de tensión y seguir en aumento el número de personas que han perdido a alguien, el anciano del pueblo envió un mensajero al Templo de Sigmar en Altdorf, pidiendo ayuda.

Semanas más tarde, en las primeras horas de la mañana un trote de caballos fue escuchado fuera del consistorio. Gritando hacia la ventana, un Sacerdote Guerrero anunció rugiendo su llegada y anunciando que él y sus tropas no regresaran hasta que las abominaciones del Caos hayan sido limpiadas del bosque y que sus impíos trabajos derribados.

Terreno de Batalla

Usar un espacio de 60 x 60 cm es ideal. Situar en el centro exacto del área la Piedra de Reunión. Todos los bordes del tablero están bordeados por colinas inaccesibles y grandes peñascos excepto un área de 30 cm situada en el borde Sur. Los jugadores pueden poner árboles, sotobosque y maleza en torno a los cuatro bordes del tablero. En el borde Norte debería haber una caverna en el medio de un peñasco, conforme se muestra en el mapa.

Miniaturas

Defensores (Hombres Bestia)

- 1 Beligor con armadura pesada y arma de mano; y con arma a dos manos, arma de mano adicional o escudo.
- 1 Minotauro con dos armas de mano.
- 5 Bestigor.
- 8 Gor con arma de mano y escudo.

Atacantes (Imperio)

- 1 Sacerdote Guerrero a pie con armadura pesada y arma a dos manos; y con arma a dos manos, arma de mano adicional o escudo.
- 1 Caballero Imperial del Círculo Interior (puede ser Lobo Blanco).
- 10 Luchadores de las Compañías Libres
- 8 Ballesteros
- 8 Alabarderos

Objetivos

El jugador Imperial debe destruir la Piedra de Reunión de los Hombres Bestia (ver reglas especiales). Una vez que la Piedra de Reunión es destruida, el Sacerdote Guerrero y cualquiera de los soldados supervivientes deberán regresar por el mismo borde del tablero por el que entraron.



Los Hombres Bestia tienen un objetivo mucho más simple: matar al Sacerdote Guerrero y a todos sus hombres antes de que ellos destruyan el ídolo objeto de su impía devoción. Si la Piedra de Reunión es destruida y todas las fuerzas del Imperio aniquiladas antes de que consigan salir del área de juego, el resultado del juego es empate.

Despliegue

El jugador del Imperio sitúa a su grupo de incorruptibles guerreros a lo largo del borde sur del tablero, a la entrada del claro de la Piedra de Reunión. El jugador que lleva a los Hombres Bestia, situará todas sus figuras, excepto el Minotauro a 5 cm a lo largo del borde norte del área de juego.

Quién va primero

El jugador del Imperio asalta y por lo tanto comienza primero.

Reglas especiales

- **Destruir la Piedra.** Para destruir este poderoso y antiguo artefacto de maldad, el Sacerdote Guerrero debe entrar en combate cuerpo a cuerpo con la Piedra de Reunión cargando durante la fase de movimiento. El Sacerdote Guerrero empuña un martillo sagrado imbuido del poder sagrado de Sigmar. Esta arma mágica puede reducir un impío altar como la Piedra de Reunión en un montón de escombros en unos pocos golpes. En el primer turno que el Sacerdote Guerrero entre en combate con la Piedra de Reunión, no podrá descargar ningún golpe ya que deberá imbuir en el martillo el poder santo de Sigmar. En el siguiente turno, el Sacerdote Guerrero puede comenzar su tarea

sagrada ya que el poder de los dioses oscuros se marchita ante su cólera incorruptible. El Sacerdote Guerrero golpeará automáticamente la piedra sin requerir lanzamiento de dados. Solo puede realizar un ataque por turno y si consigue un 6 de un D6, la Piedra de Reunión es destruida. Durante cada uno de los sucesivos turnos que el Sacerdote Guerrero ataque a la Piedra de Reunión, se irá haciendo más fácil de aniquilar, ya que el poder del Caos va desapareciendo del peñasco. En el segundo ataque, la Piedra de Reunión, será destruida con un +5. En el tercero con +4 y así sucesivamente. Si el Sacerdote Guerrero es atacado mientras trata de destruir la Piedra de Reunión, deberá elegir entre defenderse a sí mismo o destruir la imagen diabólica que representa la piedra. Si decide defenderse, podrá usar todos sus complementos ofensivos y habilidades en la destrucción de los siervos diabólicos que tratan de interrumpir su sagrada misión. El deberá decidir entre retomar la destrucción de la piedra en el siguiente turno o continuar defendiéndose, alternando estas actividades de acuerdo a sus deseos. No puede defenderse a sí mismo e intentar atacar la piedra e el mismo turno..

- **Despertando al Minotauro.** Tras el primer turno, hay grandes posibilidades de que los gritos y el ruido del combate despierten al insaciable y sangriento aliado de los Hombres Bestia que habita en la caverna. El Minotauro entrará en la refriega con un potente mugido desde la boca de la caverna sacando un 6 de un D6 al comienzo del segundo turno. Podrá comenzar cargando desde la boca de la caverna con un +5 en el tercer turno, con +4 en el cuarto y así



sucesivamente. El Minotauro cargará contra la miniatura del Imperio más cercana a la boca de la caverna cuando aparezca..

Otros ejércitos

Este escenario puede ser jugado con una gran variedad de ejércitos sustituyendo a los atacantes por Elfos del Bosque, Bretonianos o Altos Elfos y a los defensores por Guerreros del Caos, Elfos Oscuros, o Demonios. Lo único que hará falta es cambiar la terminología de los héroes y ejércitos implicados. Otras ideas para escenarios similares son:

- Sombras de los Elfos Oscuros destruyendo un Estanque de

Crecimiento con un guardián Króxigor.

- Montaraces Enanos, Mineros o Rompehierros atacando un puesto de abastecimiento Skaven.
- Jinetes de jabalí y guerreros Orcos atacando a una maquina de los Enanos del Caos en el medio de un fuerte.

Para organizar tus propias fuerzas, simplemente usa 200 puntos para los atacantes y 150 puntos para los defensores. Intenta no pensar en usar máquinas de guerra, unidades especiales llenas de reglas específicas y personajes de alto nivel. Recuerda que simplemente es el ataque de una pequeña fuerza asaltante frente a un variopinto grupo de defensores.

Parte de una batalla mayor

Este escenario puede ser usado como precursor de una batalla a gran escala. Si los Hombre Bestia, consiguen defender con éxito su Piedra de Reunión del ataque de los Imperiales, podrán usar un estandarte mágico de 50 punto máximo en uno de sus regimientos para que sirva como ejemplo a los Sacerdotes Guerreros que se atrevan a atacarlos. Si el Imperio sale victorioso en su misión, todos los regimientos de Bestigor y de Minotauros del ejército de los Hombres Bestia costarán un 25% más en la siguiente batalla al haberse roto su moral por la pérdida de su símbolo sagrado.

Escaramuza: Ocupar la Colina

En la guerra, el control de superficies elevadas da bastantes ventajas. Las colinas son un sitio excelente para situar máquinas de guerra y tropas de proyectiles, permitiendo además disparar por encima de tus propias tropas. Desde esos puntos elevados, los comandantes tienen una vista superior del campo de batalla, pudiendo examinar todas las tropas y dar órdenes. Además, es un área ideal para defender y un lugar perfecto para hacer una fortificación. No sólo es un sitio que debes ocupar, es además lo que debes evitar que tu enemigo ocupe...

Terreno de Batalla

El campo de batalla puede ser de 90x90cm. En el centro del tablero debe haber una superficie elevada (como una colina). Se puede hacer que la colina tenga algún acantilado (se considera terreno impasable), Encima de la colina, iría bien poner un par de árboles y algún muro bajo, tal y como se muestra en la imagen.

Miniaturas

Cada jugador

- 150 puntos de infantería o caballería
- Hasta un Campeón y/o un Héroe (deben descontarse sus puntos de los 150 destinados a tropa).



Quién va primero

Ambos jugadores tiran 1d6; el que saque más, va primero.

Reglas especiales

- **Terreno muy difícil.** La subida a la colina se considera terreno muy difícil (el acantilado, si hay, es impasable) ya que está lleno de cascotes y es una subida empinada. Las miniaturas de caballería no pueden subir a la colina, pero pueden desmontar.
- **Desmontar.** Las miniaturas montadas a caballo pueden desmontar en su fase de movimiento. Esto no supone ningún movimiento extra, pero la miniatura no podrá correr ni marchar este turno. Las armas que tienen bonificación para miniaturas montadas (p.e. lanza de caballería) lo pierden (pasan a llevar arma de mano). Si hay un empate y deben contarse los puntos de las miniaturas desmontadas, éstas costarán la mitad de lo que costaban montadas.

Parte de una batalla mayor

Es sencillo usar este escenario como precursor a una gran batalla de Warhammer. El bando vencedor tiene una colina adicional en su área de despliegue; el perdedor no puede tener ninguna colina.

Objetivos

El objetivo es tener el máximo de miniaturas en el último turno. El jugador con más miniaturas encima de la colina en el último turno (el 6), gana. En caso de empate, gana el que tenga más puntos encima de la colina.

Despliegue

Cada jugador tira 1d6; el que gane elige si quiere desplegar en el borde Norte o en el borde Sur. El otro jugador despliega en el otro borde. Ambos jugadores deben desplegar a como mucho 15cm de su borde.



Uno por uno

Análisis de las tropas enanas, por Namarie

Esta guía de introducción al ejército enano pretende ser una visión para aquellos que empiecen a jugar con un ejército Enano en Warhammer, no una lista exhaustiva ni (por supuesto) perfecta.



C: Señor de los Enanos

El Señor de los Enanos es el general "guerrero" por excelencia a 2000+ puntos. Pese a tener un coste relativamente alto (casi 150 puntos), podemos conseguir por 200 puntos generales que ya querrían otras razas.

Equipo

De base parte con 4A HA7 F4. Sobre el equipo, podemos distinguir cuatro tipos de "equipo": montura, proyectiles, ataque y defensa.

- **Montura.** El Señor de los Enanos es el único enano que puede llevar montura: otros dos enanos. Los Portadores del Escudo son una opción muy interesante y que (sinceramente) debería estar siempre. Por 25 puntos se gana un +2 a la tirada de salvación por armadura, +2 a la potencia de unidad (siendo pues de PU3, importante para el combate), dos ataques HA5 F4, e inmunidad a Golpe Letal (puesto que las miniaturas de PU3 lo son). Y todo esto por tan sólo 25 puntos. Imprescindible. (Dado que la Piedra del Juramento puede estar en un Señor del Clan, se recomienda dar los portadores al Señor de los Enanos y la Piedra, si se desea, al Señor del Clan).
- **Proyectiles.** Al tener HP4, no vale la pena gastarse 10 puntos en darle una ballesta o 15 en un arcabuz. Por esos puntos podemos casi comprar directamente un ballestero o un arcabucero enano, que sale más a cuenta.

- **Ataque.** Dado que la función de un Señor de los Enanos es ayudar a la resolución del combate, es útil potenciar el combate. Debemos tener en cuenta contra qué ejército nos enfrentamos: ¿el enemigo vendrá con unidades de muchas miniaturas de poca armadura, o pocas de mucha armadura? Dependiendo de con qué, debemos equipar al Enano con una cosa u otra (pensando siempre si esa inversión en puntos vale la pena). Por ejemplo, si nos vamos a enfrentar a unidades de poca armadura y baja R (como Skavens u Ogros) la F4 de base ya es suficiente, así que las runas más útiles serían aquellas que aumentan las probabilidades de impactar (Snorri) o el número de ataques (runas de Furia). Contra enemigos vulnerables a ataques mágicos (demonios, dríades) lo mejor es poner una runa que aumente un poco la fuerza (por 20 puntos los ataques son F5 y mágicos). Contra enemigos de R moderada pero mucha armadura, vale más la pena aumentar la Fuerza que el número de ataques; la simple (y efectiva) arma a dos manos nos sitúa los ataques en F6 y -3 a la armadura, suficiente para anular la mitad de armaduras de la caballería hiperpesada y de dejar en casi nada los carros, jinetes de jabalí o gélidos. Consejo: si pones arma a dos manos, no pongas runas (no vale la pena gastar 26 puntos más las dos runas adicionales).

- **Defensa.** Un Señor de los Enanos estándar con Portadores parte con una defensa bastante alta (R5, armadura 2+, inmune a golpe letal). En caso de que no vaya equipado con arma a dos manos, por +3 puntos dejamos al Enano con una tirada de salvación por armadura de 1+. Por si acaso (ataques que anulan armadura), se puede mejorar la defensa añadiendo una corona rúnica con una tirada de salvación especial para cuerpo a cuerpo (Runa Magistral del Rencor, Runa de Hierro). El resto de runas no suelen ser tan útiles en el caso de un Señor de los Enanos.

Consejos de uso

Como personaje debemos tener claro cuál es su función: dado que el

Liderazgo no es problema para los Enanos (pues toda la tropa tiene L9), su función principal debe ser la de apoyar un combate (dentro de una unidad) consiguiendo hacer bajas. Es decir, un uso "de ataque" aunque tengamos que esperar a que sea el enemigo quien nos cargue. Hay que tener siempre en mente que los Enanos son un ejército de aguantar y contracargar más que de ir a buscar el punto de ruptura enemigo; casi siempre será nuestro adversario quien decida dónde y cuándo cargar. La única alternativa es conseguir por todos los medios aguantar la carga y luego asestar un contragolpe con otra unidad nuestra de apoyo.

El Señor de los Enanos es (aunque parezca soso) un intento de hacer heridas en ese turno en que se recibe la carga para intentar no perder el combate y, en nuestro turno, asestar el golpe de gracia. No intentes buscar ningún uso más.



C: Matademonios

El Comandante Matador es básicamente un Héroe Matador mucho más caro (más del doble), Comandante en vez de Héroe, con 25 puntos más en runas y con un perfil algo mejor (sube un punto en HA, H, I y A). Sinceramente, no vale la pena casi nunca respecto al Héroe (los 60 puntos de más por subir un punto cuatro atributos de los cuales sólo 2 serán realmente útiles no vale la pena).

El Matademonios sólo puede ir en solitario o en una unidad de Matadores, y lo primero es poco recomendable para cualquiera que se enfrente a un ejército con algo de disparo. Así pues, podríamos decir que

un Matademonios sólo es útil por dos cosas: primera, por permitir una unidad adicional de Matadores; segunda, para aumentar la capacidad de ataque de una de las unidades.

Equipo

Al ser un Matador sólo se pueden otorgar runas de armas.

- **Ataque.** Ya de por sí el Comandante cuenta con las temibles Hachas de Matador. Significa que podemos (gratuitamente) cambiar de un combate a otro entre 5 ataques F4 y 4 ataques F6 que atacan últimos. Ya que la función ofensiva del Matador es realizar el máximo de daño y que podemos alternar entre un ataque más o más fuerza, se recomienda NO equipar con runas al personaje. Primero porque si se quiere aumentar su número de ataques, estamos gastando ya 20 puntos en una Runa de la Furia que tenemos de forma gratuita gracias a las Hachas de Matador; si queremos aumentar la fuerza, también estamos pagando por algo gratuito. Al ser Matador, si se enfrenta a un bicho de R5 o más su fuerza aumenta (gratuitamente) de forma apreciable. La única situación a priori en la que sería útil pagar hasta 100 puntos en runas sería si nos fuéramos a enfrentar de forma segura a elementos con tirada de salvación especial que esté anulada por armas mágicas (demonios, Hombres Árbol).

Consejos de uso

Debido a que casi todos los ejércitos disponen de algo que pueda herir con facilidad a un elemento tan jugoso si está en solitario (R5 sin armadura, es factible hasta con flechas), se recomienda no poner personajes Matadores NUNCA en solitario. Dentro de una unidad (de Matadores), el Matademonios pasa a aumentar de forma sustancial la capacidad ofensiva de la unidad (un frontal de 5 matagigantes más un Matademonios son la friolera de hasta 20 ataques...).

Hay una excepción. Contra Caos es especialmente útil poner un Matademonios solo y tratarlo como un Enjambre (algo que frene el solito un Gigante o un Shaggoth) para cubrir un flanco.

Sin embargo, debido a que ambas funciones puede realizarlas perfectamente un Matadragones, insistimos en que el Matademonios no tiene sentido actualmente.



C: Señor de las Runas

El ejército Enano no dispone de magia. Sin embargo, dispone de dos personajes "anti-magia" (Herrero Rúnico y Señor de las Runas). Uno de ellos, el Señor de las Runas, es el único que puede llevar a la batalla un Yunque Rúnico, que es una poderosa máquina de guerra capaz de realizar lo más parecido a magia que hay.

La diferencia entre el Héroe "rúnico" y el Comandante, además del coste en puntos, es que el Comandante puede ir con un Yunque (0-1). Así pues, si ponemos un Señor de las Runas es únicamente para disponer del Yunque.

Equipo

- **Equipo.** El Yunque Rúnico (+100 puntos con dos guardianes de serie y airbag para acompañante) es una pieza central de un ejército enano. El "pack" simple de Señor y Yunque cuesta más de 300 puntos, y debemos tener claro que hay que exprimir al máximo el Yunque. Un fallo común es poner un Yunque y no usarlo "por miedo a que explote". No os engañéis: si no explota mejor, pero si explota o es destruido esperemos haber usado el Yunque antes el máximo rato posible.

- **Ataque.** Dado que el Señor de las Runas y los dos Guardianes del Yunque aguantarán bien frente a cualquier caballería ligera pero aguantarán mal frente a cualquier unidad de filas o de buena pegada, la capacidad ofensiva de la unidad es prácticamente nula. Intentar potenciarla "por si cargan" es una pérdida de puntos.

- **Defensa.** Los dos Guardianes ya son bastante buenos en defensa (R4, TSA 3+/2+), el Señor puede llevar escudo para aumentar su tirada de salvación por si las caballerías ligeras. Respecto a proyectiles, todos cuentan con una muy aceptable tirada de salvación especial de 4+. Si el oponente va a llevar magia ofensiva (Slaanesh p.e.) se aconseja la Runa de Salvaguarda.

- **Magia.** Si no disponemos de un Herrero Rúnico (cosa de esperar en partidas a pocos puntos, que el Señor y el Yunque ocupan una opción de Comandante más una de Héroe) para que lleve "pergaminos", es muy aconsejable que el Señor de las Runas tenga algunos (runa rompehechizos) si nos vamos a enfrentar a ejércitos con mucha magia (como Khemri). La Runa del Equilibrio también puede ser útil para tener un dado adicional de dispersión. Hay que tener en cuenta que contamos con 4 dados de base más 2 por el Señor de las Runas más 1 por el Yunque, lo que hace un total de 7 dados de dispersión. Con dos runas Rompehechizos y una Runa del Equilibrio tenemos 8 dados y dos pergaminos, más que suficiente.

El Yunque

El Yunque es una máquina de guerra que puede lanzar un hechizo por turno. Hay que tener claro que si se pone el Yunque es para utilizarlo, así que no hay que tener miedo de lanzar un hechizo "por si sale mal". En la mayoría de partidas a seis turnos esto implicará que una vez por partida el Yunque "disfuncionará" (sin usar poderes de Ancestros). Si te sale un "1" en la primera tirada, no dejes de usarlo. Además, piensa que una de cada seis partidas el Yunque "explotará". En caso que se use el Poder de los Ancestros, lo más probable es que sólo se pueda usar el Yunque dos turnos.

En cuanto a cuándo usar un poder simple o un poder ancestral, se podría resumir en: si necesitas seguridad, golpe normal; si no, golpe ancestral. Es decir, si estás en el momento álgido de la partida, no confíes en martillar la Runa de los Juramentos para poder cargar con tres unidades; golpea la runa normal para tener más probabilidades de mover una de las unidades.

Como buena máquina de guerra impredecible, es importante pensar en el Yunque como algo de APOYO, no algo vital. Es decir, igual que no podemos contar con que un cañón dañe a un carro justo en el turno que nos vaya a

cargar a nuestra unidad principal, no deberíamos confiar en el Yunque como algo completamente "infalible". Esto es especialmente importante en referencia a la runa de inmunidad al miedo (si quieres aguantar una carga de unos Tumularios con vampiro, no confíes en que te salga la tirada) y sobre todo la de movimiento.

Hay tres runas disponibles:

- **Runa de psicología** (Hogar y el Clan): permite repetir chequeos de miedo y terror. Poco útil, ya que con L9 (o L10 si tenemos un Señor de los Enanos) casi tenemos asegurada la carga. Sin embargo puede resultar de ayuda en el turno que vayamos a cargar a un Shaggoth. El Poder de los Ancestros (todas las unidades enanas son inmunes a miedo y terror y pueden repetir desmoralización) es más "defensivo" (se usa cuando las unidades están en combate) y no se recomienda su uso a no ser que no se puedan usar ninguna runa más o que sea absolutamente necesario.
- **Runa de movimiento** (Juramentos y Honor). Runa muy tentadora pero peligrosa, ya que mucha gente acaba "confiando" en obtener la runa en el turno clave. Y eso es más bien difícil, así que no esperes en tu turno clave que te salga la runa para cargar por el flanco. Sin embargo, es muy útil si nos enfrentamos a un ejército con unidades muy rápidas (Elfos Oscuros) para proteger las máquinas de guerra, ya que permite tener pantallas "móviles". Una unidad de arcabuceros en fila que YA haya disparado puede ser "pivotada" para enfrentarse a una caballería (el Yunque puede activarse durante la fase de disparo y que las unidades que se muevan gracias al Yunque no podrán disparar esa fase...).
- **Runa de disparo** (Furia y Destrucción). Es importante si queremos "frenar" a una unidad de apoyo enemiga (por ejemplo si nos amenazan dos carros, podemos evitar que uno se mueva). Si no sabemos qué hacer con el Yunque, usar el poder Ancestral con esta runa puede ser una buena idea.

Consejos de uso

Se recomienda usar un Señor de las Runas con Yunque Rúnico sobre todo si nos vamos a enfrentar a un ejército con mucha magia (Khemri, Altos Elfos u Ogros), porque los dados de dispersión adicionales hacen que el valor del Yunque (como máquina de guerra portahechizos) se amortice.



H: Portaestandarte de Batalla

Debido a las características del ejército Enano (ejército lento de infantería destinado a recibir cargas), un elemento capaz de aumentar aún más su "aguante a cargas" es casi imprescindible. Es por ello que un Portaestandarte de Batalla se recomienda casi siempre en el ejército Enano, más que en otros casos.

Hay que pensar que el Portaestandarte de Batalla tiene en el ejército Enano dos únicas funciones: permitir repetir chequeos de desmoralización a las unidades cercanas y aumentar la resolución del combate de la unidad donde esté. Estas funcionalidades son las que debemos tener en mente a la hora de equiparlo.

Equipo

Debido a sus funciones, el equipo de un Portaestandarte de Batalla debe ser aquél que las enfatice; aumentar la RC y permitir que sobreviva el máximo de tiempo (para que pueda actuar como Portaestandarte de Batalla el máximo de turnos). De base parte con una Resistencia de 5 y una tirada de salvación por armadura de 4+, que no está mal pero tampoco asegura su supervivencia a un desafío o un par de ataques.

- **Estandarte.** Una de las dos posibilidades es dotar de un Estandarte Mágico al Portaestandarte de Batalla. Lo bueno

es que la unidad en la que esté incluido recibirá unos bonos muy interesantes; lo malo es que el precio del Enano se incrementa (y poner muchos puntos en una sola miniatura es peligroso). Tenemos que pensar cómo actuará en la batalla; si va a enfrentarse a unidades de élite capaces de aniquilarle en un turno (ogros, Chaos, bretonia) lo mejor será proteger al Portaestandarte con algún tipo de tirada de salvación especial; si no es el caso y se va a enfrentar a unidades más "comunes" (Imperio, skavensm, pielesverdes, khemri) podemos confiar en la R5 y tirada de salvación por armadura 4+. Piensa que en un desafío el campeón de la unidad puede aceptar (mientras sus compañeros de unidad le dan una palmadita en la espalda y le sueltan "ale, te toca, ¿quieres algún encargo para tu señora?") así que de los desafíos no tenemos que temer, sino de los "ataques dirigidos a". En cuanto a runas para estandartes, se aconseja SIEMPRE dar una Runa de Batalla (esta runa puede estar en varias unidades del campo de batalla, cosa muy aconsejable) y una runa adicional, que no sea muy cara, y que dependerá del ejército al que nos enfrentemos. Si es un torneo, la combinación runa de batalla (+1RC), runa de defensa (TSE5+ para el porta) y runa del Coraje (para evitar el gran enemigo de los Enanos, el miedo) es bastante útil. La Runa Magistral de Stromni Barbarroja (+1RC a todas las unidades a 30cm o menos del portaestandarte, incluido la unidad donde está) hace que el Portaestandarte de Batalla cuente él solito con hasta un +4 al combate (+1 por estandarte, +1 por estandarte de batalla, +1 por Stromni y +1 por Runa de Batalla). Brutal, pero arriesgado si dirigen golpes al portador.

- **Ataque.** Para las funciones del Portaestandarte de Batalla, no se recomienda darle ningún ataque adicional ni mejorado.
- **Defensa.** Lo único interesante para un Portaestandarte y que no sea darle un estandarte mágico es runar la armadura. La Runa Magistral de Gromril es bastante interesante, y es casi obligatorio darle una Runa de la Salvación (inmunidad a GL y ataques envenenados) si jugamos contra depende qué ejércitos. En cuanto a talismanes, una runa magistral del Rencor es vital si hemos decidido usar armadura mágica en vez de estandarte rúnico con runa de Defensa.



H: Señor del Clan

El "héroe guerrero" de los Enanos es relativamente barato (65 puntos) y con un buen perfil. Un héroe genérico cuya principal función será ayudar a un combate, bien sea en una unidad de aguante o en una unidad de contracarga. Dado que no tiene ningún beneficio adicional (no aporta Liderazgo ni beneficios mágicos), su función es puramente de batalla. Si no va a actuar en la batalla no vale la pena incluirlo.

Equipo

Tres ataques HA6 F4 no parecen ser suficientes para apoyar bien un combate.

- **Proyectiles.** Así como en el Señor de los Enanos no valía la pena gastar 10 ó 15 puntos en una Ballesta o un Arcabuz, en el Señor del Clan sí. La función de un ballestero o atronador es disparar y morir por 11 ó 14 puntos; como el Señor del Clan lo pagamos igual, +5 ó +10 puntos por una ballesta o un arcabuz ya salen más rentable que un Enano equipado con ello.
- **Ataque.** La única función del Señor del Clan es aportar más bajas al resultado del combate, así que su equipo debería ser únicamente para potenciar su ataque. Se aplican los mismos comentarios que para el Señor de los Enanos: contra masa, hacha rúnica que aumente el número de ataques; contra algo blindado, arma a dos manos "simple".
- **Defensa.** Armadura de gromril y escudo. No gastes puntos en proporcionar defensa mágica a un individuo que simplemente tiene que hacer más bajas. La excepción es si vamos a enfrentarnos seguro a un ejército de élite y carga (Caos,

Bretonia) en cuyo caso un talismán con una TSE5+ es aceptable.

Consejos de uso

Se aplican los mismos comentarios que para el Señor de los Enanos.

En cuanto a dónde debe estar, si en una unidad principal o una de contracarga, va a gustos. Yo prefiero en una unidad de contracarga (pequeña, una fila o dos, sin estandarte) porque ataca primero (con arma a dos manos va bien) y si le carga una unidad pequeña como jinetes de lobo, tener al Señor del Clan hará que la unidad tenga muchas más posibilidades de aguantar el combate y contracargar a la unidad que cargue a su unidad principal.



H: Herrero Rúnico

Un héroe con una finalidad única y que sólo funciona cuando el enemigo tiene mucha magia, ya que su principal virtud es dar un dado de dispersión (y poder equiparse con runas antimagia). Ah, y sí, el de la foto es Kragg, que era Señor de las Runas, pero es que la mini es tan chula...

Equipo

La función de un Herrero es aportar dispersión. Su perfil ofensivo es el mismo de de un campeón de "élite" (2A HA5 F4), y el Liderazgo es el mismo que en el resto de la tropa.

- **Ataque.** Ya que dos ataques son más bien poco, no vale la pena gastar puntos en runas de Ataque.

- **Defensa.** La armadura de Gromril y el escudo con el que pueden ir de serie será suficiente para aguantar hasta el cuarto o quinto turno.

- **Antimagia.** Si se pone un Herrero Rúnico en un ejército Enano es únicamente porque el oponente va a ser alguien con mucha magia (Tzeentch, Khemri), y no podemos poner un Yunque o ya lo hemos puesto y queremos asegurarnos el tiro. Las runas deben ir orientadas a proteger mágicamente todo el ejército: Runa Magistral del Equilibrio (si no estaba en el Señor de las Runas) y runas Rompehechizos.

Consejos de uso

Lo dicho anteriormente. Contra Khemri, Ognos, Slann con tres chamanes eslizón, ejércitos de Tzeentch u oponentes que ya sabemos que usan mucha magia con ejércitos normales (AE, Imperio), puede ser bastante útil tener un Herrero con una RME y dos Rompehechizos (si no ponemos Yunque), ya que el enemigo tendrá un dado menos de magia, nosotros dos más de dispersión, y podremos dispersar dos hechizos automáticamente. En un torneo, si se juega a menos de 2.000 puntos es aconsejable poner uno con esta configuración (a 2.000 el Yunque ya es suficiente), pero en general para el ejército Enano hay opciones más interesantes.



H: Maestro Ingeniero

Héroe (casi) único en el ejército Enano (el Imperio dispone de una versión "light"), encargado de mejorar una ya de por sí buena máquina de guerra Enana. Sus habilidades, más que su equipo, son las que hacen pensar su inclusión en un ejército Enano.

Equipo

Debido a que la función de un Maestro Ingeniero es mejorar por sus habilidades una máquina de guerra, se recomienda no encarecer su coste con runas que probablemente no se usarán (o serán inútiles para el momento de su uso).

- **Proyectiles.** Dado que lo interesante del Maestro Artillero son sus habilidades y éstas son incompatibles con las armas de proyectiles, mejor no gastar puntos en ésto.
- **Ataque.** Sus dos ataques HA4 F4 y su función de inclusión en una máquina de guerra hace que, generalmente, o se enfrente a unidades demasiado débiles (voladoras, caballerías ligeras) o a demasiado buenas (caballeros). Las runas de armas o una simple arma a dos manos resultarán casi inútiles en ambos casos.
- **Defensa.** Una runa magistral de Gromril (TSA1+), si no está en ningún otro personaje enano, puede ser interesante para aguantar un poco más frente a las caballerías ligeras, pero con una tirada de salvación de 4+ ya suele ser suficiente. No vale la pena invertir puntos en un talismán.

Consejos de uso

El Maestro Ingeniero, además de ser artillero adicional de una máquina y proporcionar cobertura pesada a la máquina, tiene una habilidad especial para cada una de las tres máquinas de guerra especiales: Lanzavirotes (usar HP5), Cañón y Lanzaagravios (repetir tirada de Problemas). En el primer caso, dado que podemos disponer de un Ingeniero por +15 puntos en vez de +70 y opción de héroe, no suele ser tan importante ese +1 a la tirada para impactar. En los otros dos, dado que la habilidad se puede usar sólo en una máquina, no se recomienda, pues duplica el coste de la máquina a cambio de aportar un pequeño beneficio en caso de Problemas. Una máquina de guerra adicional, por un coste similar, aporta mucho más beneficio, aunque esté limitada. Dos runas de la fiabilidad hacen prácticamente el mismo uso que un Ingeniero y son más baratas.

Al ser los héroes también limitados, es mucho más útil aportar bonificación al combate o resistencia mágica que no potenciar una ya de por sí buena máquina de guerra. En definitiva, el Maestro Ingeniero es un héroe que no se recomienda en ningún caso.



H: Matadragones

El héroe Matador es la tercera evolución en la escala de Matadores (tenemos los Matadores normales, Matadores campeones, héroe Matador y campeón Matador). La gente que pone Matadragones en su ejército lo hace prácticamente por tres motivos:

- 1) Para conseguir dar más capacidad ofensiva a una unidad de Matadores. Suele ser el uso por excelencia.
- 2) Como freno-enjambre (ver Consejos de uso). No es muy recomendable.
- 3) Para tener una unidad de Matadores adicional (recordemos que según el libro de ejército se puede incluir 1 unidad, más 1 adicional por cada personaje Matador). Este uso es simplemente a la hora de confeccionar la lista de ejército.

Equipo

Al ser un Matador sólo se pueden otorgar runas de armas.

- **Ataque.** El mismo comentario que para el Matademonio: para su uso (potenciar ofensiva en una unidad de Matadores) no es necesario ni útil mejorar con runas su ataque. Únicamente si sabemos con certeza que nos vamos a enfrentar a un ejército de Demonios; en ese caso los Matadores son indispensables y otorgar algunas runas de Ataque a nuestro(s) Matadragones es algo más que útil (sobre todo para anular las tiradas de salvación especial). En ese caso, dos ruans de la Furia (+2 ataques) y una Runa Magistral de la Rapidez pueden dar una sorpresa al pegar primero con la friolera de 5 ataques HA6 (de F4 mínimo, y que

anula la preciada tirada de salvación especial por aura demoníaca al ser arma mágica). Contra el resto de ejércitos, repetimos, no es necesario.

Consejos de uso

Ya que un personaje en solitario (y más un matador sin tirada de salvación) lleva un cartel de neón encima con un "¡DISPAREME!" bien grande, lo más recomendable contra casi todo el mundo (quizá con excepción de Condes Vampiro y Caos, cuyos proyectiles son más bien escasos) es incluirlo dentro de una unidad.

El héroe en solitario puede ser usado como un "enjambre", es decir, algo que pueda aguantar durante un turno (no más, que R5 y 2 heridas no son para tirar cohetes) a una unidad de potencia, filas, estandarte y esclavos tocando la pandereta si es necesario. La peana pequeña hace que le puedan atacar un máximo de 6 miniaturas (en caso de esqueletos con lanza por ejemplo), que aunque impacten a 5+ y hieran a 5+, no es difícil matarlo en dos turnos. La mayoría de veces es un gasto en puntos innecesario para ponerlo en solitario (una unidad de Matadores hace el mismo efecto durante más tiempo y por el mismo coste).

El uso más común de un Matadragones es para dar más potencia ofensiva a una unidad de Matadores. El Matadragones, por 22 puntos más que un Matagigantes, gana 1 punto de HA, 1 ataque, 1 punto de Resistencia y 1 punto de Iniciativa. Si pretendemos usar la unidad de Matadores como algo que realmente mate y no sea simplemente un imán de flechas, incluir un Matadragones es una buena elección. Contra Condes Vampiro y Caos, los Matadores hacen buenos papeles (especialmente contra Caos), y el hecho de disponer de una unidad adicional de Matadores si tenemos un Matadragones (además de potenciarla) ayuda a decantarnos. Contra ejércitos de mucho disparo (Imperio, Elfos de todo tipo, Khemri) no es recomendable poner Matadores, así que el Matadragones tampoco hace falta (si no va a llegar ni uno al cuerpo a cuerpo no es necesario potenciar esa faceta).

Hay un riesgo que mucha gente pasa por alto y son los desafíos. Un Matadragones no deja de tener R5 y sin armadura, por lo que en un desafío cualquier personaje que ataque primero y tenga algún tipo de bono a impactar puede llevarse los 50 puntos que cuesta casi sin respirar.

Unidades Enanas

El ejército Enano es un ejército principalmente de infantería, principalmente receptor de cargas, y bastante lento y resistente. Por ello, la mejor estrategia (aunque, como veremos en la sección de Estrategias, no es la única) es la de disponer de una buena línea de infantería con algunas unidades de "aguantar" cargas y otras más de "contracargar". La función de ambas es completamente diferente: para aguantar cargas las unidades tienen que tener la mejor defensa y la menor disponibilidad de huir. Para realizar cargas de apoyo a unidades ya trabadas, lo mejor es contar con unidades de pocas miniaturas pero capaces de hacer bajas (es decir, ofensivamente buenas).

Esta distinción entre unidades "ofensivas" y unidades "defensivas" es la que determinará el equipo y tamaño de la unidad.

Una unidad defensiva debe tener el máximo de efectivos (para tener el bonificador por filas y superar en potencia el máximo de rato), prepararse para recibir el menor número de bajas y por tanto aguantar el máximo de ataques. Serán unidades con capacidades especiales de aguante con pocas miniaturas (Martilladores y Matadores, al ser tozudas e inmunes a desmoralización respectivamente), o unidades blindadas (Rompehierros por excelencia), aunque las unidades que pueden tener muchas miniaturas (Guerreros) ya tienen un buen perfil. Hay que tener en cuenta que muchas unidades Enanas pueden aguantar una carga que haría palidecer a otras razas, ya que todas las unidades de combate disponen de buena HA, buena R, buena tirada de salvación por armadura y buen Liderazgo. Por ello debemos ser suficientemente inteligentes como para preparar algunas unidades en principio de "carga" u ofensivas para que sean capaces de aguantar una carga.

No hay que olvidarse del principio mínimo-máximo de Warhammer: para que una unidad sea "rentable", no hay que invertir muchos puntos, así que unidades de miniaturas caras implica unidades de pocas miniaturas, y para unidades de muchas miniaturas es mejor unidades de miniaturas baratas. Esto sigue siendo completamente válido en los Enanos, así que si un Guerrero Enano vale 8 puntos y un Rompehierros 13 puntos, significa que mejor hacer unidades grandes de Guerreros y pequeñas de Rompehierros.



B: Guerreros

Una de las mejores unidades del ejército por su relación calidad/coste. Estamos ante una tropa que puede efectuar una actuación defensiva como ofensiva.

Función defensiva

Estamos ante una de las mejores tropas defensivas del juego. Equipados con escudo (9 puntos por miniatura) ya es una tropa de HA4, R4 y armadura 3+ en Cuerpo a Cuerpo, algo que sólo los Guerreros del Caos pueden mejorar, y que sólo algunas tropas de élite como los Orcos Negros pueden igualar.

Una unidad de cuatro filas (20 miniaturas) con grupo de mando (indispensable) cuenta con HA4, R4, armadura 3+ y L9 por 205 puntos (se dice que la unidad de aguante típica debería costar entre 150 y 200 puntos). La típica caballería (1 ataque jinete HA4 F5 en carga, más uno de montura HA3 F3) en unidad de 5 con campeón hace 3 impactos = 2 heridas = 1'67 bajas más 2'5 impactos = 0'83 heridas = 0'28 bajas. Es decir, podemos esperar que una unidad de caballería estándar haga en total unas 2 bajas. Contando que los tres enanos restantes no hagan ninguna baja, el bando Enano gana el combate probablemente de +2 ¡y eso que ha recibido la carga! (Nota: hemos obviado unidades de élite, cargas apoyadas, personajes, estandartes mágicos y demás que podrían alterar el comportamiento de la caballería estándar; pero recordemos que estamos ante la teóricamente "peor" tropa de los Enanos y éstos han ganado el combate recibiendo una carga). Por supuesto, es importante recordar lo bien que va un Portaestandarte de Batalla cerca de una unidad defensiva por si se perdiera el combate.

Función ofensiva

En el caso de la unidad ofensiva, cuya función es cargar como apoyo a la unidad enemiga que ha cargado a la principal (la que ha recibido la carga), debemos tener claro que su función no es otra que aumentar la resolución del combate. Para ello debe realizar 3 funciones: obtener el +1 por carga por el flanco, anular las filas (si las tuviera) y realizar bajas.

Para ello lo mejor es equipar a los Guerreros con armas a dos manos y tener una unidad de 10 con campeón y músico pero NO estandarte (coste total 115 puntos); el estandarte debe aportarlo la unidad de recepción de carga, ya que una unidad de pocas miniaturas con estandarte son unos puntos adicionales (por estandarte) mucho más fáciles de conseguir que en una unidad de filas como las defensivas. Los enanos (en un frontal de 5 ó de 4 si es necesario) realizarán entonces una carga de 6 ataques HA4 F5, lo que implica en una unidad de caballería estándar (HA4 R3 armadura 3+) 3 impactos, 2'5 heridas, 1'25 bajas (y al hacer la baja al único caballero que probablemente esté en contacto, no habrá contraataques). La baja adicional y el +1 por carga por el flanco serán más que suficientes para asegurar que el bando Enano gane el combate.

Hay un riesgo con estas unidades de 10 y es qué ocurre si son cargadas por algo pequeño pero matón (como por ejemplo un carro o una unidad de caballería ligera). Pese a que R4 y armadura pesada es algo mucho mejor que la mayoría de unidades de apoyo, corremos el riesgo de perder el combate de posiblemente dos puntos. Tener al Portaestandarte de Batalla cerca (y/o un Señor de los Enanos con su L10) puede ayudarnos mucho a que dichas unidades aguanten.



B: Barbaslargas

Unidad básica aunque limitada en número (no puede haber más unidades de Barbaslargas que de Guerreros), tenemos una de las mejores tropas de élite básicas. Por un coste inicial de 11 puntos por miniatura disponemos de una unidad de HA5, F4, R4, I2, A1, L9, con armadura pesada de serie, opción de tener escudo o arma a dos manos, inmune a pánico y que permite que las unidades cercanas puedan repetir los chequeos de pánico fallados (y eso que con L9 es difícil fallar). Al ser más caros que los Guerreros y poder influir en ellos (pánicos), esta unidad es excelente como apoyo.

Función defensiva

Los Barbaslargas con escudo son igual en cuanto a propiedades defensivas que los Guerreros, pero tres puntos por miniatura más caros y con la posibilidad de tener estandarte mágico.

Aunque a priori parezca poco viable hacer una unidad defensiva de Barbaslargas, por cerca de 200 puntos podemos incluir a 12 barbaslargas con escudo (12 puntos por miniatura) con grupo de mando y estandarte con una Runa de Batalla. Aunque menos efectivo que el anterior (no tiene potencia y parte con dos filas menos) puede llegar a aguantar una carga (aunque no ganar un combate por potencia y filas). Si aumentamos a 16 barbaslargas tenemos por menos de 250 puntos una unidad más interesante.

Función ofensiva

El uso más adecuado de unos Barbaslargas es el de pequeñas unidades de apoyo al lado de unidades grandes de Guerreros. No sólo es más adecuado por trasfondo (hay menos enanos viejos que enanos jóvenes) sino por lógica: la diferencia entre Barbaslargas y Guerreros a nivel de

perfil es más HA y más Fuerza; ambas características están orientadas al Cuerpo a Cuerpo ofensivo.

Una pequeña unidad de diez (frontal de 5) Barbaslargas con arma a dos manos, campeón y músico (145 puntos), además de proporcionar el apoyo psicológico a la unidad principal, es capaz de asestar hasta 6 ataques HA5 F6, lo que sin duda puede acabar con caballerías pesadas o carros.

Uno de los riesgos de las unidades de contracarga es huir presa del pánico por culpa de los proyectiles (una unidad de 10 Guerreros debe chequear cuando tres de ellos caen, que no es difícil); los Barbaslargas son una de las unidades inmunes a este efecto.

B: Ballesteros

Una de las dos tropas (básicas) de proyectiles de los Enanos. Los Ballesteros son Guerreros con armadura ligera en vez de pesada y con ballesta (recordemos, 75cm F4 MoD).

Función proyectiles

Obviamente la función principal de las tropas de proyectiles es diezmar a las unidades enemigas que se acerquen para que en el momento de la carga tengan menos miniaturas (y por tanto menos posibilidades de ganar el combate), y en caso de usar una táctica

enana ofensiva (contra ejércitos como por ejemplo Skavens, Imperio "defensivo" u otros Enanos) es hacer cuantas más bajas posibles en las unidades enemigas para que en el momento del combate podamos ganar.

En este caso debemos optar por diez ballesteros sin ningún equipo adicional (como mucho con músico) en fila de 10 (115 puntos), o en filas de 5 si tenemos una colina.

En cuanto a la discusión ballesta vs arcabuz, es cierto que el Poder de Penetración y el +1 a las tiradas para impactar es más atractivo que 15cm, pero no olvidemos que 10 atronadores cuestan prácticamente lo mismo que 12 ballesteros con escudo.

Función defensiva

Equipados con escudo, los Ballesteros son una unidad que puede recibir una carga enemiga de cualquier caballería ligera, hostigadores o algunas unidades voladoras (como Arpías, Terradones o Águilas Gigantes) y ganar el combate (R4, salvación 4+ en cuerpo a cuerpo, L9). Si sabemos que el oponente no usa ese tipo de unidades, mejor obviar la función defensiva de los Ballesteros.

Función ofensiva

Hay jugadores que prefieren a los Ballesteros por encima de los Atronadores por su versatilidad. 10 de ellos con arma a dos manos, campeón y músico en un frontal de 5 miniaturas (145 puntos) además de poder disparar 5 virotos por turno puede hacer una carga de hasta 6 ataques HA4 F5, que (como en el caso de los Guerreros) puede resultar muy útil para contracargas. En cierta forma podemos plantearnos los Ballesteros como una unidad de Guerreros de apoyo, que por sólo +30 puntos podrá disparar durante dos o tres turnos cinco proyectiles hasta 75cm y de F4. Este es un uso cada vez más extendido de los Ballesteros.





B: Atronadores

Con el mismo perfil que los Ballesteros, cambiando la Ballesta por el Arcabuz Enano y con un incremento de +3 puntos de coste.

Función proyectiles

Prácticamente la única función que suelen desempeñar los Atronadores es la de atacar a distancia. Con un alcance ligeramente menor que las ballestas, los Arcabuces tienen un +1 a la tirada para impactar (es decir, es como si tuvieran HP4), con F4 y con poder de penetración (es decir, -2 a la tirada de salvación por armadura). Lo más aconsejable es, como en el caso de las ballestas, hacer unidades de 10 con músico (145 puntos) en una fila de 10 ó en dos de 5 encima de una colina (mejor).

Función defensiva

Con escudo, los Atronadores pueden realizar la misma función defensiva que los Ballesteros pero algo más cara. El mismo comentario de antes.

Función ofensiva

Al no disponer de opción de armadura a dos manos, no se recomienda usar los atronadores a la carga, pues su F3 y la armadura ligera harán que tengan más posibilidades de recibir heridas que de hacerlas.

B: Montaraces

He aquí la unidad exploradora del ejército Enano. No hace falta decir que, en un ejército donde cada turno que el enemigo no avanza (o avanza menos) suele ser una bendición, disponer de una tropa capaz de impedir marchas a parte de su ejército es indispensable (o casi) en la mayoría de ejércitos Enanos.

Al tener armas a dos manos, podemos deducir que su función secundaria (aparte de bloquear marchas) es poder realizar una carga "sorpresa" por el flanco o poder realizar bajas. Sin embargo, esta función secundaria implica un uso menos "conservador" con los Montaraces, mucho más arriesgado (dejar una unidad solitaria por en medio del campo de batalla es como regalar puntos). No hace falta decir que los Montaraces nunca pueden ser unidad principal ya que es muy poco probable que cuenten con un apoyo cercano.

Lo más curioso es que no existe una tropa "Montaraces", sino que se puede "transformar" en exploradores (+1 punto) a una unidad de Guerreros, Barbaslargas o Ballesteros, siempre que esté equipada con armas a dos manos:

- **Guerreros.** Los guerreros con armas a dos manos son los Montaraces más baratos (11 puntos por miniatura) y

se desenvuelven bastante bien. Al poder equiparse con escudos (y obviar las armas a dos manos), su capacidad defensiva aumenta notoriamente. Teniendo en cuenta que no pueden ser unidad principal, debemos pensar que equipar con escudos a la unidad de Guerreros es únicamente por si somos cargados por pequeñas unidades (caballerías rápidas, voladoras, otros exploradores); dichas unidades no suelen tener mucha Fuerza, así que disponer de una tirada de salvación de 3+ es algo que minimizará las bajas y permitirá a los Montaraces quedarse bloqueando marchas más ratos. Una de las mejores opciones.

- **Barbaslargas.** La capacidad ofensiva de la unidad de Montaraces aumenta. Sin embargo, esto tendrá como consecuencia que la unidad tendrá que usarse más como cargas a unidades "amenazantes" cercanas al bosque donde los Montaraces estén agazapados (aunque muy estúpido tiene que ser el enemigo de acercarse a menos de 16cm de unos Montaraces con armas a dos manos en un bosque). Un segundo inconveniente es que estamos pagando cerca de 30 puntos adicionales por esa capacidad que no sabemos si será útil o no. Debido, pues, a que su uso ya depende de si el oponente juega mal y no a si nosotros jugamos bien, no se recomienda que los Montaraces sean Barbaslargas.

- **Ballesteros.** No es mala opción. Si mantenemos escondidos los Montaraces ballesteros hasta que pase el enemigo podemos colocarlos al borde del bosque y desde ahí lanzar proyectiles, contando como protección la cobertura que aportan los bosques.

Estos usos son suponiendo que el elemento de escenografía donde despliegan los Montaraces es un bosque y cerca de la mitad del campo de batalla. Si da la mala suerte que es un bosque aislado en uno de los dos extremos cortos, la unidad será completamente inútil a no ser que sean unos Ballesteros (además estarán tras cobertura) y queramos dejarlos ahí para conservar los 100 puntos de victoria por el cuadrante.

En cuanto a las Hachas Arrojadizas, aunque en alguna partida pueden resultar útiles (siempre en Guerreros), nos remitimos al mismo comentario: muy temerario tiene que ser el enemigo para acercarse a 15cm.





E: Martilladores

Los Martilladores son una de las tropas defensivas por excelencia de los Enanos. Con un coste bastante ajustado (12 puntos) tenemos una tropa tozuda que además tiene un buen perfil de combate cuerpo a cuerpo.

Función defensiva

Una de las tropas mejor preparadas para recibir cargas. Además, al ser tozudas, podemos tener el mínimo de ellas para que aguanten, y mediante una buena contracarga (de, por ejemplo, una unidad de Barbaslargas) ganar el combate. Por supuesto, por sí solos es difícil que ganen un combate (a no ser que metamos muchos, cosa que no es necesaria).

Ante una caballería estándar, fácilmente morirán tres Enanos por turno (aunque al tener HA5 F6 por el arma a dos manos, podemos esperar que hagan bajas). Sin embargo no huirán gracias a la tozudez, a no ser que el enemigo cause miedo. Para una función defensiva se recomienda una unidad de 10 en dos filas de 5 (150 puntos).

La unidad tiene la opción de equiparse con Escudos por +1 punto por miniatura. Si los Martilladores van a enfrentarse a unidades con poca armadura (4+ o peor), como podría ser si se enfrentaran a Khemri, Ogros o Silvanos, el arma a dos manos es bastante inútil, así que se recomienda mucho equipar con Escudos a los Barbaslargas, dejando su tirada de salvación por armadura en 3+ en Cuerpo a Cuerpo. Si van a enfrentarse seguro a unidades protegidas (p.e. contra Bretonia u Hordas del Caos), el Martillo no es mala opción aunque no está de más tener también el escudo.

Como unidad defensiva, y pese a que tenga los efectivos que tenga va a aguantar gracias a la Tozudez, es bueno que tenga el Portaestandarte de Batalla cerca. También es bueno disponer de puntos adicionales al combate, así equipar el estandarte con una Runa de Batalla (+1 a la Resolución del Combate) es siempre una buena idea. Si ya hemos puesto dicha runa en otra unidad, se puede combinar la Runa con otras runas baratas como la de Protección Arcana o la de la Determinación (que transforma la unidad de Martilladores en inmune a desmoralización durante un turno, ya que nunca sacaremos 9 con un sólo dado). Esta Runa de la Determinación es especialmente útil si queremos asegurarnos no huir en un turno clave.

El gran enemigo de una unidad defensiva de Martilladores es el Miedo, ya que la Tozudez no sirve para que aguanten y se puede abrir una brecha en nuestra línea de batalla. Para evitar el Miedo hay dos soluciones. Si se añade un Señor de los Enanos (lo más lógico según el trasfondo), la unidad pasa a ser inmune a Miedo y Terror, con lo que el problema está solucionado (y, además, el Rey aportará bastante potencia ofensiva a la unidad, por lo que sin filas y sin potencia es capaz de ganar un combate recibiendo una carga. La otra solución para evitar el tan temido Miedo es runar el Estandarte con la Runa del Coraje (por +30 puntos, inmunidad a miedo y terror) o, si va a tener 15 o más enanos en la unidad, la Runa del Estoicismo (duplica la potencia de unidad). Esta segunda es menos

fiable pero tiene de ventaja que puede combinarse con la Runa de Batalla.

Función ofensiva

Los Martilladores pueden realizar perfectamente una función ofensiva, ya que tienen el mismo perfil que los Barbaslargas (HA5 y F6 por el arma a dos manos) por casi el mismo coste en puntos (10 martilladores con campeón y músico, 138 puntos). Además, puede usarse como "freno"; si no sabemos con certeza que la unidad principal vaya a ganar el combate ni siquiera con la ayuda de los Martilladores, una carga de éstos hará que aunque la principal huya los Martilladores la retengan.

E: Cañón

Una de las máquinas de guerra más comunes en un ejército Enano es el cañón. Aunque sea el cañón "pequeño" (120cm, F10, 1d3 heridas), el poder añadir un Ingeniero y Runas multiplica su efectividad.

El cañón es una máquina de guerra de tipo "pocas miniaturas mucha potencia". Es decir, funciona mejor contra unidades de élite enemigas (carros, infantería blindada, caballería cogida por el flanco) que contra unidades de Goblins o esclavos Skavens.

Defensivamente es casi imprescindible dotarlo de un Ingeniero. Dicho Ingeniero aporta un beneficio muy útil: poder repetir el resultado de Problemas, lo que hace que el cañón raramente explote. Además, el cañón tendrá 4 Enanos de dotación, con lo que aguantará mucho mejor las cargas de las unidades de caballería rápida y de voladoras que tantas veces van hacia las máquinas de guerra. El equipo adicional del Ingeniero (arcabuz, dos pistolas) hace que pierda la habilidad de repetir el dado de Problemas, que es su mayor beneficio; así pues se recomienda que no se dé ningún equipo adicional al Ingeniero.

En cuanto a Runas para cañones, se aconseja no encarecer el Cañón. Las únicas interesantes son la runa de Fuego (si nos enfrentamos a Silvanos especialmente, pero contra Demonios también es útil puesto que



anula la tirada de salvación especial al ser ya un arma mágica) y la Runa de la Forja, que aunque sea un poco cara nos duplica la efectividad del cañón.

E: Lanzavirotes

Para muchos jugadores, el Lanzavirotes es la mejor máquina de guerra del ejército Enano. Primera, porque se pueden incluir dos por una sola opción de unidad Especial (es decir, podemos incluir cuatro y aún incluir una unidad de Martilladores y otra de Mineros); segunda, porque nunca explota ni tiene Problemas (dispara todos los turnos); tercera, porque con Ingeniero estamos disparando con HP4, lo que implica acertar uno de cada dos turnos; cuarta, porque es muy barata (45 puntos la configuración "básica"); y quinta porque tiene algunas combinaciones de runas especialmente interesantes.

Como el Cañón y el Lanzaagravios (Catapulta, para entendernos), el Lanzavirotes es una máquina que puede hacer pocas bajas pero actúa con alta F y anulando armaduras y, por tanto, es bueno contra élite.

El Ingeniero, además de la bonificación defensiva de tener un Enano más en la dotación, da un +1 a las tiradas para impactar (da HP4). Es una opción "obligatoria".

En cuanto a las runas, hay algunas de ellas muy recomendables. Para empezar, si vamos a enfrentarnos a carros, es indispensable la Runa de la Penetración, ya que el virote pasa a tener F7 y una herida en un carro lo destroza al momento (y con un carro ya hemos amortizado la runa). Como no se puede repetir la misma combinación de runas en los dos o cuatro lanzavirotes que hay que incluir ;) tenemos que buscar otras runas para crear combinaciones únicas. La Runa Buscadora de Flakkson sólo es útil si sabemos que el oponente tiene una Mantícora, un Pegaso o (sobre todo) un Dragón; por 15 puntos impactar a 2+ en un dragón es algo muy interesante. La



runa incendiaria es indispensable si nos vamos a enfrentar a un Silvano y lleva Hombre Arbol (poco más). Por último, es recomendable en algún lanzavirote colocar la Runa Magistral de la Puntería, que hace que una vez por partida se pueda disparar impactando a 2+. Quizá es demasiado cara la runa (30 puntos) para algo que falla 1 de cada 6 partidas (se recomienda, si se pone, ponerla en dos Lanzavirotes, ya que ese 2+ lo querremos contra una amenaza en un momento concreto, y ahí es importante no fallar).

E: Mineros

Una de las tropas del juego que puede aparecer más allá del primer turno (junto a algunas unidades de Khemri y de los Skavens). Además de ser una unidad útil casi siempre (sobre todo en ejércitos defensivos, basados en infantería, como el Imperio o los Skavens) los Mineros aportan cierto grado de movilidad al ejército que lo hacen especialmente interesante.

Como en el caso de los Montaraces, lo más probable es que la unidad deba actuar en solitario, sin ningún apoyo adicional de otra unidad.

Es por ello que no se puede pensar en una función defensiva de dicha unidad, sino en función de retraso de tropas enemigas o función plenamente ofensiva. Debido a que necesitamos sacar a los Mineros cuanto antes mejor para ambas funciones, el Prospector y el Taladro a Vapor se hacen casi indispensables.

Función defensiva

Al estar equipados con armadura pesada y arma a dos manos, uno piensa en los Mineros como una tropa ofensiva. Lo que importa es el hecho de que una unidad de Mineros no contará con una unidad al lado para realizar una contracarga, así que no se recomienda usar a los Mineros de forma defensiva; aunque tengan un perfil para aguantar cargas de hostigadores, enjambres y poco más.

Como generalmente se situarán en la retaguardia del enemigo y a sus espaldas, es raro que los Mineros reciban una carga frontal (y si la reciben es muy probable que no sobrevivan); así pues, se recomienda no equipar nunca a los Mineros ni con Estandarte (que serían puntos fáciles para el enemigo) ni con Cargas Explosivas.

Función ofensiva

La función (además de retrasar marchas) favorita de los Mineros es ofensiva. Los Mineros son perfectamente capaces de acabar con cualquier dotación de máquina de guerra (exceptuando el Cañón del Caos) y con muchas unidades de apoyo enemigas: en un frontal de 5 miniaturas (con campeón y taladro) tenemos cuatro ataques HA4 F5 y dos ataques HA4 F6.

Otro posible uso de los Mineros es el de cargar por la retaguardia a una buena unidad enemiga (incluidos Guerreros del Caos, Guerreros Saurios u Orcos Negros). Al atacar primeros, anular filas y tener un +2 por cargar por retaguardia, el combate está prácticamente ganado y la línea enemiga rota. En caso de que perdamos el combate, la unidad enemiga pierde un mínimo de dos turnos en alcanzar a la línea de batalla. Lo malo es que los Mineros cargan 16cm y las unidades suelen marchar 20.





E: Rompehierros

Una de las unidades más usadas en los ejércitos Enanos. Podrían definirse como unos Barbaslargas con un punto más de salvación (la armadura de Gromril combinada con arma de mano y escudo proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ frente a proyectiles y de 2+ en cuerpo a cuerpo), por un punto extra por miniatura, y siendo especial en vez de básica.

Se aplican, pues, los mismos comentarios que para Barbaslargas, si bien aguantan más los golpes (tanto en función ofensiva como defensiva).

Aunque va a gustos, personalmente creo que no vale la pena poner Rompehierros, no tanto por el coste (1 punto por miniatura y 5 puntos el grupo de mando completo) sino por el hecho de ser Especial, ya que la diferencia entre ambas unidades es muy pequeña (salvar un golpe de cada seis que no salvan los Barbaslargas) y hay opciones de unidades especiales mucho más interesantes (unidades que pueden desarrollar una función bastante distinta).

E: Lanzaagravios

Los Enanos disponen de una catapulta, como muchos otros ejércitos.

Las catapultas Enanas son de área reducida (plantilla pequeña), fuerza media (F4) y anulan armadura. Por tanto, son muy válidas para eliminar

unidades con alta armadura; y, a ser posible, de infantería "blindada" (Guerreros del Caos, Grandes Espaderos, Orcos Negros con escudo, Saurios con desove de Quetzl), ya que se pueden hacer hasta 16 bajas de un solo impacto (lo más común es hacer 4 ó 5).

Por su coste en puntos es equiparable al Cañón. La principal diferencia entre el Cañón y el Lanzaagravios es que contra caballerías de frente el Cañón puede hacer una única baja, el Lanzaagravios cuatro (con suerte). Otra diferencia, también notable, es la fiabilidad: un cañón es más fiable que una catapulta (no tiene dispersión lateral).

Se pueden aplicar los mismos comentarios en cuanto a Ingeniero que el cañón.

En cuanto a Runas, lo mismo que en el cañón: no vale la pena encarecer salvo con una Runa del Fuego o (si nos sobran los puntos) una Runa de la Precisión.

E: Matadores

Sin duda, la unidad más carismática en cuanto a trasfondo de todo el ejército Enano. Inmune a desmoralización (y, por tanto, a psicología), esta unidad tiene pros y contras. Los pros son su seguridad en cuanto a que no va a perder un combate, y su buena capacidad ofensiva (tanto contra unidades de masa como unidades blindadas o como, por

supuesto, monstruos). La contra es que se trata de la tropa más frágil del ejército Enano al no disponer de ningún tipo de armadura.

Precisamente por disponer de las dos ventajas, esta unidad puede hacer tanto de unidad de aguante como de unidad de contracarga (es decir, tanto de aguantar como de causar bajas).

Función defensiva

Si queremos tener una unidad de Matadores como unidad defensiva (receptora de cargas) es vital pensar en cuántas miniaturas tendrá la unidad. Una unidad de pocas miniaturas (5 por ejemplo) no nos aguantará una carga afortunada (que haga 5 bajas, y recordemos que aguantan poco); además, una unidad de pocas miniaturas puede mermarse o incluso desaparecer a causa de proyectiles (Imperio, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos o incluso arkeroz orcos). Así pues, cuando nos enfrentemos a ejércitos muy "de disparo" es recomendable no usar Matadores, pero si se usan no hacerlo de forma defensiva (serían necesarios demasiados Matadores para que la unidad aguantara). Contra un ejército con poco disparo, podemos pensar en unidades de 10.

Como son inmunes a desmoralización, y su función no es ganar combates sino no perderlos (y no lo vamos a perder a no ser que nos maten todos los Matadores), poner estandarte o músico es una pérdida de puntos (pon otro Matador en su lugar). En cuanto a poner campeones, no es recomendable (no importa hacer bajas sino aguantar).

En cuanto al equipo, los Matadores vienen de serie con dos armas de mano y arma a dos manos. Si vamos a recibir una carga de una caballería poco resistente pero con armadura (Bretonia, Imperio, Elfos) en el combate no valen la pena las armas a dos manos sino las armas a una mano (si nos sobreviven un par de Enanos son dos ataques HA4 F5 con un -2 a la armadura). Si nos enfrentamos a un oponente como los Saurios, los Orcos o un carro, con R4 y armadura 3+, va a gustos (son igualmente útiles dos ataques F4 TSA-1 de las dos armas de mano como un ataque F6 -3 de arma a dos manos). Si nos enfrentamos a una carga de infantería o caballería ligera (R3 y poca armadura) es mejor las dos armas de mano (heriremos a 4+ y tenemos el doble de posibilidades de hacer baja). Si ocurre un milagro (o el





oponente es estúpido) y nos carga algo de R alta como un Demonio, un Shaggoth, un Tanque a Vapor o un Gigante, sin duda dos armas de mano (la regla "Matadores" incrementará la Fuerza de nuestros nenes, y duplicar los impactos siempre va bien).

Función ofensiva

Los Matadores pueden efectuar una excelente función de contracarga al tener un perfil relativamente bueno. En este caso, las pequeñas unidades de Matadores apoyando las unidades defensivas pueden efectuar una contracarga demoledora (aquí la inclusión de un campeón o dos e incluso de un personaje se hacen muy interesantes). Sin embargo, como ya hemos dicho, hay que tener en cuenta que una unidad pequeña (como debería ser una unidad de apoyo) y frágil ante los disparos es difícil que llegue al combate.

S: Cañón Órgano

El cañón órgano es otra máquina de guerra enana destinada a eliminar unidades pequeñas y blindadas enemigas, pero también a unidades hostigadoras. Destaca especialmente su uso (aunque no únicamente) contra Caballeros del Pegaso y Salamandras, al ser unidades hostigadoras relativamente caras, de pocas miniaturas y relativamente blindadas (contra eslizones, gnoblar y demás no vale la pena).

Hay que tener en cuenta que tiene un bajo alcance (60cm) y que realiza un promedio de 5 impactos F5 (con -3 a la armadura). Dado su riesgo a explotar, el primer consejo usando el Cañón Órgano es que si dudas de la

distancia a la que está la unidad no dispires. No ocurre nada si el cañón no dispara hasta el tercer turno: lo que importa es minimizar el riesgo de explosión.

La habilidad de poder repetir el dado que indica el número de impactos hace que la probabilidad de hacer daño aumente. Como regla general diríamos que los resultados de 6, 8 ó 10 impactos NO se repitan.

Debemos hacer que dispare casi seguro en la partida. Dado su corto alcance, desplegar el cañón órgano en una punta del tablero raramente será útil (perderemos turnos moviéndolo); es mejor desplegarlo cerca de nuestro "centro", en un lugar que sabemos que el oponente va a acercarse.

S: Cañón Lanzallamas

El Cañón Lanzallamas es la única máquina enana cuya función es eliminar "masas" de infantería, al tener una amplia área de efecto. Es decir, si podemos elegir entre disparar a una unidad de caballería blindada o una de infantería, muchas veces interesa más disparar hacia la unidad de infantería (más probabilidades de hacer baja).

Sin embargo, hay una característica muy interesante del Cañón Lanzallamas, y es que si causa una baja ya provoca pánico. Bien aprovechada, esta función puede alterar por completo el plan de batalla del enemigo, ya que podemos romper su línea (haciendo huir a sus apoyos o incluso a las unidades principales). No hace falta decir que contra unidades inmunes a psicología (por ejemplo gracias a la Furia Asesina) esta habilidad no la aprovechamos, así que

si puedes elegir, dispara con la idea de causar pánico (más que la de causar muchas bajas). Por el mismo motivo, si podemos elegir entre varias unidades que nos interesa que huyan, dispara a aquella de menor Liderazgo (ten en cuenta el alcance del Liderazgo del General).

Como ocurre con el cañón órgano, el alcance del Cañón Lanzallamas es algo más limitado que el alcance de otras máquinas de guerra. En promedio, el alcance máximo es de 45cm (máximo 55) más la plantilla de lágrima (que mide cerca de 20cm). Es decir, que su posición natural es en el centro de nuestra línea de batalla, nunca en una esquina.



S: Girocóptero

El Girocóptero es la unidad Enana más veloz, pero es escasa. Esto nos da unos pros y unos contras. A su favor, tenemos una unidad que carga a 50cm (cargar a unidades huyendo con una voladora es muy útil), que no es hostigadora (puede servir para redirigir tropas con furia asesina o simplemente caballerías) y que es bastante resistente a los disparos (el gran enemigo de las unidades voladoras), si no hay muchos.

En su contra, lo peor es probablemente su velocidad y su escasez. Debido a ambos motivos, es muy fácil (sobre todo al principio) acabar con el Girocóptero distanciado de la línea de batalla. La escasez, unida a que no es indestructible, hace que contra un ejército de disparo tenga una esperanza de vida muy corta.

Generalmente nos será más útil para la estrategia global enana (defensiva) un Cañón Lanzallamas, pero puede dar alguna sorpresa.



Nigromantes

Trasfondo (c) Games Workshop. Reglas adaptadas a 7ª por Namarie

Cuando los No Muertos aparecieron en formato de libro de ejército (allá por 1.994), los Señores de la No Muerte, los Generales, los que levantaban a los muertos de sus tumbas y los hacían avanzar renqueantes hacia su destino, eran los Nigromantes. Con la aparición del libro de Condes Vampiro (y sus ediciones de 6ª y 7ª) los Nigromantes han ido perdiendo aquel papel para acabar siendo meros esclavos de los Vampiros.

Intentando por una parte recuperar esa parte de trasfondo (y personajes) medio olvidados, y por otra parte proporcionar nuevas alternativas a los jugadores Condes Vampiro, en ¡Cargad! hemos decidido lanzar reglas (tanto oficiales como no oficiales) para aquellos poderosos Nigromantes.

En el Mundo de Warhammer, los muertos no descansan en paz. Los ejércitos aniquilados en las venenosas tierras de los Desiertos del Caos no desaparecen como los demás. A menudo sus guerreros regresan en una fantasmagórica no-vida y aterrorizan a sus anteriores camaradas a lo largo de las fronteras de Kislev. En las mohosas criptas de los nobles muertos, los saqueadores de tumbas quedan petrificados por el terror cuando oyen el tintinear de anillos de plata y sienten que algo se mueve a sus espaldas. Y detrás de todos estos horrores se encuentra la ancestral y siniestra figura del Gran Nagash - el Gran Nigromante, que en días antiguos fue lo bastante poderoso como para enfrentarse a los Dioses y desafiarlos.

Para comprender la naturaleza de los No Muertos, debe entenderse la esencia de la magia en el Mundo Conocido. Los vientos de la magia emergen del Portal del Caos del Norte y soplan a través del mundo. Las energías mágicas penetran por todas partes. Soplando desde los Desiertos del Norte, la mayor parte de las corrientes de energía mágica se separan, desintegrándose en los ocho colores de la magia. Algunas, sin embargo, siguen fluyendo formando una masa turbulenta de Magia Oscura pura que desciende por doquier. Una cualidad peculiar de la Magia Oscura es que atrae a más Magia Oscura. Cuando empieza a acumularse en una zona, más y más energía es atraída hacia ese mismo sitio, formando un vibrante vórtice de maldad que finalmente se coagula formando piedra de disformidad a partir de la nada. Puesto que la Magia Oscura es la energía que anima a los No Muertos, muchas de las áreas donde la Magia Oscura es más fuerte son también las áreas que atraen o engendran a los No Muertos.

Además, algunos filósofos dicen que puesto que el alimento del Caos son las emociones, los lugares donde el miedo, el terror, el odio y el horror son más intensos atraen a la Magia Oscura. Las fuerzas de los No Muertos son

atraídas por los campos de batalla, los pueblos arrasados por las plagas, las casas donde alguna vez se ha cometido un asesinato... a veces incluso acaban combinándose con los terroríficos efectos de lo sucedido. Sin embargo, otras veces son sólo el reflejo de las terribles energías liberadas durante una batalla: similarmente, los enormes cementerios y fosas comunes donde se entierra a los muertos de un pueblo azotado por la peste atraen y encubren a los Nigromantes y a sus indescriptibles ritos.

Sea cual sea la razón, hay algunas áreas del Mundo Conocido que atraen a los No Muertos. Estas áreas incluyen la Desolación de Nagash, el Reino de los Muertos, Sylvania, la ciudad maldita de Mousillon en Bretonia, los pantanos plagados de Zombis al Sur de Plagaskaven en Tilea y la Loma de Krell en las Montañas Grises. Las Colinas Tumularias en los Reinos Fronterizos son prácticamente igual de siniestras. Estas áreas, aunque tienen esta siniestra reputación bien merecida, no son ni mucho menos las únicas zonas donde puede encontrarse a los No Muertos. Cualquier torre solitaria que tenga acceso a un viejo cementerio o cripta puede ser la guarida de un Nigromante, o todavía peor, de uno de los inmortales Nigromantes No Muertos en los que estos pueden convertirse.

Invariablemente son los hombres, que viven poco, y no las razas de vida más larga los que se entregan a la Nigromancia. Los eruditos han especulado muchas veces sobre las razones de este comportamiento. Puesto que los Elfos viven muchos años, es probable que no sientan la necesidad de prolongar más su vida por medios antinaturales. Los Enanos no tienen una gran aptitud para la magia. Los Orcos y Goblins no tienen una gran conciencia de su propia mortalidad, y no temen a la muerte como los hombres. La mayoría de los Skaven están demasiado ocupados dedicándose a su adoración fanática de la Rata Cornuda. En general solo los hombres estudian el arte de la Nigromancia y avanzan por la

senda que les conduce a una forma de vida eterna particularmente horrible, o a la condenación eterna.

Los individuos que utilizan la nigromancia no son invariablemente malignos al principio. Muchos pueden tener tendencia a la locura o a oscuras ambiciones. ¿Que más puede conducirles a una forma tan vil del arte de la magia? Algunos pueden desear el conocimiento per se, o intentar salvar las vidas de aquellos que han amado. Sin embargo, aunque no sean hombres intrínsecamente malvados, hay algo en su antinatural búsqueda que los conduce invariablemente hacia la senda oscura. Quizás es el horror que sienten hacia ellos sus congéneres, o quizás la pulsante energía de la Magia Oscura que inevitablemente desquicia sus mentes. Sea cual sea la razón, cuando los hombres eligen la senda nigromántica, la locura no está nunca lejos. La gente normal evita a los Nigromantes. Los cazadores de brujas los persiguen. Los hechiceros oscuros son tan temidos y odiados como los adoradores del Caos.

El misterio rodea el estudio de la Nigromancia. Para estudiar este arte, un aspirante deberá hallar a un Nigromante y convertirse en su aprendiz, o conseguir hacerse con uno de los libros prohibidos como el Liber Mortis o uno de los Nueve Libros de Nagash.

El encontrar a un tutor en el arte de la Nigromancia es obviamente difícil. Los Nigromantes evitan la compañía de las demás personas, excepto cuando confían plenamente en su poder, para evitar ser descubiertos. Además, teniendo en cuenta la mórbida reputación y las terribles costumbres de los Nigromantes, posiblemente sea más seguro buscar los libros; muchos de los que han intentado convertirse en aprendices de un Nigromante han acabado sirviéndole de una forma más humilde: por ejemplo, con la forma de un cadáver reanimado.

Los libros sobre conocimientos prohibidos tienen sus propios peligros. Muchos son copias de antiguos textos

de épocas olvidadas, en los que se han cometido errores en los sucesivos procesos de transcripción. No hay ninguna garantía de que los rituales que en ellos se describen sean los correctos. Algunos simplemente no funcionan. Otros pueden tener consecuencias desastrosas, como en el caso del infame Jacques de Noiro, que reanimó accidentalmente a todos los cadáveres de los cementerios de Mousillon y después descubrió que no podía controlarlos. Poseídos por un insaciable deseo de carne humana, los Zombis devoraron al Nigromante y después sembraron el horror en las calles de Mousillon. Sólo pudieron ser destruidos cuando finalmente intervinieron las tropas de la Casa Real de Bretonia.

Los Nigromantes son poco numerosos, pero hay razones para temerles más que a los Condes

Vampiro. Aún así, peores que los Nigromantes y peores que los Vampiros son los terribles Señores Nigromantes, el más grande y poderoso de los cuales es Nagash, el Gran Nigromante en persona. Hace mucho tiempo, este innombrable hechicero recorrió rápidamente el camino que todos los Nigromantes han seguido desde entonces. Ha aplastado ejércitos y ha hecho pactos con los dioses del mal, y en el momento culminante de su poder arrasó un reino entero y convirtió a sus habitantes en sirvientes No Muertos. Su poder es tan grande que el nombre del Gran Nigromante todavía es utilizado en algunos rituales blasfemos para atemorizar y dominar a los No Muertos. Rumores de mal agüero dicen que los antiguos cultos de sus seguidores han logrado invocar a Nagash para que regrese del oscuro lugar por donde vagaba su espíritu. Si esto es cierto, el

mundo temblará de terror, ya que su poder es prácticamente ilimitado; sólo podría ser derrotado mediante la traición de uno de sus malignos aliados.

Aunque los rumores sean infundados, y Nagash no haya renacido, existen otros Nigromantes No Muertos de los que preocuparse. Son los cuerpos animados de poderosos Nigromantes. Sus almas han quedado confinadas en su cuerpo mortal devorado por los gusanos gracias a la más horrenda de las magias. Puede encontrarse a muchos de ellos en las infames ciudades funerarias del Reino de los Muertos, pero también pueden encontrarse más cerca del Viejo Mundo, en los oscuros y profundos bosques de los que los lugareños se mantienen apartados y en los picos de las fronteras del Imperio.

Grandes Nigromantes en Warhammer

Los Nigromantes son malvados hechiceros con poderes sobre el mundo de los muertos e incluso sobre los mismos muertos. Su magia les permite extender sus vidas durante siglos y reanimar los cadáveres de sus fosas para crear legiones de Esqueletos y Zombis.

Los Nigromantes son individuos extremadamente peligrosos. Son capaces de robarles el vigor a los seres vivos para hacerse a sí mismos más fuertes y robustos, y tienen numerosos poderes mágicos que usan para destruir y confundir a sus enemigos.

Los Nigromantes son hechiceros con poderes únicos que les permiten ponerse al mando de hordas de tropas No Muertas y marchar a la batalla. Todos ellos son individuos con sus fortalezas y debilidades.

Algunos hechiceros son lo suficientemente poderosos como para poder desafiar a la misma Muerte y volver al reino de los vivos como un Lyche, o Nigromante No Muerto, un ser que no está ni vivo ni muerto. Aunque su carne puede estar reseca y sus huesos agrietados y viejos, todavía es inmensamente poderoso. De hecho es probable que sea más poderoso de lo que nunca fue en vida al haber conocido la Muerte desde cerca...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Nigromante	10	3	3	3	4	3	3	1	9
Gran Lyche	10	5	4	4	4	3	4	3	9

Opción: Puedes incluir un Gran Nigromante o un Gran Lyche como una opción de Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 175 puntos para el Gran Nigromante, 200 para el Gran Lyche.

Magia: ambos son hechiceros de Nivel 3. El Gran Nigromante puede ser hechicero de Nivel 4 por +35 puntos.

Armas y equipo: arma de mano.

Objetos mágicos: puede elegir hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Montura: El Gran Nigromante y el Lyche pueden montar en las mismas monturas que el Señor de los Vampiros, por el mismo coste. El Gran Nigromante, además, puede montar en un Carro de Cadáveres por 75 puntos.

Reglas Especiales: No Muerto, Maestro de Magia Negra, Ejército de un Nigromante.

Reglas Especiales

Maestro de Magia Negra. Los Grandes Nigromantes y los Grandes Lyches dominan la Magia Negra. Por ello, conocen TODOS los hechizos del Saber de los Vampiros (además de la Invocación de Nehek) y, además, tienen un +1 a las tiradas para lanzar esos hechizos.

Ejército de un Nigromante. Cuando un Nigromante es suficientemente poderoso, su orgullo hace que no quiera otros Hechiceros en el campo de batalla salvo otro Nigromante. Por ello, un Ejército de un Nigromante no puede tener ninguna miniatura con la regla especial "Vampiro" (es decir, ni personajes Vampiro, ni Varghulf, ni Caballeros del Clan Dragón Sangriento, ni Carrajes Negros). A cambio, es probable que haya enseñado a sus acólitos algunos hechizos para mantener la no-vida; mientras quede algún Gran Nigromante, Gran Lyche o Nigromante sobre el campo de batalla, se considera que todas las unidades pierden una Herida menos en caso de perder un combate (adicionalmente a otros efectos como p.ej. el Portaestandarte de Batalla). Además, si el General muere, mientras haya algún otro personaje en el ejército con capacidad mágica (Gran Nigromante, Gran Lyche o Nigromante) no es necesario aplicar la regla "El General" descrita en la página 33 (es decir, mientras haya algún Nigromante, el ejército no se "desmorona").

OFICIAL

Tanto los Grandes Nigromantes como los Grandes Lyches pueden ser usados sólo con consentimiento de tu oponente (aunque están equilibrados en coste). Si quieres usar Grandes Nigromantes en un torneo o demás (o sea, de forma oficial), lo más parecido que puedes hacer es usar un Señor de los Vampiros de nivel 3 de Magia con **Acólito** (+1 nivel de magia), **Conocimientos Arcanos** (conocer todos los hechizos del Saber de los Vampiros o Saber de la Muerte) y **Señor de la No Muerte** (+1 a nehek en esqueletos).

Nagash

Trasfondo (c) Games Workshop. Reglas por Namarie.

Nagash es el más poderoso de todos los Señores de los No Muertos existentes. Aunque en el pasado fue humano, al emplear durante demasiado tiempo la piedra de disformidad para aumentar sus poderes, Nagash acabó convirtiéndose en una criatura más parecida a un Demonio que a un ser vivo. Tiene una estatura de más de tres metros de altura; su consumo durante milenios de la piedra de disformidad, de efectos mutágenos, ha hecho que su tamaño aumentara considerablemente. Su piel está arrugada, sus ojos son unos pozos de pus luminoso hundidos en sus cuencas, y su cuerpo sigue animado sólo gracias a la oscura fuerza de voluntad y las energías que le proporciona su maligna hechicería. Sus enemigos tiemblan de terror cuando Nagash avanza hacia ellos, aterrorizados por su maligno rostro y sacudidos por las terribles náuseas que les provoca el enfermizo hedor dulzón a muerte que le rodea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nagash	20	6	0	5	5	5	7	5	10

Opción: Puedes incluir a Nagash como una opción de Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 650 puntos.

Magia: Nagash es un hechicero de Nivel 4.

Armas y equipo: Nagash empuña a *Mortis*, la Gran Espada de la Muerte, y lleva la *Armadura Negra de Nagash*. Además tiene el *Libro de Nagash* y el *Báculo de Poder*.

Reglas Especiales: No Muerto, Maestro de Magia Negra (ver página anterior), Ejército de un Nigromante (ver página anterior). Nagash causa Terror.

Objetos Mágicos

Mortis. *Mortis es una espada mágica que se estremece continuamente por la energía sobrenatural que contiene. Esta espada es tan grande y pesada que ningún hombre normal podría levantarla. Nagash perdió su mano derecha en su legendaria confrontación con el rey Alcadizaar, y la reemplazó por una magnífica garra de hierro cubierta de runas mágicas, que se enlazan mágicamente con Mortis para que ésta le proporcione la vida de aquellos que mata.* La Espada confiere F+3. Además, a final de cada turno del jugador No Muerto, si Nagash ha herido en combate cuerpo a cuerpo con Mortis y tiene menos de 5 Heridas, recupera 1 herida (no puede aumentarse el número de heridas por encima de 5).

Armadura Negra de Nagash. *La armadura negra de Nagash fue forjada con una aleación de plomo y hierro de meteorito. A lo largo de los milenios, la armadura ha ido*

fundándose con su cuerpo. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ y una tirada de salvación especial de 5+. Además, proporciona +1R a Nagash.

Libro de Nagash. *Nagash es el primero y más grande de todos los Nigromantes, y es el creador de casi todos los hechizos que permiten a sus seguidores en las oscuras artes animar y controlar a los No Muertos. El libro proporciona +1 nivel de Magia a Nagash, por lo que se considera hechicero de Nivel 5 (es decir, genera 5 dados de energía y 3 de dispersión). Además, cuando Nagash sufra una Disfunción, simplemente el hechizo no tiene efecto, pero no tira dados en la tabla de Disfunciones.*

Báculo del Poder. *El Báculo del Poder fue creado por Nagash para poder almacenar energía adicional, pudiendo así sus hechizos ser más arcanos y peligrosos. Al finalizar una fase de magia, Nagash puede coger hasta 2 dados (de energía o de dispersión) y guardarlos para la siguiente fase de magia (y poder ser usados para energía o dispersión).*



OFICIAL

No es posible usar a Nagash de forma oficial (y no sólo por su tamaño de peana). Lo sentimos, pero es demasiado poderoso y sería insultarlo si intentásemos equiparlo a otro No Muerto cualquiera... ;)

Arkhan el Negro

Trasfondo (c) Games Workshop. Reglas por Namarie.

Arkhan fue el primero y el más leal de los seguidores de Nagash. Creció junto a Nagash en la antigua ciudad de Khemri, y fue la primera persona aparte de Nagash en consumir el elixir que garantizó a Nagash y sus seguidores la vida eterna. Arkhan, que por sí mismo era un poderoso hechicero, llegó a ser la mano derecha de Nagash. Le ayudó a realizar el golpe de mano que llevó a Nagash al poder por primera vez. Cuando los Reyes Sacerdotes se aliaron para atacar a Nagash, Arkhan fue su principal lugarteniente en las numerosas batallas que libraron sus tropas. Estuvo al mando de muchos ejércitos y combatió en numerosas ocasiones contra los enemigos de Nagash, no siendo nunca derrotado en batalla.

Sin embargo, al final, las numerosas tropas de los ejércitos de los Reyes Funerarios demostraron ser insuperables para las fuerzas de Nagash, que fueron obligadas a retirarse hacia Khemri donde fueron asediadas. Cuando finalmente la capital de Nagash cayó, Arkhan dirigió un contraataque suicida que dio a Nagash la oportunidad de escapar. Arkhan y su guardia personal lucharon hasta el último hombre, sin esperanza, superados en número y rodeados por todas partes.

Finalmente, Arkhan cayó como víctima de una lanza arrojada por un soldado desconocido. Los Reyes Funerarios enterraron a Arkhan bajo un túmulo de rocas junto a todos aquellos a los que había matado. Fue el único enemigo que fue honrado de esta forma. Durante generaciones, el cuerpo de Arkhan permaneció bajo el túmulo, olvidado por todos... excepto Nagash.

Después de derrotar a los Reyes Funerarios, Nagash lanzó su hechizo y levantó a todos los muertos de Khemri. Arkhan renació con un terrible rugido, apartó las rocas del túmulo y se levantó una vez más, a la vez siendo más y siendo menos de lo que había sido en vida. Arkhan se convirtió en la primera de las criaturas conocidas como los Señores Oscuros de Nagash.

Cuando Nagash fue vencido por Alcadizaar, Arkhan reunió un enorme ejército de No Muertos con las criaturas que se habían despertado con el hechizo de Nagash y decidió vengarse de todos los seres vivos por la destrucción de su Señor. Arkhan se dirigió al Sur, hacia el oponente vivo más cercano que podía encontrar. Durante generaciones, Arkhan destruyó los reinos de Arabia en lo que los cronistas árabes denominaron las Guerras de la Muerte.

Arkhan y su ejército habitaba los yermos desiertos que rodean las tierras de Arabia. Desde aquí se lanzaban sobre alguna ciudad árabe desprevenida, la destruían y volvían a desaparecer en el desierto. Cuando renació Nagash, Arkhan dirigió su ejército hacia el Norte para reunirse con él y recuperar su posición como lugarteniente de Nagash y segundo en el mando. Desde entonces, Arkhan ha seguido siendo el más hábil y leal de los generales de Nagash.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arkhan el Negro	10	5	4	4	4	3	4	3	9
Carruaje de Arkhan	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Corcel esquelético	20	2	0	3	-	-	2	1	-

Opción: Puedes incluir a Arkhan el Negro como una opción de Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 340 puntos.

Magia: Arkhan el Negro es un hechicero de Nivel 3.

Armas y equipo: Arkhan va equipado con la *Espada Funeraria de Arkhan*, el *Libro Maldito* (ver libro Condes Vampiro página 85), el *Báculo de la Condenación* (ver libro Condes Vampiro página 86) y armadura pesada. Monta un carro (TSA 4+) equipado con cuchillas y tirado por cuatro Corceles Esqueléticos..

Reglas Especiales: No Muerto, Maestro de Magia Negra (ver página anterior), Ejército de un Nigromante (ver página anterior).

Objetos Mágicos

Espada Funeraria de Arkhan. Esta espada fue un regalo de Nagash a Arkhan cuando despertó de su letargo. Actúa igual que la Espada Funeraria (libro de Condes Vampiro página 84) con la diferencia de que los esqueletos "añadidos" a causa de la Espada pueden colocarse en cualquier unidad de Guerreros Esqueleto situada a como máximo 15cm de Arkhan.



OFICIAL

Dado que no hay montura para un Conde Vampiro, hay tres opciones para "reusar" de forma oficial la miniatura de Arkhan el Negro. La primera es considerarlo un Héroe Nigromante montado en un Carro de Cadáveres; la segunda considerarlo simplemente un Carruaje Negro. La última es considerar el Carro como un Dragón Zombi (al fin y al cabo parece que el carro tenga alas) y a Arkhan como un Señor de los Vampiros "mago". Aunque, sin duda, la mejor opción es utilizarlo como un Rey Funerario montado en carro de un ejército de Khemri (pero esto ya no sería de Condes Vampiro).

Heinrich Kemmler y Krell

Trasfondo (c) Games Workshop. Reglas por Namarie.

Heinrich Kemmler fue un gran Nigromante, temido por todos, pero sus rivales juraron no descansar hasta destruirle. Casi consiguieron matarlo; pero aunque al final derrotó a todos sus oponentes, su cuerpo quedó destruído y su mente afectada por la batalla. Heinrich vagó durante muchos años por las Montañas Grises y los Reinos Fronterizos como un pordiosero medio loco. Por un golpe de suerte descubrió la tumba del Guerrero del Caos Krell. Allí hizo un terrible pacto con los Dioses del Caos. Ellos le devolvieron su anterior poder y Heinrich, a cambio, juró matar y destruir en su nombre.

Krell, antes de la fundación del Imperio, cuando sólo existían algunas tribus de hombres dispersas, era el gobernante de una tribu bárbara que había sido corrompida por Khorne. En poco tiempo formó un imperio entre las tribus bárbaras del Norte y dirigió su atención contra los Enanos del Sur. El héroe enano Grimbul Yelmo de Hierro finalmente lo mató durante su asalto a Karak-Kadrin.

Los seguidores de Krell se llevaron su cuerpo y lo enterraron en una tosca tumba en los Desiertos del Caos. Nagash llegó a su tumba casi mil quinientos años después mientras buscaba su Corona de la Hechicería. Allí, Nagash animó al poderoso guerrero y lo puso al mando de una legión de No Muertos, cuando lo mandó a luchar contra Sigmar en la batalla del río Reik. Cuando Sigmar mató a Nagash, sólo Krell y sus tropas sobrevivieron, y fueron capaces de abrirse camino a través de las líneas de los Enanos y escapar. Sigmar lo persiguió y finalmente lo acorraló en la Batalla del Lago Glaciar, donde Krell fue enterrado en una tumba mágica... hasta que Heinrich Kemmler, cientos de años después, hizo un trato con él: liberarlo a cambio de sus servicios.

O al menos eso creía: los vagabundos de Kemmler habían sido dirigidos sutilmente por Nagash, como parte de un plan astuto y maligno que liberaría a Krell y uniría a éste con el Señor de Nigromantes, enviando a estos dos poderosos paladines contra el reino de Bretonia. Los planes de

Nagash quedaron abortados por las graves pérdidas sufridas por las fuerzas de Krell y el Señor de Nigromantes en la Batalla de la Abadía de la Maisontaal, pero confía en que, con el tiempo, se complete con éxito.

Heinrich mide un poco menos de un metro ochenta, y tiene un pelo largo y sucio de color blanco. Bajo sus ropajes, su cuerpo está cubierto de

pequeñas cicatrices, cortes y quemaduras de sus años de locura. Se cubre con una larga capa oscura que se arremolina y mueve con vida propia. En una mano sostiene la Espada Funeraria del Caos que le fue otorgada cuando selló su innombrable pacto con las fuerzas del Caos; en la otra sostiene su Báculo de Cráneo, un mortífero objeto mágico rematado en un cráneo que parlotea y balbucea constantemente.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Heinrich Kemmler	10	3	3	3	4	3	3	1	9
Krell	10	4	0	4	5	3	4	3	9

Opción: Puedes incluir a Heinrich Kemmler como una opción de Comandante y a Krell como una opción de Héroe en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 350 puntos por Heinrich Kemmler, 125 por Krell.

Magia: Heinrich Kemmler es un hechicero de Nivel 4.

Armas y equipo: Heinrich Kemmler tiene la Espada Funeraria (libro Condes Vampiro página 84), el Báculo del Cráneo (libro Condes Vampiro página 86) y la Capa de Niebla y Sombras. Krell lleva arma de mano, armadura pesada, escudo y el Hacha Negra de Krell (libro Condes Vampiro página 84).

Reglas Especiales: Heinrich Kemmler es No Muerto, Maestro de Magia Negra (ver página anterior), Ejército de un Nigromante (ver página anterior). Krell sigue todas las reglas de Rey Tumulario (libro Condes Vampiro página 36).

Objetos Mágicos

Capa de Niebla y Sombras. Esta capa otorga a Heinrich una forma etérea. Libre del vínculo que le une al mundo material, el Nigromante puede moverse a través de objetos sólidos como un fantasma. Heinrich Kemmler se ve sujeto a la regla Etéreo (libro Condes Vampiro página 48).



OFICIAL

Para Heinrich Kemmler, una posible adaptación sería un Señor de los Vampiros de nivel 3 de Magia con **Acólito**, **Conocimientos Arcanos** y **Señor de la No Muerte** equipado con Corcel Esquelético (para ser etéreo al menos al movimiento aunque la miniatura vaya a pie), Espada Funeraria y Báculo de Cráneo.

En cuanto a Krell, es exactamente un Rey Tumulario con su Hacha Negra, así que es completamente oficial.

Dieter Helsnicht

Trasfondo (c) Games Workshop. Reglas por Namarie.

Dieter Helsnicht fue un gran y temido hechicero que tuvo que huir de la ciudad de Middenheim cuando se descubrió que era un Nigromante. Desde su fortaleza secreta en el Bosque de las Sombras recuperó lentamente sus fuerzas y planeó su venganza. Después de décadas de preparativos, acabó de completar sus malignos planes, y el Señor de la Muerte de Middenheim (como se le conoce desde entonces) avanzó a la cabeza de un gran ejército de criaturas No Muertas para atacar Middenheim. Después de una larga campaña y muchas victorias, al final fue detenido en la Batalla de Beeckerhoven. Sin embargo, el cuerpo del Señor de la Muerte no fue hallado y se supone que escapó a lomos de la Manticora que monta en las batallas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dieter Helsnicht	10	3	3	3	4	3	3	1	9
Manticora	15	5	0	5	5	4	5	4	5

Opción: Puedes incluir a Dieter Helsnicht como una opción de Comandante más una opción de Héroe en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 480 puntos.

Magia: Dieter Helsnicht es un hechicero de Nivel 4.

Armas y equipo: Dieter lleva la *Espada Rúnica del Caos* y el *Báculo Llameante de la Muerte* (ver libro Condes Vampiro página 85). Monta en una Manticora.

Reglas Especiales: No Muerto, *Maestro de Magia Negra* (ver página anterior), *Ejército de un Nigromante* (ver página anterior). La Manticora Vuela, es un Objetivo Grande, causa Terror y tiene Golpe Letal; además tiene es *Incontrolable*.

Objetos Mágicos

Espada Rúnica del Caos. Esta arma fue forjada por Grungni Corazón de Hierro, un Herrero Rúnico Enano que fue corrompido y descarriado por los Dioses del Caos. Dieter gana HA+1, F+1 y A+1.

Reglas Especiales

Incontrolable. Cada turno, Dieter debe hacer un chequeo de Liderazgo para ver si controla a la Manticora. Si lo falla, la Manticora y su jinete pasan a estar sujetos a Furia Asesina hasta el inicio de su siguiente turno. Además, si Dieter muere, la

Manticora no tiene que hacer un chequeo en la tabla de reacción de monstruos, sino que se considera que saca automáticamente un resultado de "¡Roaaargh!".



OFICIAL

Si quieres jugar con Dieter Helsnicht de forma "oficial", lo más simple es considerar a Dieter como un Señor de los Vampiros de nivel 3 de Magia con **Acólito** (+1 nivel de magia), **Conocimientos Arcanos** (conocer todos los hechizos del Saber de los Vampiros o Saber de la Muerte) y **Señor de la No Muerte** (+1 a nehek en esqueletos), montado en un Terror Abismal y equipado con el Báculo, una Espada de Batalla y otro objeto mágico a tu elección.

SABIAS QUE...

Antes de la Segunda Guerra mundial los paquetes de tabaco "Lucky Strike" eran verdes en vez de blancos, cuando EE.UU. entró en guerra debido a la necesidad de tinte verde, la marca tuvo que dejar de usarlo, los publicistas sacaron jugo a la necesidad, y con slogans como "El verde del Lucky también se ha ido a la guerra" ó "El verde del Lucky acompaña a nuestros muchachos", (cargados estos de doble sentido) consiguieron grandes ingresos.

Una curiosidad del callejero barcelones: En el Ensanche hay una calle llamada calle Berlin y luego pasa a ser Paris. El origen de este hecho poco habitual es que el 7 de julio de 1942, en plena expansion del Eje, el Ayuntamiento decidió cambiar el nombre de ese tramo, que entonces era también la calle Paris, para denominarlo Berlin, para ganarse la simpatía del Tercer Reich, una decisión que perdura en la actualidad.

En el verano de 1940 se celebró una reunión de brujas al más alto nivel el denominado Great Circle en la localidad de New Forest con el objetivo de influir a distancia en el cerebro de Hitler para que no lanzara la invasión. No se puede poner en duda la gran eficacia de las brujas inglesas cuando se proponían rechazar invasores, puesto que los otros dos momentos históricos en el que se había convocado el Great Circle habían sido con ocasión de la Armada Invencible y de la amenaza napoleónica...

Los paracaidas eran de seda y muy caros, la inteligencia soviética hizo un estudio para lanzar paracaidistas sin paracaidas en invierno a baja altura y velocidad sobre la nieve para ver como salían del paso. Tras coger a unos "voluntarios" y lanzarlos en esas condiciones la valoración del programa fue poco concluyente...

Mientras planeaban el asalto aerotransportado al Dnieper, la inteligencia soviética estimó que las pérdidas de las fuerzas aerotransportadas serían reactivas al 40%. Solución previsoramente rusa; lanzar a todas las unidades al 140% de sus efectivos.

Saburo Sakai, piloto japonés autor del último derribo de un B-29 en la segunda guerra mundial, era tuerto.

OPERATION SCHMIDT

Por: Javier Martínez y Alvaro López

Para finales del 44, las tropas aliadas con las líneas de suministro estiradas al extremo llegaron a la frontera con Alemania. Este era el final de la campaña, la batalla por el terreno alemán.

Desde Septiembre a Noviembre de 1944, la lucha fue sangrienta, con muchísimas bajas pero un resultado poco significativo. Market-Garden Provió el coste de los fallos y la lucha alrededor de Metz se cobró miles de bajas aliadas por la liberación de una ciudad francesa. La defensa de los alemanes del estuario de Scheldt hasta Octubre mantuvo a los aliados sin la posibilidad de usar el crucial puerto de Amberes

A pesar de haberse instalado a lo largo de la línea Siegfried, Eisenhower y el mando de las fuerzas aliadas no tenían intención de renunciar a la ofensiva o ceder la iniciativa a las fuerzas de Hitler.

Para finales de Octubre el primer ejército americano había perforado el muro del Oeste en dos sitios, Aachen y el bosque de Hürtgen. Debido a estos éxitos los siguientes planes de ataques estaban condicionados con el hecho de que el primer ejército americano cruzase el pequeño pero tremendamente significativo río Roer, y se dirigiese hacia el Rin. Para que este avance fuese efectivo se le ordenó al V Cuerpo que lanzase un limitado ataque para proteger el flanco del Primer ejército.

Los objetivos más importantes para el V Cuerpo era la captura de una serie de presas incluyendo entre estas la de Schwammenauel, que era la que controlaba el cauce del río Roer y su "tamaño". Si el ataque principal era lanzado mientras los alemanes controlasen la presa Schwammenauel, estos podían esperar a que el VII Cuerpo estuviese en medio del cauce del río Roer y simplemente abrir la presa para eliminar una gran parte de las tropas americanas.

El comandante del V Cuerpo, Teniente-General Gerow, seleccionó a la



28 división de infantería, bajo el mando del Major-General Norman Cota para lanzar el ataque, La 28ª estaba equipada al completo y todos ellos eran veteranos, que llevaban luchando desde el desembarco de Normandía. El grupo de inteligencia del Primer Ejército determinó que el lugar donde se llevaría a cabo la acción sería en el sector de Rotgen, defendido por tropas de segunda línea (pertenecientes a la 275 división de infantería) y con escaso armamento.



La tarea de las tropas americanas no era precisamente fácil. La 28ª división debería usar sus tres regimientos en el ataque inicial, cada uno en una dirección diferente, esto hacía que se quedasen sin tropas de refuerzo. El regimiento 109 debería tomar al asalto el pueblo del Germeter por el norte, mientras el 110 debería dirigirse hacia el pueblo pero desde el Sureste. El principal ataque debería comenzar con el regimiento 112, atacando primero al Este hasta Vossenack y luego girando al Sur para capturar Schmidt. Una vez estos objetivos estuviesen asegurados se suponía que el V Cuerpo podría continuar la ofensiva hacia las presas del río Roer.

El 2 de Noviembre de 1944, la 28ª división comenzó sus ataques, estos se enfrentaban a una de las operaciones más difíciles de toda la guerra en Europa. Inicialmente el avance del regimiento 112 se realizó de forma satisfactoria. El segundo batallón tomó fácilmente Vossenack, sin recibir resistencia por parte alemana. El primer batallón sin embargo, que debía dirigirse directamente hacia el segundo objetivo (Kommerscheidt) fue detenido al sur de Vossenack en la linde del bosque que daba al pueblo.

El 109 tomó la mayoría de sus objetivos iniciales y dedicó el resto de la semana a permanecer en sus objetivos. Para el 110 la cosa había ido peor y hasta el sexto día de ataque no consiguieron avanzar más allá de sus líneas iniciales de ataque.



Con Vossenack en manos americanas, y debido a lo fácil que había sido tomado, el Teniente coronel del regimiento 112, teniente-coronel Carl. L. Peterson decidió retomar sus ataques el 3 de Noviembre. El tercer batallón del 112 fué movido a través del pueblo para rodear la resistencia que el primer batallón había encontrado el día de antes. Excepto la compañía B y el Batallón A/707 de tanques, todas las demás tropas del regimiento 112 apoyaron el ataque.

Sorprendentemente los alemanes no hacían movimientos para cubrir el hueco en sus defensas del flanco izquierdo (por la pérdida de Vossenack) y los dos batallones americanos cruzaron el río Kall sin oposición, el batallón de carros 707 permaneció en Vossenack porque el río Kall era impasable para sus vehículos. El tercer batallón continuó su avance y tomó Schmidt con pocas bajas después de haber sorprendido a los alemanes, los cuales no se esperaban el ataque. El primer batallón tomó posiciones en Kommerscheidt

La atención de los germanos estaba dirigida hacia el "roto" en sus defensas en Schmidt. Los mandos y comandantes de varias tropas alemanas habían tomado parte en un ejercicio hecho por el Mariscal Model sobre el estudio de un teórico ataque de tropas aliadas en el área de Hürtgen-Schmidt (uno de los mayores "wargames" de todos los tiempos). Por lo tanto estos mandos tenían un conocimiento teórico de lo que podría ocurrir y como, así que sin dilación lanzaron un contraataque movilizándolo a la 116 Division Panzer. Debido a que el regimiento 110 no había



conseguido tomar sus objetivos, las tropas en Schmidt y Vossenack formaban un saliente muy expuesto. El plan era aislar a las tropas tomando el río Kall y una vez aislados rodearlos.

El 4 de Noviembre, el 1055 regimiento de la 89 division alemanas, apoyados por los carros de la 116 Division Panzer lanzaron un potente ataque contra los americanos en Schmidt. La defensa americana se vino abajo rápidamente, no resistió el envite de las tropas alemanas, a las 11.00 los supervivientes del tercer batallón del regimiento 112 se retiraron hacia Kommerscheidt donde se reagruparon. El ataque de pinza de los alemanes no salió del todo bien, pero obligaron a los americanos a retirarse

Confiando en su éxito inicial las tropas alemanas del 1055 intentaron seguir con el avance lanzando un ataque contra Kommerscheidt, el reagrupar las tropas para lanzar un nuevo ataque hacia Kommerscheidt llevó dos horas a los alemanes, pero a las 13.00 los batallones 1 y 3 apoyados por los carros de la 116 se dirigieron hacia Kommerscheidt.



Este ataque, fue repelido. Mientras tanto los Shermans del pelotón del Teniente Fleig habían remontado 700 yardas (unos 650 metros) por un sendero en unas 5 horas. Esta hazaña fué llevada a cabo sólo gracias a la habilidad del Staff Sergeant Anthony Spooner, que guió a los tanques de su pelotón a través de este estrecho y traicionero camino. Desafortunadamente ninguno de los otros tanques de la compañía pudo atravesar ese camino. Mientras tanto los Ingenieros trataban de habilitar el camino, con troncos y palas, pero el trabajo era lento. La operación prometía ser larga y tediosa

Los tres tanques del Teniente Fleig marcaron la diferencia en Kommerscheidt, destruyendo 4 Panthers alemanes. Un segundo ataque lo pararon los bazookas de la compañía que defendía el pueblo. Los alemanes se retiraron a Schmidt, terminando por ese día la batalla. La noche pasó tranquila, excepto por el constante artillero de los cañones de ambos bandos, con la única

finalidad de mantener alerta a las tropas del otro bando y privarles del sueño.

A las 7 de la mañana del 5 de Noviembre, los alemanes lanzaron otro intento para tomar Kommerscheidt. De nuevo la 1055th se desplazó hacia adelante, seguido de las tropas acorazadas. No obstante los tanques no recibieron las órdenes a tiempo y perdieron el empuje inicial del asalto.

Los tres shermans de Flieg seguían siendo la columna vertebral de la defensa. Unas pocas minas antitanque fueron sembradas por la noche. La infantería alemana fué de nuevo rechazada. Luego llegaron los carros alemanes, sufrieron otra pérdida entre



sus Panthers y se retiraron de nuevo. El ataque alemán se había vuelto a deshacer.

Una vez vieron los alemanes que los ataques frontales no eran la solución decidieron volver a su plan inicial, una serie de movimientos de pinza

Parte del regimiento 1056th seguía trabajando en el río para unirse a las tropas del 116 batallón de reconocimiento, que estaba avanzando en misión similar por el NorEste. Patrullas alemanas interferían a los ingenieros americanos que estaban trabajando en la carretera de Kall, demorando aún más sus esfuerzos para permitir el paso de los carros aliados.

No hubo más combates durante el 5 de Noviembre. Al 3/110 se le encargó la tarea de tomar Schmidt, el 3/110 sería apoyado por el 893 batallón de Cazacarros (SP)

Antes de que se pusieran en movimiento para el asalto. Los alemanes golpearon de nuevo. En este caso el regimiento 60th de Panzergrenadier atacó Vossenack. El 2/112 ocupaba Vossenack, y estuvieron bajo el fuego de la artillería alemana durante dos días, A las 6.00 del 6 de Noviembre, los alemanes lanzaron una barrera de artillería especialmente violenta, y el 2/112 fué virtualmente destruido, exponiendo Vossenack a la captura por parte de las fuerzas alemanas.

FLAMES OF WAR.



Sólo una improvisada formacion de tanques y cazacarros aliados del C/707 y del 893 Regimiento de Cazacarros pudieron parar el ataque de los alemanes. Desesperados, los aliados pusieron toda la carne en el asador, M.G. Cota lanzó a las compañías A y C del Batallón 146 de Ingenieros a la recaptura de Vossenack. Antes de que todas las tropas que estaban allí comprometidas (1/112, 3/112 y 3/110 batallones) fueran completamente destruidas. Los ingenieros consiguieron tomar la mirad del pueblo y abrir la vital carretera hacia el paso de Kall, pero no consiguieron mermar demasiado las fuerzas alemanas.

El "Task Force Ripple" ahora consistía solamente en el 3/110 y siete cazacarros que habían cruzado el Kall antes de que Vossenack callese en manos alemanas, no obstante continuaban con sus preparativos para el ataque a Schmidt. Originalmente planeado para las 12.00 del 6 de Noviembre, el Coronel Ripple al observar que muchos hombres de su fuerza de ataque no estaban en sus posiciones, canceló el asalto. Los acontecimientos probaron que fué una sabia decision, y al



día siguiente la 28 Division tuvo que retirar sus machacadas tropas detrás del



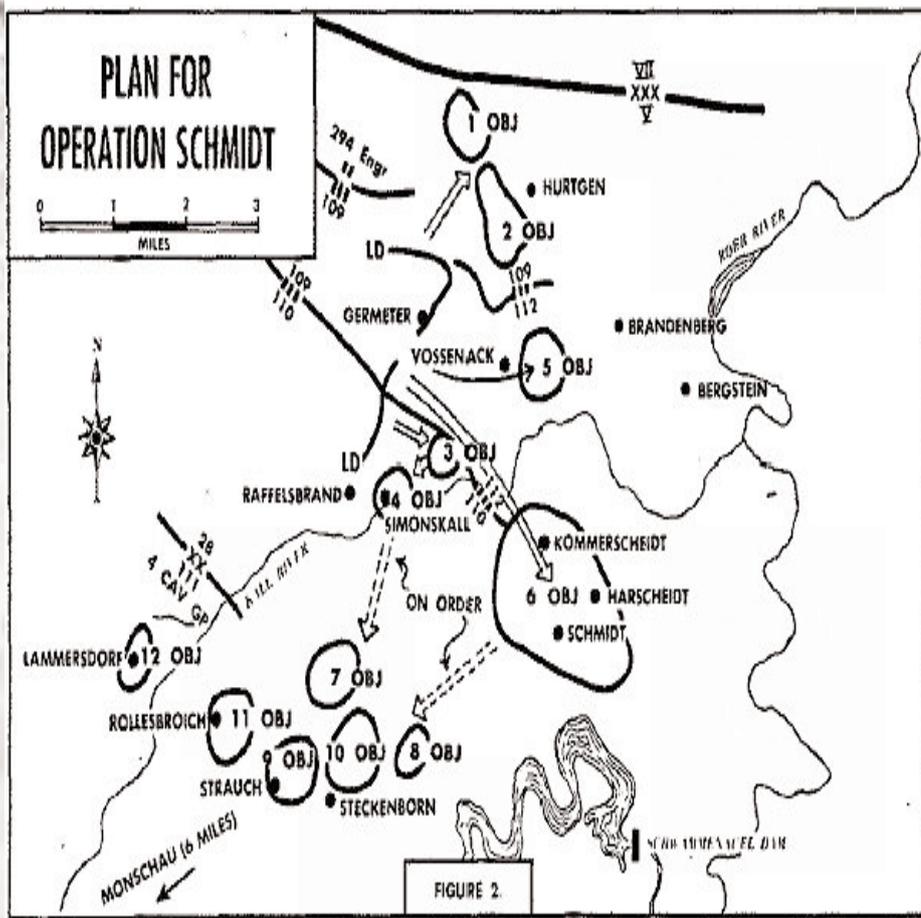
Prisioneros Alemanes

Kall, admitiendo la derrota.

Los combates alrededor de Vossenack y Kommerscheidt continuaron durante 10 días más, debido a que se enviaron nuevas tropas para intentar de nuevo los ataques. El Regimiento 109 se desplazó para retomar Vossenack junto con el Regimiento 12 de la 4 Division de infantería. El posterior derramamiento de sangre provó ser inútil. La 89 Division alemana rechazó todos los intentos de los estadounidenses. La 116 division Panzer fué retirada del combate, posteriormente lucharía en la ofensiva de las Ardenas.

Las bajas de la 28 Division fueron numerosas, ganandose la division el nombre de "Bloody Bucket". En Moviembre la 28 division tuvo un total de 5684 bajas. Sólo el 112 tuvo 2093 bajas, unas dos terceras partes de la formacion.

El mayor golpe por supuesto se lo llevaron los hombre de infantería y la 28 Division obtuvo miles de refuerzos "verdes". Esta division fué trasladada a sectores más tranquilos donde poder absorber experiencia en combate sin tener que sufrir lo anterior, no obstante más adelante tendrían un papel en una de las grandes batallas de la Segunda guerra Mundial, la Batalla de las Ardenas.



Mapa de las operaciones y los movimientos durante la operacion Schmidt



ORDEN DE BATALLA PARA LA OPERACION SCHMIDT

Por Javier Martínez

USA

28th Infantry Division

Divisional Troops (4xWeasel)

112th Infantry Regiment

Rgt Troops (9xAT Gun)

1/112 (9xInf plt, 2x81 Mort, 3x60 Mort, 4xMG Sec, 3xAT Gun)

Bn Troops (3xAT Gun)

A Co (3xInf, 1xMort)

B Co (3xInf, 1xMort)

C Co (3xInf, 1xMort)

D Co (2xMort, 4xMG)

2/112 (9xInf plt, 3x60 Mort, 2x81 Mort 4xMG, 3xAT Gun)

Bn Troops (3xAT Gun)

E Co (3xInf, 1xMort)

F Co (3xInf, 1xMort)

G Co (3xInf, 1xMort)

H Co (2xMort, 4xMG)

3/112 (8xInf Plt, 1xInf Sec, 3x60 Mort, 2x81 Mort, 4xMG, 3xAT Gun)

Bn Troops (3xAT Gun, 1xInf Sec)

I Co (2xInf, 1xMort)

K Co (3xInf, 1xMort)

L Co (3xInf, 1xMort)

M Co (2xMort, 4xMG)

110th Infantry Regiment

3/110 (9xInf Plt, 3x60 Mort, 2x81 Mort, 4xMG)

I Co (3xInf, 1xMort)

K Co (3xInf, 1xMort)

L Co (3xInf, 1xMort)

M Co (2xMort, 4xMG)

707 Tank Battalion

A Co (16xM4)

B Co (15xM4)

C Co (14xM4)

D/86 Chem Mortars (4xMort, 4xTruck)

B/630 Tank Destroyer (Towed) (2xInf Plt, 8xAT Gun, 6xHalftrack)

893 Tank Destroyer (SP)

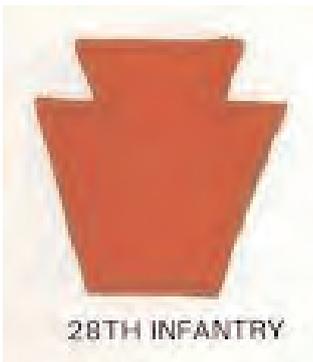
B Co (2xInf Plt, 2xHalftrack, 12xM10)

C Co (2xInf Plt, 2xHalftrack, 10xM10)

A,B,C/20 Engineer Battalion (9xInf Plt)

A,C/146 Engineer Battalion (6xInf Plt)

B,C/1340 Engineer Battalion (6xInf Plt)



GERMANY

275th Infantry Division

Fusilier Bn (Fus)

1/Fus (2xInf plt)

2/Fus (2xInf plt)

3/Fus (2xInf plt)

4/Fus (2x81 Mort plt)

983rd Infantry Regiment

1/983 (5xInf plt, 1x81 Mort plt)

1 Co (2xInf)

2 Co (1xInf)

3 Co (2xInf)

4 Co (1xMort)

2/983 (7xInf plt, 2x81 Mort plt)

5 Co (2xInf)

6 Co (2xInf)

7 Co (3xInf)

8 Co (2xMort)

89th Infantry Division

1055th Infantry Regiment

1/1055 (9xInf plt, 2x81 Mort, 1x120 Mort, 1xWagon)

1 Co (3xInf)

2 Co (3xInf)

3 Co (3xInf)

4 Co (3xMort, 1xWagon)

2/1055 (9xInf plt, 2x81 Mort)

5 Co (3xInf)

6 Co (3xInf)

7 Co (3xInf)

8 Co (2xMort)

3/1055 (9xInf plt, 2x81 Mort, 1x120 Mort, 1xWagon)

9 Co (3xInf)

10 Co (3xInf)

11 Co (3xInf)

12 Co (3xMort, 1xWagon)

1056th Infantry Regiment

1/1056 (9xInf plt, 2x81 Mort)

1 Co (3xInf)

2 Co (3x Inf)

3 Co (3xInf)

4 Co (2xMort)

2/1056 (9xInf plt, 1x81 Mort, 1x120 Mort, 1xWagon)

5 Co (3xInf)

6 Co (3xInf)

7 Co (3xInf)

8 Co (2xMort, 1xWagon)

3/1056 (9xInf plt, 2x81 Mort)

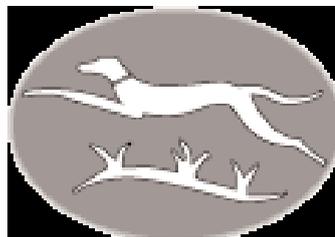
9 Co (3xInf)

10 Co (3xInf)

11 Co (3xInf)

12 Co (2xMort)

116th "WindHound" Panzer Division



Recon Bn (116 Recon)

Bn Vehicles (2xSdKfz 234/2, 14xHalftrack)

1 Co (7x SdKfz 234/1)

2 Co (3xInf, 1xMort)

3 Co (3xInf, 1xMort)

4 Co (2xMort, 3xAT Gun, 2xMG, 1xEng Plt)

16th Panzer Regiment

1/16 (17x PzMkV)

2/16 (14x PzMkIV)

228 PanzerJaeger Bn (228 JgPz)

(2xStuGIII, 8xJgPzIV)

60 PanzerGrenadiers

1/60PG (9xInf, 2xMort)

2/60PG (9xInf, 2xMort)

Usando el esquema de BF. Las Listas de ejército podrían ser algo así:

Tropas USA

112 HQ=CoHQ (2 peanas + 2 bazooka teams)

1/112= Rifle platoon (7 peanas + bazooka team)

2/112= Rifle platoon (10 peanas + bazooka team)

3/112= Rifle platoon (7 peanas + bazooka team)

112 Reg AT= HQ sec, jeep, 3 57 mm

112 MG Support = HQ sec, 4 HMG

112 Mortar Support= HQ sec+, 3 morteros 81 mm.

D/86 Chem Mort= HQ sec, 4 morteros 4.2"

60 Combat Eng= Combat Eng Plt HQ sec, jeep, 2 eng teams, bazooka team, 2 GMC 2.5t, 2 HMG teams, 1 M4Sherman Dozer.

707 Tank Btn=5 M4

893 Tank Destroyer= HQ sec., 4 M10

630 Tank Destroyer= HQ sec, 2 jeep, 1 peana inf, 2 M2 HT, 2 M10

28ID Field Artillery= HQ sec, 4 105 mm, 1 divisional 155 mm Btn.

Tropas Alemania

1055 HQ=CoHQ (2 peanas + 2 panzerfaust teams+ 1 sniper)

1/1055= Grenadier platoon (7 peanas + 5 panzerfaust team)

2/1055= Grenadier platoon (7 peanas + 5 panzerfaust team)

3/1055= Grenadier platoon (7 peanas + 5 panzerfaust team)

1055 MG Support = HQ sec, 4 HMG

1055 Mortar Support= HQ sec, observer, 4 morteros 81 mm, 1 vehiculo

16 Pz Reg HQ= 3 Panther

1/16 Pz= 4 Pz IV

2/16 Pz= 4 Panther

228 Tank Destroyer= 3 JgdPz IV

116 Rec= 1 SdKfz250/1, 2 SdKfz 250/9

1055 Field Artillery= HQ sec, 3 vehiculos (horse wagon), 4 leFH18 105 mm

REGIMIENTOS INDEPENDIENTES SOVIÉTICOS DE CARROS ALEMANES CAPTURADOS

Por: Alvaro López

El uso de material capturado no fué exclusivo de los alemanes, a diferencia de lo que BF permite, el uso de carros de combate capturados a las tropas del eje por parte de los soviéticos fué amplio, quizás teniendo en cuenta la cantidad de carros y armamento soviético el armamento capturado sea "poco" representativo, no obstante estuvo allí y se usó en cantidades, digamos, importantes. Aunque en algunos casos anecdóticas.

El uso de material capturado, por parte de la Unión soviética tuvo su auge después de que el Sexto ejército se rindiese, anteriormente se capturaba material, pero era excaso para su uso, normalmente se enviaba a retaguardia para su estudio y cuando el número de estos carros era suficiente, se organizaba un regimiento ó batallón independiente que se asignaba a un frente, del mismo modo que funcionaban los regimientos independientes alemanes.

En muchos casos solían mezclarse carros con el mismo chasis pero diferente armamento, era común ver a Stug III y PzIII, normalmente al mando se le asignaba un carro en vez de un cañón autopropulsado.



En algunas situaciones, cuando era necesarios, no se enviaban estos carros a retaguardia, sino que se usaban directamente, no obstante esto se hacía principalmente no con carros, sino con vehículos de reconocimiento y vehículos de transporte de tropas.

Regimientos como el 107, 157, 121 ó la 213 brigada, llegaron a tener un gran número de carros capturados. La 213 Brigada llegó a tener (sobre Noviembre/Diciembre del '43) unos 50 Panzers, más un número indeterminado de Stugs.

Aparte de los "standards" PzIII y PzIV, existían también baterías de artillería o anticarros tipo Hummel ó Nashorn (uno de los regimientos independientes de cañones autopropulsados del 27th ejército llegó a tener en servicio hasta 6 Nashorns y 8 Hummels en Marzo del '45). El uso de Hetzers/jagpanzers es inferior, pero también existen notas y fotos sobre estos.

Se ha registrado el uso por parte de los soviéticos de Tigers, así como de



Panthers (un grupo de ellos formó una compañía)

El uso de armas antiaéreas autopropulsadas, así como de Marders y otro tipo de vehículos, aún habiendo datos fotográficos no están documentados por ninguna de las dos partes contendientes, ya que al ser vehículos "auxiliares" o que cumplían una función determinada durante un corto periodo de tiempo (en cuanto se estropeaban solían abandonarse). Y otros vehículos tipo Pz38(t) debido a la escasez de munición y el calibre del arma principal solía emplearse o bien en labores de exploración o bien como vehículo de entrenamiento.

La Denominación soviética para los vehículos capturados era similar a la alemana, excepto que se sustituían las siglas "Pz" por "T" y los números se ponían en arábigo en vez de en romano, De modo que un PzIII se denominaba "T-3", un PzIV "T-4" y un Panther "T-5".

El repintado del vehículo era raramente llevado a cabo, como mucho se repintaba la zona donde estaba emplazada la cruz alemana y se sustituía por una estrella. La



numeración del vehículo podía o bien mantenerse y numerar los carros del

batallón con los identificadores alemanes, o bien se sustituía por numeración propia soviética. El pintado de la estrella o algún símbolo soviético se volvió importantísimo para evitar el fuego amigo.

Para la denominación de los vehículos de artillería y cañones autopropulsados usaron la denominación soviética, de forma que un Stug era un Su-75, un Hummel era un Su-150, un Nashorn un Su-88. En algunos casos la denominación se solapa con la soviética, por ejemplo los Su-76, en estos casos se denominaban con una i.



Tanques pesados como los Panthers o Tigers solían usarse como cazacarros, principalmente, y en muchas ocasiones como posiciones estáticas de disparo.

En algunos casos, carros que podían seguir en funcionamiento y ser efectivos (tipo Stug o PzIII y IV) una vez se estropeaban se enviaban a las factorías y eran reequipados con motores y/o armamento soviético.

BRIEFING DE ARMAMENTO CAPTURADO ALEMÁN PARA EL USO SOVIÉTICO [1943]

Por: Alvaro López

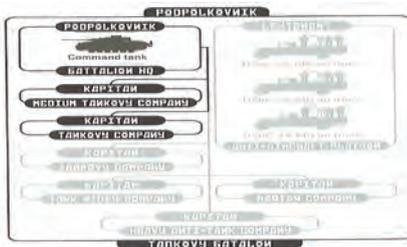
Las unidades aquí presentadas se pueden usar o bien para organizar un Tankovy batalion, las opciones de weapons y support son las mismas que para un Tankovy batalion, o bien será posible mezclar tanques capturados con tanques soviéticos, en este caso se seguirán las reglas de "Mixed Tankovy"

Tambien se podrán usar como Corps Support para cualquier tipo de Compañía o Batallón organizado con el libro de reglas "Ostfront".

Estas reglas NO son oficiales y sólo se podrán usar con el beneplácito del contrincante. Están desarrolladas para el periodo de mediados de guerra, más concretamente para 1943

TANKOVY BATALION (TANK COMPANY)

1 Batalion HQ



1 PzIII G,H ó J(e) 65p.

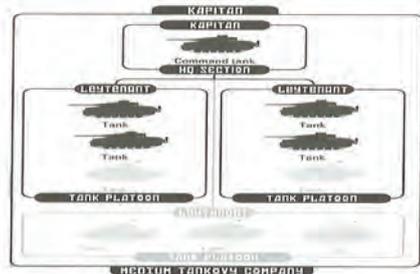
Puedes Substituir el PzIIIG, H ó J(early) en uno de los siguientes por los puntos abajo indicados

- PzIIIJ (late) +11
- PzIII L ó M +18
- PzIII N +11
- PzIV E ó F1 +11
- PzIV F2 ó G +42
- PzIVG (I) ó H +53

Puedes añadir una seccion de 3 DshKAAMGs en camion por 45 puntos.

Combat Platoons

2-4 Looted Panzer Platoons



5 PzIII G/H ó J : 325 puntos

Puedes añadir hasta 5 PzIII G, H ó J(early) por 65 cada uno

Puedes substituir cualquier número de PzIIIG, H ó J(e) por los siguientes tanques por el coste indicado:

- PzIIIJ (late) +11
- PzIII L ó M +18
- PzIII N +11
- PzIV E ó F1 +11
- PzIV F2 ó G +42

PzIV G (late) +53

Excepto el mando (que debe ser o un PzIII ó un PzIV) puedes substituir todos los PzIII G, H ó J(early) restantes por lo siguiente por el coste indicado:

- Stug IIID ó E + 20 p.
- StugIIIF +40 p.
- StugIIIF/8 +50 p.

(No se pueden mezclar en un mismo pelotón Panzers y StugIII)

Cualquier Carro puede ser equipado con Schurtzen por +10 puntos

También puedes substituir todos los PzIII G, H ó J(e) por:

- PzIIIF por un coste de -30 puntos cada uno.
- Pz38(t) por un coste de - 22 puntos cada uno.

Puedes montar Tankodesatniki SMG en cada uno de los PzIII, PzIV y/o StugIII por 15 puntos por tanque



Corps Support

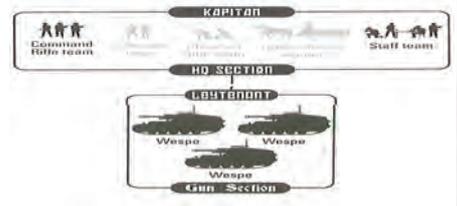


0-1 Anti-aircraft Platoon

- HQ Section + 2 SdKfz10/5: 45 puntos
- HQ Section + 1 SdKfz10/5: 30 puntos
- Añade el comisario por +5 puntos



0-1 SP Artillery Platoon



HQ Section + 3 Wespe 150 puntos

Puedes añadir:
Un observador por +30 puntos
un comisario por +5 puntos
un carro o camion por +5 puntos

0-1 Light Armoured Car Platoon



1 SdKfz223(MG) + 1 SdKfz221(2cms)+1BA-64 - 60 puntos

Puedes reemplazar hasta dos de los vehiculos por un SdKfz 231 por +10 puntos

0-1 Tank-Hunter Platoon



- 2 Marder I 135 puntos
- Puedes añadir hasta dos Marder I por 60 puntos cada uno
- Puedes substituir cualquier número de marders I por MardersII por +15 puntos cada uno.

JUGANDO LA SEGUNDA BATALLA DE SCHMIDT

Por: Javier Martínez y Alvaro López

Se plantean tres escenarios consecutivos para representar el asalto de los americanos a las posiciones alemanas.

En el caso de que en alguno de los escenarios nombrados a continuación exista la regla de "Reserves" ó "delayed Reserves" las tropas que deberán permanecer en reservas serán prioritariamente las acorazadas y luego las que estén motorizadas.



El primer escenario es el asalto al pueblo de Schmidt.

Los únicos blindados que podrán llevar los americanos serán un pelotón de shermans, no podrán llevar ningún otro medio acorazado ó blindado, la organización de la fuerza atacante será la de una compañía de infantería, si se incluye artillería usarán las reglas "Across The Volga".

La fuerza de los alemanes para la primera partida será una Grenadier Company, sin apoyo de ningún medio blindado/acorazado, nada que tenga valores de blindaje.

El escenario a jugar será un Hold the line, siendo el atacante las fuerzas americanas, la zona de despliegue americana es la linde de un bosque y la zona donde se colocan los objetivos en la zona de las fuerzas alemanas representa el pueblo de Schmidt, el resto será prácticamente terreno abierto, pudiendo colocar algún grupo de árboles y/o casas.

El Segundo escenario representa el contrataque de la 116 PanzerDivision para recapturar el pueblo de Schmidt.



Las tropas americanas tendrán que defender el pueblo que han tomado ante los ataques de los alemanes.

Las restricciones en este caso para los americanos son las mismas que para el escenario anterior, excepto por el hecho de que podrán desplegar hasta dos pelotones de tropas blindadas, shermans ó M10.



La Fuerza alemana podrá estar formada por tropas de Grenadiers apoyadas por tanques medios (PzIVs) ó Panthers ó bien formando una Panzer Company apoyada, al menos, por un pelotón de infantería.

El escenario a jugar será un CounterAttack, con los americanos defendiendo el pueblo, que se representará en su zona de despliegue, el resto del campo estará salpicado por grupos de árboles.



En El Tercer escenario Representaremos el ataque por parte americana del pueblo de Kommerscheidt

Esta vez se jugará un "Not One Step Back"

Las restricciones para ambos bandos serán las mismas que las del segundo escenario, excepto en el hecho de que los americanos deberán llevar un pelotón de ingenieros, adicionalmente las baterías de artillería podrán desplegarse en el campo de batalla en vez de usando las reglas "Across The Volga"

Para este escenario deberá usarse escenografía de combate urbano, ya que el ataque de los americanos fué dentro de la ciudad intentando tomar las posiciones que los alemanes habían conseguido tomar en el anterior ataque.



ORGANIZACIÓN DE LA STURMARTILLERIE - ARTILLERÍA DE ASALTO

Por: Javier Martínez y Alvaro López

Siguiendo con el artículo del número anterior de "Cargad!", en este continuaremos con la organización de las baterías de artillería de asalto.

Introducción.

Siguiendo con el artículo del número anterior de "Cargad!", en este continuaremos con la organización de las baterías de artillería de asalto. No es objetivo de este artículo hacer una enumeración completa de unidades e historia de las unidades de la artillería de asalto de la Wehrmacht, Waffen-SS y de la Luftwaffe, pero sí dar unas pinceladas del desarrollo de este brazo de la artillería que se convirtió en un elemento esencial de apoyo de las unidades de tierra del ejército alemán en la segunda guerra mundial.



Hay que recordar que los cañones de asalto, eran dependientes de la artillería y no del arma acorazada. Aunque a lo largo de la guerra, el uso de los cañones de asalto se extendió a las unidades cazatanques (panzerjäger) y a las propias unidades de tanques (panzer), fundamentalmente como sustitución de los propios tanques debido a la escasez de los mismos al final de la guerra. Puede ser confuso ver fotografías en las que hay dotaciones con el uniforme negro de las unidades "panzer" y otras con el uniforme gris de la artillería de asalto sobre un StuG.

Para quien este interesado en saber más de la "Sturmartillerie", les comendaría el libro "Sturmgeschütze Vor" de F. Kurosuki. Hay también una página excelente sobre los batallones StuG independientes en la dirección <http://www.sturmogel.orbat.com/stug.html>. Otras referencias (a veces algo confuses) en "The German Order of Battle in the WWII: Panzers and Artillery" the G. Nafziger.

La artillería de asalto.

El 15 de Junio de 1936 se ordenó el desarrollo de un arma móvil para el apoyo a infantería (ver las especificaciones dadas en el número anterior de Cargad). Las formaciones alemanas de artillería de asalto durante la segunda guerra mundial fueron cambiando conforme el desarrollo de la guerra fue determinando la mayor necesidad de armas de apoyo a la infantería, la facilidad de construcción de los cañones de asalto frente a los tanques y las excelentes capacidades de los nuevos modelos.

La tabla de organización (KStN 445) de 1939 estructuraba las baterías de cañones de asalto. Cada batería contaría con 3 secciones de dos StuG, el mando de cada batería y sección montaría en un SdKfz 253 (gepanzerten Beobachtungswagen), seis transportes ligeros de munición blindados SdKfz 252 (leichte gepanzerte Munitionstransportkraftwagen), cada uno presumiblemente asignado a un Stug, y tres transportes medios blindados de infantería SdKfz 251 (mittlere Mannschaftstransportwagen).

Para la campaña de Francia en 1940, ya se habían creado 6 baterías, de las que 4 de ellas ya eran operativas 659 (Enero 1940), 640 (abril 1940), 660 (Abril 1940) y 665 (Abril 1940). Una de ellas (640), fue asignada al Regimiento

primer batallón (Sturmgeschütz-Abteilungen) que a modo de la artillería estaba formado por 3 baterías (Agosto 1941), contando cada batería con 6 StuG. Una nueva tabla de organización, la KStN 446 de Julio de 1940, entra en vigor, siendo las principales modificaciones frente a la anterior que los vehículos de apoyo son reducidos a tres SdKfz 253 para los mandos y tres SdKfz 252 como municioneros, se eliminan los transportes de tropas SdKfz 251, que se usaban para el transporte de tropas de reemplazo y mecánicos a las zonas de combate.

Para Principios de Febrero de 1941 ya existen 11 batallones de StuG (184-185-190-191-192-197-201-203-204-210-226) y 6 baterías independientes (600-659-660-665-666-667), además de las dos baterías que forman parte permanente de las divisiones Grossdeutschland y la SS Leibstandarte Adolf Hitler. En Marzo de 1941, el número de batallones era ya de 19 (se incorporan el 177-189-202-209-243-244-245-249-600 que pasa a ser batallón-667). Están formados por una batería de mando y 3 baterías formadas por 7 StuGs cada una. El mando de batallón estaba equipado con el vehículo blindado SdKfz 253 que en breve espacio de tiempo es sustituido por un cañón de asalto de mando, equipado con radio adicional. Por ahora todos los StuG están armados con el cañón de 75mm L/24.



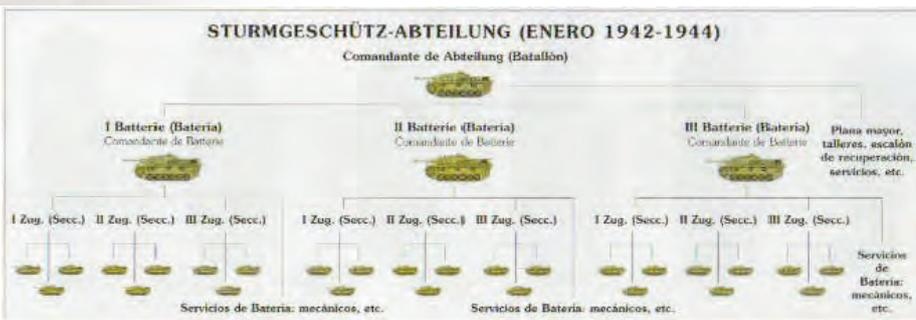
de infantería motorizada Grossdeutschland (16 Surmbatterie). Otras de las primeras unidades en recibir un complemento de cañones de asalto fue el Regimiento SS Leibstandarte Adolf Hitler (LAH) que recibió los 6 StuG III A que sobrevivieron a estas campañas. El éxito de estas unidades, determinó que para finales de la campaña de Francia, se formase el

El 1 de Abril de 1941 se crean 3 baterías Sturmgeschütz para ser asignadas a las divisiones SS Das Reich, Totenkopf y Wiking, además de crear otra batería la 900 Stumgeschütz Lehr Batterie.

FLAMES OF WAR.

Para Junio de 1941 se encuentran operacionales para la Campaña de Rusia: 12 batallones independientes (Abteilung) de cañones de asalto (184, 185, 190, 191, 192, 197, 201, 210, 226 y 243 y 600), 5 Baterías independientes (659, 660, 665, 666 y 667) y 6 Baterías StuG asignadas a unidades: regimientos Grossdeutschland y Leibstandarte, divisiones SS "Das Reich", SS "Totenkopf" y SS "Wiking" y 900 Lehr Brigade. Entre el 10 de agosto de 1940 y diciembre de 1941 se constituyeron: 17 batallones StuG (177-184-185-189-190-191-192-197-201-202-203-209-210-226-243-244-245), 1 batallón (Abt. z.b.v. 600 sólo Staff) y 2 batallones de reemplazos de campaña (200-300). Todos equipados con el StuG III armado con el cañón de 75mm L/24.

El cañón de 75 mm L/24, de las primeras unidades StuG era un arma de apoyo a la infantería, sin embargo en la campaña de Francia y posteriormente en la de Rusia, demostró el apoyo vital como antitanque que los cañones de asalto proporcionaban a la infantería. La capacidad antitanque de este cañón no excedía los 500 metros y el problema no fue solucionado hasta la aparición de los nuevos cañones de 75 mm StuK40 L/43 ó L/48 en 1942.



Para Noviembre la organización de nuevo cambia en base a la experiencia de combate. A la batería de mando se le añade una sección de transmisiones (Naschr Zug) equipada con 3 Pz III Befehlswagen, una sección de reconocimiento (tropas de infantería montadas en vehículos ligeros, como kettenkrads, motocicletas, kubellwagens o vehículos anfibios), una de zapadores montados en camiones y/o Sdkfz 251/7, una de AA (normalmente 3 Sdkfz 7/1), una compañía de mantenimiento y otra de "tren de campaña". Formando la batería de mando un total de 4 oficiales, 43 suboficiales y 164 soldados. En algunas formaciones hay referencias de que se equipó al pelotón de ingenieros con el Sdkfz 251 con lanzacohetes. Cada una de las 3 compañías de StuG contaba con un mando de compañía con 1 StuG, y 3 secciones cada una con 3 StuG. Cada compañía StuG contaba con 3 oficiales, 51 suboficiales y 59 soldados. El total del batallón cuenta con 31 Stug., 3 Sdk 141 Befehlswagen (Pz III), 13 oficiales, 196 suboficiales y 341 soldados.

En 1943 la Sturmartillerie constituyó su propia escuela en Burg, cerca de Magdeburgo, donde hasta el final de la guerra se formaron unos 75 batallones, sin contar las unidades cazacarros o las asignadas a las divisiones acorazadas.

Para Enero de 1944 había un total de 46 batallones de Stugs. En Noviembre del 44 el Stab.Stug.Abt. Está formado por 1 StuG III Befehls, y un Sdkfz 251/8, además de una unidad de ingenieros en camiones ó Sdkfz 251/7, con tropas de reconocimiento y los 3 semiorugas Sdkfz 7/1. El mando de la batería estaba formado por 3 Compañías de StuG con un mando de 2 Stug y cada sección de la compañía con 4 StuG.

En Septiembre de 1944 aparece el StuH42 y se forma una compañía con 2 StuH42 en la sección de mando y 3 secciones de 4 StuH42. La compañía estaba formada por 3 oficiales, 42 suboficiales y 32 soldados y 14 StuH.42.



Las Sturmgeschütz-Brigaden.

En Febrero de 1944 los Sturmgeschütz-Abteilung pasaron a llamarse Sturmgeschütz-Brigaden. Las "brigadas" (mas que nada, un nombre para generar confusión) estaban compuesta por un total de 45 cañones de asalto, repartidos en grupo de mando, 3 baterías. Los 45 StuG respondían a dos estructuras diferentes: K.St.N 446b en la que cada batería estaba formada por tres pelotones con StuG equipados con cañón de 7,5 cm (L/48) y un cuarto pelotón equipado con cañón de 10,5 cm. El grupo de mando de cada batería tenía un StuG equipado con cañón de 7,5 cm y otro de 10,5 cm. A tres baterías, se les sumaba un grupo de mando de 3 StuG con cañones de 7,5 cm para completar los 45 cañones de asalto. A esta estructura corresponden las siguientes unidades:

-- StuG Brigade 259 (Mayo 1944), 278 (Noviembre 1944) y 303 (Diciembre 1944) en el frente del Este.



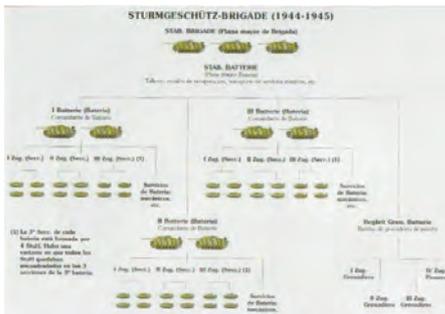
-- StuG Brigade 341 (Mayo 1944) en el frente del Oeste.

Las Sturmartillerie-Brigaden.

A principio de Junio de 1944 algunas de las Sturmgeschütz-Brigaden recibieron una cuarta batería formada por una compañía de granaderos que recibía el nombre de "Begleit Grenadier Batterie". Aunque la intención inicial era que la compañía de granaderos fuese en Sdkfz 251, no hay evidencias de que nunca llegase a ser efectiva. La Begleit Grenadier Batterie, formada por 3 secciones de tropas motorizadas y un pelotón de ingenieros, con un total de 2 oficiales, 28 suboficiales y 168 soldados. En algunos

casos algunas de estas tropas estaban armadas con el rifle STG44.

Algunas unidades, recibieron una quinta batería, la "Begleit Panzer Batterie" con el objetivo de proporcionar reconocimiento, exploración y soporte



antiaéreo. Esta batería estaba equipada con Panzer II bajo la estructura organizativa de la K.St.N 447 (supplemental) de Febrero de 1944. Unidades que recibieron su compañía de Pz II fueron las Sturmartillerie-Brigades 236, 239, 667. Aunque esta organización fue revocada en Noviembre de 1944, la Sturmartillerie-Brigade 239 aun tenía 4 Pz II en Marzo de 1945.

Otras unidades con cañones de asalto.

Algunas divisiones de infantería, infantería de montaña (Gebirsjäger), cazadores (Jäger), Fallschirmjagers y "Volksgranadier" recibieron como parte del batallón antitanque una compañía de cañones de asalto. En la literatura relacionada, se pueden distinguir estas unidades de cañones de asalto con la cifra "10" anterior al número del batallón antitanque, así: el 2./Pz.jag.Abt. 31 de la 31 División de infantería se convierte en el 1031° StuG. Ko.



HISTORIA DEL 82ND ARB BATALLÓN DE RECONOCIMIENTO



Por: Alvaro López

Cuando la Segunda División acorazada fué creada en Fort Benning el 15 de Julio de 1940, algo menos de un mes antes de la caída de Francia. La división fué puesta bajo el mando del Brigadier General George S. Scott Junior

El General George S. Patton Jr. Reemplazó al General Scott en Septiembre de 1940. La división fué creada originariamente como un ejército en miniatura alrededor de una brigada de tanques estaba formada por 754 oficiales, 64 suboficiales y 13.795 soldados.

El 82 Batallón de reconocimiento se formó como parte de la 2nd AD (Armoured Division), el 15 de Julio de 1940, en Fort Benning, Georgia. En poco tiempo pasó a denominarse 2nd Batallón de



Reconocimiento. El "esqueleto" de la fuerza lo formaban una serie de soldados profesionales provenientes de caballería y unidades de reconocimiento, estos soldados fueron reclutados por todo Norte América. El 24 de Julio de 1940 llegaron los primeros componentes de esta fuerza, provenientes del 1st batallón de reconocimiento (89 hombres en total). De Fort Knox, en Kentucky, se envió un grupo parecido de la 7th Brigada de Caballería fué enviada al 2nd RB (Reconnaissance Battalion). Ocho hombres del 2nd Escuadron del 3rd de caballería también fueron enviados a este batallón, este grupo provenía de Fort Meyer, y ocho más vinieron del 1st Escuadrón del 3rd de Caballería de Fort Allen.

La historia del Tercer Regimiento de Caballería comienza en 1846, cuando fué formado, la denominación inicial fué Regimiento de Rifles montados. Durante casi 100 años su lema sobrevivió: " Brave Rifles, Veterans, you have been baptized in fire and blood and come out steel", las inmortales palabras del General Winfield Scott, después de la batalla de Chapaultepoc.

Posteriormente 60 hombres se unirían a los anteriores provenientes del 2nd de Caballería ubicado en Fort Riley, Kansas. El Segundo de Caballería era uno de los regimientos más veteranos de todo el ejército de los Estados Unidos, este fué formado en 1836, en el acta del congreso donde se dicta su formación aparecen nombrados como "2nd Dragoons" (el segundo de Dragones, usando la nomenclatura europea para nombrar a las tropas de caballería).

Veintitres hombres provenientes del 11th Regimiento de Caballería, de Fort Meyer en Virginia distinguidos especialmente durante la expedición contra Méjico en 1914. Con estos el 82nd RB estaba al completo.

La principal función del 82nd RB era ser los ojos y oídos de la 2nd AD

El 2nd RB (anteriormente el 82nd RB) formado por tropas veteranas del 1st, 2nd, 3rd, 11th, 13th, y 14th regimientos de caballería fué puesto bajo el mando del Mayor Isaac D. White, que como Brigadier General mandó la 2nd división posteriormente desde el 19 de Enero hasta el 8 de Junio de 1945. Cuando la división fué reorganizada, el 8 de Enero de 1942, durante las maniobras en Carolina, el 2nd RB pasó a denominarse 82nd ARB (Armored Reconnaissance Battalion). Durante esas maniobras Toda la división demostró su valía capturando el Cuartel General de la 1st División, entre ellos al Lt. General Hugh A. Drum. Curiosamente todos los Generales de la 2nd AD provenían de las Colonias de Nueva Inglaterra.

Tres pelotones del 82nd ARB formaban parte de la fuerza inicial que se envió al Norte de Africa. El 8 de Noviembre de 1942, un pelotón de la Compañía "C" desembarcó en Safi, otro llegó con los mandos de la Compañía B de la 9th ID (Infantry Division) a Fedala, cerca de Casablanca, y el otro con la 9th ID (Infantry Division) a Mahdia, cerca de Puerto Lyautey con la 3rd ID.



El 82nd ARB lleó a Gela, Sicilia el 11 de Julio de 1943, El Batallón tomó parte en la captura de Butera, y la compañía de tanques participó en la batalla de Mazzarino. El Batallón tomó parte en los reconocimientos del frente durante el avance hacia Palermo Eliminando los bloqueos enemigos en la carretera hacia el paso de San Guiseppe. El 22 de Julio atacó Palermo, cubriendo el flanco de la división. Después de la captura de Palermo el 82nd ARB fué designado para formar parte de la policía del distrito de Palermo, cuidando de los prisioneros de guerra.

El 9 de Junio de 1944, reforzados por la Compañía D del 17th AEB (Armored Engineer Battalion). El batallón al completo

desembarcó en la playa "omaha" en Normandía. Durante el ataque a St. Lo en Julio de 1944 el batallón fué asignado bajo el mando "B", tomando parte en los combates de Cherbourg y asegurando el paso del río Sena. El 82ndARB junto con una compañía de tanques perteneciente al 67th AR (Armored Regiment). El segundo pelotón de la compañía A del 82nd ARB cerró la brecha abierta por el contrataque alemán en las Ardenas para unir el Noveno Ejército Americano con la 11th AD del 3rd Ejército americano. A las 9.00 del 16 de Junio de 1944 cerca de Houffalize

Después de muchos combates el 2 de Septiembre, patrullas del 82nd ARB cruzan la frontera con Bélgica cerca de Tournai. 12 horas antes que ningún americano cruzase la frontera.

En Holanda el batallón defiende la izquierda de la cabeza de puente sobre el río Maas, cerca de Sittard para permitir al Grupo B atacar la línea Siegfried

El batallón tomó parte en la penetración de la línea Siegfried en el flanco izquierdo del Grupo B contra Gereonsweiler

Durante la primera fase de la batalla de Bolga (la ofensiva de las Ardenas), en Bélgica, el 82nd ARB algo menos de una compañía y dos pelotones fué asignada bajo el mando del Grupo A. Una compañía del batallón fué asignada al Grupo B, en la segunda fase de la batalla de las Ardenas e hizo contacto con el Tercer Ejército americano "sellando" el Bolga, cerca de Houffalize

Durante el avance hacia el río Rhin desde el Roer, el batallón protegió el flanco izquierdo de la División, manteniendo el contacto con la 29th División de infantería a su izquierda

Durante las operaciones del 3 al 17 de Abril de 1945, del Rhin al Elba. El batallón recibió la orden avanzar y abrirse paso a través de las líneas enemigas no más de 400 kilómetros, para formar una cabeza de puente, el avance finalizó a 100 kilómetros del punto de partida.

Desde el 7 de Mayo de 1945 al 1 de Enero de 1946 el 82nd ARB formó parte de la fuerza de ocupación de Alemania, al principio de Berlín. El Batallón abandonó Europa desde el Puerto de Calais el 21 de Enero de 1946 y llegó a Fort Hood, en Texas el 12 de Febrero de 1946.

Durante los combates el 82nd ARB capturó 8943 prisioneros, fué participe en la captura y destrucción de gran cantidad de material de guerra enemigo y liberó unos 32.000 prisioneros

FACCIONES DEL ADEPTUS MECHANICUS

Por Robert Grayston Inquisitor Magazine
Traducido por Esteve Boix

Por todos es conocido que la inquisición está dividida en múltiples ordos, facciones y alianzas. Pero no son los únicos con este problema, hay otra organización, de igual (o mayor) fuerza, que también está dividida aunque se ha escrito entre muy poco y nada sobre sus filosofías: el Adeptus Mechanicus.

OMNISSIADS

“La herejía es un concepto subjetivo – solo vosotros que tenéis miedo de la recta mirada del Mesías de Hierro queréis que cese este trabajo. ¡En su nombre, yo me encargaré de que esto no ocurra!”

Último registro de voz del Pater Machinae Dorylbus, Tecno-herije

Hay un movimiento dentro del Adeptus Mechanicus no muy diferente de los Thorianos Inquisitoriales.

Su filosofía es considerada altamente peligrosa entre sus hermanos, pretenden invocar al

Omnissiah (como los Mechanicus llaman al Emperador) o al mismísimo Dios Máquina en un Avatar prefabricado o altamente modificado para que guíe a los Tecnosacerdotes en su Búsqueda de la Sabiduría.

Aunque la mayoría de los integrantes de esta facción tienen los mismos objetivos, su metodología puede variar enormemente.

Algunos buscan a los más capaces de entre los lobotomizados servidores para crear un anfitrión de carne y metal para su Dios Máquina. Hay también Genetistas que crean monstruosas criaturas, que ellos consideran de absoluta perfección orgánica, en enormes bio-vats (biotinas), o incluso aquellos que crean enormes construcciones mecánicas, rozando el oscuro y prohibido arte de la Inteligencia Abominable.



Para el Adeptus Mechanicus, estos actos son similares a la invocación de entidades demoníacas para los inquisidores Puritanos.

Previsiblemente, los seguidores de esta tendencia mantienen estrechos lazos con otras filosofías similares, como los anteriormente mencionados Thorianos, los Horusianos y otros cultos Resurreccionistas que pueden serles de ayuda ante el gran esfuerzo que supone hacer que el Dios Máquina camine entre sus seguidores.

Es por esta razón que la Inquisición sabe tanto sobre los Omnissiahs y ha formado numerosos pactos con los Mechanicus para erradicar el objetivo hereje de invocar entidades.

Los Omnissiahs tienen claro que el día de Su vuelta está próximo. La xenoherjías de los Necrontyr se han revelado para poder ser aplastadas, los incrédulos del Mundo Forja Gryphonne IV han sido declarados traidores indignos y consecuentemente purgados, y multitud de Mechanicus traidores han sido matados o capturados en el reciente asalto a Cadia.



Algunas ideas de escenarios para los Omnissiahs...

Un magos enloquecido ha tenido la idea de que un titán Warlord sería el avatar perfecto para el Dios Máquina, y con el pretexto de una ‘inspección de cabina’ coge como rehenes al Princeps y al personal de mando. Sin que el lo sepa, otro magos se ha infiltrado en el titán, y con sus fieles Skitarii tiene que abrirse paso hasta la cabina por los innumerables pasillos y conductos del titán para impedir que la máquina deserte (AWOL en el original, Away Without Official Leave) en el mundo forja y sea poseída por lo que puede llegar a ser una bestia de la disformidad! Sería bonito que el Princeps y su tripulación pudiesen sobrevivir también, pero ¿Qué pasa si han sido persuadidos y realmente quieren que el titán sea usado como recipiente para su Dios Máquina en el plano real?

El Pater Machinae Dorylbus necesita una información vital sobre métodos de invocación de entidades poderosas, y por eso debe asaltar el Gran Librarium Inquisitorial en Olyntha III. El no sabe que el inquisidor Thoriano que le informó de la existencia de Librarium ha sido arrestado y ha informado sobre los planes de Dorylbus. ¿Sobrevivirá el Omnissiah a la trampa? ¿escapará el Thoriano y le avisará?



Para dar energía a la ceremonia para activar algoritmos-invocadores de la I.A. de una super-computadora que alojará la consciencia del Dios Máquina, el Magos Gratterdrak necesitará desviar la energía de todo un mundo forja hacia unos aparatos arcanos situados estratégicamente.

Para completar la locura, el planeta es el único que está produciendo armamento y suministros para una cruzada que está liberando un subsector. Si la producción cesara un solo día, la cruzada fracasaría con toda seguridad. El Fabricator del mundo forja ha alertado al Imperio de la presencia de Gatterdrak, y el tanto tiempo perseguido criminal está ahora en el punto de mira del Oficio Assassinorum...

IMPERIO-COGNOSTICIANOS

"El bio-chovinismo, y en una escala tan pequeña, cuando se trata del procesamiento de la información, es ridículo. Dame cualquier sabio, que yo superaré su valor diez veces con el más simple de los Espíritus Máquina"

Extracto, Los problemas del pensamiento orgánico, Capítulo XII

La Búsqueda del Conocimiento de los Mechanicus se puede definir tanto como un viaje interior o espiritual como uno físico. Muchos tecnosacerdotes, especialmente aquellos demasiado viejos o ocupados para aventurarse a salir hacia las estrellas, encuentran esta idea muy apetecible.

Para ellos, no es tanto en la acción de



buscar, sino en las tareas diarias más básicas de introducción de datos, reparación, visioingeniería y un millón de otras tareas en las que la Búsqueda del Conocimiento se acerca a su conclusión. Para estos miembros del Adeptus Mechanicus, a los que a veces se llama imperio-cognosticianos, el Imperio es nada menos que un superordenador gigantesco, siempre



procesando más datos en su tarea que inducirá en finalmente a proporcionar todo el conocimiento.

A esto se llama muy a menudo la Rutina de Procesamiento Divino.

Los seguidores de este credo se ven a menudo como tradicionalistas, y un poco demasiado conservadores por su propio beneficio. A menos que se solicite directamente, como en respuesta a una hostilidad armada, cosas como cambio o levantamiento se ven como innecesarios en beneficio del proceso informático.

Se consideran a ellos mismos como anti-virus en una galaxia llena de programación corrupta (el Mechanicus Oscuro y las fuerzas de Caos), y virus xénicos, por esta razón ven todo, aparte de su propia tecnología, como contaminado y peligroso de utilizar. El único cambio aceptable a sus ojos es la actualización.

Trabajar dentro del alcance de un 'ordenador' tan grande como el Imperio, se puede extender desde el acto individual, como que un Tecnosacerdote incorpore un nuevo chip de memoria a su cerebro, a la conquista de nuevos mundos que aumenten la 'memoria' del global del Imperio, y así proporcionar más material para que el procesamiento de datos sea más rápido para llevar la Búsqueda del Conocimiento a un fin satisfactorio.

Incluso entonces, el más extremo de los Imperio-cognosticianos ven esto como demasiado cambio para la Rutina de Procesamiento Divino, y lo obstaculizarán a la mínima oportunidad.

Algunas ideas de escenarios para los Imperio-cognosticianos...

Un inquisidor ha sido visto usando tecnología xénica/corrupta. Es obvio que esta 'unidad anti-virus' ha sido corrompida, y por lo tanto debe de ser eliminada para prevenir que se propague una infección que podría poner en peligro la Rutina de Procesamiento Divino. Un Tecnosacerdote y sus Skitarii deben empezar el "Rito de Exterminación Viral", y borrar cualquier 'programa asociado' (miembros de la banda) al inquisidor.

Un Magos de la rama más intransigente de los Imperio-cognosticianos ha enviado un operativo (acólito disfrazado, asesino Skitarii, etc.) para matar a un Cardenal de la Eclesiarquía que ha ordenado una cruzada, y así impedir cualquier cambio en la Rutina de Procesamiento Divino.

Cazado por los Explorators, un Imperio-cognosticiano que ha estorbado desde hace mucho tiempo ha sido acorralado en su guarida, en un asteroide, donde tendrá que hacer lo posible para sobrevivir al asalto.

KHAMRIANOS

"No hay ningún aspecto en el cual una conciencia completamente desarrollada dentro de una máquina no nos pudiera beneficiar. Así como se encuentra, alabado sea el Espíritu de la Máquina, en esclavitud permanente, su pleno potencial está atado por miedos mezquinos. Yo pretendo acabar con el estado de estos asuntos."

Extracto de un comunicado Astropático interceptado, de origen desconocido (alrededor de M34)

Entre los Mechanicus, existe un cierto miedo la maquinaria sentiente - I.A., o 'Inteligencia Abominable'. Este miedo a la I.A. se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología, durante la cual se practicaban ciencias extrañas y depravadas, y máquinas sentientes luchaban contra sus maestros humanos por la supremacía.



Desde entonces, y debido a un decreto expedido por el mismo Emperador, se prohibió interesarse en la creación o mantenimiento de máquinas que puedan pensar completamente por ellas mismas.

Durante el final del 34º milenio, sin embargo, un Magos, recientemente ordenado y muy brillante, llamado Degio Khamrios hizo circular furtivamente una investigación que había realizado sobre el tema de la I.A. Sus palabras eran tan



convincientes que un pequeño grupo de Tecnosacerdotes con intereses similares se unieron al el, ahondando en las ciencias prohibidas.

Hacia el final de su primer siglo como Magos, Khamrios estaba seguro de que sus teorías estaban preparadas para publicarse al conjunto del Adeptus Mechanicus.

Había subestimado gravemente las opiniones de sus hermanos sobre la materia, y en meses se había convertido en un fugitivo perseguido. Al final fue subyugado, pero solamente después de mucho esfuerzo por parte de la Inquisición, el Adeptus Mechanicus, y durante una etapa, el Capítulo de los Manos de Hierro. Fue confinado bajo custodia del Adeptus Mechanicus, y su destino aun es desconocido.

A pesar de esto, ciertos Tecnosacerdotes heterodoxos todavía expresan el deseo de realizar investigaciones en el campo de la I.A., esperando aprovechar y mejorar ejemplos antiguos que descubren en lugares polvorientos y olvidados. Algunos incluso intentan copiar los ejemplos que encuentran, así que producen sirvientes robóticos inteligentes para ellos mismos. Si logran producir sus creaciones heréticas en masa, podrían volver los días oscuros de los Hombres de Hierro.

Legiones enteras de guerreros-máquinas pensantes se alzaron y se opusieron a la humanidad entonces - ¿quién dice que no podría volver a pasar lo mismo?



Algunas ideas de escenarios para los Khamrianos...

Después de mucho buscar por los archivos de numerosos mundos sin ningún fruto, un Khamrion cree que ha descubierto una pista sobre la localización de una antigua prisión de estasis que contiene Hombres de Hierro; ejemplos excelentes de I.A. El Khamrion quiere desactivar la prisión y secuestrar algunos ejemplares para su estudio. Pero no ha contado con que a los Hombres de Hierro no les haga mucha gracia su intrusión, ni a sus guardianes (que pueden variar desde una guarnición a soldados de élite como Guardianes de la Muerte Astartes o Pretorianos del Mechanicus, ¡incluso podrían ser xenos que se han trasladado al lugar sin saber la importancia de su nueva casa!)

Los Tau son una raza muy avanzada tecnológicamente que usan mucho las I.A. para sus drones y otras construcciones mecánicas. Un embajador de la raza Tau, junto con su séquito (especialmente cualquier



miembro de la Casta de Tierra), son secuestrados por un Khamrion que desea aprender más sobre I.A. alienígenas. Cuando el Imperio se entera intenta liberar a los alienígenas para no abrir otro conflicto con los Tau. Por su parte, los Tau, pueden haber sabido del destino

de su agente y haber enviado un equipo de mercenarios para rescatarlo.



¿Por qué no revivir la frénetica escaramuza que acabó con la captura del mismísimo Degios Khamrios? A un lado estaría el padre del movimiento Khamrion, intentando huir a bordo de una nave de un Rogue Trader, acompañado por sus acólitos y el atemorizado Rogue Trader. Al otro lado habría una fuerza inquisitorial con órdenes de matar al Magos a cualquier precio, y una fuerza del Mechanicus con órdenes de capturar al Magos y traerlo de vuelta a Marte para un interrogatorio.

ORGANICISTAS

"Todo lo orgánico que conocemos es simplemente un mecanismo, de una u otra manera. Los tendones reemplazan émbolos; carne en el lugar de acero; la sangre es sencillamente refrigerante biológico. Negar esto y evitarlo es más que ortodoxia Mechanicus - es imbecilidad."

Atribuida a un Geneticista desconocido





Al principio, esta filosofía puede parecer fuera de lugar en una organización que está basada en el uso de tanto mecanismo y metal. Para la mayor parte del Mechanicus, la carne es débil y un estorbo en la mayor parte de los aspectos - pero no es así para esta facción.

El principio de los Organicistas ve la materia biológica como un mecanismo sencillo con otro aspecto. El cerebro se ve como un ordenador complejo y las diversas funciones del cuerpo como un aparato biológico.

Los seguidores de esta filosofía, como se podría esperar, son en su mayoría Geneticistas y miembros del Adeptus Biologis, que estudian y mejoran la materia orgánica para mejorarla en todos los aspectos posibles, desarrollando toda clase de creaciones extrañas y terribles en sus bio-vats.

Los seguidores de esta filosofía, como se podría esperar, son en su mayoría Geneticistas y miembros del Adeptus Biologis, que estudian y mejoran la materia orgánica para mejorarla en todos los aspectos posibles, desarrollando toda clase de



creaciones extrañas y terribles en sus bio-vats.

Donde un Tecnosacerdote típico puede, en distintos momentos de su carrera, 'actualizarse' con miembros biónicos, depósitos de datos, y cybware de toda clase, un Organicista más propenso a implantarse glándulas con diversas funciones, aumentar su masa muscular con estimulantes, y mejorar sus sentidos con muestras desarrolladas en un laboratorio.



La mayoría de los Organicistas no rechaza las ideas de sus hermanos sencillamente sobre la base de su preferencia por metal en lugar de carne. En algunos casos, los Organicistas pueden incluso preferir usar partes biónicas; es sencillamente que no descartan los componentes biológicos.

Es por su aceptación de la maquinaria, donde eligen substitutos orgánicos que, aunque son considerados extraños, los Organicistas no son perseguidos por el Adeptus Mechanicus (además de su competencia en lo que se refiere a revisar los componentes biológicos restantes de los Magos más viejos).

Algunas ideas de escenarios para los Organicistas...

Un Magos Biologis ha creado lo que él cree que es el 'soldado perfecto'. Un soldado mejorado genéticamente que es más rápido de producir que un marine espacial, y que posee la fuerza y la resistencia de éstos. El único problema del 'soldado perfecto' es que es



mentalmente inestable, no reacciona bien a algunos de sus implantes y está deambulando por el laboratorio del Magos Biologis matando (brutalmente) a cualquiera que se interponga en su camino a la libertad. ¡Hay que pararlo a cualquier precio!

Iggedo es un mundo en ruinas, destruido por las fuerzas del caos en numerosas incursiones. Se rumorea que Fabius Bilis estuvo presente entre las fuerzas del archienemigo, y ha dejado en el planeta algunos de sus 'experimentos'. Ahora un equipo inquisitorial está intentando acorralar y destruir las creaciones heréticas, mientras un Organicista busca capturarlas para estudiar las técnicas y los implantes de Bile. Los 'experimentos' no agradecen mucho las visitas e intenta huir a las alcantarillas donde pueden desaparecer en la oscuridad.

Se considera a los Tiránidos las criaturas que más rápidamente evolucionan de la Galaxia, y son



notablemente difíciles de capturar. Un Organicista ha sabido que un Rogue Trader tiene algunas de las más pequeñas criaturas Tiránidas. No queriendo pagar la exorbitada cantidad que el Rogue Trader le pide, el Organicista ha tramado un plan, con el cual pretende asaltar el puente y el tomar control de la nave, junto con su precioso cargamento. El Rogue Trader, por supuesto, no estará enteramente satisfecho con la situación, y después está el problema de las bestias Tiránidas - sería terrible si se liberasen en medio de la confusión...

CAMPAÑA: EL TERROR DE FÉRRICUS

por Lord Darkmoon

En el mundo-colmena Aerius, los Orkos de Ungrush Latazezina combatieron contra los Marines Ángeles Espectrales en las profundidades de la colmena Férricus. Los Marines consiguieron rechazarlos, pero no pudieron impedir que uno de los Orkos penetrara en el interior de la misteriosa Pirámide Negra.

El Inquisidor Grabstein (discípulo del famoso Inquisidor Sternberg), del Ordo Xenos, ya había determinado que la Pirámide era un artefacto Xenos, probablemente Eldar, y estaba estudiándolo. Pero el Orko Mekánico Ungrush ha conseguido penetrar en su interior, y repentinamente, la Pirámide ha cobrado presencia psíquica en la Disformidad.

Pero alguien ha recibido una señal disforme procedente de la Pirámide Negra...

Esta campaña en X partes recrea el ataque de los Portadores de la Palabra a Férricus, su intento de abrir la Pirámide Negra y la invasión del Caos en Férricus y Aerius. Es una campaña histórica, por lo que, tras cada uno de los enfrentamientos, habrá un breve resumen de los acontecimientos reales.

1: El Ataque Nocturno

"Sargento, hemos detectado movimiento en las afueras del perímetro. No son de los nuestros."

Introducción

Una fuerza de los Portadores de la Palabra (Marines del Caos) se prepara para invadir Férricus. Afortunadamente, los Ángeles Espectrales están ahí para defender la Colmena.

Las Fuerzas del Atacante

El atacante cuenta con un ejército de 1.500 puntos. Utiliza las reglas de Reservas y Despliegue Rápido.

Las Fuerzas del Defensor

El Defensor cuenta con un ejército de 1.500 puntos. Utiliza las reglas de Reservas. Si desea desplegar un Comandante Marine Espacial, debe desplegar al Capitán Cenn Cruaich. Si no, deberá poner a un Bibliotecario o a un Capellán al mando.

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se produce en las zonas exteriores de la Colmena. La zona de despliegue del Atacante

LAS CAMPAÑAS EN ¡CARGAD!

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

Caos: 2 Marines: 2

debería tener menos edificios y escenografía que la zona de despliegue del Defensor, pero ambas zonas deberían tener mucha escenografía urbana.

El bando Defensor puede elegir una estrategema de Combate Urbano.

Las zonas de despliegue son los bordes largos de la mesa.

Despliegue

El jugador Defensor despliega en primer lugar las unidades de Tropas de Línea y Apoyo Pesado. Además, puede desplegar todas las unidades que desee de Elite y Cuartel General. El resto de las unidades permanecen en Reserva.

Una vez el jugador Defensor ha desplegado, el jugador Atacante despliega las unidades de Ataque Rápido. Además, puede desplegar todas las unidades que desee de Tropas de Línea, Elite y Cuartel General. El resto de las unidades permanecen en Reserva.

Reglas Especiales

El escenario se juega con condiciones de Combate Nocturno hasta el tercer turno. A partir del cuarto turno, al inicio de cada turno de juego amanecerá (y dejarán de aplicarse las





reglas de Combate Nocturno) con un resultado de 4+.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla tiene una duración de 6 turnos.

Se aplican Puntos de Victoria. Las unidades de Marines del Caos que se encuentren en la zona de despliegue del jugador Marine otorgan Puntos de Victoria adicionales igual a los puntos supervivientes que tengan. Cada unidad de PMarines del Caos que resulte totalmente destruida (no cuenta si sus integrantes abandonan el campo de batalla) otorga puntos de Victoria adicionales al jugador Marine.

Resumen Histórico

Los Ángeles Espectrales, al mando del capitán Cenn Cruaich, consiguieron repeler el ataque de los Portadores de la Palabra. Al oír la noticia de la presencia de los infectos Marines del Caos en Ferricus, el Inquisidor Grabstein ordenó establecer un perímetro defensivo alrededor de la Pirámide Negra.

2. El Portal a la Disformidad

"Sargento, no logro comunicarme con la posición 3 y..."[COMUNICACIÓN INTERRUMPIDA]

Introducción

Mientras los Marines mantienen el control de la ciudad, un grupo de Portadores de la Palabra se infiltra con la esperanza de realizar un sacrificio que les permita abrir un Portal a la Disformidad, en la Pirámide Negra.

Las Fuerzas del Atacante

El atacante cuenta con un Grupo de Combate de 200 puntos. Puede elegir miniaturas individuales del Codex Marines Espaciales del Caos pero no personajes. Debe tener al menos 5 Marines Espaciales del Caos de línea.

Las Fuerzas del Defensor

El defensor cuenta con 20 Centinelas Marines Espaciales. Además, puede tener un personaje (sargento veterano) con hasta 50 puntos de equipo.

El Campo de Batalla

El escenario es el entorno alrededor de la Pirámide Negra. La Pirámide se debe situar en el centro del tablero, y colocar a su alrededor, a más de 15 cm, cuantos más edificios y entorno urbano, mejor.

Despliegue

Los Centinelas defensores se sitúan en cualquier lugar del tablero. El líder de los Centinelas se sitúa sobre la Pirámide Negra. Los Centinelas pueden desplegar en unidades de tres o en unidades individuales. El líder puede desplegar sólo o acompañado por dos Marines.

Una vez el jugador Defensor ha desplegado, el jugador atacante selecciona un área de 15 cm en cualquiera de los bordes del tablero y despliega allí su ejército.

Reglas Especiales

Este Escenario tiene muchas reglas especiales, diseñadas a partir de las reglas de Grupos de Combate del reglamento de Warhammer 40.000.

El Grupo de Combate puede dividirse en hasta 5 sub-unidades. Estas sub-unidades pueden volver a reunirse y separarse de forma dinámica en la fase de movimiento. Si desean dividirse, la unidad no puede haber movido, y sólo una de las dos sub-unidades puede moverse. Si desean volver a unirse, basta con que al finalizar la fase de Movimiento, las miniaturas se encuentren en coherencia de unidad. En este momento serán considerados una

única unidad, y si desean separarse deberán seguir las reglas establecidas anteriormente.

Objetivo Variable: Tras el despliegue, el jugador Atacante realiza una tirada en la siguiente tabla, que definirá cuál es el objetivo de su Grupo de Combate. Debe apuntar en un papel el resultado del dado, puesto que el jugador defensor no debe saber cuál es el objetivo del atacante. La descripción de cada uno de los objetivos se incluye a continuación.

- 1-2. Activar la Pirámide.
- 3-4. Asesinato Ritual.
- 5-6. Que Corra la Sangre

Activar la Pirámide: Un Marine del Caos debe llegar hasta el centro de la Pirámide Negra y permanecer toda una fase sin realizar ninguna acción (ni moverse, ni disparar, ni asaltar). Si lo consigue, habrá activado la Pirámide Negra.

Asesinato Ritual: El líder de los defensores es un sacrificio válido para los volubles Dioses del Caos. Debe morir.

Que Corra la Sangre: Los Dioses del Caos están muy pendientes de lo que sucede en la superficie del planeta. Si se consigue destruir suficiente gente, se manifestarán. Para ello, es necesario que haya muchas bajas (de cualquier bando). Una vez haya habido 10 bajas + las miniaturas de los Marines del Caos, éstos ganan la batalla.

Ejemplo: Si el jugador del Caos lleva 7 miniaturas, deberán realizarse 17 bajas para poder convocar a los demonios del Caos. Recuerda que el jugador Imperial siempre tiene 21 miniaturas.



Alarmas: Durante el turno del jugador Caótico se generan contadores de Alarmas. Estos contadores serán utilizados por el jugador Imperial para mover a los Centinelas. Las siguientes acciones generan un contador de Alarma:

- Una miniatura Caótica dispara su arma.
- Al finalizar el turno del jugador Caótico, cada miniatura caótica que se encuentre en el radio de detección (1+1d6 x 5 cm) de una



miniatura Imperial provoca un marcador de alarma. Debe tener una línea de visión clara y la miniatura caótica no puede tener cobertura.

- Una miniatura Imperial que sea disparada y no muera generará un marcador de Alarma.
- Una miniatura Imperial que sea asaltada y no muera generará un marcador de Alarma.
- Una miniatura Imperial que sea disparada y muera, generará un

Capitán Cenn Cruaich de los Ángeles Espectrales

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

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

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

Equipo: Espada de Energía y una Pistola de Plasma.

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

marcador de Alarma con un resultado de 4+ (6+ si se le dispara con un rifle de francotirador o arma similar)

- Una miniatura Imperial que sea asaltada y muera, generará un marcador de Alarma con un resultado de 4+.

Movimiento de los Centinelas:

En el turno Imperial, el jugador puede utilizar contadores de Alarma para mover a sus Centinelas y al Líder de los Centinelas. El Líder se mueve con normalidad con un resultado de 4+. Si el jugador Imperial gasta un contador de Alarma, puede mover al Líder con normalidad (independientemente del resultado del dado).

Cada Centinela que el jugador Imperial quiera mover "gasta" un contador de Alarma. El Centinela puede entonces mover y disparar con normalidad.

Un Centinela que no gaste un contador de Alarma se mueve 5D6 cm en una dirección al azar. Si en el dado de dispersión se obtiene un punto de Mira, el Centinela no se mueve.

Al finalizar el turno Imperial, se retira un marcador de Alarma. Además, todo Centinela que tenga una línea de visión no obstruida en el radio de detección (1+1d6 x 5 cm) (es decir, que no otorga cobertura) a una miniatura Caótica, genera un marcador de Alarma. Si la línea de visión es a un combate cuerpo a cuerpo, tanto la miniatura involucrada en el combate como

cualquier otra miniatura que tenga línea de visión al combate cuerpo a cuerpo.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla continúa hasta que se cumplen las condiciones de Victoria del Caos o éste no puede cumplirlas.

Resumen Histórico

Los Portadores de la Palabra se infiltraron entre las líneas defensivas de los Marines. Mediante sutiles maniobras, atrajeron al sargento encargado de la seguridad y le sacrificaron en las cercanías de la Pirámide Negra. Su muerte sirvió para alimentar a los Poderes Ruinosos, y la Pirámide Negra cobró vida. Por todo el planeta, una onda psíquica hizo enloquecer a los psíquicos latentes, y produjo grandes dolores a los psíquicos entrenados, entre ellos al Inquisidor Grabstein. La señal psíquica de la Pirámide se hizo mucho más fuerte, y algo más lo notó...

Inquisidor Grabstein del Ordo Malleus

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

Grabstein es un seguidor ferviente del famoso inquisidor Sternberg, junto al que combatió la amenaza xénica en Dlephios III. Aunque se encuentra en los inicios de su carrera, Grabstein ha demostrado varias veces su valía, aunque muchos de sus compañeros le consideran ligeramente radical, él se ve a sí mismo como un puritano Amalitano.

El Inquisidor Grabstein puede escogerse como una opción de Cuartel General y cuesta 150 puntos.

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
4	5	3	3	2	4	2	8	4+

Equipo: Cañón Psíquico y Tarot del Emperador. Además, va acompañado por tres Servidores con Bolter Pesado y un Sabio.

Para ver las descripciones del equipo y de los seguidores, consulta el Codex: Cazadores de Demonios.

Capellán Oscuro de los Portadores de la Palabra Deh'bian

Deh'bian recordaba su anterior vida. El había sido un perfecto adorador del emperador, aquel falso emperador y dios de la humanidad. Recordaba aquellos años pasados cuando le alistaron para que sirviese en la legión de los Portadores de la Palabra, pasó su entrenamiento como explorador de manera admirable, pronto fue sargento veterano de una escuadra de exterminadores, y el culmen de su carrera fue cuando le nombraron Capellán, entonces fue cuando ese falso emperador dijo esas palabras, cada vez que las recordaba un agudo dolor le recorría: "Yo quiero guerreros, no sacerdotes", él no era nada más que un tirano que quería conquistar la galaxia, para subyugar y maltratar a los habitantes de todo el amplio universo.

El mejor día de la vida de cada uno de los marines fue cuando descubrieron a los verdaderos dioses, los que debían tener el control y mantener la libertad de acción. Fue entonces cuando olvidó su anterior nombre, cuando adoptó el que los dioses del Caos le ofrecieron, y cuando su misión llegó a él de forma clara. Sabía que todo llegaría pronto, las visiones se habían sucedido de la manera correcta, ya tenía a sus 8 discípulos, los 8 que habían conseguido atravesar el laberinto y llegar al templo sin mácula, todos y cada uno de ellos había sido elegidos por uno de los ocho dioses del Caos y cada uno de ellos representaba una de las puntas de la estrella.

Deh'bian por supuesto era el centro, muchos marines de la legión habían perecido en el intento, Deh'bian fue el primero en atravesarlo, el primero en llegar al templo después de que los dioses lo construyeran y allí era donde se retiraba a orar y honrar a los dioses del Caos. Había otros 8 marines que habían conseguido atravesar el laberinto, pero no habían salido impunes de los efectos de este, habían obtenido bendiciones de los dioses del Caos, cada uno representaba a uno de los ocho, una de las visiones que tuvo le hizo tener claro que a estos marines los tenía que unir en una escuadra, las bendiciones y el horror que sucumbiría ante todos los que no adorasen al Caos, para hacer ver a los adoradores de la momia que la Alianza estaba cercana y el sería el que comandaría esa alianza, sólo le quedaban dos cosas por hacer:



La primera era terminar de obtener el favor de uno de los 4 grandes dioses (Nurgle), y la segunda era deshacerse de su último obstáculo, ese advenedizo y embaucador de Abaddon, era un débil y un oportunista, además de faltar a los dioses no aceptando la más grande bendición que los dioses le ofrecían continuamente, la conversión en príncipe demonio, todos los poderes del Caos ya se habían cansado de él, era un orgulloso advenedizo, se aprovechó de la muerte de Horus para alzarse al mando de todas las legiones. ¿Quién era él?. A Deh'bian también le habían ofrecido en algunas ocasiones algunas bendiciones, pero no las había aceptado, quería disfrutar de manera completa y plena su transfiguración en Príncipe Demonio, su hora estaba cerca, podía sentirlo, faltaba muy poco. Sólo hacía falta que completara la tarea que los dioses del Caos le habían encomendado.

Deh'bian puede ser elegido como una opción de Cuartel General en un ejército del Caos y cuesta 90 puntos.

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Equipo: Crozius Diabolicum (arma demonio), Puño de Energía e Icono Personal.

Para la descripción del equipo de Deh'bian puedes consultar el Codex Marines del Caos.

3. Asalto al Amanecer

"Capitán, debe contener a la horda hereje, mientras nosotros intentamos mantener el Portal cerrado"

Introducción

Los Portadores de la Palabra han conseguido activar la Pirámide Negra, que poco a poco va abriendo un Portal a la Disformidad. El Inquisidor Grabstein, junto a un coro de psíquicos entrenados del Ordo Malleus, está intentando contener las energías del Portal, para cerrarlo. Pero los Portadores de la Palabra no están dispuestos a consentirlo y han lanzado una ofensiva despiadada.

Las Fuerzas del Atacante

El atacante cuenta con un ejército de 2.000 puntos.

Las Fuerzas del Defensor

El defensor cuenta con un ejército de 1.500 puntos. Además, tiene el coro de 5 psíquicos y al Inquisidor Grabstein (y su séquito).

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se realiza en el interior de la Colmena Férricus, cerca de la Pirámide Negra. Debería haber mucha escenografía urbana, con varios edificios que corten la línea de visión.

Despliegue

El jugador Defensor sitúa a los 5 psíquicos en el centro del campo de batalla. Luego desplegará el resto del ejército a más de 15 cm del coro de psíquicos y a más de 30 cm de cualquiera de los bordes del tablero. El Inquisidor Grabstein puede desplegar en cualquier lugar del campo de batalla.

El jugador atacante, una vez haya desplegado el Defensor, selecciona uno de los bordes cortos del tablero. Luego, tira 1D6 por cada unidad de su ejército. Con un resultado de 3+, desplegará a menos de 15 cm de ese borde y a más de 30 cm de cualquier unidad enemiga. Con un resultado de 1-2, la unidad desplegará en el borde opuesto.

El atacante actúa en primer lugar.

Reglas Especiales

Si se desea, se puede jugar este escenario con las reglas de Muerte en las Calles, nivel Omega.

Además, durante el primer turno y hasta que al inicio de cada turno de juego se obtenga un resultado de 4+, se utilizarán las reglas de Combate Nocturno. Una vez se obtenga este resultado, habrá amanecido y ya no será necesaria.

Cerrar el Portal: Al finalizar cada turno, el jugador Imperial tira 1D6. Si obtiene un resultado igual o inferior al número de Psíquicos que queden con vida, habrá en el cierre del Portal. Una vez obtenga tres éxitos, el Portal se habrá cerrado.

El jugador Caótico puede, en su turno, intentar enviar una onda psíquica a través del Portal para atacar a los psíquicos. Para ello, un Hechicero o Paladín puede utilizar un único disparo con este perfil:

F X FP 1 Tipo: Pesada 1.

Si impacta, hiere siempre con un resultado de 4+ y sólo se puede utilizar contra los psíquicos que están cerrando el Portal.

Por supuesto, también puede atacar con normalidad a los psíquicos. Cada psíquico se considera una unidad independiente con el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
2	0	2	3	1	3	1	6	6+

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La batalla tiene una duración de 6 turnos, y se juegan turnos adicionales con un resultado de 5+. Si durante la batalla el jugador Imperial obtiene tres éxitos al intentar cerrar el Portal, habrá obtenido la victoria.

Si al finalizar la batalla el Portal sigue abierto, el jugador del Caos habrá obtenido la victoria.

Resumen Histórico

Los Marines del Caos atacaron la ciudad al amanecer. Los Ángeles Espectrales realizaron una férrea defensa, consiguiendo mantener el control de la ciudad. El Inquisidor Grabstein dirigía a los psíquicos en su intento de cerrar el Portal cuando, sin previo aviso, uno de los psíquicos fue poseído y el Portal comenzó a abrirse de forma descontrolada.

Los Demonios estaban llegando a Férricus...

4. La Caída de Aerius

"Hemos perdido el planeta. Que las naves de la Flota se preparen para un Exterminatus"

Introducción

El Portal se ha abierto, y el Caos se ha apoderado de Férricus (y comienza a extenderse por todo Aerius). Los Portadores de la Palabra se lanzan sobre los últimos reductos imperiales, mientras las fuerzas leales intentan evacuar el planeta.

Este escenario está diseñado para jugarse como una partida de Apocalipsis. El bando atacante está formado por el Caos y algunas tropas que se han unido a él, en su afán por destruir Aerius. El bando defensor está formado por tropas Imperiales y aliadas que intentan contener la invasión mientras evacúan el planeta.

Las Fuerzas del Atacante

Se aconseja (aunque dependerá de cada grupo de juego) que el atacante tenga una fuerza de, al menos, 4.000 puntos. Los ejércitos atacantes serán Marines del Caos, Guardia Imperial (como cultos del Caos y renegados) y Demonios del Caos (surgidos de la Pirámide Negra).

Las Fuerzas del Defensor

Igualmente, las fuerzas defensoras deberían constar de, al menos, 4.000 puntos. Los ejércitos defensores estarán formados por Marines Espaciales, Guardia Imperial y la Inquisición (Cazadores de Demonios).

El Campo de Batalla

Siendo una batalla apocalíptica, aconsejamos un escenario muy grande. En el lado atacante debería haber ruinas representativas de los restos de la colmena Férricus, mientras que en el lado defensor debería haber escenografía que represente el Espacio-puerto y otra de las colmenas de Aerius. El terreno intermedio será el desierto de residuos tóxicos de Aerius.

El jugador atacante tiene estos dos objetivos: El Portal de la Pirámide Negra y el Artefacto rescatado de su interior, que estará en manos del comandante del ejército.

El jugador defensor tiene estos dos objetivos: La última nave de refugiados que va a despegar y el Centro de Control de Operaciones.

La Tierra de Nadie tiene estos dos objetivos: Un Puesto defensivo avanzado y un Centro de Abastecimiento.

Reglas Especiales

La Batalla no tiene reglas especiales.

Duración de la batalla y condiciones de victoria

La duración de la batalla es la estándar para una partida de Apocalipsis, al igual que las condiciones de victoria (controlar los objetivos).

Resumen Histórico

Las fuerzas del Caos asolaron Aerius, que se vio dominado por los Demonios. El Imperio intentó evacuar al mayor número de personal y tropas, pero muchos quedaron en tierra cuando la Flota Inquisitorial lanzó un Exterminatus sobre el planeta. Pero, para entonces, los Portadores de la Palabra ya se habían marchado del planeta...



QUINTA EDICIÓN

Por Lord Darkmoon

Existe una copia "pirata" de un documento de trabajo de WH40K 5ª edición en inglés por ahí circulando. Es una copia que tiene ya bastante tiempo, así que no nos vamos a basar en ella para estos comentarios, sino en artículos en Internet de fuentes más o menos de confianza (Bell Of Lost Souls y Warseer, sobre todo) con algunos cambios que se supone seguros.

Desaparecen las alturas

Todo se hace desde la línea de visión de la miniatura.

Comentario: Es un cambio que a mi, personalmente, no me gusta, y espero que sea un rumor incierto. Sobre todo si tenemos en cuenta que una batalla de WH40K tiene un montón de miniaturas sobre la mesa, y que muchas de las otras reglas hablan sobre todo de unidades. Y que cada uno monta las minis como le da la gana. Ahora resulta que montar miniaturas a cubierto, cuerpo a tierra o agachados tienen reglas diferentes que los que no...

Moverse arriba y abajo

Se estandarizan las mismas reglas de "Muerte en las Calles", de forma que cada 8 cm de movimiento se puede subir una planta. Me imagino que en la traducción pondrán lo mismo que en "Muerte en las Calles", que 15 cm de movimiento equivale a subir/bajar dos plantas.

Comentario: Es un cambio muy favorable, sobre todo si mantienen las reglas de coherencia entre distintos pisos. Desde que salió en "Muerte en las Calles", yo lo he aplicado en todas las partidas. Realmente, fomenta más el juego en 3D.

Disparo

El proceso de disparo es de 7 fases en lugar de 6, siendo el paso 5 "asignar heridas". Cada herida se asigna individualmente, y todas las miniaturas deben sufrir una herida antes de poder asignarles una segunda. Se pueden asignar heridas incluso a modelos fuera de la Línea de Visión. Es el defensor (vamos, el que recibe los disparos) el que decide qué arma asigna a cada miniatura. En el ejemplo que ponen una escuadra de 5 Marines recibe 11 heridas (9 de Bolter y 2 de Rifle de Plasma). Al colocar las heridas, se distribuyen primero las 9 de Bolter (dejando a una miniatura con una única herida) y luego las dos de plasma (que aplican a la misma miniatura).



Las miniaturas puede correr en lugar de disparar. Es similar a Pies Ligeros, pero después no pueden asaltar. Pies Ligeros, obviamente, cambia, y es mucho mejor que simplemente correr.

Desaparece el chequeo de Objetivo Prioritario, aunque disparar a través de otra unidad da una tirada de cobertura de 4+. Se puede disparar a una unidad parcialmente tapada por otra si no hay forma de dañar a la miniatura

que tapa (por ejemplo, unos Guardias Imperiales disparando los Rifles Láser a una unidad parcialmente tapada por un Rhino).

Mientras una única miniatura pueda ver a la unidad enemiga, toda la unidad puede disparar. Y la unidad disparada puede sufrir bajas en TODAS sus miniaturas, no sólo en las que estén en la Línea de Visión.

Vuelve la posibilidad de tener HP 6 o mejor. Se utilizaría de forma similar a Necromunda o a versiones antiguas, permitiendo volver a tirar los resultados de 1.

Sobre las coberturas, hay rumores de que sólo habrá una tirada de cobertura de 4+, o que la cobertura variará entre 3+ y 5+. Si se dispara a través de otra unidad, la unidad objetivo tiene una tirada de salvación por cobertura de 4+.

Comentario: Todas estas reglas van a potenciar las unidades de disparo (cosa que no está nada mal, ya que las unidades de asalto están bastante potenciadas). La regla de Correr va a permitir un mayor movimiento táctico en el campo de batalla, y la habilidad de poder disparar a cualquier unidad a la que se le vea una miniatura va a dar mayor salsa a los disparos. Sin embargo, hay rumores contradictorios sobre la cobertura, sobre cómo se aplica, y su utilidad. Espero que, en el reglamento final, esto se encuentre aclarado.

Escenografía de Área

Ahora se puede disparar independientemente de la profundidad del terreno o de la distancia al interior. Si las miniaturas que están dentro disparan hacia afuera, otorgan tirada de cobertura a su objetivo a no ser que disparen desde cerca del borde (aproximadamente 5 cm).

Comentario: Ahora no se puede ocultar uno tras una línea de bosques. Esto hace mucho más útil encontrarse en el borde del bosque (posición que antes nadie elegía por poder ser disparados). También hace más aburridas las batallas con mucha escenografía de área (estilo combate en jungla).

Cuerpo a Tierra

Una vez se han realizado las tiradas para impactar y para herir, una unidad puede declararse "Cuerpo a Tierra", mejorando en -1 la tirada de salvación por cobertura u obteniendo una tirada de salvación por cobertura de 6+ si está al descampado. Una unidad "cuerpo a tierra" no puede actuar en el siguiente turno.

Comentario: Esta regla favorece a las unidades baratas y poco útiles como la Guardia Imperial. Ahora, una unidad de GI en un edificio (TS 3+) que se ponga cuerpo a tierra va a ser prácticamente invulnerable.... Lo que no me parece del todo mal.

Pistolas

Las pistolas pasan a ser Asalto 1.

Comentario: Este cambio es obvio y muy necesario.

Armas de Plantilla de Área

Aquí las cosas cambian. Las armas de área no requieren tirada para impactar. Simplemente, se coloca, se mide y se dispersa (2D6, selecciona el valor más alto si estás en movimiento). Se rumorea que el valor de HP se resta de la tirada de dispersión. Si una unidad dispara más de un arma de área, se utilizan las reglas de Salvas (se pone una plantilla, y el resto tocando ésta, en una dirección determinada por el dado de dispersión).

Además, se acabó los impactos parciales. Si el marcador de explosión roza siquiera la peana de la miniatura, ésta es impactada.

Comentario: Es curioso, pero es un cambio radical en el funcionamiento de algunas armas (los Cañones de Plasma no se sobrecalientan y los Misiles de Fragmentación son útiles). En general, me gusta. Además, hacen que todas las armas similares funcionen igual. Me imagino que el Lanzamisiles seguirá siendo Pesada y un Marine no podrá dispararlo en movimiento.

Francotirador y Aceradas

Aceradas pasa a funcionar en la tirada para herir, tanto a infantería como a vehículos, y en lugar de ser armas de energía con 6 se transforman en AP2.

Los francotiradores pierden el 2+ para impactar y ganan Aceradas.

Comentario: Un desastre. Las armas aceradas pierden completamente su utilidad y se parecen a las armas Gauss Necronas. Es muy difícil atacar a alguien con F 4 (Genestealers) al que no hieras con un 6 (tiene R8 o superior). La única miniatura con R 8 es el Señor Espectral, por lo que las reglas de Aceradas pierden encanto. Por cierto, originalmente los Genestealers estaban armados con armas de energía, luego han pasado a tener armas Aceradas y ahora las armas Aceradas son peores.

Puños de Combate y Martillos Trueno

Estas armas pasan a funcionar como las Garras Relámpago. Si quieres utilizarlas con un ataque adicional, deben ir a pares. Sin embargo, si no utilizas sus características especiales,

siguen dando +1 Ataque. Posiblemente puedan utilizarse en conjunto (es decir, un Puño de Combate y un Martillo Trueno otorgan +1 Ataque siempre).

Comentario: Un cambio que, a mi parecer, no aporta nada nuevo. Simplemente, hace menos útiles los Puños de Combate (unido a su lentitud).

Cobertura y Granadas

Cambian las reglas, de forma que las granadas se puedan utilizar ofensiva y defensivamente. Además, sólo importa si la mayoría de la unidad las tiene (de forma que no hace falta dárselas a un Personaje Independiente).

Comentario: Habrá que ver las reglas finales, pero me parece un buen cambio. Las granadas son, ahora mismo, prácticamente inútiles excepto en casos concretos.

Ruta de Retirada

Si algunas miniaturas de la unidad tienen su ruta de retirada cortada, son sólo esas miniaturas las que son destruidas.

Comentario: Espero que lo aclaren bien, para que no haya dudas sobre qué supone bloquear una ruta de retirada y qué no.

Unir Personajes Independiente

Un Personaje Independiente puede unirse a una unidad ANTES de la batalla, y también en la fase de movimiento (aunque eso supone que la unidad a la que se une ya ha terminado su movimiento).

Comentario: Por fin. Esto es algo lógico y MUY esperado (sobre todo ahora que las escuadras de mando no van obligatoriamente unidas al C.G.).

Disparar a Personajes Independientes

Pierden su invulnerabilidad, y pueden ser disparados con normalidad (sujetos a alcance, línea de visión, etc)

Comentario: La verdad, esta regla es una de esas que pocas veces he necesitado utilizar. Sin embargo, creo que algunos ejércitos van a cambiar sus tácticas y forma de actuar.

Poderes Psíquicos

Un resultado de Peligros de la Disformidad causa una herida automática que puede ser salvada con una tirada de salvación invulnerable.

Las armas psíquicas utilizan la regla de Muerte Automática.

Comentario: El primero hace más peligrosos los chequeos psíquicos, lo que no me parece mal. El segundo hace que las armas psíquicas sean prácticamente inútiles contra los nuevos Demonios, que tienen toda inmunidad a la Muerte Automática, y contra los Tiránidos (por lo mismo).

Ruinas de Ciudades

Al parecer, el escenario de batalla por defecto. Similar a la de "Muerte en las Calles".

Comentario: Un cambio muy bienvenido. Así dejaremos de ver batallas en descampados, y WH40K tendrá el aspecto que se merece. Además, las reglas de "Muerte en las Calles" son de las mejores de cuarta edición.

Criaturas Monstruosas

Las Criaturas Monstruosas ganan Moverse por Cobertura en lugar de la repetición. Además, pasan a disparar un único arma (en lugar de dos como ahora).

Comentario: el primer cambio me es indiferente, pero el segundo quita mucha de la importancia de las Criaturas Monstruosas actuales. Sobre todo los Tiránidos van a perder mucha versatilidad (con los Dakkafexes). Tampoco creo que sea tan desequilibrante. Claro que los bípodes y los vehículos sufren de igual manera...

Vehículos

Aquí hay grandes cambios. Una única tabla de daños, como la que aparece en Apocalipsis, de forma que un impacto superficial NUNCA puede destruir un vehículo. En la tabla, un

impacto superficial resta puntos, mientras que AP 1 lo aumenta y permite que un superficial destruya un vehículo.

Los vehículos reciben tiradas de salvación por cobertura, y los gravitatorios consiguen una tirada de cobertura si mueven rápidamente.

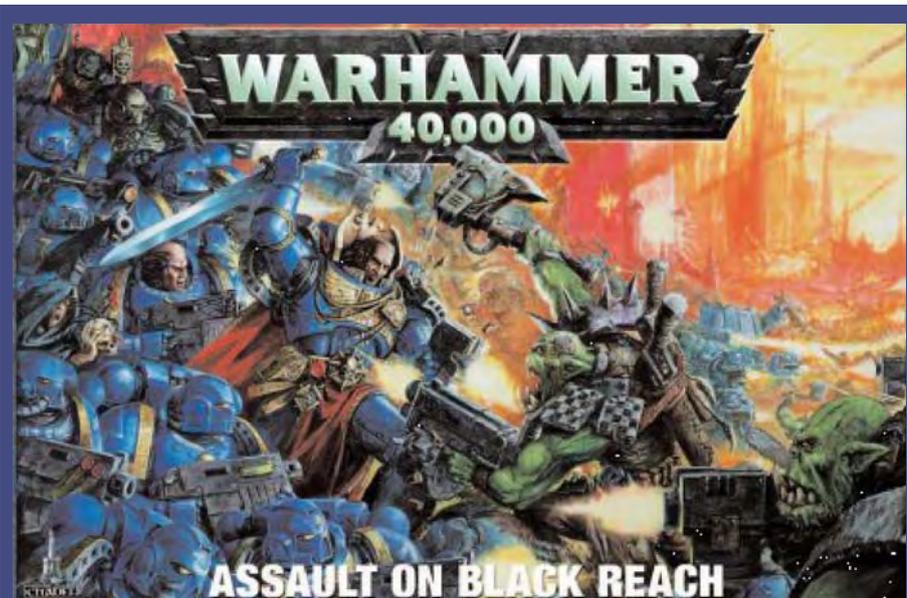
Las armas secundarias pierden 2 puntos de Fuerza (de 6 a 4). Las barreras de Artillería no pueden dispararse en movimiento. Incluso los Bípodes sólo pueden disparar un arma principal en movimiento.

Un vehículo puede duplicar su movimiento en Carreteras. Había unas reglas al respecto, y parece que se clarifican y oficializan.

Los transportes sólo son Dedicados el primer turno de juego. Luego pueden funcionar como "taxis".

Una regla adicional es la posibilidad de que un vehículo embista a otro vehículo. Se tiene en cuenta la velocidad, el Blindaje del atacante y el Blindaje del defensor. Por lo que comentan, nadie se quedará delante de un Land Raider a plena potencia.

Comentario: Aunque la tirada de salvación y la tabla única hacen que los vehículos sean más resistentes, y la nueva regla de transporte los hace más útiles, lo cierto es que vuelven a ser búnkeres inmóviles (sobre todo los de la G.I.) que, una vez desplegados, no se mueven en toda la batalla. El único vehículo que tiene armamento secundario de F 4 es el Land Raider Cruzado. El resto tienen armamento de F 5 (Bolter Pesado) para arriba. Así que ahora, el tan afamado Land Speeder Tornado vuelve a ser más inútil. Una lástima que los vehículos no puedan ser las auténticas máquinas de guerra que deberían ser. Si al menos les dieran la posibilidad de disparar a distintos objetivos (como las máquinas de guerra de Apocalipsis).



En Septiembre aparece la nueva "caja de inicio", Assault on Black Reach. Probablemente a 55 euros. Su contenido será el siguiente.

- Manual (al parecer sólo en castellano)
- Plantillas y dados (pero no marcadores)
- Un Comandante Marine (con arma de energía y bólter)
- Una escuadra táctica de Marines Espaciales (10 Marines), con sargento (espada sierra), lanzallamas y lanzamisiles.
- 5 Exterminadores con bólter de asalto y puño de combate (sargento con arma de energía).
- Un Dreadnought con cañón de fusión y arma de combate para Dreadnoughts
- Un Kaudillo Orko con garra de energía.
- Dos Peñaz de Orkos (20 orkos en total) con pistola bólter y rebanadora, cada peña con akribillador pesado.
- 5 Noblez Orkos.
- 3 Kópteros.

La Venganza de Drong

Por : Nigel Stillman / Adaptado para Warmaster : Steve Hambrook (Warmaster Magazine nº 16)
Traducción : Enrique Ballesteros

Hace ya algunos números de Cargad os presentamos la adaptación al Warmaster de una de las campañas que Games Workshop publicó para la 4ª edición (que por error os comenté en el anterior artículo eran para la 5ª). En esta ocasión os presentamos la campaña de La Venganza de Drong.

La Campaña

En esta campaña, hay tres batallas preliminares las cuáles concluyen en una batalla final (muerte o gloria). Las primeras tres batallas son relativamente pequeñas con un máximo de 1500 puntos por bando. La batalla final implica grandes ejércitos de 3000 puntos o más.

La campaña está ubicada en un tiempo y lugar determinados, e implica a dos de las grandes razas del Viejo Mundo. Los acontecimientos que conducen a cada batalla, los motivos de los líderes y la historia que motivó la campaña están todos descritos. Hay también consejos para trasladar esta campaña a lugares o tiempo distintos, enfrentando diferentes ejércitos.

Las Cuatro Batallas

La campaña está diseñada de forma que los resultados de cada una de las tres batallas preliminares afecten a la batalla final de forma importante. Por ejemplo, si los Enanos ganan la Batalla del Paso de Grudge entonces se supone que mantienen los servicios del Maestro Ingeniero Krudd Mad-Mattock y pueden por lo tanto desplegar máquinas de guerra en la Batalla de Krag Bryn. En caso contrario, si los Enanos pierden la batalla también perderán a Krudd y

solamente pueden desplegar una máquina de guerra en la batalla final.

Todas las batallas que conducen a la Batalla de Krag Bryn afectan al jugador Enano en la disposición o no de algunos tipos de tropas, personajes, runas o máquinas de guerra. Así, cuanto mejor lo haga el jugador Enano en las batallas iniciales más oportunidades tendrá en el desenlace final.

Si miras el documento de cada batalla, verás que las recompensas por ganarla están descritas en el apartado Beneficios por la Victoria. Estos Beneficios por la Victoria son las ventajas que se obtienen al ganar el juego.

Historia

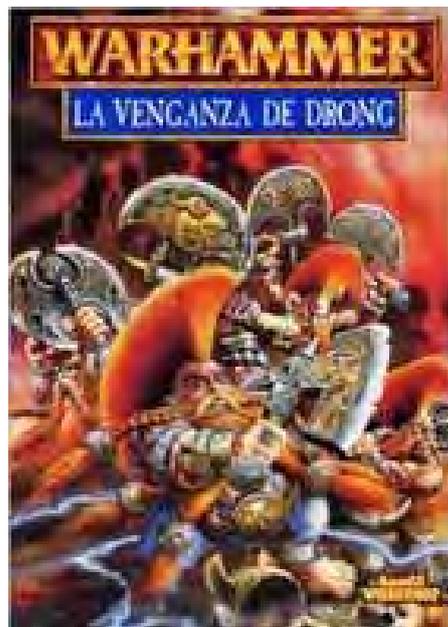
La Fundación de Tol Eldroth

Hace tiempo en la época de Caledor II, durante la Cuarta Era de Ulthuan, el Señor Eldroth de los Altos Elfos zarpó de Lothren con muchos seguidores, rumbo al Viejo Mundo. Allí descubrieron un magnífico puerto natural oculto por una cadena de altas montañas. Eldroth y su gente fundaron una colonia comercial a la que llamaron Tol Eldroth.

En poco tiempo aventureros Elfos habían explorado los picos montañosos que se observaban hasta el horizonte. Trajeron cuentos de metales preciosos y gemas ocultas entre las rocas. También encontraron Enanos.

Fortaleza de Bronn

Muchos siglos antes de que los Elfos arribaran a esas costas, el aventurero Enano Bronn el Atrevido, y su clan habían emigrado a lo largo de los senderos montañosos hasta que llegaron a los picos que estaban a la vista de la planicie costera. Los prospectores de Bronn descubrieron las gemas y el oro que guardaban las montañas, de forma que Bronn y su expedición establecieron un asentamiento minero. Esta nueva colonia atrajo mineros, mercaderes y



Portada de la Campaña 'La Venganza de Drong', publicada por Games Workshop.

colonizadores de otros clanes y creció rápidamente para convertirse en una poderosa fortaleza la cual fue dirigida por Bronn y posteriormente por sus descendientes. La fortaleza fue conocida como Krag Bryn, lo que significa "Montaña Reluciente" en la lengua de los Enanos.

La Llegada de Thrund

Al enterarse de la vitalidad del nuevo asentamiento de Krag Bryn, Thrund el Enojado reunió una gran multitud de aventureros, desterrados e inquietos clanes ansiosos por reclamar nuevas tierras. Thrund guardaba un ancestral resentimiento contra Bronn, cuya exacta naturaleza se había tornado oscura hace ya mucho tiempo. Cualquiera que fuera el origen, el agravio era aún recordado por todo su clan. Thrund decidió encontrar Krag Bryn y apoderarse del trono.

En la tremenda batalla que se originó, Thrund fue derrotado por Bronn y quedó mortalmente herido.

Antes de expirar, hizo que sus herederos juraran no olvidar la ofensa, que estaba ahora empapada con la sangre del clan. Fieles a su promesa,



pero careciendo de la fuerza necesaria para tomar Krag Bryn, los Thrunderings construyeron su propia fortaleza. La pusieron por nombre Kazad Thrund en honor de su ilustre ancestro. Desde ella impusieron una tasa sobre todas las mercancías que atravesaban el paso. Fue por esta razón por la que el paso empezó a ser conocido como el Paso de la Venganza.

El Último de los Bronnlings

Los siglos pasaron. Cuando la expedición de Eldroth llegó al llano costero a los pies de los altos picos, la rivalidad entre Bronnlings y Thrunderings ya era vieja. Interminables peleas habían originado una gran mortandad entre los Bronnlings y solamente quedaba un descendiente directo del linaje de Bronn. Los emisarios Elfos enviados a la corte de Krag Bryn estaban sorprendidos de ser recibidos por una Reina Enana. Era Helgar, la última descendiente viva de Bronn el Atrevido.

La llegada de los Elfos fue una gran ayuda inesperada para Krag Bryn. Una nueva ruta comercial al fabuloso imperio Elfo del Oeste se abrió



Las Tierras que rodean Tol Eldroth



inesperadamente para ellos. Los mineros podían olvidarse del peligroso paso de Kazad Thrund. Ahora podrían vender oro, plata y piedras preciosas a los Elfos, que pagaban mucho más que los astutos Enanos, y además sin tanto regateo.

La Reina Helgar inmediatamente firmó un acuerdo comercial con los Elfos y su popularidad aumentó entre los Enanos de Krag Bryn. Lo cierto es que estaba necesitada de incrementar su prestigio, ya que no había nadie de su clan para ayudarla a mantenerse en el trono, aún entre los mineros había numerosos seguidores de Thrund. Además, unos cuantos Enanos empezaban a decir lo que había que hacer con una reina sin barba, aún cuando ella pudiera beber cerveza como un Matador y su linaje fuera tan largo como sus muy largas trenzas.

La Cólera de Drong

Mientras tanto, en Kazad Thrund, el poder estaba en las fuertes manos de Drong el Duro, descendiente de Thrund. Él observó la llegada de los Elfos con indignación y disgusto. Los tesoros de Krag Bryn eran cargados en estilizadas naves élficas rumbo a un destino desconocido, reduciéndose el comercio a través del paso de Kazad Thrund a prácticamente nada. La pérdida de ingresos estaba afectando a Drong y en su clan crecía el descontento. El agravio fue apuntado y las hachas se afilaron. Drong vio la manera de explotar este creciente descontento en su favor. Al

final, inventó una falsa reclamación ancestral al trono de Krag Bryn.

Reivindicó que su antepasado Thrund había sido el legítimo Señor de Krag Bryn. Había sido expulsado mediante un golpe de mano y traicioneramente asesinado en lugar de en una justa y honorable lucha. Las palabras de Drong se extendieron al tiempo que la desconfianza hacia los Elfos se extendía por los reinos Enanos. Los falsos rumores tuvieron el efecto deseado y en breve plazo aventureros con hachas afiladas se reunieron en Kazad Thrund.

Drong se prepara para la Guerra

Drong sintió que era el momento propicio para reclamar a Helgar su trono, por la fuerza si era necesario. Sus seguidores eran fuertes y los de ella débiles. En cuanto a sus aliados, los Elfos, no serían oponentes para los Enanos. Estos eran los pensamientos de Drong, mientras preparaba sus planes de guerra. Envío seguidores suyos a las minas de Krag Bryn para sembrar el descontento.

Así comenzó la historia de la Venganza de Drong, tal y como se conoce por las sagas. La guerra entre Elfos y colonias de Enanos, salvaje y feroz, fue un anticipo de lo que llegó posteriormente; la larga y terrible Guerra de la Barba la cual comenzó poco tiempo después.

Escenario 1. La Batalla en el Paso de la Venganza

Problemas en las Minas

El rumor de que Drong estaba reclamando el trono de Krag Bryn se propagó hasta la misma fortaleza y tomó fuerza entre los malhumorados mineros del clan de Thrund. Por aquel tiempo, la mayoría de los Enanos que realizaban trabajos en las minas eran Thrundlings o colonizadores Enanos de diversos clanes, que no tenían una gran lealtad a Helgar. Incluso, muchos preferían a Drong. Murmuraban entre ellos mientras picaban la roca, trabajando para enriquecer a la reina.

¿Porqué toda aquella riqueza obtenida con gran trabajo, se quejaban, tenía que acabar en manos del dirigente del clan equivocado y lo que era peor, acabar en manos de los decadente Elfos?. Con toda seguridad debiera ser objeto de comercio solamente con otros Enanos.

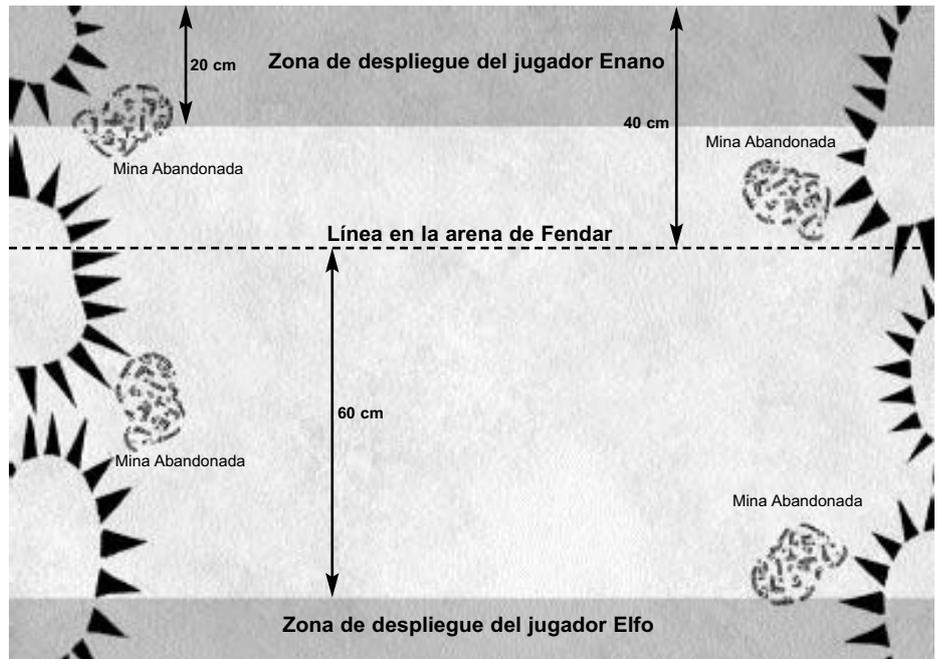
Cierto día Krudd Mad-Mattock, maestro ingeniero y seguidor de Drong, convocó una reunión extraordinaria de los Gremios de Ingenieros y Mineros. Todo el mundo en los asentamientos mineros dejaron las herramientas y empezaron a beber desafortadamente.

Por las quebradas que conducían a Krag Bryn empezaron a resonar eslóganes revolucionarios: "¡Abajo la Reina Helgar!", "¡El oro Enano para los Enanos!" y "¡Drong es el Rey!". Una variopinta muchedumbre de borrachos y malhumorados Enanos rebeldes estaban marchando hacia la fortaleza de la Reina. A su cabeza estaba su apresuradamente elegido líder, que no era otro que el mismo Krudd.

Helgar fue avisada del levantamiento por unos pocos Enanos leales, que habían tenido la fortuna de escapar, aún heridos, de los rebeldes. La reina no tenía guerreros para enviar a aplacar la revuelta, así, desesperada, envió un mensajero a pedir ayuda a Tol Eldroth.

Los Elfos Justo a Tiempo

Eldroth respondió rápidamente, enviando un destacamento de sus tropas más rápidas, bajo el mando de Fendar, un experimentado capitán. Los Elfos se movieron más rápido que la muchedumbre de los rebeldes Enanos borrachos y los interceptaron cuando



estaban en el Paso de la Venganza camino de Krag Bryn.

Fendar desplegó sus tropas en el paso para obstruir el camino de los rebeldes. Sacando su espada, marcó una línea en la tierra entre los dos ejércitos, a tiro de arco de sus propias tropas, que se estaban desplegando en orden de batalla.

Cuando los rebeldes se aproximaron a la línea, Fendar seriamente les advirtió no cruzarla ya que sería considerado como una provocación y desembocaría en una guerra con los Elfos.

"¡Fuera del camino, Elfo, esto es un asunto entre Enanos!" gritó el arrogante e indignado Krudd mientras avanzaba resueltamente.



Reina Helgar de Krag Bryn

"¡Siente mi hacha, Elfo desbarbado!" le gritó Krudd y sus hombres formaron una algarabía con estridentes aclamaciones de borrachos y pasaron sobre la línea. Silenciosamente, los Elfos tensaron sus arcos y apuntaron, esperando la señal de Fendar. Así empezó la batalla del Paso de la Venganza.

La Batalla

La batalla del Paso de la Venganza es la primera de una serie de encuentros entre las fuerzas de los Elfos y los Enanos, que finalizarán en la batalla de Krag Bryn. El resultado de esta batalla decide el destino de Krudd Mad-Mattock y si las minas de Krag Bryn caen o no en manos de Drong, el rival de Helgar.

El Campo de Batalla

La situación de esta batalla es en el Paso de la Venganza. A lo largo de un rocoso y estéril valle flanqueado por ambos lados por colina, montañas y riscos. El paso es ancho y hay barracones de piedra construidos por los mineros y buscadores Enanos aquí a allá a lo largo de la ruta. La mayoría de los barracones están en ruinas ya que los mineros los abandonaron al desplazarse hacia los valles entre montañas en busca de vetas de mineral, abandonando los peligrosos pozos mineros. No hay bosques ni árboles, ya que fueron utilizados hace tiempo como puntales en las minas.

Los Ejércitos

La fuerza de los Enanos rebeldes se compone de 1500 puntos. Las únicas restricciones son que los Enanos no

pueden utilizar máquinas de guerra, artillería o el Herrero Rúnico.

La fuerza de los Elfos se compone de 1500 puntos. Las únicas restricciones son que los Elfos no pueden utilizar artillería, unidades voladoras (incluyendo monturas monstruosas con capacidad de vuelo) y no pueden incluir Magos.

Despliegue

Despliega de acuerdo con el mapa. Empieza a desplegar el jugador con una puntuación mayor al tirar 1D6. Los personajes se colocan una vez que todas las unidades están desplegadas.

Una Línea en la Tierra

Los Elfos no pueden disparar o atacar a menos que los Enanos crucen la línea en la tierra, o que los Enanos empiecen la batalla disparando a los Elfos o atacándoles de algún modo. Los Elfos no pueden atravesar la línea por ellos mismos a menos que las hostilidades hayan comenzado, pero puede moverse hacia la línea. Los Enanos automáticamente provocan la batalla atravesando la línea.

Tan pronto como una peana cruce la línea, la batalla comienza y los Elfos puede atacar con todo lo que puedan. Si los Enanos disparan a los Elfos antes de cruzar la línea, la batalla también comenzará. Una vez que la línea ha sido atravesada, todos los Enanos entran en batalla, no importa en qué lado de la línea se encuentren.

Si se da el extraño caso que los Enanos no atraviesan la línea, los Elfos

pueden moverse y maniobrar por el resto del terreno durante su turno. Por su parte, los Enanos pueden tan pronto como crucen la línea, no concederles a los Elfos esta ventaja.

Reglas Especiales

Barracones mineros abandonados

Hay cuatro barracones mineros abandonados a ambos márgenes del paso. Pueden representarse por circunferencias de 40 cm de diámetro aproximadamente, con pequeños guijarros.

Se consideran terreno impasable a todos los efectos y cualquier peana que por cualquier motivo tenga que posicionarse dentro de ellos (total o parcialmente), queda automáticamente destruida.

Enanos borrachos

Todos los Enanos rebeldes están totalmente borrachos. Esto los hace valerosos hasta el punto de ser temerarios. Consecuentemente, no son repelidos por disparos aunque pueden quedar desorganizados. Otro efecto de la borrachera es que las unidades de Enanos avanzan desordenadamente como una muchedumbre indisciplinada, parándose ocasionalmente para vomitar. Para representar esto, las unidades de Enanos se retiran con una tirada de 11 ó 12.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

El ejército Enano tiene el primer turno.

La batalla del Paso de la Venganza dura desde el medio día hasta la puesta del sol.

Para

representar esto, la batalla dura seis turnos, cada turno representa aproximadamente una hora en la batalla original. Cada jugador completará por lo tanto seis turnos.

Si la batalla continua hasta la caída del sol, se decide quién ha ganado contando los Puntos de Victoria de acuerdo al reglamento de Warmaster. Si resulta un empate, se considera una victoria élfica, porque a menos que los rebeldes ganen, la rebelión está sofocada.

La rebelión es una gran prueba de la solidaridad entre Enanos. Si una unidad de Enanos se retira de la mesa espontáneamente (por estar bajo la influencia del alcohol), el resto de los rebeldes piensan que han perdido la confianza en la rebelión. La unidad se considera exactamente como si hubiera huido a la hora de contar los Puntos de Victoria.

Beneficios por Victoria

Enanos

Si Krudd gana la batalla, puede adueñarse de las minas y ponerlas a trabajar al servicio de su pariente, Drong. Esto permitirá a Drong fabricar máquinas de guerra y tenerlas preparadas para la batalla de Krag Bryn. Las minas proveerán el metal para su construcción y carbón para las máquinas de vapor. La victoria permite incluir máquinas de guerra y artillería en el ejército en la batalla final.

Altos Elfos

Si los Elfos ganan la batalla, los mineros rebeldes serán muertos o dispersados y huirán para salvar su vida. Krudd habrá muerto, o acabará como un fugitivo escondiéndose en alguna cueva. Las minas seguirán bajo el control de la Reina Helgar, pero no habrá nadie para trabajar en ellas. Drong no pondrá sus manos en el metal o el carbón para las máquinas de guerra, ni tendrá acceso a los conocimientos de Krudd como ingeniero. El jugador Enano tendrá restringido a una unidad de máquinas de guerra o artillería en su ejército para la batalla final.

Escenario 2. La Emboscada

La Saga de Drong y Helgar

A pesar de la rebelión en las minas, Helgar se mantuvo en el trono de Krag Bryn, por lo que Drong decidió



cambiar sus tácticas drásticamente. Envió mensajeros a la reina con regalos y ofrecimientos de amistad y reconciliación. Helgar fue convencida con joyas de exquisita manufactura enana obtenidas a un alto precio en Karak Izril e invitó a Drong a una fiesta para resolver sus diferencias y proclamar la paz.

Esta era una magnífica ocasión, en la cual la mejor cerveza Enana fluiría en vastas cantidades. Cuando Drong vio a la Reina Helgar manejando la jarra de cerveza como un verdadero Enano, se quedó locamente enamorado. Empezó a pensar que, después de todo, había estado equivocado sobre ella. Quizá los dos clanes rivales deberían unirse. Al recapacitar sobre este tema rodeado de miles de Enanos de ambas facciones cantando y bebiendo, vio en su mente un hijo y heredero el cual, un día, se sentaría, con todo el derecho, en el trono de Krag Bryn. Con estas ideas en la cabeza, propuso a la reina que se casaran. Su Majestad, habiendo hecho un buen uso de su jarra de cerveza, aceptó.

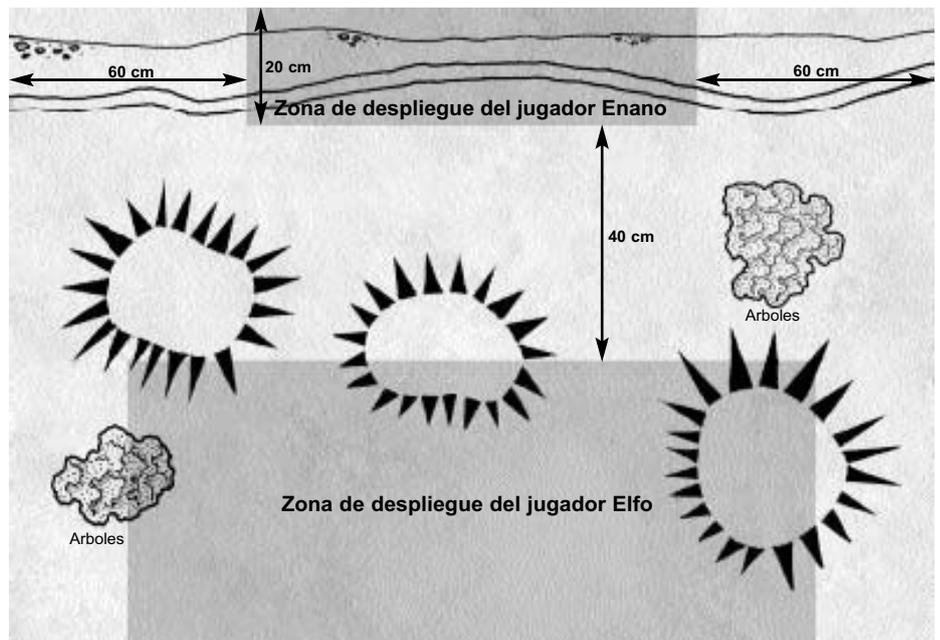
La multitud se alegró y brindó por la pareja con aún más cerveza. Cuando amaneció, con los efectos de la cerveza como si estuvieran martilleando sobre yunques dentro de sus cabezas, Drong y Helgar seguían viendo las ventajas de su decisión. La reina no sería la última de su clan y sus herederos seguirían estando en el trono. Los antiguos agravios podían ser borrados del libro, lo cual sería muy útil ya que quedaría espacio para otros nuevos.

Cuando se enteraron de la noticia, Eldroth y sus seguidores dieron un suspiro de alivio. La corona de la reina parecía segura y una nueva ruta comercial estaba abierta a través del paso de Kazad Thrund. Esto les permitiría comerciar directamente con el Imperio de los Enanos. Drong eliminó la tasa sobre mercancías que atravesaran el paso y se fue a vivir a Krag Bryn, ya que esta fortaleza era mejor que Kazad Thrund. Todo el mundo parecía muy feliz. Tol Eldroth continuó prosperando bajo la protección de la reina. Drong olvidó el agravio de los Elfos ... por el momento.



El Portador de Agravios

En algún sitio, sin embargo, las nubes de tormenta se estaban



reuniendo. Por todas partes, la guerra entre Elfos y Enanos estaba amenazando con empezar. Conflictos menores ya habían empezado. Le tensión se estaba incrementando. Parecía que los Elfos y los Enanos estaban esperando a cualquier excusa para lanzarse contra el otro una vez más.

Cierto día, un Herrero Rúnico llegó a Krag Bryn. Su nombre era Grung y venía desde más allá de las montañas. Su escolta había sido atacada y dispersada por Elfos, lo cual era un agravio. El extranjero fue convocado a uno de los banquetes de Drong, el cual se complacía escuchando las noticias que le llegaban de cualquier parte y mostrando su recién encontrada riqueza. Según pasaba la velada, Grung llegó a estar muy borracho y empezó a contar toda su historia. Era una historia que vertía rencor sobre los Elfos mientras ensalzaba a los Enanos.

"¿Es correcto," preguntó a los que le rodeaban en banquete, "que un Enano como Drong haga ricos a los Elfos?". Drong estaba avergonzado y su orgullo Enano fue herido. Al poco tiempo, el extranjero y Drong estaban planeando una guerra de venganza contra la colonia de los Elfos. La Reina Helgar les escuchó y se empezó a preocupar sobre su precaria permanencia en el trono. Aún peor, Grung no la estaba mostrando el respeto debido a un Enano de noble linaje. ¿No eran sus trenzas igual que cualquier barba?. Se sentó silenciosamente, con la rabia contenida, atusándose continuamente una de sus prodigiosas trenzas con la mano. Posteriormente, en privado, hizo sus

propios planes y despachó mensajes secretos a Eldroth.

Al día siguiente Grung se encontraba en el Gran Camino de los Enanos no lejos de Krag Bryn, cuando fue emboscado por los Elfos, a las órdenes del propio Eldroth.

La Batalla

La emboscada en el camino de los Enanos es el segundo choque entre las fuerzas de los Elfos y los Enanos, encaminados a la batalla de Krag Bryn. Cada uno de estos encuentros influirán de alguna manera en la batalla final. El resultado de esta batalla decide el destino de Grung y si el ejército de los Enanos podrán incluir un Herrero Rúnico en la batalla final.

El Campo de Batalla

La emboscada tiene lugar en la agreste área montañosa entre Krag Bryn y Kazad Thrund. Grung y su séquito están viajando a lo largo del antiguo Gran Camino de los Enanos. Prepara el campo de batalla de acuerdo con el mapa. El Camino de los Enanos corre de forma paralela a lo largo de uno de los lados de la mesa, como mucho a 20 cm del borde de despliegue de los Enanos, y tiene el ancho de una peana de infantería.

Los Ejércitos

El séquito del Herrero Rúnico consta de 1200 puntos. Las únicas restricciones son que los Enanos no pueden usar máquinas de guerra o artillería. Además, el General del ejército será reemplazado por el Herrero Rúnico quien cuenta como el General del ejército.

Los emboscadores Elfos cuentan con 1500 puntos. Las únicas restricciones son que los Elfos no pueden usar artillería, carros o Dragones. Además, el General del ejército es reemplazado por un Mago que cuenta como el General del ejército.

Despliegue

El ejército Enano despliega completamente el primero y los Elfos a continuación. El ejército Enano se despliega a lo largo del camino, máximo a 20 cm. del borde del tablero, y a más de 60 cm. de los lados cortos del tablero.

Todas las unidades de los Enanos se despliegan mirando hacia la derecha del jugador, para representar el hecho de que están moviéndose por el camino cuando son inesperadamente emboscados. El ejército de los Enanos se despliega por tanto, en columna de marcha, presentando su flanco a los emboscadores.

El Herrero Rúnico se sitúa en el medio de la columna, por lo menos a 80 cm. de los lados cortos del tablero. Esto es porque los Elfos no atacan hasta que el Maestro Rúnico está enfrente de ellos. Si está muy cerca de uno de los lados cortos sería muy fácil que escapara moviéndose rápidamente. Colocándole en el medio, el jugador Elfo tendrá suficiente tiempo para retenerle. Si el Herrero Rúnico abandona voluntariamente el terreno, no significa que haya escapado o que gane la batalla. La batalla continúa hasta la puesta de sol y si el ejército de los Enanos es derrotado, se considera que los Elfos le capturan posteriormente y acaban con él.

Los Elfos no pueden desplegar a menos de 40 cm. del ejército de los Enanos y tienen que estar a más de 20 cm. de los lados cortos del tablero. El ejército de los Elfos no puede desplegarse estando a la vista de cualquier unidad de los Enanos.

Reglas Especiales

La Sima del Destino

El borde del jugador Enano representa una escarpada pendiente de la Sima del destino, por lo que no hay escape en esa dirección. Cualquier

fuerza que viaje a lo largo del camino y sea emboscada se encontrará con que a sus espaldas se encuentra la mortífera sima. Cualquier unidad que se salga del tablero por el borde de los Enanos, voluntariamente o no, caen por la Sima del Destino y se pierde. Las tropas no están lo suficientemente locas para perseguir a un enemigo retirándose y cayendo por la sima y por lo tanto se pararán en el borde de la mesa.



Drong el Duro de Karad Thrund

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

Los Elfos han preparado la emboscada y se benefician del elemento sorpresa. Para representar esto, el jugador Elfo tiene el primer turno del juego.

La emboscada dura desde el medio día hasta la puesta del sol. Se jugarán 5 turnos, cada turno representa una hora del día. Cada jugador completará cinco turnos.

Si los Elfos consiguen ganar antes de los cinco turnos (por muerte del General o por llegar al Breakpoint de los Enanos), la batalla termina con una victoria decisiva en el turno en que lo consiguen.

Si la batalla continua hasta la caída del sol, se decide quién ha ganado contando los Puntos de Victoria de acuerdo al reglamento de Warmaster. Si los Elfos ganan por puntos, se asume que el Herrero Rúnico y su séquito tienen un mal final o abandonan el reino. Si Grung escapa por el lado corto del tablero a la derecha del jugador Enano, los Enanos tendrán 300 puntos de victoria y si los Enanos

ganan, se supone que Grung sobrevive. En caso de empate por Puntos de Victoria, se considera que los Enanos ganan, porque la emboscada ha fallado y Grung sobrevive.

Beneficios por Victoria

Enanos

Si los Enanos ganan la batalla, Grung, el Herrero Rúnico, se reunirá con el ejército de Drong. El jugador Enano podrá elegir a Grung para la batalla final.

Altos Elfos

Si los Elfos ganan la batalla, Grung habrá muerto despeñándose hacia su destino en la sima o se habrá escondido. En cualquier caso, no se le volverá a ver. El jugador Enano no podrá incluir un Herrero Rúnico en la batalla final, ya que son personajes raros y Grung era el único que había en la zona.

Escenario 3.

Asalto a la Cervecería

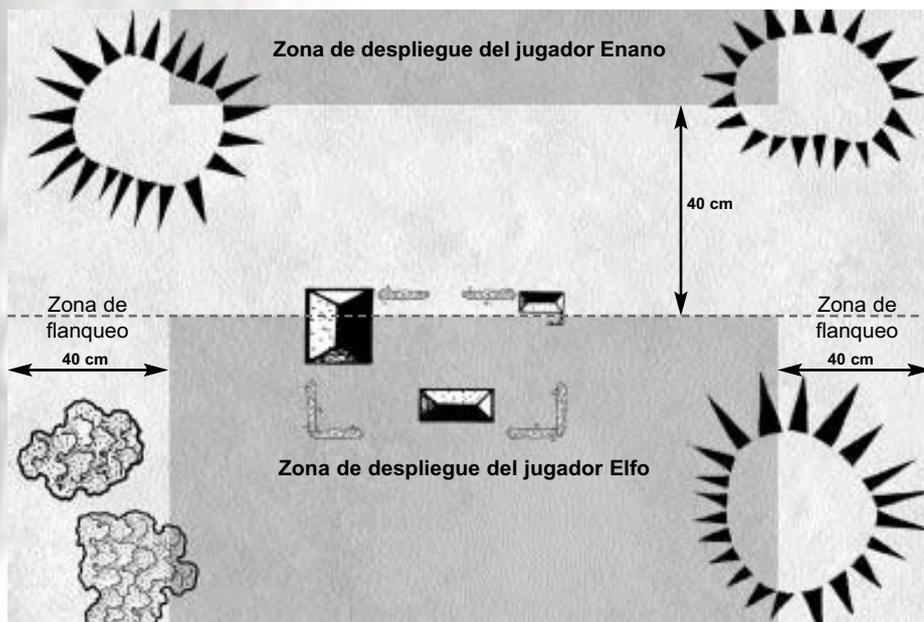
La Pelea de Drong y Helgar

Al enterarse Drong de la emboscada a su compañero de bebida favorito, se enfrentó a la reina hecho una furia, ya que sospechaba que ella le había delatado a los Elfos. Drong y Helgar tuvieron una tormentosa bronca, como sólo una pareja de Enanos pueden tener. La cerveza se derramó, lo cual era realmente un serio problema. Drong escapó a duras penas con la barba esquilada por el hacha de Helgar con la recomendación de regresar a su propia fortaleza. La mayoría de los guerreros de Krag Bryn vaciaron sus jarras, agarraron sus hachas y corrieron tras él.

El Maestro Cervecero Capturado

La reina Helgar actuó de forma inmediata para intentar prevenir cualquier ataque que Drong hubiera planeado. Parecía probable que él ahora renovara la enemistad e intentara derrocarla. Helgar envió inmediatamente a su guardia para arrestar al Maestro Cervecero de Drong, Largs, al cual, su marido había traído desde Kazad Thrund. Este corpulento Enano había levantado una cervecería en las afueras de Krag Bryn, cerca de la minas y todos sus sedientos trabajadores. Largs estaba demasiado borracho para salir de los dominios de la reina con el resto de los seguidores de Drong, y fue capturado fácilmente. El Maestro Cervecero se había caído





importante el ejército de los Enanos en la batalla final.

El Campo de Batalla

El elemento más importante en el campo de batalla es la cervecería. Está compuesta de tres robustas edificaciones Enanas de piedra, una de ellas es la cervecería con la cuba donde está el Maestro Cervecerero. También hay un almacén con barriles de cerveza. Los edificios se encuentran a un lado del camino que va de Krag Bryn a las minas. El área circundante es un terreno montañoso con colinas, zonas pedregosas y algunos árboles.

Divide el terreno en dos partes iguales. Los edificios de la cervecería deben situarse sobre la línea media, excepto la propia cervecería que puede colocarse un máximo de 30 cm. El área entre los edificios no tendrá obstáculos. Los muros que rodean la cervecería deben tener puertas o huecos que permitan el acceso a los Enanos y a los Elfos; esto huecos deben permitir el paso de al menos dos unidades de infantería. Los dos edificios grandes (Salón y Fábrica de cerveza) pueden contener hasta dos unidades de infantería (colocar las unidades encima de edificio o junto al mismo) que cuentan como fortificadas.

Los Ejércitos

El ejército Enano está formado por 1800 puntos. Las únicas restricciones es que pueden usar únicamente una máquina de guerra o unidad de artillería y no pueden usar Herrero Rúnico.

dentro de una gran cuba de cobre, que afortunadamente para él, estaba ya vacía; la guardia de la reina simplemente se limitó a tapan la cuba. Helgar envió un mensaje cruel a su marido: "Si me atacas, no habrá más cerveza para ti". Ella le tenía bien agarrado por las barbas. Después de varias terribles noches sobrio, la mente de Drong estaba lo suficientemente clara para idear un astuto plan.

La Batalla por la Cervecería

Drong despachó una fuerza cuidadosamente seleccionada de desesperados y sedientos Enanos al reino de Krag Bryn. Estos invasores estaban liderados por Skag el Cauteloso. Su misión, rescatar al Maestro Cervecerero, o morir en el intento. Sus posibilidades de victoria eran mejores que las que imaginaban, ya que la reina Helgar tenía pocos guerreros, el resto de una guardia personal de Matatrolls, del tipo de los que son atraídos por las causas perdidas. Helgar consiguió ganar la iniciativa avisada de la fuerza que se aproximaba gracias a los espías enviados por Eldroth para vigilar los pasos de montaña. Desafortunadamente, ninguno de los componentes de la guardia personal estaba dispuesto a levantar un hacha contra

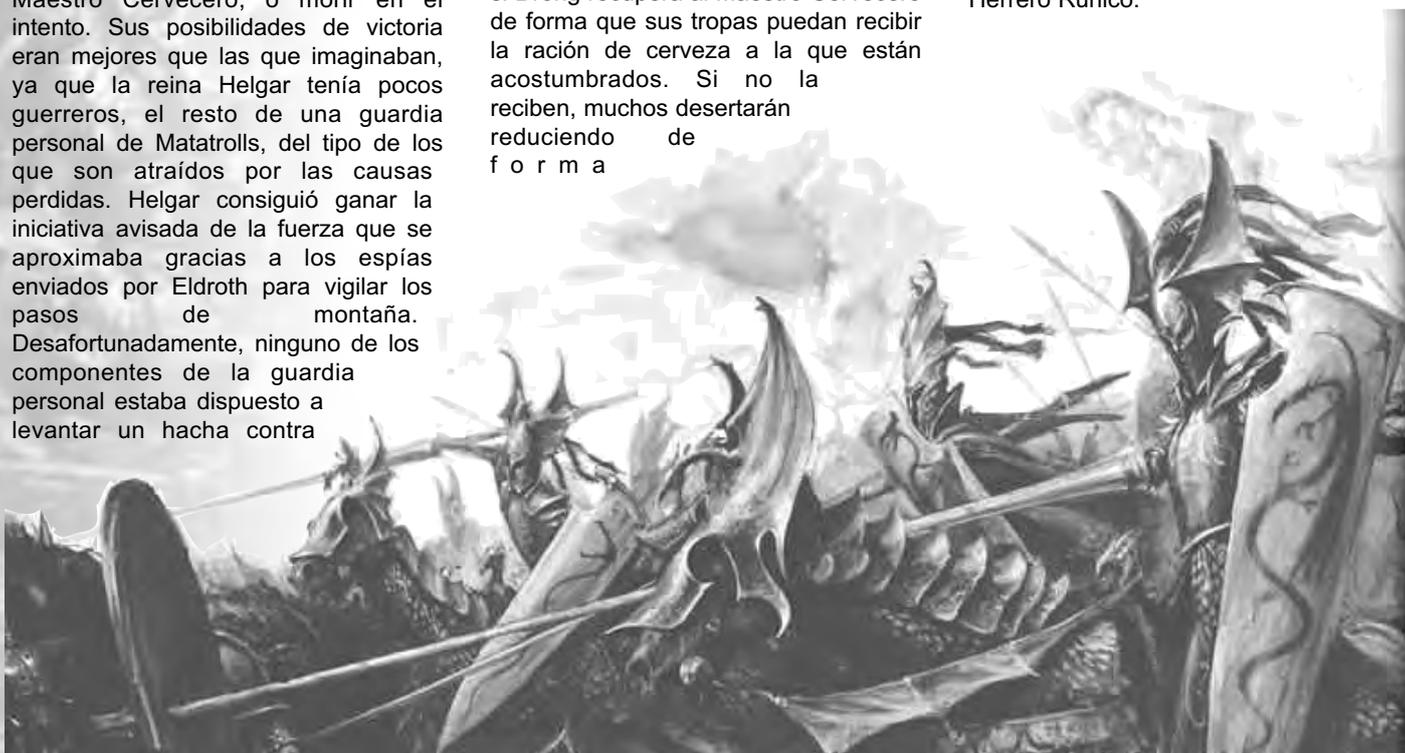
Enanos. Una vez más Helgar tuvo que pedir ayuda a Eldroth.

Eldroth envió inmediatamente a Ardath el Vengativo, un resuelto Elfo capaz de desafiar a 10.000 Enanos si era necesario, junto con una fuerza de endurecidos guerreros, para probar de los vitales suministros de cerveza al enemigo. Cuando Skag y su fuerza llegó a la cervecería, encontraron a los Elfos de Ardath esperándoles.

La Batalla

El asalto a la cervecería es el tercer enfrentamiento entre Elfos y Enanos. Cada uno de estos encuentros influirán de alguna manera en la batalla final. El resultado de esta batalla decide si Drong recupera al Maestro Cervecerero de forma que sus tropas puedan recibir la ración de cerveza a la que están acostumbrados. Si no la reciben, muchos desertarán reduciendo de

f o r m a



El ejército Elfo está formado por 1500 puntos. Las únicas restricciones son que no pueden usar unidades voladoras (incluyendo monstruos usados como monturas voladoras).



Despliegue

Skag el Cauteloso conduce a su ejército hacia la cervecería por la mañana temprano, bajo una capa de niebla alojada en los valles de montaña. Cuando están casi en la cervecería, la niebla aclara dejando ver a los Elfos esperando entre los edificios. La niebla permite al ejército de Skag acercarse a 40 cm. de los edificios y los defensores Elfos antes de que la batalla comience.

Los Elfos despliegan primero y posteriormente los Enanos.

Los Elfos despliegan en la mitad del tablero, pero retirados al menos 40 cm. de los lados cortos del tablero.

Los Enanos despliegan al menos a 40 cm de la zona de la cervecería. Skag es conocido por su astucia. Para representar esto el jugador Enano puede desplegar un máximo de 4 unidades en ambas zonas de flanco en los lados cortos del tablero. La unidad puede colocarse a 20. cm del borde del tablero, pero no a menos de 30 cm. de unidades Élficas. Estas unidades pueden desplegarse al final del despliegue.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

El primer turno del juego corresponde a los Elfos. Al levantarse la niebla, la aguda visión de los Elfos les permite apreciar hasta dónde han llegado los Enanos. Los Elfos reaccionan inmediatamente para defender la cervecería.

La batalla se prolonga desde la mañana hasta la puesta del sol. Se jugarán 6 turnos, cada turno representa una hora del día. Cada jugador completará seis turnos.

El objetivo de los Enanos en esta batalla es rescatar al Maestro

Cervecerero, entrando en la cervecería y liberándole (lo que asegura una victoria inmediata para los Enanos) o capturando la cervecería (lo cual tiene lugar si los Enanos ganan por Puntos de Victoria).

Tan pronto como una unidad de Enanos llegue al edificio donde se encuentra el Maestro Cervecerero (las peanas quedan en contacto con el edificio), el jugador Enano tira 1D6 por cada peana en contacto con el edificio (el Girocóptero no cuenta). Esto representa los esfuerzos de los Enanos para entrar en la cervecería, eliminar la guardia dentro del edificio, destapar la cuba y rescatar al emborrachado Largs. Si sale un 6, el Maestro Cervecerero es rescatado y los Enanos tienen una victoria rápida. El jugador Enano tira en la fase de movimiento de cualquiera de los turnos siguientes a los que las peanas de los Enanos se hayan puesto en contacto con el edificio, siempre que las peanas sigan en contacto y aunque las unidades estén en combate. No se tira si las unidades se encuentran huyendo.

Hay que tener en cuenta que el Maestro Cervecerero no puede ser herido por ninguno de los dos bandos por un secreto talismán rúnico del que es portador, o posiblemente a causa de su fétido aliento que imposibilita el estar cerca de él.

Si el Maestro Cervecerero es rescatado en cualquier turno antes de la puesta de sol, la batalla finaliza con victoria de los Enanos al final de ese turno.

Si la batalla continua hasta la puesta de sol, determinar quién es el ganador mediante los Puntos de Victoria. Si los Enanos ganan, finalmente rescatan al Maestro Cervecerero. Si hay un empate, cuenta como victoria de los Elfos.

Beneficios por Victoria

Enanos

Si los Enanos ganan la batalla, el Maestro Cervecerero será escoltado hasta Kazad Thrund. Aquí destilará litros y litros de cerveza para suministrar al ejército de Drong. Esto permitirá que Drong mantenga elevada la moral del ejército y preparados para la batalla.

El Maestro Cervecerero también destilará combustible de alto octanaje para Girocóptero, sin el cual los Girocópteros no podrán levantar el vuelo y quedarían fuera de la batalla.

Altos Elfos

Si los Elfos ganan la batalla, el Maestro Cervecerero permanecerá encerrado en la cuba por tiempo indefinido. El ejército de Drong se queda sin coraje y las tropas quedan descorazonadas y se amotinan. Drong encontrará difícil persuadirles para pelear. Los descontentos guerreros empezarán a abandonar la causa de Drong y su ejército quedará disminuido. El jugador Enano tendrá que reducir en 500 puntos el total de su ejército en la batalla final y no podrá utilizar Girocópteros.

Escenario 4. La Batalla de Krag Bryn

Drong Reúne su Ejército

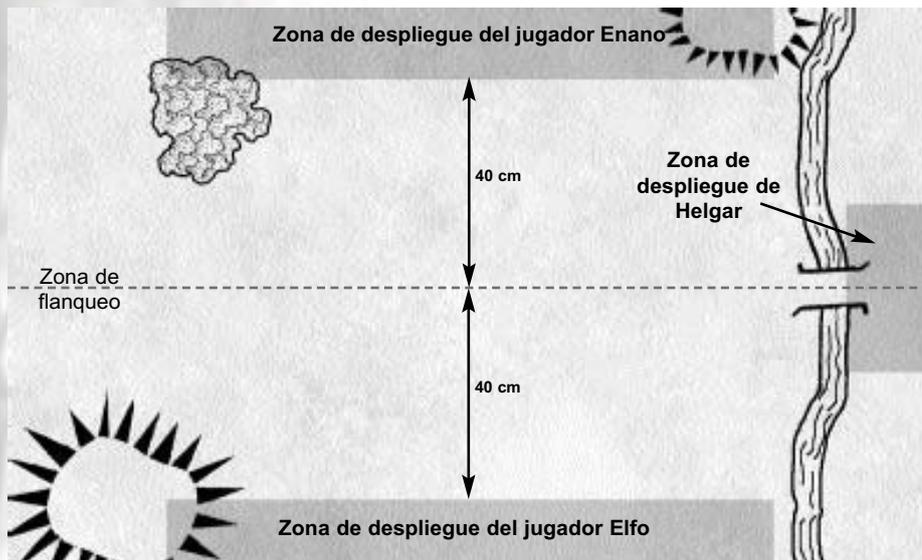
En Kazad Thrund, el sonido de los martillos chocando contra el yunque resuena por todas las montañas, mientras Drong prepara un potente ejército para la guerra. Con o sin sus Ingenieros, Herrero Rúnico o Maestro Cervecerero, Drong estaba decidido a marchar con su ejército para conquistar Krag Bryn y expulsar a los Elfos hasta el mar.

La enorme horda de Drong marchó a lo largo del Paso de la Venganza hacia Krag Bryn, dirigiéndose hacia la colonia de Elfos. Usando su estrategia, Drong sabía que podía introducirse en forma de cuña entre Krag Bryn y Tol Eldroth. Drong era un perspicaz y experimentado comandante. Sabía que eran los Elfos, más que el débil ejército de Helgar, los principales enemigos. Decidió destruir primero a los Elfos y luego volverse contra la fortaleza de Krag Bryn. La reina tendría entonces que rendirse, o, teniendo en cuenta que tendría todo el tiempo del mundo para asediar la fortaleza la tomaría.

Drong planeó desplegar su ejército asegurando los flancos, uno contra el rápido cauce del torrente de Krag Bryn y el otro contra los riscos de las escarpadas montañas. Allí esperaba encontrarse con los Elfos marchando desde la costa. Era un buen lugar para ganar una batalla.

Consejo de Guerra de Eldroth

Lord Eldroth estaba continuamente informado de lo que ocurría en las vecinas fortalezas de Enanos. Había situado emisarios y



El Campo de Batalla

Astutamente, Drong ha decidido marchar manteniendo el rápido torrente de Krag Bryn en su flanco izquierdo. De esta forma, si los Elfos le encuentran en las montañas o en la llanura, la corriente correrá a lo largo de uno de los flancos del campo de batalla. Al otro lado del torrente está la fortaleza de Krag Bryn. Cualquier fuerza que llegue desde Krag Bryn para unirse a la batalla debe atravesar el torrente. De esta forma, Drong ha intentado proteger el flanco de su ejército de un ataque sorpresa de la Reina Helgar desde Krag Bryn.

Se dispone el campo de batalla según el mapa. La corriente de agua no debe estar a más de 20 cm. del lateral del tablero. Se divide el terreno en dos partes iguales. El caudaloso torrente de Krag Bryn tiene puentes de piedra que lo cruzan en muchos lugares de su curso. Uno de ellos está en la mitad del terreno.

Los Ejércitos

El ejército Enano de Kazak Thrud se compone de 3000 puntos liderados por Drong y se aplican las restricciones correspondientes en función del resultado de las batallas anteriores.

El ejército de los Elfos se compone de 3000 puntos liderados por Eldroth. Las únicas restricciones son que no pueden utilizar Dragones, como monstruos o como monturas.

espías en la corte de la reina como precaución, sabiendo que algún día necesitaría la información que pudiera conseguir. Antes incluso que el ejército de Drong estuviera en marcha, Eldroth sabía que su archienemigo había convocado sus fuerzas para una embestida final y por lo tanto reunió el consejo de guerra en Tol Eldroth.

Cuando los nobles estuvieron reunidos, Eldroth se dirigió a ellos:

"Vivimos tiempos oscuros. A lo largo del Viejo Mundo, los Enanos se han vuelto contra nosotros y estamos en guerra. La Reina Helgar es nuestra única amiga y esto es porque no tiene otra alternativa. El destino de su trono está unido al nuestro. Si ella cae, tarde o temprano seremos expulsados al mar por nuestro enemigo. Por lo tanto, recomiendo al consejo que tomemos las armas y marchemos para combatir contra Drong y su ejército sin más demora."

Anarion el comerciante se levantó para hablar:

"Hablo en nombre de los comerciantes. Eldroth tiene razón. Incluso si conseguimos defendernos aquí, será en vano si la Reina Helgar pierde su trono. Drong tendrá las minas y entonces pedirá unos precios exorbitantes o, lo que es peor aún, no tendrá tratos comerciales con nosotros. Si esto ocurre, esta colonia debería recoger sus pertenencias y volver a casa."

Fendar, el famoso guerrero, dio su opinión:

"Digo que debemos luchar y obtener una gran victoria. Esto enseñará a los Enanos que estamos aquí para quedarnos. Esto dará valor a las otras colonias de nuestra raza los cuáles

están actualmente sufriendo la cólera de los Enanos. Si ven que no pueden con nosotros, entonces, quizás olvidarán esta venganza sin sentido. Si la Reina Helgar mantiene su trono mostrará a los exaltados que es mejor ser amigables con nosotros."

Finalmente Ardath, un endurecido veterano y refugiado del conflicto con los Enanos en el norte tomó la palabra:

"Amigos, la reina no importa. Ella puede estar a nuestro lado pero nunca olvidará que es un Enano y finalmente nos traicionará. Debemos aprovechar nuestra oportunidad para acabar con los Thurndlings de una vez por todas. No perdamos el tiempo con palabras. Empuñemos nuestras espadas y acabemos hoy con el enemigo."

El consejo votó la guerra por unanimidad. La decisión fue inmediata y justificada por un mensajero que llegó portando la noticia del avance de Drong. Eldroth reunió a los guerreros Elfos, incluyendo varias tripulaciones que habían llegado desde Ulthuan, para que les ayudaran en la batalla por Tol Eldroth. Seguros de que su causa era justa, el ejército se puso en marcha para enfrentarse a los Enanos.

La Batalla

Krag Bryn es el episodio final de la campaña. Esta batalla está influenciada por los resultados de las batallas anteriores. Esta batalla decide el futuro de Drong, determina quién regirá Krag Bryn y en última instancia determinará el futuro de los Elfos de Tol Eldroth.



Señor Elfo Eldroth

Despliegue

La guardia personal de Matatrolls de la Reina Helgar se despliega primero. La reina los ha conducido, fuera de la fortaleza, hasta una de las riberas del río. Desde aquí pretende observar la batalla y unirse al bando ganador. La unidad se coloca en el centro de la zona de flanqueo, preparada para cruzar por el puente. Al principio del juego, ningún jugador tiene el control de esta unidad.

A continuación los Elfos y los Enanos se despliegan. Cada ejército se despliega al menos a 40 cm. de la línea central del tablero. Cada bando despliega una unidad o brigada cada vez. Para establecer quién empieza se lanza 1D6. Los personajes se colocan después de que todas las unidades estén desplegadas.

Reglas Especiales

¿A quién ayuda Helgar?

Aunque la Reina Helgar ha conducido a su guardia personal hasta el campo de batalla, no es capaz de decidirse por ninguno de los dos bandos, ni tan siquiera si involucrarse en la batalla. En cuanto a sus seguidores, incluso ellos están divididos entre si levantar sus hachas contra sus semejantes Enanos o contra los Elfos. Quien sabe: puede que acaben luchando entre ellos.

El orgullo le dice a la Reina Helgar que no debería luchar junto a los Elfos contra los Enanos. Que

terrible
agravio
cometería
con

esta acción. Sería recordada por siempre. Incluso el rey de Karaz-a-Karak la registraría en su gran Libro de Agravios. Quizá, si se mantuviera neutral, podría redimirse a los ojos de Drong, y con ello salvar el trono después de todo.

Si siguiera esta línea de acción, y los Elfos ganaran, podría esgrimir la excusa de mantener su guardia personal como reserva. Aún mejor, si los Enanos ganan, podría decir exactamente lo mismo. Podría engañar a ambas partes induciéndoles a pensar que había acudido para ayudarles, sin hacer nada.

El río delimita el reino de Helgar. Si cualquier jugador manda tropas para cruzar el río o atacar a la guardia personal de Helgar, ella inmediatamente tomará partido por el otro bando y el oponente tomará el control de la unidad.

En cualquier otro caso, Helgar se unirá a los Enanos o permanecerá neutral. Ella ayuda a sus aliados, los Elfos, no ayudando a los Enanos. Si en un arrebato de orgullo Enano y lealtad al ver a su marido batallando y enarbolando su poderoso martillo, se une a sus semejantes, los Elfos se encontrarán de repente flanqueados.

Esto se dirime de la siguiente manera. Al comienzo de cada turno, ambos jugadores lanzan un dado. Si el resultado es un doble, Helgar se une al bando Enano y cae bajo el control del jugador Enano. Con cualquier otra combinación, su guardia personal se mantiene apartada de la batalla, ayudando a los Elfos con su neutralidad.

La fuerza de Helgar se compone de 800 puntos, pudiendo elegirse entre las siguientes unidades: Guerreros, Atronadores, Montaraces y Matatrolls y sólo puede estar comandada por Héroes (uno de ellos es la propia Helgar). Si este ejército se une al de uno de los jugadores, el Breakpoint también se incrementa.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

Se determina quién ha ganado de la forma normal, contando los Puntos de Victoria. Los dos bandos están buscando una victoria decisiva, no hay retirada por muerte del general. Es una lucha hasta el final.

Si los Enanos ganan la batalla final, Krag Bryn caerá en manos de Drong como conquistador o por su reconciliación con Helgar. El ejército de Tol Eldroth yace en un ensangrentado campo de batalla, y las posesiones de la colonia de Elfos serán capturada. En el transcurso de un año, la ciudad caerá bajo las máquinas de asedio de Drong y los supervivientes partirán de nuevo hacia el Oeste.

Si los Elfos ganan, el poder de los Thundlings será quebrantado y la reclamación de Drong sobre el trono de Krag Bryn no contará para nada. La Reina Helgar ha regresado a su reino luchando o huyendo, o seguirá reinando bajo la protección de los Elfos. La colonia de Elfos continuará su desarrollo y prosperidad como uno de los últimos enclaves de los Elfos en el Viejo Mundo. En todas partes, los Elfos tomarán ejemplo de Eldroth y contraatacarán a los Enanos.



Sucesos Aleatorios

Por : Mark Havener y Tim Huckelbery (Town Cryer nº 3) / Traducción : Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

Mordheim es una ciudad siniestra y oscura, con peligros acechando en cada esquina. Ni siquiera se puede confiar en la leyes básicas de la naturaleza. Mark Havener y Tim Huckelbery nos explican cómo pueden incluirse estos peligros en tus partidas.

Estas reglas representan los extraños e increíbles sucesos que ocurren en Mordheim y que se hallan más allá del control de los jugadores. Estas reglas son opcionales, y sólo se utilizarán si todos los jugadores están de acuerdo. Para determinar si tiene lugar un suceso aleatorio, tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador. Un resultado de 1 indica que pasa algo. Tira 1D66 y consulta la siguiente tabla. El jugador en cuyo turno ocurre el suceso coloca las miniaturas que representan el suceso y actúan en cada uno de sus turnos (no los controla, como se ve en las descripciones de cada suceso). Este jugador es denominado "Jugador del Suceso", aunque lo más frecuente es que los sucesos aleatorios sólo afecten a su oponente o a ambos jugadores indiscriminadamente. Las miniaturas que representan un suceso aleatorio deben colocarse a 15 cm o menos de un borde del tablero determinado al azar, y siempre permanecerán a 5 cm o menos de otro miembro de su grupo en todo momento. Las miniaturas de un suceso aleatorio deben colocarse en terreno abierto y a nivel de suelo, a menos que se especifique otra cosa en su descripción. El Jugador del Suceso coloca las miniaturas que representan al suceso aleatorio, pero ninguna puede situarse a 30 cm o menos de una miniatura de cualquiera de las bandas.

Después de ser colocados, muchos de los "sucesos" se acercarán tan rápido como puedan (sin correr) hacia la miniatura más cercana. La miniatura más cercana es aquella que el suceso pueda alcanzar con mayor rapidez, aunque un suceso nunca trepará por un edificio para llegar hasta un miembro de banda. El efecto de cada encuentro se indica en su descripción. Ten en cuenta que las miniaturas que carguen se trabarán con el mayor número posible de miembros de la banda, agrupándose si algunas no pueden llegar hasta miniaturas diferentes. No puede producirse más de un suceso aleatorio por partida, por lo que en cuanto ocurre un suceso aleatorio, no es necesario que los jugadores efectúen más tiradas al inicio de sus turnos.

Tabla de Sucesos Aleatorios

1D66 Resultado

11 Ogro Mercenario

Un Ogro Mercenario (consulta la sección Espadas de Alquiler del Reglamento para conocer su perfil) aparece en la calle. Al ver el combate decide aprovechar la oportunidad y ofrece sus servicios a la banda con menos valoración de banda (si hay dos bandas con el mismo valor, tira un dado para determinar a quién ayuda). La banda a la que ofrece su ayuda debe añadirlo a su Hoja de Banda. Al final de la partida exige el pago de sus servicios. La banda debe pagar su reclutamiento y su mantenimiento. Si la banda no puede (o no quiere) pagarle, se marcha; pero antes desahoga su rabia en uno de los miembros al azar (tira sólo entre los miembros que no quedaron fuera de combate). Efectúa una tirada de heridas para este desgraciado como si hubiese quedado fuera de combate.

12 Enjambre de Ratas

Algo en las alcantarillas ha atemorizado a las ratas que viven en ellas y han salido corriendo, atacando a todo lo que se interponga en su camino. Utiliza una plantilla de 80 por 120 mm para representar a las ratas. Utiliza enjambres de ratas si dispones de ellos y, si no, seis peanas de monstruos colocadas formando un rectángulo, con el borde estrecho representando el frontal. Las ratas se mueven 5D6 cm cada turno. Siempre avanzarán hacia adelante por el centro de la calle; y si llega a un cruce, determina al azar la dirección que toman (ejemplo: en una intersección de dos caminos tira 1D6: 1-2 derecha, 3-4 hacia adelante, 5-6 izquierda). Las ratas no pueden quedar trabadas en combate cuerpo a cuerpo; y si entran en contacto con una miniatura, pasarán por encima de ella causándole 1D3 impactos de F2 (puede efectuarse la tirada de salvación por armadura).

13 Terremoto

Las poderosas energías mágicas del cráter en el centro de la ciudad hacen temblar los alrededores. El suelo se mueve violentamente y los miembros de las bandas apenas pueden mantenerse en pie. Tira 1D3 para determinar cuantos turnos dura. Mientras dure, el movimiento se ve reducido a la mitad, todos los chequeos de iniciativa para trepar, saltar, etc., sufren una penalización de -2 y todas las tiradas para impactar en disparos y en combate cuerpo a cuerpo deben aplicar una penalización de -1.

14 Ventolera

En la zona sopla un fuerte viento que levanta restos por los aires y derriba todo lo que no esté firmemente sujeto. Los miembros de la banda sufren una penalización de -1 en todos sus chequeos de iniciativa para trepar saltar, etc., y en todas las tiradas para impactar en disparos y en combates cuerpo a cuerpo durante el resto de la partida.

15 ¡Sangre para el Dios de la Sangre!

Por desgracia para las bandas en lucha, el aroma de la sangre ha atraído a uno de los lacayos de Khorne. La Realidad se rompe cuando un feroz Desangrador emerge del Reino del Caos para derramar más sangre todavía en honor a su amo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	6	0	4	3	1	6	2+	10

Miedo: Un Desangrador es un monstruo que causa miedo.

Tirada de Salvación: 4+ tirada de salvación demoníaca.

Psicología: Inmune a todos los chequeos de psicología.

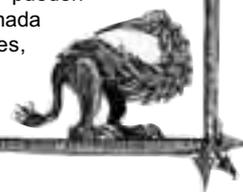
Espada infernal: Está armado con una Espada Infernal que automáticamente causa un crítico si obtiene 4+ para impactar.

El Desangrador buscará el combate cuerpo a cuerpo más cercano. El demonio tiene un número de Ataques igual al número de oponentes a que se enfrenta (con un mínimo de 2 Ataques). Dividirá los ataques entre sus oponentes, y deberá intentar impactar a todos al menos una vez. Su presencia impedirá que los oponentes dejen fuera de combate a cualquier otro guerrero en el combate cuerpo a cuerpo, ¡ya que están demasados ocupados con el demonio para rematar a sus otros enemigos!

Si no hay combates cuerpo a cuerpo a su alcance, cargará contra la miniatura con el atributo de Habilidad en Armas más elevado para enfrentarse a un oponente de valía. Si no hay enemigos a distancia de carga, el demonio correrá hacia la miniatura más cercana, ansioso de derramar sangre para su dios.

16 Descubrimiento Afortunado

Una miniatura al azar, en pie y no trabada en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, encuentra un fragmento de Piedra Bruja. Si no queda fuera de combate, el fragmento se suma a los que la banda encuentre. Si queda fuera de combate en combate cuerpo a cuerpo, el enemigo se queda con el fragmento. Sólo las miniaturas no animales pueden encontrarlo o robarlo (nada de Lobos Espectrales, etc.).



21 Espíritu Inquieto

Muchos han encontrado la muerte desde que el cometa se estrelló contra la ciudad. No todos ellos aceptan su nueva condición y se niegan a descansar en paz. Quizás debían cumplir una tarea importante o buscar vengarse de los que les mataron. Las bandas se han encontrado con un espíritu así. Cualquier miembro que se encuentre a 20 cm o menos del espíritu al inicio de su fase de movimiento deberá pasar un chequeo de liderazgo o huirá (como si estuviera huyendo de un combate). Las miniaturas inmunes a la psicología lo superan automáticamente. Esta criatura no puede afectar (o ser afectada) al mundo físico, pero de todas maneras "acongoja". El espíritu mueve 10 cm en una dirección aleatoria, atravesando muros, obstáculos y miembros de las bandas como si no estuvieran allí. No cargará y no puede ser dañado. La única excepción ocurre cuando el espíritu entra en contacto con una Matriarca Sigmarita o un Sacerdote Guerrero de Sigmar. Estas miniaturas pueden darle el descanso eterno al muerto. Si el jugador que controla esa miniatura decide hacerlo, el espíritu es inmediatamente exorcizado (desaparece y no regresa) y él o ella ganan un punto de experiencia.

22 Edificio en Llamas

De repente, uno de los edificios (escogido al azar) estalla en llamas, provocadas por los rescoldos todavía encendidos de un fuego. Cualquier miniatura en el interior sufre un impacto de F3, a menos que salga en ese turno; y cualquier miniatura a 5 cm o menos de las paredes sufre un impacto de F2 debido al humo y el calor, a menos que también se aleje. El edificio causará miedo debido a las llamas durante el resto de la partida; y cualquier miniatura que quiera entrar deberá superar un chequeo de miedo, como si quisiera cargar contra un enemigo que causa miedo.

23 Árbol Carnívoro

Uno de los árboles que crece en la zona se ha transformado en un feroz depredador debido a la influencia del Caos que inunda el área. Determina al azar qué "Jugador del Suceso" tropieza con una de estas plantas. Una de sus miniaturas es atacada cuando de repente se abre una enorme boca en el tronco del árbol y las ramas intentan arrastrar a la desgraciada víctima. Coloca un árbol al lado de la miniatura.

Se la considera trabada en combate cuerpo a cuerpo con el árbol, que tiene los

siguientes atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
0	3	0	4	6	3	3	2	10

El árbol supera automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que deba efectuar. Cualquier resultado en la Tabla de Heridas hará que el árbol deje de atacar, aunque no es posible dejarlo fuera de combate o derribarlo. Los oponentes tienen un +1 para impactarle, ¡porque es incapaz de moverse!



24 Esqueletos

Aunque la intensa magia de la zona disuelve rápidamente los esqueletos en polvo, a veces, hordas enteras de ellos se alzan de entre los huesos de los caídos. Recorren la ciudad sin control, atacando ciegamente a todo lo que encuentran antes de caer en pedazos. Aparecen 2D6 Esqueletos con los siguientes atributos:

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

Miedo: Los esqueletos causan miedo.

Psicología: Los esqueletos son inmunes a todos los chequeos basados en el Liderazgo y a los resultados de aturdimiento.

Están armados con armas sencillas o tan sólo con sus huesudos puños (se consideran dagas en combate cuerpo a cuerpo). Los esqueletos avanzarán hacia y atacarán a la miniatura más cercana tan rápido como sea posible. Tira 1D3 cuando aparezcan; cuando pasen esos turnos se desharán en polvo (considera el turno actual como el primero).

25 Aire Enrarecido

La propia realidad parece retorcerse, distorsionando la percepción de tal modo que nadie puede fiarse de sus sentidos. Tira 3D6 al inicio de turno de cada jugador. Durante los siguientes 1D3 turnos, ese resultado es la distancia a la que los guerreros pueden utilizar el Liderazgo de su Jefe y la distancia utilizada para la guerra de solo ante el peligro. Todas las distancias entre miniaturas se incrementan esos mismos 3D6 a efectos de distancias de disparo y cargas. Ten en cuenta que las miniaturas no se mueven, sino que sólo cambia su percepción de las distancias.

26 Engendro

Las bandas se han topado con uno de los muchos antiguos habitantes de la ciudad que se acercaron demasiado al cráter en el centro de la ciudad y que se han convertido en Engendros sin mente. Un engendro tiene los siguientes atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5D6	3	0	4	4	2	3	2D6	10

Miedo: Un engendro es una asquerosa blasfemia contra la naturaleza y causa miedo.

Psicología: Es una criatura sin mente, que no tiene miedo al dolor o a la muerte. Un engendro supera automáticamente cualquier chequeo basado en el Liderazgo que deba efectuar.

Movimiento: El engendro se mueve 5D6 cm hacia la miniatura más cercana en cada una de sus fases de movimiento. No dobla su movimiento para cargar, sino que cualquier movimiento que le ponga en contacto con una miniatura se considera una carga y traba a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Ataques: Tira 2D6 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo para determinar su número de Ataques en esa fase.

31 Derrumbe

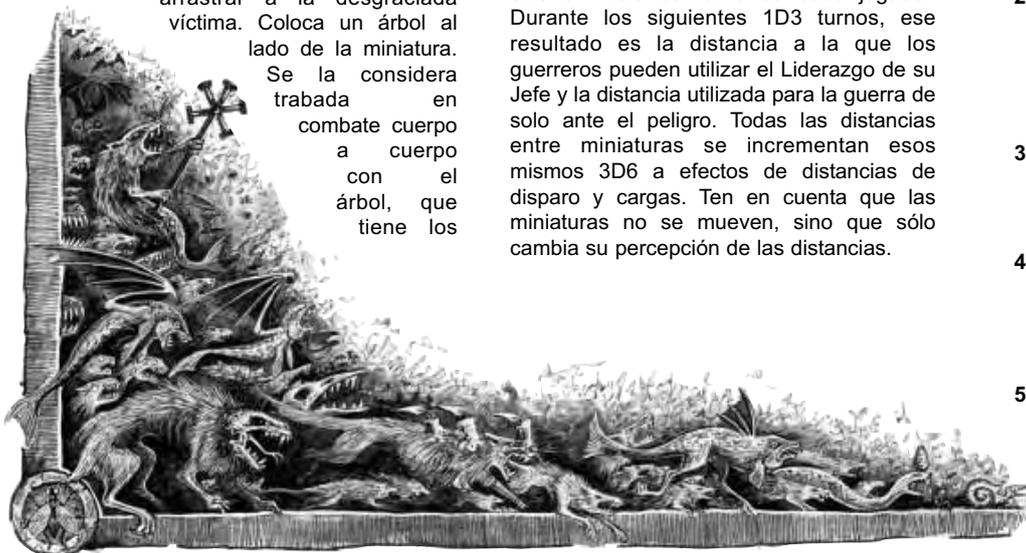
Un edificio al azar se derrumba. Cualquier miniatura en su interior debe superar un chequeo de iniciativa o sufrirá un impacto de F5. Las tiradas de salvación por armadura se aplican normalmente. Retira el edificio (sustitúyelo por ruinas si es posible), y coloca de nuevo las miniaturas donde estaban. Cualquier miniatura que trepara por sus paredes o estuviera en su tejado caerá automáticamente desde la altura donde se encontraba.

32 Garabatos en una Pared

Un miembro de la banda al azar que se halle a 10 cm o menos de un edificio (si no hay ninguno, ignora este resultado) ve algo escrito con sangre en la pared. Tira en la siguiente tabla:

1D6 Resultado

- Lo escrito es un mapa de la zona. La banda puede sumar +1 a la tirada para elegir el escenario en la siguiente partida.
- Al leer los garabatos activa accidentalmente un hechizo. La miniatura sufre una maldición menor, y durante el resto de la partida tiene una penalización de -1 a todas sus tiradas.
- El miembro de la banda descubre la localización de un botín en el edificio. Si entra, consigue 1D6 coronas.
- Los garabatos indican todos los escondrijos de la zona. La miniatura puede esconderse incluso en terreno abierto durante el resto de la partida.
- El miembro de la banda descubre la localización de un pasadizo secreto dentro del edificio. Si entra, puede aparecer en cualquier edificio en el siguiente turno.



6 Una anotación divertida (¡Vesik estuvo aquí!).

33 Niebla Espesa

Se levanta una niebla y sólo se puede ver a 5D6 cm (tira una vez por todas las miniaturas, no una por una). Repite la tirada al inicio de cada turno del Jugador del Suceso para determinar la visibilidad en ese turno. La niebla dura el resto de la partida.

34 Manos de Piedra

De repente, del suelo surgen manos de tierra y piedra. El Jugador del Suceso debe escoger una zona en cualquier punto del campo de batalla. Cualquier miniatura a 8 cm o menos es afectada. El área es terreno muy difícil, ya que las manos intentan agarrar a cualquiera que pase cerca de ellas. Este suceso dura un turno, al final del cual las manos desaparecen.

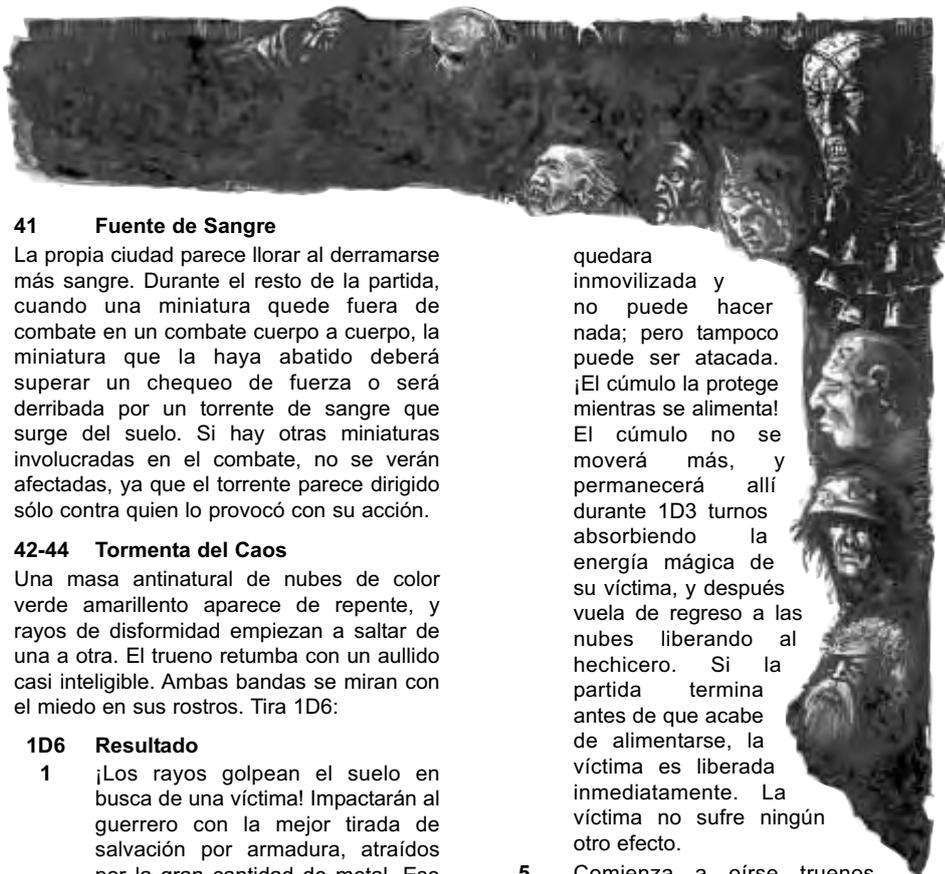
35 Jauría de Perros

Los recientes acontecimientos en Mordheim han dejado sin dueño a muchos perros de la ciudad. Algunos grupos de estos animales se han asilvestrado y han formado jaurías. Las bandas se han topado con una de estas jaurías (realmente hambrienta). La jauría está compuesta por 2D3 perros salvajes (utiliza los atributos de los Mastines de Guerra de la lista de banda de los Cazadores de Brujas). Los perros avanzan tan rápido como pueden hacia las miniaturas más cercanas, dividiéndose de la forma más igualada posible entre los diferentes objetivos. Si un miembro de las bandas queda fuera de combate, será devorado si no es rescatado. Si ninguna miniatura propia se sitúa a 15 cm o menos de la miniatura caída al final del siguiente turno, se la considera perdida (comida para perros). Si la jauría no supera un chequeo de retirada, se marchan sin llevarse su "comida"; y cualquier miembro fuera de combate en el último turno que no haya sido devorado sigue las reglas habituales al quedar fuera de combate.



36 ¡Poseído!

Un miembro determinado al azar de la banda del Jugador del Suceso es poseído por un espíritu menor. El espíritu es demasiado débil para controlar la miniatura, pero sí una de sus extremidades (normalmente el brazo). La miniatura sufre un impacto con su propia Fuerza durante cada una de sus fases de combate hasta que termine la posesión, y no puede hacer nada más. La posesión dura 1D3 turnos. Las Matriarcas Sigmaritas y los Sacerdotes Guerreros son inmunes a la posesión, lo mismo que los miembros no vivos de las bandas. Si alguien así es objeto de las "atenciones" del espíritu, determina al azar a otro miembro de la banda que será quien sufra los efectos.



41 Fuente de Sangre

La propia ciudad parece llorar al derramarse más sangre. Durante el resto de la partida, cuando una miniatura quede fuera de combate en un combate cuerpo a cuerpo, la miniatura que la haya abatido deberá superar un chequeo de fuerza o será derribada por un torrente de sangre que surge del suelo. Si hay otras miniaturas involucradas en el combate, no se verán afectadas, ya que el torrente parece dirigido sólo contra quien lo provocó con su acción.

42-44 Tormenta del Caos

Una masa antinatural de nubes de color verde amarillento aparece de repente, y rayos de disformidad empiezan a saltar de una a otra. El trueno retumba con un aullido casi inteligible. Ambas bandas se miran con el miedo en sus rostros. Tira 1D6:

1D6 Resultado

- 1 ¡Los rayos golpean el suelo en busca de una víctima! Impactarán al guerrero con la mejor tirada de salvación por armadura, atraídos por la gran cantidad de metal. Ese guerrero sufre un impacto de F5, sin tirada de salvación por armadura posible. Si hay varios guerreros con la misma tirada de salvación, determina al azar quién es impactado. Los rayos se sucederán durante 1D3 turnos.
- 2 ¡De repente, empieza a caer peces! Todo el movimiento se reduce a la mitad durante un turno (debido a los resbaladizos peces), pero no hay otro efecto.
- 3 El polvo de Piedra Bruja se mezcla con el vapor de agua y produce unas extrañas nubes de las que empieza a caer una corrosiva lluvia que quema la piel, la piedra y el metal. Cada miembro de las bandas en terreno abierto sufre un impacto de F2 (pueden efectuarse las tiradas de salvación por armadura habituales) cada turno que permanezca al descubierto. La lluvia dura 1D3 turnos.
- 4 Se forma un cúmulo de energía mágica que recorre la zona, atraído por los poderes mágicos de que se nutre. Coloca una ficha (como en las reglas habituales de encuentros) para representarlo y muévelo cada turno 5D6 cm hacia el brujo o hechicero de mayor nivel (el que tenga más hechizos). Si hay dos iguales, determinalo al azar. Si no hay ninguno, el cúmulo se moverá hacia el borde opuesto de la mesa sin más efecto que tapar la línea de visión mientras avanza. Si la miniatura hacia la que se acerca lanza un hechizo, mueve inmediatamente la ficha otros 3D6 cm. Si toca la miniatura, ésta

quedará inmovilizada y no puede hacer nada; pero tampoco puede ser atacada. ¡El cúmulo la protege mientras se alimenta! El cúmulo no se moverá más, y permanecerá allí durante 1D3 turnos absorbiendo la energía mágica de su víctima, y después vuela de regreso a las nubes liberando al hechicero. Si la partida termina antes de que acabe de alimentarse, la víctima es liberada inmediatamente. La víctima no sufre ningún otro efecto.

- 5 Comienza a oírse truenos procedentes de las extrañas nubes. Los estampidos comienzan a ser más intensos y potentes, y las ondas sonoras hacen caer de rodillas a los guerreros como si hubiesen sido impactados por bolas de cañón hechas de aire sólido. 1D6 miniaturas al azar son derribadas por los golpes de aire. Si cualquiera de estas miniaturas estaba trabada en combate cuerpo a cuerpo, todos los demás guerreros trabados en el combate serán derribados al mismo tiempo.
- 6 De las nubes surgen zarcillos de humo que se enroscan en las cabezas de los guerreros de cada banda. Escoge al azar un Héroe de cada banda. Estos guerreros han sido elegidos por dos dioses rivales como sus paladines. Las miniaturas elegidas deben avanzar una hacia la otra en cada turno y trabarse en combate cuerpo a cuerpo tan pronto como sea posible. Una vez en combate, superarán automáticamente todos los chequeos de liderazgo y lucharán hasta que sólo quede uno (el combate acabará cuando una de las miniaturas deje fuera de combate a su rival). Si a una banda no le quedan Héroes en juego cuando los dioses escogen a sus paladines, un Secuaz determinado al azar será el escogido.

45 Luchador de Pozo

Este suceso es idéntico al del Ogro Mercenario (resultado 11) excepto que el Espada de Alquiler encontrado es un Luchador de Pozo, no un Ogro Mercenario.

46 Plaga de Moscas

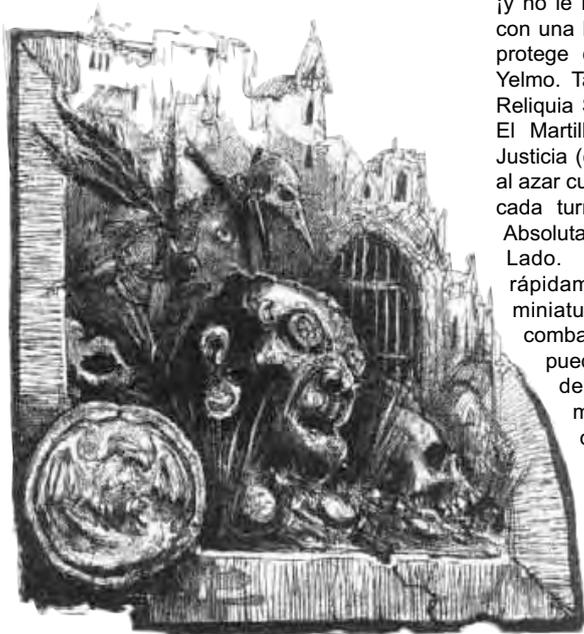
Aparece una enorme nube de moscas que se abalanza sobre las bandas. Todas las miniaturas sufren -1 para impactar en disparos y en combate cuerpo a cuerpo por las moscas que revolotean y se meten en las aberturas de su cabeza. Las moscas permanecen allí durante 1D3 turnos y después se marchan.

51 Devorador

De repente se abre una enorme boca bajo los pies de uno de los miembros de la banda. Efectúa un chequeo de iniciativa por la miniatura. Si no lo supera, cae en su interior. Si se obtiene un 1 en la tirada, la miniatura desaparece por completo y queda fuera de combate. Con cualquier otro resultado, la miniatura logra aferrarse a los bordes, que se cierran sobre ella. La miniatura se considera derribada durante el resto de la partida y no puede moverse en absoluto. Si se obtiene un 1 en la tirada, la miniatura desaparece por completo y queda fuera de combate. Con cualquier otro resultado, la miniatura logra aferrarse a los bordes, que se cierran sobre ella. La miniatura se considera derribada durante el resto de la partida y no puede moverse en absoluto.

52 La Casa del Horror

Elige al azar a un guerrero en el interior de un edificio (si no hay ninguno, ignora este resultado y repite la tirada). Por desgracia, no está solo. Escucha un ligero ruido de rasgado, como si el propio aire se partiese, y a su lado aparece algo. Debe superar un chequeo de miedo; si no, huirá aullando 5D6 cm en su próxima fase de movimiento hacia el borde más cercano. Si lo supera, la presencia antinatural le obliga a retirarse 2D6 cm, pero no sufre otros efectos. Al inicio de su siguiente turno, la miniatura puede intentar recuperarse superando un chequeo de liderazgo, pero con una penalización de -1. Si lo logra, se para; pero no puede hacer otra cosa. Si falla mueve de nuevo 5D6 cm mientras intenta olvidar lo que ha visto. Durante el resto de la partida, el edificio causa miedo, y cualquiera que quiera entrar debe superar un chequeo de miedo como cuando desea cargar contra un enemigo que causa miedo.



53 Víctimas de la Plaga

La enfermedad es algo común entre los supervivientes de la catástrofe. Este grupo de 1D6 ciudadanos ha contraído una enfermedad muy virulenta conocida como la Putrefacción de Nurgle. Avanzan 10 cm hacia los miembros de la banda más cercana. Si entran en contacto, no los atacarán, pero se agarrarán a ellos pidiendo ayuda. Una miniatura en contacto con una víctima de la plaga actúa como si acabase de recuperarse de ser derribado (mitad de capacidad de movimiento, no puede cargar o correr, etc.). Si se les ataca de algún modo (disparo, carga, etc.), los pobres huirán inmediatamente. Al final de la partida, tira un dado por cada miembro de la banda presente cuando aparecieron las víctimas de la plaga. Con un resultado de 1, ha contraído la Putrefacción de Nurgle. Tira de nuevo 1D6:

1D6 Resultado

- 1 Síntomas graves: La plaga produce horribles lesiones desfigurativas antes de matarle. Si la miniatura es un Secuaz, muere. Si es un Héroe, tira 1D3 veces en la Tabla de Heridas Graves (ignora los resultados de Robado, Feroz Enemistad, Capturado y Vendido como Gladiador) para determinar los efectos a largo plazo de la enfermedad.
- 2-5 Síntomas leves: Sin un descanso adecuado, la víctima morirá. El miembro de la banda no participará en la próxima batalla mientras guarda cama.
- 6 ¡Completamente recuperado! La víctima tiene una constitución resistente o ha sido contagiada por una cepa bastante leve. La víctima no sufre ningún efecto.

54 La Última Mujer en Pie

Los horrores de Mordheim pueden enloquecer a la mente más fuerte. Una Matriarca Sigmarita (consulta el Reglamento) ha visto cómo toda su banda ha sido masacrada, y la experiencia ha sido demasiado para ella. Ahora busca venganza, ¡y no le importa contra quién! Está armada con una Espada y un látigo de Acero, y se protege con una Armadura Pesada y un Yelmo. También tiene Agua Bendita y una Reliquia Sagrada. Se sabe las plegarias de El Martillo de Sigmar y Armadura de la Justicia (consulta el reglamento). Determina al azar cuál de ellas lanza sobre sí misma en cada turno. Tiene las habilidades de Fe Absoluta, En Pie de un Salto y Echarse a un Lado. La Matriarca avanzará tan rápidamente como pueda hacia la miniatura más cercana y entablará combate cuerpo a cuerpo con ella si puede. No huirá, y debe dejarse fuera de combate para detenerla. Si la matriarca queda fuera de combate, deja su cuerpo donde cayó. Cualquier miniatura no animal puede saquear su cuerpo poniéndose en contacto con ella en su fase de movimiento. Si ese guerrero queda fuera de combate más tarde, coloca una ficha donde cayó para representar el

equipo de la Matriarca, que puede ser recogido por otra miniatura tal y como se ha descrito anteriormente.

55 Trampas

Algunos canallas han colocado trampas de todo tipo por la zona. Cuando ocurra este suceso, el Jugador del Suceso debe determinar al azar cuál de los miembros de su banda ha tropezado con la primera trampa. Este pobre desgraciado la activa inmediatamente. Si no esquivada la trampa superando un chequeo de iniciativa, la miniatura sufre un impacto de F3. Las tiradas de salvación por armadura se aplican de la forma habitual. A partir de ahora, cada jugador tira 1D6 al inicio de su fase de movimiento. Un resultado de 1 significa que uno de los miembros de la banda activa una trampa y debe superar un chequeo de iniciativa para evitarla. Si no lo logra, la miniatura sufre un impacto de F3 igual que se ha descrito anteriormente. Determina el daño antes de mover la miniatura.



56 Catacumbas

El terreno se hunde debajo de un guerrero al azar, que cae en las catacumbas de la ciudad. Sufre un impacto de F3 por la caída si no supera un chequeo de iniciativa, y aterriza cerca de otros que han caído antes que él. Si no queda fuera de combate, descubre uno de los siguientes objetos (tira 1D6): caído antes que él. Si no queda fuera de combate, descubre uno de los siguientes objetos (tira 1D6):

1D6 Resultado

- 1 Un casco
- 2 Un saquito con 2D6 coronas
- 3 Una linterna
- 4 Una red
- 5 Un saquito con Loto Negro
- 6 Una espada

A menos que tenga un gancho y una cuerda, el guerrero se queda dentro. Se le considera fuera de combate a efectos de Retiradas, pero se unirá a su banda después de la partida sin sufrir ningún efecto. Si tiene un gancho y una cuerda, puede trepar 1D3 turnos más tarde, apareciendo en el interior de un edificio al azar. Turnos más tarde, apareciendo en el interior de un edificio al azar.

61 Fruta Prohibida

De repente, unas pálidas flores blancas se abren en un árbol de la zona y emiten una poderosa fragancia. Determina al azar el miembro de la banda del Jugador del Suceso que se halla al lado del árbol. Coloca el árbol a 5 cm de la miniatura. Cualquier miembro de la banda que se encuentre a 20 cm o menos del árbol debe superar un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de sus turnos o se moverá lo más rápidamente posible hacia el árbol. Si se halla a 3 cm o menos del árbol, la miniatura se comerá uno de los frutos que cuelga del árbol y quedará

fuera de combate automáticamente debido al veneno que contiene. Un miembro de la banda que no se vea afectado por el perfume puede impedir que otro se acerque al árbol poniéndose en contacto peana con peana y sujetándolo. Ninguna miniatura podrá hacer otra cosa mientras forcejean. Tanto las miniaturas atraídas por el árbol como las que las intentan sujetar reaccionarán de forma normal si son atacadas en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura que intenta retener a otra puede decidir dejar de hacerlo en cualquier momento. Este suceso dura el resto de la partida. Una inspección más cercana del árbol descubre los huesos de varios animales cubiertos de hierbas y hojas en su base.

62 Los Perdidos

Muchos han visto la destrucción de Mordheim como un signo de que el mundo está a punto de acabar. Grupos de estos lunáticos se ven atraídos hacia la ciudad, donde atacan a todo aquel con el que se encuentran, seguros de que de algún modo están impidiendo ese cataclismo. Este grupo de 1D3 Flagelantes (consulta la sección de los Cazadores de Brujas del Reglamento de Mordheim) avanzarán lo más rápido posible hacia los miembros de la banda más cercana y se trabarán en combate cuerpo a cuerpo en cuanto puedan. Están armados con Mayales.

63 Estanque

Un guerrero que se halla a nivel del suelo (determinado al azar) de la banda del Jugador del Suceso se fija en un estanque de aguas aparentemente tranquilas. Refleja el cielo, y en realidad parece ser de metal líquido o un agua plateada antinaturalmente profunda, apenas perturbada por la brisa de la ciudad. Puede ignorarlo, o agacharse y mirar. Si es lo bastante valiente, como para mirar en el siniestro líquido, tira 1D6:

1D6 Resultado

- 1 El agua refleja sus peores pesadillas sobre su propia muerte, lo que le provoca un enorme miedo sobre su seguridad. Durante el resto de la partida, sin importar lo cerca que se halle de una miniatura amiga, se considerará que el guerrero se encuentra sólo ante el peligro en combate cuerpo a cuerpo.
- 2 El guerrero ve una imagen del futuro. Durante el resto de este turno puede repetir una vez cualquier tirada para impactar de disparo o en combate cuerpo a cuerpo.
- 3 Aparece una imagen de su dios, ya sea Sigmar o el temible Señor Oscuro. Lleno de valor, el guerrero ignora cualquier chequeo de liderazgo que deba superar durante el resto de la partida.
- 4 El guerrero descubre en su mente habilidades desconocidas: puede detectar a cualquier miniatura enemiga oculta en ese turno, aunque ni siquiera se hallen en su línea de visión, y pasar la información al resto de sus compañeros. Todas las miniaturas enemigas dejan de estar ocultas.

- 5 Del estanque surge un delgado brazo que no causa ondas en terso líquido, y sus pálidos dedos tocan el pecho del guerrero. La suave caricia provoca un brillo suave que se extiende por todo su cuerpo. Aunque desaparece rápidamente, permanece una potente sensación de fuerza y vitalidad. El guerrero ignora el siguiente impacto que cause una herida, aunque sea un impacto crítico.
- 6 La ciudad revela su auténtico rostro al guerrero, desenmascarando la monstruosa inteligencia que acecha tras la simple fachada de ruinas y escombros. La mente del guerrero se ve afectada por la enormidad de la impresión, y éste retrocede completamente aterrorizado. Durante el resto de la partida, todas las miniaturas enemigas le causan miedo, y el guerrero se negará a entrar en ningún edificio o ponerse a 5 cm o menos de cualquier pared o ruinas. Después de la partida, este efecto desaparece; pero a partir de ahora, el guerrero siempre dudará un poco antes de entrar en una habitación a oscuras...

Nota: Sólo los guerreros que pueden ganar experiencia pueden mirar en el estanque. Los otros no tienen la curiosidad suficiente.

64 Luchador de Pozo

Este suceso es idéntico al del Ogro Mercenario (resultado 11) excepto que el Espada de Alquiler encontrado es un Luchador de Pozo, no un Ogro Mercenario.

65 Buhonero

No importa en el turno en que aparezca, este suceso se produce al final de la partida. La banda vencedora ve a un buhonero vagabundeando entre las ruinas. Este mercader nómada lleva todas sus mercancías a la espalda, y ofrece vender una parte a la banda. Tiene los siguientes objetos a mitad de precio: maza, martillo, espada, daga, hacha, casco, ballesta, pistola, pistola de duelo, cuerda y garfio,



cualquier veneno, amuleto de la suerte, agua bendita, flechas de caza, ajo, hierbas curativas, reliquia sagrada (o impía), lámpara y un mapa de Mordheim. Tira 1D3 por cada objeto para determinar la cantidad que lleva el buhonero.

66 Araña Tejedora

La presencia de la Piedra Bruja ha mutado esta plaga casera en un monstruo de proporciones titánicas. Esta araña gigante tiene los siguientes atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	0	5	4	4	1	2	10

Bestia temible: La araña tejedora causa miedo.

Piel quitinosa: Su tirada de salvación por armadura es de 4+.

Picadura venenosa: Cualquier resultado para herir de 5 o 6 se considera un impacto crítico (en vez de sólo un 6).

La araña tejedora avanza desde un borde del tablero, donde comienza, hasta el borde opuesto, atacando a cualquier miembro de una banda que se interponga en su camino.



Cryx (2): Siervos Infernales

Por Natakú en Privateer Press Forums

<http://www.privateerpressforums.com/index.php?s=14ec7580cfd9f6df25173791a071b411&showtopic=54612>

Traducción de Pater Zeo

Y aquí tenemos la verdadera alma de Warmachine, los siervos pesados. Esas son tus gigantescas máquinas de destrucción, tus artefactos asesinos que no tienen nociones de piedad mientras arrancan la médula espinal y danzan alegremente con ella y... bueno... danzar, danzar... es decir... supongo que podrían...

Homicida

Cómo modelo base para Cryx y el primer siervo de guerra de muchos jugadores Cryx, el Homicida es probablemente mucho más visto en las mesas de juego que otros siervos infernales. Pero si crees que es únicamente por eso, piénsalo otra vez. El Homicida tiene un diseño simple y un estilo de juego vistoso, y debemos recordar siempre el término "no puedes mejorar los clásicos".

Aunque el Homicida no tiene el gran P+F de 18+ que otros siervos sí tienen, tiene dos ataques de P+F de 15 que, al combinarse, pueden hacer más daño en un sólo golpe que cualquier otro siervo en la actualidad. Sin embargo una nota: el Homicida tiene una tercera arma que mucha gente parece despreciar. Sí, se que usar los cuernos contra un siervo seguramente no tendrá ningún efecto, pero maldita sea, ¡hay otras cosas que no son siervos! Lanza al homicida contra un grupo de infantería y ¡BAM! Tres bajas en la infantería.

Otra gran ventaja del Homicida es que cualquier lanzador de guerra Cryx puede sacar un excelente uso de él. Asphyxious puede lanzarle el Toque Segador, Deneghra puede jugar con él muy bien si se juega con cabeza: fulminación o el agarrón paralizante antes de la carga del Homicida y tendrás un golpe mortal.

El problema con la mayoría de siervos infernales es que a diferencia del Acorazado o del Juggernaut son un tanto delicados: son capaces de crear un infierno como el mejor, pero encajan un golpe como una anciana de ochenta años contra dos Mohamed Alí robóticos... bueno, puede ser que no sea TAN malo, pero desde luego será muy malo. Cryx sufren el hecho que son rápidos y ágiles, pero sacrificando blindaje en el proceso (también conocido como el síndrome "¿Cómo demonios tu Acorazado mató a mi Homicida?"). Lo único que tienes que recordar mientras juegas con el

Homicida es irónicamente simple: estás jugando con el Homicida, no con un jodido siervo khadorano con un hechizo de +10 a agilidad.

Juegas con Cryx. ¡Se supone que eres un bastardo astuto! Y cargar en



Homicida Resumen Rápido

- > **Orientación:** Monstruo en Cuerpo a cuerpo.
- > **Opciones de lanzador de guerra:** el Homicida es muy versátil y puede ser usado con comodidad por cualquier lanzador de guerra Cryx.
- > **Habilidades a distancia:** Ninguna, a menos que consideres el lanzamiento de siervos enemigos como un ataque a distancia...
- > **Habilidades Cuerpo a Cuerpo:** Excelente. Tres ataques es algo fenomenal para un siervo de guerra y la habilidad de golpear con un P+F de 20 lo convierte en una verdadera bestia.
- > **Comentarios finales:** Recordatorio. Cryx es un ejercito delicado. No hagas tonterías y cargues con tu Homicida contra dos Berserkers con la esperanza de ganar.

línea recta contra el enemigo no es muy astuto. Eso toma varias partidas, pero una vez lo tienes en mente debería bastar. Debes atacar a tus las fuerzas de tu oponente con precisión quirúrgica. Ataca a un punto vital cuando tu oponente está intentando recobrase de un golpe y después vuelve a golpear. O cortar las fuerzas enemigas en dos.

Segador

Arpón, visión y cuerda. Pescado cortado para carnaza... ¡Por allí resopla el monstruo blanco!...

¡Ah!... El Segador es la mezcla perfecta entre un Homicida y McComircks Fisherman. El Segador comparte muchas similitudes con el Homicida. De hecho se trata de un Homicida preparado para pescar. Da igual lo tonta que nos suene esa idea. Los Cryx, en todo lo que hacemos, no importa lo tonto que parezca algo (a partir de "Puedo volar" se llega al Incorporado Mecánico), se convertirá en algo mortal en nuestras manos.

Ahora hagamos un feliz apunte sobre las desventajas del Segador. Como muchos siervos infernales Cryx el Segador sufre de "buena-agilidad-pero-mala-defensa". Como siempre, recuerda que Cryx no tiene la cantidad de daño que otras facciones, aunque a cambio tenemos habilidades infernales, ataques extra, el oro de los gnomos, velocidad y agilidad.

El Segador es un perfecto ejemplo de ello. En su poder el Segador tiene un el arpón y el Portador del Infierno. Si no sabes lo que es un Portador del Infierno imaginate martillo pilón abalanzándose sobre un pobre tonto. El martillo pilón es el Portador del Infierno y el pobre tonto el lanzador de guerra de tu elección. Si no sabes lo que es un arpón... sí, puedes dejar la clase, por favor... El Segador tiene la habilidad "Arrastrar", que permite arponear a un objetivo menor que él y arrastrarlo, ganando un ataque extra con el Portador del Infierno. Recuerda que no



puedes arrastrar un Kodlak o cualquier cosa que tenga peana grande. ¿Pero tú no quieres juego limpio, no? Arrastra cualquier siervo de guerra ligero o, mejor aún, un lanzador de guerra y el Portador del Infierno se encargará de que sonrías mientras oyes los gritos.

Ahora que hemos hablado del arpón hablemos de lo que hace al Segador tan exquisitamente desagradable: el Portador del Infierno. Sé lo que estás pensando, P+F de 16 es mucho más débil que un Acorazado/Berserker... ¿Pero que es esto? ¡Si tú lo estás comparando con un Acorazado largo de aquí y vete a jugar con Cygnar o con Khador! ¡Largo antes de que despiertes la ira de Lord Toruk!

Lo que hace al Portador del Infierno una de las mejores armas en cuerpo a cuerpo es el Ataque Sostenido. Dos pequeñas palabras que significan que tú no tienes que consumir puntos de foco para aumentar el ataque y a cambio aumentar el número de ataques. Con tres puntos de foco, puedes usar uno para aumentar el ataque inicial, el siguiente ataque, impacta automáticamente, el siguiente ataque impacta automáticamente. Esto significa que puedes hacer tres ataques de P+F 16 con tan sólo tres puntos de foco (si prefieres no atacar una y otra vez, entonces puedes aumentar el daño).

Rabioso

Nunca alimentes a un Homicida después de la media-noche...

El Rabioso es básicamente lo que curre cuando alguien va y dice "Oh! El Homicida, ya sabes. Bien, está chulo... supongo... ¿Puedo tener uno mejor?". Ok. Primero ves y lee la ficha del Homicida.

¿Ya? Bien, bien. Ahora multiplica eso por 1.5. Eso es el Rabioso. El Rabioso es el hermano mayor sobrehormonado del Homicida, es mucho más fuerte, pero tiene algún que otro inconveniente.

Aún no he encontrado nada que haga el Rabioso que no sea cubierto en su mayoría por el Homicida. Aunque esto es muy importante "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad" (çiiio Ben). Pero claro, Cryx no ha tenido nunca una responsabilidad de esas. Nosotros decimos "hazlo", y le metemos todo el odio crudo que cabe dentro de un siervo infernal, y entonces lo ponemos dentro de una corteza a ver si podemos controlarlo.



Segador Resumen Rápido

> *Orientación:* Combate cuerpo a cuerpo con una arma a distancia más que decente cómo añadido.

> *Opciones de lanzador de guerra:*

Liche de hierro Asphyxious: El Toque del segador puede convertir el Portador del Infierno en una maravilla de P+F 18. Asphyxious hace un buen uso de los siervos de hueso, pero ¿a quien no le gustan los pesados?

Bruja de guerra Denhegra: Sus habilidades para reducir las características de los oponentes harán que el arpón impacte más fácilmente.

Skarre, la reina pirata: Skarre puede usar al Segador como escolta. Usa el arpón del Segador para atraer a los oponentes, y si no mueren en el proceso, deja que Skarre haga los honores.

Gorshade, el bastardo: Probablemente el lanzador de guerra que mejor uso puede hacer del Segador. Puerta del alma previene que un siervo de guerra se mueva tras usar la habilidad... Y si además el Segador lo trae delante tuyo... Un truco muy útil contra lanzadores de guerra incautos.

El Aquelarre de brujas de Garlhast: Cuerdas del Titiritero es una ayuda a "Arrastrar".

Lord Liche Terminus: por desgracia su Saqueador no es tan efectivo como el ataque sostenido del Segador.

Bruja Espectral Denhegra: Su habilidad hace que sea más fácil acertar con el arpón... Me encanta jugar con estos dos juntos.

Lord Liche Asphyxious: Honestamente no parece que sea una gran elección para el Segador.

> *Habilidades a distancia:* El arpón es una verdadero quebradero de cabeza para el contrario.

> *Habilidades Cuerpo a Cuerpo:* Una excelente arma con ataque sostenido NUNCA puede ser algo malo.

> *Comentarios finales:* Como Quique en Moby Dick, el Segador sufre un tanto al intentar acertarle a su objetivo.

Algo que acostumbra a a estresar un poquito es que el rango de control del Rabioso es el área de control del lanzador de guerra. Área de control, no de foco. Eso significa que la distancia será la mitad de lo habitual. Ya ves, a cambio de un poder masivo y habilidades el Rabioso va y se vuelve un poco... loco (pero no se lo digas a la cara, eso le hace volver.. en fin... loco). Si el Rabioso empieza a sale del área de control, entonces ataca a todo lo que tenga por delante ya sea amigo o enemigo. No lo pongas en tu retaguardia, es necesario que lo pongas liderando un flanco a buena distancia de todas tus tropas. Por si acaso.

El concepto sería un Rottweiler rabioso encerrado en una habitación con un cartel que ponga "no dejen que se acerquen los niños". Básicamente sería eso.

Aún con todo, si eres un poco temerario y no te importa cambiar el control por fuerza bruta y rabia infinita, entonces el Rabioso es tu elección.



Rabioso Resumen Rápido

> *Orientación:* Monstruo a Cuerpo a Cuerpo. Un Homicida que ha saqueado el botiquín de sus padres.

> *Opciones de lanzador de guerra:*

Liche de hierro Asphyxious: Una cosa que hay que recordar es CMD del lanzador de guerra. Asphyxious puede hacer un buen uso del Rabioso... si es que puede controlarlo.

Bruja de guerra Denhegra: Su alto CMD hace que Denegrha pueda controlar al Rabioso tranquilamente. En combinación con sus hechizos puedes convertirlo en un verdadero monstruo.

Skarre, la reina pirata: Cómo Denegrha, Skarre tiene un gran CMD que puede controlar al Rabioso sin problemas, y viendo cómo se comportan ambos en combate en cuerpo a cuerpo... Parecen una pareja perfecta.

Gorshade, el bastardo: El CMD de Gorshade no es muy alto, pero él tiene un gran as en la manga: usa Puerta del alma para mandar al siervo lejos de tus tropas y cerca de tus enemigos... y entonces suéltalo.

El Aquelarre de brujas de Garlhast: Su CMD es suficientemente bueno para controlar esta cosa rabiosa, y Maquina Infernal le convierte en una mortal y muy veloz máquina de matar. Definitivamente una buena posibilidad.

Lord Liche Terminus: ¡Saqueador, muñeca! Su alto CMD y su amor compartido por el cuerpo a cuerpo les hace una combinación sacada directamente de... bueno... de Cryx... supongo.

Bruja Espectral Denhegra: por desgracia ella prefiere los pollos. (nota: se refiere a los siervos de hueso).

Lord Liche Asphyxious: Una vez más una bonita sinergia de poder oscuro.

> *Habilidades a distancia:* Pequeños siervos y lanzadores de guerra que gusten ser usados como proyectiles.

> *Habilidades Cuerpo a Cuerpo:* El Homicida que ha caído en el caldero mágico cuando era pequeño.

> *Comentarios finales:* Lo siento por todas las bromas sobre "medicinas".

Leviathan

Estoy convencido que se lo robamos a Khador y lo remodelamos.

En fin. Si tú quieres tener toda la diversión de jugar con piratas zombie que adoran a un dragón gigante, pero estás prendado de la fuerza "pateando-tu-culo" de Khador, este es tu día de suerte. El estilo de juego del Leviathan es muy, muy, muy, muy parecido a otros siervos de guerra pesados de Khador o Cygnar. Casi no parece un siervo Cryx. Por favos no juegues con este siervo pensando que el resto de Cryx es igual, o tendremos que enviarte al "Hogar

Feliz de Denegrha para corrección de la conducta".

El Leviathan es el único siervo Cryx que tiene baja defensa y una alta armadura, que es lo que tienen el resto de facciones (la explicación a esto es que los Cryx son piratas de la cosa, que necesita de agilidad, cuando se mueven tierra adentro necesitan más protección, cómo el Leviathan, eso explica su naturaleza próxima a los siervos de otras facciones. Esto lo hace similar a ellos por que ha sido construido para adaptarse al mismo tipo de terreno, pero con ciertas anotaciones al margen...). Si el Leviathan no sea como los otros siervos de Cryx, no puede ser tratado de

la misma manera... bueno... francamente, júzegalos como quieras. Si quieres lanzarlo a por el enemigo, hazlo. Este modelo no encaja con Cryx, por lo que puedes hacer con él lo que quieras (celebro... dolor... ooowww!).

Pasando al apartado de armamento, el que menos me preocupa... Primero hablemos del arma de disparo del Leviathan. Con un alcance de 13" es el arma con mayor alcance del arsenal de Cryx (¿alcance? ¿en una unidad Cryx? ¡BLASFEMIA CONTRA EL PADRE DE LOS DRAGONES!), esto, unido a una cadencia de fuego de 3, significa una buena unidad de ataque a distancia.



Aunque yo no quiero usarla para ese propósito. El uso que le doy al Perforador es "enternecer" o suavizar la carne antes de comerla, por lo que "perforo" cualquier modelo por su espalda cuando ellos se dan la vuelta y huyen como ratas (es mejor asegurarse de que se sientan falsamente seguros antes de dispararles por la espalda, es mucho más satisfactorio que una perforación por la espalda normal).

La Garra Aplastante es, con mucho, una de mis armas favoritas. En serio, su ataque es bueno con tendencia a medio, pero con un crítico... maldita sea, ¡eso hace daño! ¿Ese martillo Acorazado te está doliendo? ¡Aplastalo! ¿Ese bastón menita te está dando dolores de cabeza? ¡Aplastalo! ¿Esa hacha khadorana te duele en los riñones? ¡Aplastalo! Un D3 extra en un sistema que simplemente maravilloso. En un D6 significa que con 5+ erradicaras por completo el sistema. ¿no adoras la cirugía de siervos a corazón abierto? Aumenta la tirada del siervo en cada tirada, aunque no lo necesite. Es mucho mejor eliminar ese brazo que apostar por un montón de daño en la columna central. Esto es especialmente cierto en los siervos Khadoranos. Le harás daño en la corteza y aplastarás esa hacha a la vez.



El último punto sobre el Leviathan es sus Patas de Araña. Eso es, no sólo le da un aire de malo maloso (aunque ese punto lo cumplen a la perfección). Lo que hacen es que tu siervo NO PUEDA ser derribado. Cómo mínimo eso parece increíble. Una vez experimentes los vulnerables que se vuelven los siervos una vez derribados, lo entenderás. Esta habilidad también hace que algunas dotes y hechizos sean completamente inútiles. ¿Un Terremoto de Stryker? ¿A quien le importa? ¿Kreoss lanza su dote? ¿A quien le importa? Asegurate de recordar esta habilidad, una vez hayas experimentado el horror de ser derribado o el éxtasis de impactar de forma automática un modelo derribado, lo entenderás.



Leviathan

Resumen Rápido

- > *Orientación:* Siervo Khadorano disfrazado de Cryx.
- > *Opciones de lanzador de guerra:*

Liche de hierro Asphyxious: Desafortunadamente Asphyxious no tiene muchos sortilegios que ayuden al Leviathan a ser una buena apuesta.

Bruja de guerra Denhegra: Azota un modelo para derribarlo, y entonces dispárale tres veces con el perforador. ¡Sí! ¡Sí! ¡Sí! Características bajas para hacer más daño y aumentar la puntería. ¡Sí!

Skarre, la reina pirata: Es un buen escolta... otro más... bueeeno...

Gorshade, el bastardo: Puerta del alma. Seguro. No puedes moverte pero puedes disparar a 13" sin perder la bonificación a la puntería (corregidme si me equivoco en este punto).

El Aquelarre de brujas de Garlthast: *Cuerdas del Titiritero* puede ayudar aquí, como con cualquier siervo infernal. Así el Leviathan puede tener un poco más de velocidad. Eso sí, esto hace que el lanzador de guerra lo use como un "Siervo-Khadorano-Disfrazado-de-Cryx".

Lord Liche Terminus: El prefiere otros siervos más orientados al cuerpo a cuerpo.

Bruja Espectral Denhegra: puede hacer que sea más fácil impactar, pero... paso.

Lord Liche Asphyxious: Pero bueno... ¿es que no le va a ir bien ningún siervo?

- > *Habilidades a distancia:* Pequeños jacks y lanzadores de guerra que gusten ser usados como proyectiles.
- > *Habilidades Cuerpo a Cuerpo:* El Homicida que ha caído en el caldero mágico cuando era pequeño.
- > *Comentarios finales:* Una vez más, creo que este siervo es más afín a Khador... bueno...



Siervo de Muerte

Dios... Bien... Yo... Quiero decir... Este... Acerca de... Pero... Sagrado... Maldito... Este... Bueno... Precioso...

Es realmente duro para mi dar una descripción acertada sobre la gloria de este siervo. Es precio... Absolutamente precioso... El Siervo de Muerte me recuerda por que me orienté hacia esta facción... Bien, es el recipiente del odio hacia todas las cosas buenas y puras... Pero eso es otra historia para otro día, niños.

Voy a INTENTAR explicar exactamente por que el Siervo de Muerte es algo de lo que ningún jugador Cryx puede prescindir. Allá vamos.

Presentador: ¡Os presento una maravilla! ¡Para vosotros, lo creáis o no! Os presento, el primero de su tipo nunca visto antes, lo más insano de lo insano. El primer modelo de despliegue avanzado en todo el arsenal Cryx.

Aplauso

Ejem. Bueno, ya está hecho, volvamos a lo nuestro. Ya se que que estçais todos contentos y risueños por que Cryx FINALMENTE tiene despliegue avanzado, pero hay algo que necesitáis entender: ¡esta cosa se vuelve una pesadilla si no le das al menos tres puntos de foco por turno como sacrificio! Lo cual quiere decir que le darás un mínimo de un punto por turno (asumiendo que aún tiene sus Cráneos de Odio o desafortunadamente conocerás la peor cara de esta máquina infernal). Lo que estoy intentando decir es que aunque puede ser un modelo de despliegue avanzado, no significa que tenga que serlo.

La velocidad es la normal en los siervos pesados de Cryx, la fuerza (yiiiija!) es increíblemente alta para un siervo, y su ataque cuerpo a cuerpo es igualmente alto (lo que quiere decir que puede con casi cualquier cosa, desde esa molesta lanzadora de guerra mercenaria de defensa 17 o ese molesto 17 de defensa del cierto lanzador de guerra pistolero de Cygnar). Su defensa 13 no es exactamente baja para un siervo y su armadura es realmente alta, algo normalmente bajo en la armada Cryx. Sus características me recuerdan al Leviathan. Sin embargo actualmente juego con el Siervo de Muerte (con todos mis respetos a los fans del Leviathan entre la audiencia... aunque sois todos unos CENSORED), y en todo caso, las características del

Siervo de Muerte están optimizadas para jugar al estilo sucio y rastreo de Cryx.

Entre sus habilidades tenemos algunas cositas MUY bonitas... Excusame un momento...

** Lloros y moqueo **

** Más lloros y moqueos **

... Vale. Ya esto mejor. Lo siento pero, es que es tan hermoso...

En primero lugar tenemos la Necroventilación, que básicamente grita "¡Caeros!". No estoy seguro pero creo que estamos cogiendo ideas de los Kadoranos... Primero cogemos uno de sus siervos y lo modificamos, llamándolo Leviathan, y luego les robamos su habilidad Ventilación de Vapor y lo transformamos en Necroventilación... o bueno... Básicamente, en vez de destrozarnos tropas individualmente podemos lanzar una llamarada forzando a los contrarios a a recibir un impacto de POT 12, y además ganando un marcador de alma por cada baja. Por favor recordad que mientras Ventilación de Vapor sólo afecta a modelos vivos, la Necroventilación afecta a cualquier cosa, hombre o máquina, da igual para ese impacto de POT 12. No solo eso, además ganamos ocultación, lo que previene a que las tropas no tienen en acercarse al Siervo de Muerte... bueno... a menos que quieran morir... ¡Chupate esa, Khador!

La Caldera de Almas es en realidad una Jaula de Almas hiperdopada... Sí, ganar marcadores de almas es bonito, pero eso es sólo la punta del iceberg. La grandeza de la Caldera de Almas yace en el hecho de que el Siervo de Muerte puede usar esos recién adquiridas almas para curarse a sí mismo o cualquier daño de cualquier posición dentro de la matriz de daño. Eso es pensar a lo bestia, gente. Ya se que lo he dicho muchas veces ya, pero seriamente, si tú eres un jugador Cryx y no tienes a esta maravilla en tu arsenal ¡quizás deberías largarte a jugar con Menoth! Un siervo que puede curarse a sí mismo dependiendo de la cantidad de bajas que cause... La sola idea lo hace tan delicioso...

Desvinculado es un problema... pero no es un problema grande... básicamente lo cubrirá rápidamente en el agujero "necesita al menos tres puntos de foco"... ¿Pero ayuda a mantener esos puntos de mantenimiento? Por que

esos Cráneos de Odio, unidos a cada brazo, dan al Siervo de Muerte un punto de foco por cráneo, lo cual significa que cada turno, mientras los brazos estén operativos, el Siervo de Muerte tendrá dos puntos de foco... y eso suman CINCO (5, V, IIIII, cinco, five) puntos de foco por turno. Se que tener cinco puntos de foco significa que cualquier cosa que esté cerca del Siervo de Muerte será destruido, pero estos puntos de foco tienen otros usos a parte de los ataques extra. Estos puntos pueden ser invertidos en la siguiente habilidad del Siervo de Muerte, la cual parece ser la mejor: Nigromancia.

En una pequeña parte del texto dice que el Siervo de Muerte puede lanzar hechizos. Os voy a dar un momento para que digiriais este concepto.

¡Muy bien! Volvamos al análisis. Con esos cinco puntos de foco, este monstruo puede lanzar cualquier hechizo del arsenal de Cryx (excepto aquellos que tengan rango de "Lanzador"). Lo cual quiere decir que es en realidad un Sharlock-gigante-surgido-del-infierno (al cual llaman cariñosamente "Sharlock II: La Venganza"). El Siervo de Muerte puede lanzar Puerta del alma por sí mismo (¿un siervo teleportador? ¡Aleluya!), Crippling Grasp le sigue de cerca y Hellfire tampoco es una mala opción. O quizás uno de mis hechizos favoritos Máquina Infernal. O quizás Ocultación sobre sí mismo y tener al Siervo de Muerte acechando por ahí. DIOS cómo amo nuestros nuevos juguetes. Las brujas y el Siervo de muerte pueden jugar muy bien juntos.

Siervo de Muerte Resumen Rápido

- > **Orientación:** Monstruo Cryx
- > **Opciones de lanzador de guerra:** ¡¡USALO CON TODOS!! ¡¡CON TODOS!! ¡¡TODOS!!
- > **Habilidades a distancia:** Sortilegios. Montones y montones de sortilegios.
- > **Habilidades Cuerpo a Cuerpo:** De los mejores en Cryx. Dos ataques de potencia 18 y uno más de 16... y eso para empezar.
- > **Comentarios finales:** Estoy hechizado por este siervo... Vas a necesitar usarlo con todo el que se te cruce...

Manadas Wolfen

Por Varghar

La información que leéis a continuación no es sino una recopilación por mi parte de toda la información oficial suministrada por Rackham acerca de las Manadas Wolfen, esparcida por muchas de las cartas del juego Confrontation, sin otro ánimo que el darla a conocer de la manera más ordenada posible.

Manada de los Worgs

- **ORIGEN:** Es la Primera Manada, la creada por el Primer Nacido.
- **LÍDER:** Ekynox, el Primer Nacido.
- **UBICACIÓN:** Antaño en Morn, actualmente en la Isla de Vargn (aunque algunos worgs permanecen en Môrn)
- **TRASFONDO:** Una noche, Yllia descendió de su trono celeste para visitar el Reino de los Mortales. Mientras la Luna se maravillaba ante la belleza de la naturaleza, su mirada se posó sobre una manada de lobos. La pureza y la fuerza de estos nobles animales sobrecogieron a la diosa y despertaron su deseo... De todas las criaturas, ninguna merecía más que el Lobo convertirse en el señor de este Reino. Ninguna criatura salvo el Artesano. Un ser que había rechazado sus instintos salvajes, para fabricar utensilios y regirse por sus propias leyes. La Luna sumergió su mirada en una extensión de agua

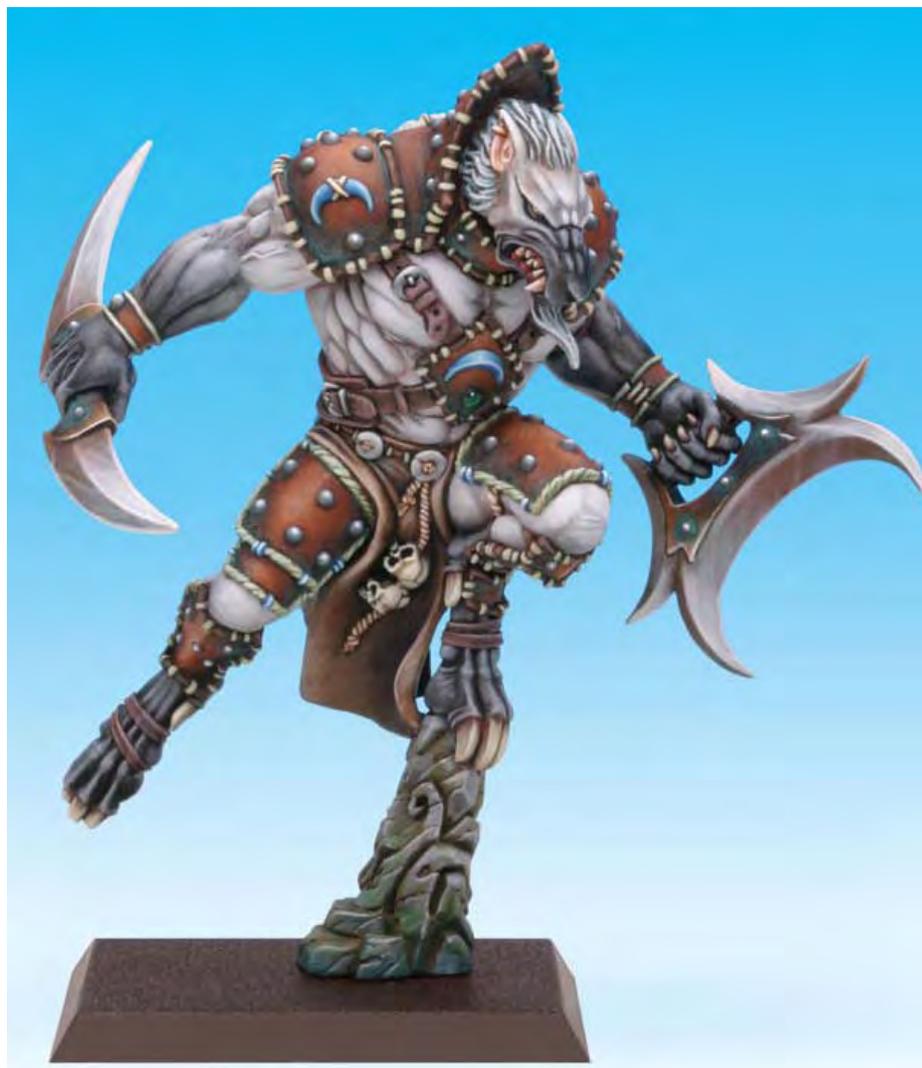
y vio allí el futuro: El Artesano iba a utilizar su espíritu corrupto para esclavizar al Lobo. Esto no podía pasar. Entonces, Yllia fue a ver al más poderoso entre todos los lobos y lo bendijo con su amor. Sus hijos heredarían cualidades de los dos depredadores más grandes de la Creación: la pureza y la fuerza del Lobo, y el espíritu y el conocimiento para fabricar utensilios del Artesano. Así, el Primer Nacido y sus descendientes, los Wolfen, castigarían eternamente a los retoños del Artesano por haber renegado de las leyes de la naturaleza.

Manada de la Luna Gimiente

- **ORIGEN:** El deseo de libertad de Ellis, el worg.
- **LÍDER:** Ellis-La Bestia.
- **UBICACIÓN:** Bosque de Caer Laen, al Sureste de Drun Aeryfh.
- **TRASFONDO:** Una estrella cayó de los cielos recientemente y se estrelló en pleno corazón del territorio de Ellis, un jefe de Manada. Los Wolfen de Ellis se acercaron y encontraron a Vile-Tis, el espíritu de la estrella caída. No se trataba de una entidad de carne y sangre, era un ser de pura energía espiritual. Vile-Tis, en su infinita potencia, tomó posesión de Ellis para hacerse entender por los otros Wolfen. Estos últimos, sintiendo la increíble ferocidad de Vile-Tis, lo



Worg



llamaron la Bestia. Ellis, poseído por Vile-Tis, reveló a los estupefactos Wolfen los juegos de los dioses y las atrocidades que hacían sufrir a sus propios hijos. El propio espíritu de la estrella quería enfrentarse a sus hermanos divinos, pero se negaba a hacerlo usando la cobardía y el subterfugio. La Bestia quería aplastar a sus adversarios con sus propias manos. Los dioses, que sabían que sólo el poder de otro dios podía matarlos, se unieron para vencer a Vile-Tis y lo precipitaron sobre Aarklash. Así el insolente dios belicoso compartiría el destino de los mortales y no volvería a reunirse con ellos sin antes haber implorado su gracia...

Manada del Ojo de Plata

- **ORIGEN:** Desconocido.
- **LÍDER:** Bashkar.
- **UBICACIÓN:** Al Este de Diisha.
- **TRASFONDO:** Es la Manada de Irix. En el año 996 una expedición Akkylaniana se adentró en el territorio de la Manada en busca de unas ruinas en donde se dice que su profeta, Arcavius, podría haber estado en sus viajes por Aarklash, en busca de pistas de su paradero, pues su líder había tenido sueños inducidos por Merin, su Dios. Yllia y Merin decidieron apostarse el territorio de la Manada en un combate feroz entre sus dos jefes, y ambos dioses consideraron la batalla como un mero entretenimiento. Los

Akkylanianos decidieron construir un puesto de vigilancia en las laderas externas del bosque y Bashkar, el Líder de la Manada del Ojo de Plata, no estaba dispuesto a consentir que se invadiera su territorio. Cuando los humanos levantaron un puente que les permitiera acceder a las ruinas y comprobar la presencia pasada de Arcavius, Bashkar lideró a los guerreros de la Manada a luchar por la defensa de su territorio. El combate fue brutal y mucha sangre fue derramada. Bashkar, en posición altiva, cargó con sus mejores guerreros al enemigo en el cuerpo a cuerpo, mientras que sus cazadores y guardianes de las sepulturas intentaban destruir los flancos. Sintiendo que los templarios caían bajo los avances de los depredadores, los fieles de Akkylania cantaron letanías a Merin, y pese a que éste había convenido con Yllia en mantenerse al margen mientras durara el combate, intervino renunciando a la derrota en un ataque de orgullo, rodeando a sus soldados de un halo divino que exaltó a las tropas con un único pensamiento: repeler al enemigo, cualesquiera que fueran las heridas o el dolor mortal que sufrieran. Cuando Bashkar alcanzó finalmente al comandante enemigo, la vida del wolfen se escapaba por las muchísimas heridas que le habían provocado sus fanáticos enemigos. En su último aliento, Bashkar maldijo a Yllia por no haberles ayudado. Ésta maldición alcanzó a la Diosa, que llena de cólera lanzó rayos a su oponente por no haber respetado los términos del combate. En venganza, dotó de sus poderes al último wolfen que aún se mantenía en pie: Irix la chamán, la última superviviente, notó como su cuerpo se imbuía de una gran energía que lo recorría. Despojada de sus miedos por la sensación de poder e invulnerabilidad, la chamán desató todo el odio que sentía por los invasores, destruyéndoles sin tan siquiera ser herida. Cuando su tormento cesó, alrededor de Irix no había enemigo vivo, pero su infortunio no terminó, ya que a su regreso al Círculo de Piedras, descubrió la carnicería: los miembros de la Manada que habían permanecido a la espera habían caído en una emboscada y habían sido masacrados. Irix, la única superviviente de la Manada, se convirtió así en una paria...



Irix

Manada del Trono de las Estrellas

- **ORIGEN:** Un Círculo de Piedras visitado por Yllia.
- **LÍDER:** Killyox, después Onyx.
- **UBICACIÓN:** Al Sur del Bosque de Caer Mná.

- **TRASFONDO:** La Manada estaba liderada por Y'Arnhyl, un líder feroz y orgulloso. En ella convivían Killyox, un temible guerrero llamado a liderar algún día la Manada; Kassar, un heredero de una familia de Solitarios Wolfen algo rebeldes al poder de los líderes de Manadas; y Onyx, un joven Rondador, y su compañera de armas y amada Managarm. Ésta última es

tentada por los discípulos de la Bestia y abandona la Manada, intentando llevarse con ella la Máscara de Y'Arnhyl, un poderoso objeto de su Líder. Todos los guerreros de la Manada parten en su busca y ella acaba con todos, incluido el Líder. En un combate terrible, Killyox, con Kassar y Onyx de testigos, intenta acabar con ella, pero cuando está a



Onyx el Rondador

Manada de las Colinas del Crepúsculo

- **ORIGEN:** Un Círculo de Piedras visitado por Yllia.
- **LÍDER:** Isakar, el Vigilante.
- **UBICACIÓN:** Entre Caer Mná y la Meseta de los Gigantes.
- **TRASFONDO:** La manada del Vigilante guarda un oscuro secreto: la tumba de un poderoso chamán wolfen llamado Tyresiax. Éste fue un worg de gran poder que se convirtió en el primer chamán entre los wolfen. Un cazatesoros de Cadwallon llamado Rejan de Orbeh descubre la tumba y destruye la manada, pero el espíritu del worg mata a toda su expedición y él escapa por poco. De la manada sólo sobrevive el Vigilante, su líder, quedando tuerto, y éste renuncia a pronunciar su nombre de nuevo hasta que logre vengarse. Los keltas Sessair de la cercana Avaggdu le ayudan a curarse y convive con ellos un tiempo, le dan la Lanza del Sueño Eterno en señal de gratitud tras una cacería. El Vigilante inicia la búsqueda de los asesinos de sus hermanos, y encuentra al humano persiguiendo a la Manada de Devoradores de Zeiren, y mata al hermano de Zeiren. Éste le persigue, lleno de rabia, y cuando está alcanzándolo descubre... Que Isakar ha llegado antes y le atraviesa con su lanza. Ahí, justo cuando Isakar recupera su honor y venga a su



Killyox, Jefe de Manada

punto de hacerlo ella escapa. Killyox se convierte en el nuevo Líder de la Manada. Años después, reciben la visita de Ophyr quien, siguiendo órdenes de la Diosa Yllia en una Revelación de Irix, lleva a ésta a la Manada, para que Killyox la acoja. Éste no lo ve con buenos ojos, recuerda la traición de Managarm y no confía en la nueva chamán. Kassar, ante la injusticia, reta a un combate a Killyox, y éste acepta, con la condición de que si Kassar gana, Irix entrará en la Manada, pero el propio Kassar tendrá que abandonarla. Killyox y él empatan, llegando ambos contendientes al límite de la muerte durante el combate, y al final Killyox decide aceptar a Irix en la manada y expulsa a Kassar. Debido a la pérdida de tan buenos guerreros, Azael, la nigromante, emprende una cruzada insensata deseosa de esclavizar a Killyox para, usando su potencial, acabar con el Reino de Alahan. Así, acompañada de Melmoth, el Guerrero Cráneo, y de Azahir el Demente y sus enanos de Mid Nor, ataca la Manada, y sólo sobreviven

Irix, Killyox y Onyx. Antes de separarse tras la huida, los tres prometen vengarse. Irix parte al Cráter del Pico del Polvo, en los Aegis, para luchar con el Sihar del Fuego, Idabaoth; Killyox, deshonrado y convertido en paria, se une a otros parias y los lidera en una nueva manada, y Onyx refunda la Manada, intentando que no caiga en el olvido...

Manada de la Rueda de los Sueños

- **ORIGEN:** La destrucción del Trono de las Estrellas.
- **LÍDER:** Killyox el Exiliado.
- **UBICACIÓN:** Al Este de la Meseta de los Gigantes. Gandhar, Reino de las Ilusiones.
- **TRASFONDO:** Tras su dolorosa derrota y huida de Caer Mná, Killyox, deshonrado y convertido en paria, se une a otros parias y los lidera en una nueva manada, y gracias a la Sihar del Agua, Mnemosyne, aprenden a dominar el hielo y los sueños...



Isakar, El Vigilante

manada, se frustra la venganza de Zeiren, pues es entablar una lucha él sólo contra toda la manada de Isakar, y jura no descansar hasta matar a Isakar, pues éste le ha privado de vengar a su hermano. De ahí que Zeiren e Isakar sean enemigos personales. Como curiosidad, en la tumba de Tyresiax descubren un símbolo de la Bestia, que deja un interrogante en la mente del Vigilante puesto que si tan joven es esta edad, ¿Por qué hay un símbolo suyo en la tumba del primer chaman wolfen? Isakar recupera el liderazgo de la manada, en la que ahora conviven keltas sessairs con wolfens.

Manada Aullante

- **ORIGEN:** La reunión de un grupo de parias en la Ciudad Franca.
- **LÍDER:** Agyar.
- **UBICACIÓN:** Cadwallon.
- **TRASFONDO:** Ésta manada está formada por wolfen parias, cuyo líder es Agyar. Éste, junto a Likai y Saphir, y el elfo daikínee Kaeliss, viven en la Ciudad, trabajando como mercenarios. Como curiosidad, decir que Varghar porta el mismo símbolo que ésta manada...

Manada del Roble Rojo

- **ORIGEN:** Un Círculo de Piedras visitado por Yllia.
- **LÍDER:** Syriak el Intrépido.
- **UBICACIÓN:** Sudoeste de Diisha.
- **TRASFONDO:** Debido a las constantes amenazas de invasión del bosque por parte de los enanos del Déspota de Mid-Nor y los goblins del Emperador Izothop, las animaes silvestres del bosque han hecho un pacto con los wolfen que allí habitan:



Syriak, el Intrépido

¡¡¡a cambio de su protección ellas les regalan su poder inmortal, convirtiendo a los guerreros de la manada en terribles depredadores sin rival!!!

Manada de Kaëliss

- **ORIGEN:** Viaje de Kaëliss a Diisha.
- **LÍDER:** Kaëliss.
- **UBICACIÓN:** Lago de las Aguas Gimientes.
- **TRASFONDO:** Tras un viaje iniciático a Diisha con la mayor parte de la Manada Aullante desde Cadwallon, Kaëliss el Elfo siente un alboroto interior, que Likai y los demás interpretan como un majestuoso recuerdo acerca del Bosque Esmeralda en donde antaño vivió. Adentrándose en territorios ajenos a los de las otras Manadas, realizan el Rito de la Garra Sangrienta y una cacería nocturna en la que Kaëliss caza un ciervo con las manos desnudas. Compartiendo la carne de éste (en el caso de Kaëliss, asada) con el resto de miembros de la Manada, el elfo alza la mirada y dedica a la gloria de Yllia una canción triste. Esa noche le cambia, y pese a que su cuerpo sigue siendo élfico, su alma es ya la de un wolfen. A la mañana siguiente, Saphyr graba con sus garras el nombre de los miembros de la Manada en el pecho de Kaëliss, y le ata cintas de murmullos en los brazos. Al término de la ceremonia, Kaëliss muestra la



Agyar



Kaeliss



Asgarh Jefe de Manada



Ashan'Tyr

rabia y la violencia que habita en los wolfen. Mientras el resto regresa a Cadwallon, el elfo decide reunir en una nueva Manada a todos los Solitarios y Arrepentidos que frecuentan Diisha sin asociarse a ninguna Manada. Decide reunirlos a todos junto al Lago de las Aguas Gimientes, antiguo hogar de la Manada de Ellis antes de que su traición les empujara a seguir a Vile Tis. Kaëlliss se ha prometido devolver a éste lugar todo su esplendor y magia de antaño, borrando así las huellas de la devastación causada por los discípulos de la Bestia, puesto que cuando lo conoció sintió como si las heridas causadas al lugar por Vile Tis se las hubieran hecho a él mismo... Su intención es unir a todos los parias bajo el estandarte de la Manada Aullante.

Manada de la Senda del Ópalo

- **ORIGEN:** El origen mismo de los wolfen, el Primer Círculo de Piedras visitado por Yllia.

- **LÍDER:** Asgarh.
- **UBICACIÓN:** Norte de Mörn.
- **TRASFONDO:** Ésta manada proviene directamente de los worgs, y sus guerreros son los más terribles de toda Aarklash. El Círculo de Piedras se conserva como santuario de los worgs, alguno de los cuales aún merodea por el bosque... En éste lugar los wolfen se reúnen todos los años y comparten informaciones y festejos conmemorando la venida de Yllia. En una de esas últimas reuniones se decide elegir a Asgarh como el campeón de los wolfen y se reunifican en él las Tres Armas Sagradas de Yllia, ¡¡él será el Elegido que guiará a los wolfen a la victoria en el Rag'Narok!! De ésta manada proviene Shurat.

Manada de Kernys

- **ORIGEN:** Desconocido.
- **LÍDER:** Kernys.
- **UBICACIÓN:** Quithayran.
- **TRASFONDO:** Antigua Manada ubicada en el bosque de Quithayran, estuvo liderada por Kernys, ancestro de Agyar, y la antigua guardia de corps de Scaelin. Cuando ésta funda las elfas akkyshan la Manada es destruida, y Kernys huye a Cadwallon.

Manada de Karnyrax

- **ORIGEN:** Desconocido.
- **LÍDER:** Karnyrax.
- **UBICACIÓN:** Desconocida.
- **TRASFONDO:** Descendiente de Kelrys, ésta manada posee el Ojo Púrpura de Yllia.

Manada de Elhyr

- **ORIGEN:** Desconocido.
- **LÍDER:** Elhyr.
- **UBICACIÓN:** Desconocida.
- **TRASFONDO:** Ésta manada posee la Gran Luna de la Dominación, el estandarte de Yllia.

Manada de Ashan'Tyr

- **ORIGEN:** Desconocido.
- **LÍDER:** Kaïgan.
- **UBICACIÓN:** Desconocida.
- **TRASFONDO:** Es la manada de Ashan'Tyr.

Pintura ... Pintura ... Pintura

Manual de modelado (III)

Por Rubén Ruiz

Aquí estamos con una nueva entrega de esta serie de artículos en las que recojo lo que voy descubriendo sobre la escultura y modelado de miniaturas.

En este artículo veremos como hacer pergaminos, libros y cadenas. Perdón por lo feas que son las fotos de las cadenas, pero quería asegurarme que se ven bien los pasos.



Pasos de modelado del pergamino

Pergaminos

Los pergaminos son láminas de masilla enrolladas. Primero alisamos masilla, luego recortamos la lamina/hoja que hará de pergamino. Dejamos un poco que endurezca pero no mucho, sólo lo suficiente para manejar la masilla más cómodamente. Seguidamente, lo enrollamos y, por último, podemos hacer marcas de desgaste, dejar parte de un esquina doblada, poner una cuerda alrededor sujetándolo, etc.

Obviamente, si se quiere el pergamino abierto parcialmente no hay que enrollarlo todo y puede quedar bien dejar la parte desplegada con cierta ondulación, pues se supone que en algún momento estuvo enrollado entero. En las imágenes veis uno hecho con algo de masilla que me sobraba de hacer el libro (ahora veremos como se hace el libro :P).

Lo delgada que debe ser la lámina depende de si lo hacéis para una

conversión o para una miniatura que queráis poder clonar después, pues si es demasiado fina (como es el caso de la foto) seguramente tendréis problemas.

Libros

Para un libro el proceso es igual de sencillo pero los pasos varían ligeramente. Primero alisamos masilla, pero, en vez de una, sacamos dos láminas que serán luego las tapas del libro y las dejamos que se endurezcan totalmente (puede usarse otras cosas como plasticard o similar, usa tu imaginación, yo solo te doy una posible "técnica" a emplear).

Unimos con una lámina algo más gruesa de masilla fresca estas dos láminas (serán las hojas del libro), hacemos estriaciones que den efecto de ser muchas hojas juntas y no una lámina gruesa solamente. Dejamos endurecer la masilla de nuevo. Hacemos un churrillo de masilla, y con él, el lomo.

Ahora sólo queda hacer el cierre, adornos, etc.

Cadenas

Para las cadenas tenemos varias opciones. Podemos usar p.e. una cadena real de alguna tienda de maquetas de barcos o tienda de bisutería o esculpirla nosotros mismos.

En el caso concreto de cadenas por encima de una superficie, por ejemplo el torso de una miniatura, etc. un método sencillo consiste en hacer una tira de masilla, del grosor que queramos tengan los escalones, en el lugar a ocupar por la cadena (obviamente tendrá pues la misma longitud y amplitud que deseemos tenga la cadena).



Tira de masilla del ancho y largo deseado

Ahora dividiremos la tira de masilla en trozos del ancho que queramos tenga cada eslabón de la cadena.



División de la tira según ancho eslabones

Intenta te queden todos iguales, pues las cadenas no suelen tener los eslabones de distintos tamaños. Ahora hacemos el agujero interior de cada eslabón, luego le damos la forma redondeada a cada eslabón y por último dejamos que cure la masilla o de lo contrario destruiremos todo el trabajo en el paso siguiente.



Hacer eslabones "horizontales" iguales



uno, el resultado es el mismo y creo que es más difícil conseguir cierta igualdad en todos los churrillos, pero cada uno ya verá con que se encuentra más cómodo.



Para cadenas que no van a estar sobre ninguna superficie, es decir quedaran total o parcialmente "al aire", un posible método consistiría en esculpir eslabones sueltos y luego unirlos por un lado como hacíamos para la cadena apoyada en superficie y luego una vez endurecida una mitad, esculpir la otra mitad de la cadena.



En cadenas completas, al esculpir las fuera de su ubicación final, no deberemos olvidar dar la forma deseada a la cadena.

Otra opción, preferida por mucha gente y que hemos avanzado al principio, es utilizar cadenas compradas en tiendas de modelismo o que tengan material de modelismo naval.

En caso de utilizar cadenas de compra, para fijar los eslabones puedes poner con cuidado pegamento entre cada eslabón usando un palillo de herramienta, rellenar los huecos con masilla o lo que se te ocurra.

Pasos de modelado del libro

Y con esto, hemos llegado al final de esta tercera entrega del manual de modelado.

Ya sólo nos queda hacer un churrillo de masilla del ancho de los eslabones y largo de la cadena, colocarlo encima de esta centrado y hacer una hendidura en el centro de cada eslabón.

estos (no corriendo peligro de deformarlos) los verticales.

Una variación, es esculpir los eslabones verticales con arcos de masilla uno a

¡Hasta el próximo artículo!



Hacer lo eslabones "verticales"

Se puede observar en las fotos, que para este ejemplo el churrillo de masilla empleado era demasiado fino.

Tanto si usamos este método rápido y sencillo como variaciones del mismo, lo que si queda claro que primero deberemos hacer los eslabones horizontales (los apoyados en la superficie y luego una vez endurecidos



CADENA 1 mm. REF.: 17024



CADENA 1,5 mm. REF.: 17025

Cadenas compradas en tienda de modelismo (¡menos de 2 euros 1 metro de cadena!)

Cómic: La Leyenda del Enano Blanco

Este cómic apareció en el número 300 de la White Dwarf inglesa, hará cerca de cuatro años. Dada la imposibilidad de encontrarlo en España hemos querido publicarlo. El Copyright de este cómic es (c) 2004 Games Workshop.



VUNGRIR GOTTERSIN, LAST OF THE LINEAGE OF THE LORDS OF KHAZAD OKUL.



HE DREAMED OF HONOUR AND GLORY, OF DRIVING OUT HIS CLAN'S ANCIENT ENEMIES AND RETURNING THE LOST STRONGHOLD TO THE DWINDLING RANKS STILL SURVIVING IN THE DWARF REALMS.



KHAZAD OKUL! MARAK KHAZAD OKUL!

BUT THIS, DYING HERE IN THE STINKING DARKNESS, BENEATH THE UNCARING GAZE OF THE DEFILED STATUES OF HIS ANCESTOR LORDS, THIS WAS *NOT* THE FATE HE BELIEVED WOULD BE HIS.

VUNGRIR'S YOUNG KINSMAN, HARRIM GOTTERSIN, WHO SHARED HIS LORD'S DREAMS OF REKINDLING LOST GLORIES.



THE TROLLSLAYER GURRI REDBEARD, WHO ONLY JOINED VUNGRIR'S EXPEDITION TO FIND A DEATH WORTHY ENOUGH TO ATONE FOR HIS PAST TRANSGRESSIONS.

IN THE HALLS OF KHAZAD OKUL, HE FOUND WHAT HE WAS LOOKING FOR.

THIS WAY!
WE CAN HOLD
THEM OFF IN
HERE.

CLOSE
THE DOORS!

HANNIMAR!
BEHIND YOU!

SSCHRINK!



BRACE THE DOORS. USE STONE, BROKEN TIMBERS. ANYTHING YOU CAN FIND!

QUICKLY!



THE BEST WE CAN DO. AND IT STILL WON'T TAKE THEM LONG TO GNAW THEIR WAY THROUGH IT.

AND NO OTHER WAY OUT OF HERE EITHER.

WELL, IF WE MUST DIE, AT LEAST THE SPIRIT OF THIS FORGOTTEN DWARFLORD WILL KNOW THAT WE DIED FIGHTING.

FINE WORK, OLD ONE. ALL YOU'VE DONE IS DELAY THE HOUR OF OUR DOOM FOR A SHORT WHILE LONGER.

LORD GOTTERSIN HIRED ME TO FIND THE PATH INTO THESE HALLS. HE PAID NO HEED WHEN I WARNED HIM WHAT HE MIGHT FIND HERE.



AND WHERE HAVE YOU LED US? AN OLD SHRINE CHAMBER, IT LOOKS LIKE.





HAVE DWARF MEMORIES FORGOTTEN SO MUCH? SHOW SOME RESPECT, YOUNGBEARDS. THIS IS NO MERE ANCESTOR SHRINE.

YOU LOOK UPON THE FACE OF *GROMBRINDAL*, WHO IS REMEMBERED IN THE LEGENDS OF OUR RACE AS THE *WHITE DWARF*.



WATCH YOUR TONGUE, OLD ONE. I AM NO YOUNGBEARD, AND IN THE HALLS OF MY CLAN, WE STILL REMEMBER THE LEGENDS OF THE *WHITE DWARF*.



'GROMBRINDAL, WHO WAS ALSO KNOWN AS SNORRI WHITEBEARD, GREATEST OF ALL THE GREAT HIGH KINGS OF KARAZ-A-KARAK.

'GROMBRINDAL, WHOM EVEN THE ELF PHOENIX KING BOWED TO IN DEFERENCE, SEEKING HIS COUNSEL IN THOSE TIMES WHEN ELVES AND DWARFS STILL STOOD TOGETHER AS BROTHERS.

'GROMBRINDAL, WHO SINGLE-HANDEDLY TURNED BACK THE TIDE OF GREENSKINS AT THE BATTLE OF BLACKHAWK PEAK, FILLING TEN TREASURE CHESTS WITH THE HEADS OF GROBI CHIEFTAINS AND SENT THEIR FOLLOWERS FLEEING BACK INTO THE DARKLAND WASTES, TO THINK AGAIN...'

'GROMBRINDAL, WHO FOUGHT THE GREAT TROLL-BEAST GHRANDUKKER, FATHER OF ALL HIS EVIL KIND.



'FOR SIX DAYS AND SIX NIGHTS, THEY FOUGHT. A HUNDRED TIMES DID GROMBRINDAL KILL THE CREATURE, BUT EVERY TIME THE TROLL-BEAST'S WOUNDS CLOSED UP AGAIN, AND THE BLOOD FROM THOSE WOUNDS SOAKED INTO THE EARTH AND FROM THAT POISONED EARTH A DOZEN MORE OF GHRANDUKKER'S FOUL OFFSPRING ROSE UP TO DO BATTLE ALONGSIDE THEIR FATHER.'

'IT WAS AT THE DAWN OF THE SEVENTH DAY THAT GROMBRINDAL STUCK GHRANDUKKER'S HEAD FROM HIS BODY, AND, AFTER THAT, THE CREATURE ROSE UP NO MORE.'



'ALL THE DWARFLORDS GATHERED IN A GREAT FEAST TO HONOUR GROMBRINDAL'S VICTORY. IT IS FROM THIS FEAST THAT WE, THEIR DISTANT KINSMEN, LEARNED THE NOBLE ART OF KULGUR, OF COOKING TROLL-MEAT, WHICH WE STILL DO TO THIS DAY, IN HONOUR OF KING SNORRI WHITEBEARD.'



AYE. IN MY CLAN'S STRONGHOLD, WE TOO TELL TALES OF GROMBRINDAL, ALTHOUGH IN THE STORIES I HEARD AS A YOUNGBEARD, HE WAS NOT KING SNORRI...



'TO US, HE IS *KHALASH-A-KALAN*, THE LORD OF SLAYERS. A KING FROM ANCIENT TIMES WHO, IN HIS PRIDE, ONCE THOUGHT HIMSELF MIGHTIER THAN THE GODS THEMSELVES.'



'THE GODS CURSED HIM FOR HIS IMPIETY. HIS PUNISHMENT WAS IMMORTALITY...'



'CURSED TO WANDER THE OLD WORLD FOREVER...'

...DOOMED TO FIGHT FOREVER AGAINST
THE ENEMIES OF OUR RACE!





HE TRAVELS IN DISGUISE, OFTEN TAKING THE FORM OF AN OLD PROSPECTOR WHO JOINS PARTIES OF DWARFS TRAVELLING IN THE MOUNTAIN WILDERNESSES.



HA, I'VE HEARD THAT STORY TOO, AND MANY OTHERS, INTO THE BARGAIN.



I'VE BEEN TOLD HE'S THE MORTAL FORM OF THE WAR GOD GRIMNIK WALKING THE WORLD IN DISGUISE. THERE ARE OTHER STORIES, TOO...



I MET A RUNESMITH FROM BARAK VARR, ONE OF THE LONGEST OF LONGBEARDS, WHO SWORE TO ME THAT HE HAD SEEN GROMBRINDAL WITH HIS OWN EYES.

THUNK!



HE TOLD ME OF HOW HE AND HIS COMPANIONS WERE TRAPPED BY THE GROBI WHILE ON A MITHRIL-MINING EXPEDITION INTO THE TUNNELS OF KARAK UNGOR, AND OF HOW GROMBRINDAL CAME TO THEIR RESCUE...

HE TOLD ME THE WHITE DWARF WAS NEITHER DWARF NOR GOD, BUT SOMETHING ELSE...



HE SWORE TO ME THAT THE WHITE DWARF WAS THE LIVING EMBODIMENT OF DWARF-KIND...



'AS LONG AS ONE DWARF REMAINS ALIVE...

'AS LONG AS ONE ENEMY OF DWARF-KIND STILL STANDS TO US...



CHUNK

'AS LONG AS THESE THINGS REMAIN, THERE WILL ALWAYS BE A WHITE DWARF.'





ZOMBIE KRIEG 848: Reglamento

Por Steve Blease y Matthew Hartley.
Traducción de Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Marzo de 1954 - El Reich de los Mil Años entra en sus semanas finales mientras las tropas Aliadas penetran en el interior de Alemania desde el este y el oeste. Este período se caracteriza por desesperados combates en los que los Nazis intentan resistir el tiempo suficiente para que el Führer marcha su prometido milagro.

Fue en este período que un pequeño número de tropas Aliadas se enfrentó a un enemigo que la historia no registra en una serie de pequeñas batallas que, incluso hoy, están envueltas en el secreto.

En las ciudades y poblaciones en ruinas de la Alemania Nazi, diversas tropas Americanas, Británicas y Soviéticas se encontraron bajo el ataque de muertos reanimados, controlados por una organización secreta Alemana conocida como Abteilung 848.

Los combates librados por las tropas Aliadas fueron cortos y sangrientos, y pocos sobrevivieron (y los que lo hicieron, fueron reasignados a unidades secretas Aliadas creadas para combatir la amenaza del Abteilung 848).

Este reglamento está diseñado para permitirte recrear esas batallas secretas ...

Zombiekrieg 848 es un reglamento sencillo que puede jugarse en solitario si se desea. Todos los jugadores toman el papel de tropas Aliadas y los zombies del Abteilung 848 son controlados por la tabla de reacción.

Los Aliados

Cada jugador toma control de una sección de tropas aliadas (Americanas, Británicas o Soviéticas).

Una sección de infantería Americana está compuesta por dos suboficiales con ametralladoras Thompson o Burp (Sargento y Cabo), 8 fusileros con M1 Garand y un soldados con BAR.

Una sección de infantería británica consta de un suboficial con ametralladora Sten (sargento), un suboficial con rifle Lee-Enfield (cabo), ocho fusileros Lee-Enfield y un soldado con ametralladora Bren.

Una sección Soviética consta de un suboficial con ametralladora PPsh (sargento), un suboficial con rifle Tokarev (cabo), seis fusileros con Mosin-Nagant, un soldado con



ametralladora PPsh y un soldado con ametralladora ligera.

Las tropas Aliadas se rigen por un sistema de juego llamado GUST (Agallas). GUST es un sistema engañosamente simple que refleja el estrés y desgaste que afecta a las tropas en el campo de batalla mediante el uso de un valor de fricción llamado GUST (De ahora en adelante, AGALLAS).

Cada figura tiene un valor de AGALLAS. Cuando intenta llevar a cabo una acción tira un dado: si el resultado es igual o inferior a su valor de AGALLAS modificado, la acción tiene éxito; si no, la acción falla y el valor de AGALLAS puede verse permanentemente reducido afectando así a su capacidad de hacer cosas con éxito. En consecuencia, cuando las cosas comienzan a ir mal, se deterioran con una rapidez cada vez mayor.

El valor de inicial de AGALLAS para todas las figuras excepto el sargento se determina aleatoriamente al inicio de la partida mediante la tabla inferior (tira 1D6 por soldado):

D6	AGALLAS
1	9
2,3,4	8
5,6	7

El Sargento siempre tiene un valor inicial de AGALLAS de 9.

Debe mantenerse un registro preciso del valor de AGALLAS de todos los soldados durante la partida.

Las decisiones de mando deben proceder de los suboficiales, bien del sargento, o del cabo si el sargento ha muerto. Si ambos suboficiales mueren, la partida termina con derrota aliada.

El Sargento puede dar una ORDEN a cualquier soldado a 30 cm. de su posición.

El Cabo puede dar una ORDEN a cualquier soldado a 15 cm. de su posición.

Acciones

Hay tres tipos de acciones posibles para un soldado Aliado: MOVER, DISPARAR y ORDEN. Los suboficiales pueden realizar las tres,

Tabla de efecto de disparo

tipo disparo / resultado	Exito Critico	Exito	Fallo	Fallo Crítico
Disparo Unico/Ráfaga Controlada	Mata al objetivo. El tirador gana +1 AGALLAS	Objetivo derribado	Se falla el blanco	Se falla el blanco. El arma se encasquilla durante 1D6 turnos. -1 AGALLAS al tirador.
Ráfaga	Mata al objetivo. Derriba a cualquier figura a 5 cm. del objetivo. El tirador gana +1 AGALLAS	El objetivo y cualquier figura a 2,5 cm. del objetivo son derribados	Se falla el blanco	Se falla el blanco. El arma se encasquilla durante 1D6 turnos. -1 AGALLAS al tirador.
Ráfaga de Ametralladora	Mata al objetivo y a cualquier figura a 5 cm del objetivo. Derriba a cualquier figura a 10 cm. del objetivo. El tirador gana +1 AGALLAS	El objetivo y cualquier figura a 10 cm. del objetivo son derribados	Se falla el blanco	Se falla el blanco. El arma se encasquilla durante 1D6 turnos. -1 AGALLAS al tirador.

mientras que la tropa sólo las dos primeras.

Cada soldado solo puede realizar una acción por turno. Se tiran 2D6 por cada acción declarada. La acción tiene éxito si el resultado es menor o igual que el valor actual de AGALLAS de la figura.

Una acción de ORDEN con éxito realizada por un suboficial permite al jugador modificar en ese turno en 2 puntos el nivel de AGALLAS de cualquiera de sus soldados dentro de su alcance de mando (ver arriba) que desee realizar una acción de MOVER o DISPARAR.

Una acción de MOVER con éxito permite a la figura moverse hasta 15 cm. en cualquier dirección.

Para DISPARAR su arma, un soldado debe ser capaz de trazar una línea de vista sin interrupciones hasta su blanco designado. Las figuras tienen un arco de fuego de 180° desde su parte delantera.

Los perfiles de las diferentes armas se pueden consultar en la tabla de armas.

Tipo de Disparo

DU (Disparo Unico): Un único disparo apuntado al objetivo.

R (Ráfaga): Ráfaga salvaje en la dirección del objetivo.

RC (Ráfaga Controlada): Series de ráfagas cortas en la zona del objetivo.

RAM (Ráfaga de Ametrallada): Una Ráfaga de una ametralladora ligera.

Disparar

Para disparar al enemigo, el jugador lanza 2D6 y compara el resultado con su valor actual de AGALLAS modificado por los modificadores de arriba o los del arma.

Un resultado igual o menor que el valor modificado de AGALLAS es un **Éxito**.

Tabla de modificadores a AGALLAS

Disparando una Ráfaga.	-1
Disparando a corto alcance	+1
Disparando a largo alcance	-1
Objetivo en cobertura leve (setos, bosques poco densos)	-1
Objetivo en cobertura moderada (muros bajos, humo)	-3
Disparando de noche o con mal tiempo	-2

Tabla de Armas

Arma	Tipo de Disparo	Modif. AGALLAS	Alcance corto	Alcance efectivo	Alcance largo
Rifle Lee Enfield	DU	0	25	50	75
Rifle M1 Garand	DU/RC	+1	25	50	75
Rifle Mosin-Nagant M1891/30	DU	0	25	50	75
Rifle Tokarev M1940	DU	+1	25	50	75
PPsh	RC/R	0	10	30	50
Sten	RC/R	0	10	30	50
Thompson	RC/R	+1	10	30	50
Burp	RC/R	0	10	30	50
Bren	RAM	0	25	50	75
Browning (BAR)	DU/R	0	25	50	75
Am. Ligera Sovietica	RAM	+1	25	50	75

Un doble natural (por ejemplo, dos 1 o dos 2) que sea menor o igual que el valor modificado de AGALLAS es un **Éxito Crítico**.

Un resultado mayor que el valor de AGALLAS modificado es un **Fallo**.

Un doble natural (por ejemplo, dos 5 o dos 6) que sea mayor que el valor modificado de AGALLAS es un **Fallo Crítico**.

Los modificadores a las AGALLAS por Fallos o Éxitos Críticos son permanentes. Los modificadores como resultado de una ORDEN con éxito duran solo hasta el final del turno.

Disparando a zombies derribados: Las tropas aliadas pueden disparar a zombies derribados. Sin embargo, sólo sirven los Éxitos Críticos. Los Éxitos normales se ignoran.

El Eje

El Abteilung 848 siempre intenta asegurarse de que las unidades zombie en combate superen a la oposición en dos o tres a uno. El número exacto dependerá de tu colección de miniaturas, pero en general se necesitarán al menos 12 zombies para una partida.

Los Zombies funcionan como una gran unidad y siempre intentarán estar a 5 cm. unos de otros (excepto cuando estando a 10 cm de una figura Aliada, el deseo de entrar en combate supera a cualquier idea de cohesión de unidad)

En el turno de movimiento del Eje (ver El Juego, más adelante), los jugadores consultan la tabla de reacciones de zombie y tiran 1D6 para ver qué acción ejecutan los zombies. Si aplicase más de una columna, usa la de más a la izquierda.

Avanzar: Mover 15 cm. hacia las tropas Aliadas.

Cargar: Mover 30 cm. hacia las tropas Aliadas.

Alto: No hay movimiento este turno.

Retirada: Mover 15 cm alejándose de las tropas aliadas.

Disparando

Los zombies no pueden disparar armas.

Tabla de reacciones de Zombie

Tirada	Zombie muerto en el turno anterior	Más del 50% de la unidad muerta	Enemigo a menos de 25 cm.	Enemigo entre 25 y 75 cm.	Enemigo a más de 75 cm.
1	Retirada	Retirada	Alto	Alto	Alto
2	Alto	Retirada	Avanzar	Alto	Alto
3	Alto	Alto	Avanzar	Avanzar	Avanzar
4	Avanzar	Alto	Cargar	Avanzar	Avanzar
5	Avanzar	Avanzar	Cargar	Cargar	Avanzar
6	Cargar	Cargar	Cargar	Cargar	Cargar

Recibiendo impactos de fuego Aliado

Los zombies impactados por armas Aliadas quedan Muertos o Derribados.

Las figuras Muertas se retiran del juego o se dejan boca abajo en el tablero. No siguen participando en la partida.

Las figuras derribadas se dejan boca arriba en el tablero y no pueden hacer nada hasta el próximo turno con independencia del comportamiento de la unidad según la tabla anterior.

Al inicio del siguiente turno y antes de determinar quién mueve primero (Aliados o Eje), las miniaturas derribadas se ponen de pie y vuelven a formar parte de la unidad zombie.

Ataques cuerpo a cuerpo

Cualquier zombie a 2 cm. de un soldado aliado intentará enfrentarse a él en combate cuerpo a cuerpo.

El jugador aliado tira 2D6 y compara el resultado con su valor actual de AGALLAS.

Un resultado menor o igual que el valor modificado de AGALLAS es un Éxito y el zombie es derribado.

Un doble natural (p.e. el Jugador obtiene dos 1 o dos 2) que sea menor o igual que el valor modificado de AGALLAS es un éxito crítico y el zombie muere.

Un resultado superior al valor modificado de AGALLAS es un fallo y el soldado aliado Muere (es irrelevante si el fallo es Normal o Crítico en combate cuerpo a cuerpo contra zombies).

La Partida

Una partida es básicamente sencilla. En cada turno el jugador Aliado tira 2D6 y compara con el valor actual de AGALLAS de su suboficial al mando en la siguiente tabla:

Terreno

Los efectos del terreno en general se ignoran. Si el terreno está

Éxito Crítico	El jugador Aliado puede ejecutar una acción con cualquiera o todas sus figuras. Los zombies pierden su turno.
Éxito	El jugador Aliado ejecuta sus acciones antes de que los Zombies realicen su tirada de acción
Fallo	Los Zombies ejecutan su tirada de acción antes de que los aliados lleven a cabo sus acciones con sus tropas.
Fallo Crítico	Los Zombies ejecutan su tirada de acción. Los Aliados pierden el turno.

lleno de obstáculos (bosques densos, escombros...) en vez de mover 15 cm., las figuras mueven 1D6x2 cm.

Los zombies que carguen a través de terreno con escombros mueven hasta 2D6x2 cm.

Patrol Bootcamp: Reglamento

Patrol: Bootcamp es © 2007 Damond Crump
Traducción de Juan Mieza (aka Keyan Sark)

P:BC es un juego de combate de miniaturas basado en escuadras de patrulla y ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Esta versión gratuita está diseñada para ayudar a familiarizarse con la versión completa de Patrol. La versión completa ofrece muchos más detalles y un rico sistema de campañas. Para jugar a esta versión necesitarás terreno, 8 miniaturas por bando y un puñado de D20s.

Perfil de Atributos

Los soldados en P:BC quedan definidos por los siguientes atributos que definen sus habilidades.

Puntos de Acción (PA): Son una medida de cuántas cosas puede realizar un soldado en un turno. Se pueden invertir PA en cada turno para llevar a cabo acciones diversas como disparar y moverse.

Puntería (P): Una representación de lo preciso que es el soldado al disparar su arma. Este es el modificador que se añade a la tirada de dado al atacar.

Moral (M): La motivación y voluntad del soldado a exponerse a peligro personal. Este es el modificador a la tirada de dado al hacer un chequeo de moral o de activación.

Las Acciones

Los soldados pueden usar PA para realizar diversas acciones en P:BC. Las acciones se pueden realizar en cualquier orden y pueden realizarse más de una vez si hay PA disponibles para ello.

Moverse: 1 PA para mover 1" (2,5 cm.) en terreno abierto. Terreno más difícil como escombros, maleza y agua requieren 2 PA por pulgada. Un soldado cuerpo a tierra puede reptar a un coste del doble del necesario para atravesar el terreno en cuestión.

Cambiar postura: un soldado puede cambiar su postura pudiendo estar a pie, agazapado o cuerpo a tierra, por 2 PA. Una vez invertidos los PA sustituye la miniatura por otra en la postura adecuada, pon la miniatura de lado sobre el tablero o usa algún tipo de marcador. El cambio de postura permitirá a menudo a un soldado hacer un mejor uso de la cobertura y la ocultación.

Disparar arma: Cada arma requiere un cierto número de PA para ser

disparada. El coste en PA de cada arma se muestra en la hoja de escuadra al final del documento. Si se invierten PA en disparar un arma, se tiran tantos dados como indica la tabla de armas para impactar al blanco.

Asegurar arma: Se invierten 2 PA para usar un elemento de terreno para asegurar el arma. Esto reduce el modificador por retroceso en las tiradas de ataque. Los elementos de terreno como ventanas, muros, sacos terreros, alféizares, etc. permiten asegurar un arma. Un soldado cuerpo a tierra cuenta automáticamente como asegurado y no requiere invertir PA adicionales.

Agacharse: Una figura adyacente a un elemento de escenografía que ofrezca una cobertura de la mitad o más de su tamaño puede invertir 4 PA para agacharse en el terreno. Esto representa al soldado maximizando la cobertura disponible de forma que sólo expone su cabeza y la parte superior del torso. Si un soldado se mueve o cambia de postura pierde su condición de agachado.

El Equipo

En la edición Bootcamp, el único equipo disponible es la carabina M1 Garand, el rifle automático Browning (BAR) y la ametralladora M1 Thompson. Los perfiles de cada arma se encuentran en la hoja de escuadra.

Puntos de Acción: Cuantos PA se necesitan para disparar el arma y cuantos dados de ataque se obtienen para impactar.

Alcance: Distancia en pulgadas para cada incremento de alcance definidos como Corto, Medio y Largo. Los ataques en cada rango tienen un modificador para impactar.

Modificador de Heridas: Modificador a la tirada de dado para determinar la gravedad de los daños causados al herir a un soldado.

El Turno

P:BC se juega por turnos. Durante cada turno, cada soldado tiene la posibilidad de invertir sus PA para hacer cosas. En general, se realiza una tirada de iniciativa por cada jugador y el que obtiene el resultado mayor activa a una de sus figuras. El proceso se repite hasta que todos los soldados hayan sido activados en el turno o hasta que se obtenga un empate en la tirada de iniciativa. Un soldado sólo puede ser activado una vez por turno.

Iniciativa: ambos jugadores lanzan un dado. El que obtenga el resultado mayor gana la iniciativa y activa a uno de sus soldados. Si hay un empate, el turno acaba inmediatamente y comienza uno nuevo.

Activar Soldados: Cuando un jugador gana la iniciativa activa a uno de sus soldados. Elige una figura que no haya sido activada ya en el turno e invierte PA para realizar acciones. Recuerda que las acciones pueden realizarse en cualquier orden y combinación. Así, un soldado con 10 PA puede pasar de cuerpo a tierra a ponerse de pie por 2 PA, mover 4 pulgadas por 4 PA, disparar una vez su M1 Garand por 2 PA, y luego mover otras 2 pulgadas por los 2 PA restantes.

Chequeo de Activación

Los soldados están menos dispuestos a exponerse a sufrir daños una vez que empieza el tiroteo. Una vez que se haya producido el primer disparo, debes realizar un chequeo de activación antes de poder invertir PA en una figura.

Tira un dado y añade el modificador de Moral del soldado. Si el resultado es 20 o más, puedes invertir los PA del soldado de la forma que desees.

Si el resultado está entre 10 y 19 debes usar los PA disponibles para

mover a la figura hacia terreno que ofrezca protección. Una vez a cubierto, los PA restante pueden invertirse para disparar o ejecutar otras acciones, pero la figura debe seguir a cubierto durante el resto del turno.

Si es resultado es 9 o menos, todos los PA deben emplearse en mover a la figura hacia terreno que ofrezca protección y cambiar su postura a cuerpo a tierra. La figura debe invertir sus 2 últimos PA en ponerse cuerpo a tierra incluso aunque no haya llegado a cobertura. Una vez a cubierto, no puede hacer nada más durante el turno.

Líder de escuadra: Si una figura está en línea de vista y en un radio de 10 pulgadas de su sargento de escuadra, puede usar el valor de moral del sargento en lugar del suyo propio.

Modificadores de Activación

Hay dos posibles modificadores a la tirada de activación. Usa tan sólo el mayor de los dos si ambos son aplicables.

Enemigo a la Vista: si hay figuras enemiga en línea de vista de la figura que se desea activar, hay modificador de -2 a la tirada de activación.

Bajo Fuego: si la figura ha recibido disparos en el turno actual o en el anterior, hay un modificador de -4 a su tirada de activación.

Combate

Durante el juego, los jugadores invertirán los PA de sus soldados para usar sus armas y atacar. Si se consigue impactar al enemigo deberá determinarse si se le retira como baja.

Tirada de Ataque: Si un soldado invierte PA para disparar, tira cada dado de ataque por separado. Añade a cada tirada el modificador por Puntería del soldado. Si la tirada modificada es 20 o más, se ha logrado impactar al enemigo. Si no, el disparo se pierde. Una tirada de 1 siempre es un fallo sin importar los modificadores, y una tirada de 20 es siempre un impacto sin importar los modificadores.

Modificadores a la Tirada de Ataque

Hay varios factores que afectan a la tirada de ataque.

Cobertura y Ocultación: Si un enemigo no está totalmente visible para un tirador, aunque sólo se trate de un brazo o pierna, hay un modificador de -2 a la tirada de dado. Si menos de la mitad de la figura es visible, el modificador es de -4.

Retroceso: El fuego sostenido de un arma hace que esta sea menos precisa. Si un soldado ya ha gastado PA en disparar hay un modificador que depende de cada arma. Si el soldado ha invertido PA en Asegurar el arma, entonces el primer disparo del arma se ignora a efectos de retroceso. Los modificadores por retroceso son acumulativos. Por ejemplo: un soldado con su arma asegurada dispara un M1 Garand invirtiendo 8 PA para hacer 4 disparos. No hay modificador por retroceso al primer disparo ya que se trata del primer disparo del turno. No hay modificador por retroceso al segundo disparo aunque se había disparado ya, puesto que el arma estaba asegurada. El tercer disparo tiene un modificador de -2 a la tirada de ataque y el cuarto disparo un modificador de -4.

Moverse: Si el atacante ha invertido PA para moverse en el turno hay un modificador de -4 a su tirada de ataque. Si el objetivo ha invertido la mitad o más de sus PA en moverse en este turno, hay un modificador de -4 a la tirada. Ambos modificadores son acumulativos.

Agachado: Hay un modificador de -10 al disparar a blancos que hayan invertido PA en agacharse.

Ubicación de Impactos y Tiradas para Herir

Si se ha logrado un impacto, tira un dado para determinar la ubicación del impacto y la gravedad de los daños.

Ubicación: Por cada impacto logrado, tira un dado para determinar la ubicación del impacto. Con 1-13 se impacta en un brazo, pierna o cualquier otro lugar no vital. Si el resultado es 14-20, se impacta en la cabeza, pecho o cualquier otro lugar vital.

Tirada para Herir: Por cada impacto tira de nuevo y añade el Modificador de Heridas del arma empleada. La figura impactada muere y se retira como baja si se obtiene 20+ en ubicaciones no vitales y 10+ en ubicaciones vitales.

Desplegando y Jugando una Partida

En una partida de P:BC se dispone el tablero, se despliegan las tropas y se combate hasta que una de las escuadras abandona el combate.

Terreno y Zonas de Despliegue: La mejor forma de desplegar consiste en que un jugador despliegue el terreno y el otro escoja desde qué borde del tablero comienza. Una zona de 120x120 cm es ideal para jugar. El terreno denso da lugar a partidas muy divertidas. Si el terreno es escaso, la mecánica de juego muestra lo sangriento y difícil que es moverse bajo fuego al descubierto.

Los Combatientes Entran: Una vez que el tablero está listo ambos jugadores hacen una tirada de iniciativa. El jugador que saque el resultado mayor activa una de sus figuras y la mueve desde su borde del tablero. El juego continúa desde este momento según la secuencia de turnos, tiradas de iniciativa y activaciones.

Chequeos de Moral de Escuadra: La partida sigue hasta que al final de algún turno una de las escuadras haya perdido más de la mitad de sus miembros iniciales. La escuadra abandona el combate y la partida termina de inmediato con la derrota de este bando a menos que se realice un chequeo de moral con éxito obteniendo una tirada de 20+ tras añadir a la tirada de dado el valor de Moral más alto que quede en la escuadra. Si el chequeo tiene éxito, la partida continúa durante un nuevo turno al final del cual deberá realizarse un nuevo chequeo de moral. Esta nueva tirada y sucesivas tienen un modificador de -1 por cada miniatura que haya sido eliminada como baja en la partida.

Tras la Partida: Una vez que la partida termina puedes ver si tus soldados han aprendido algo. Si un soldado ha sobrevivido a 5 partidas sin morir, tira en la tabla de experiencia para ver qué ventajas adquiere. Si el soldado sobrevive a la partida y su escuadra ha ganado el combate, esto cuenta como 2 partidas de cara a las 5 necesarias para avanzar.



Tabla de Experiencia	
Tirada	Resultado
1-4	+ 1 PA
5-9	+ 1 P
10-14	+ 1 Moral
15-16	Pies Ligeros: El primer cambio de postura por turno cuesta 0 PA
17-18	Duro: una vez por partida puede repetirse una tirada para herir realizada con éxito contra este soldado. El segundo resultado debe aceptarse.
19-20	Fiero: Ignora todos los modificadores negativos al chequeo de activación



Perfiles de armas						
Arma	Coste en PA	Retroceso	Corto (+4)	Medio (+0)	Largo (-8)	Modificador por Heridas
M1 Thompson	5PA por 5 ataques	-4	8	15	30	+3
M1 Garand	2 PA por 1 ataque	-2	15	40	75	+5
BAR	5PA por 3 ataques	-4	30	45	75	+6

Resumen de Reglas				
Chequeo de Activación	Modif. al Chequeo de Activación	Costes en PA	Modificadores a la Tirada de Ataque	Ubicación y Gravedad de Heridas
Puede usarse la moral del líder de escuadra si está en un radio de 10" y en LdV	Enemigo a la vista: -2	Movimiento: Terreno Abierto, 1 PA por pulgada. Terreno Difícil, 2 PA por pulgada. Reptando: Doble	Cobertura: No toda la figura visible, -2. Menos de la mitad visible, -4 Agachado: Si el blanco ha invertido PA en agacharse, -10	Ubicación: 1-13, no vital. 13-20, Vital.
20+: puede invertir PA como se desee	Bajo Fuego: -4	Cambio de Postura: 2 PA	Retroceso: por cada disparo tras el inicial (ver tabla)	Gravedad: D20 + Modif. Heridas. No vital, muerto con 20+. Vital, muerto con 10+
10-19: Debe invertir PA en ponerse a cubierto y luego puede atacar		Asegurar arma: 2 PA si el terreno lo permite	Moverse: Si el atacante ha movido, -4. Si el blanco ha movido la mitad o más, -4	
1-9: Debe invertir PA en ponerse a cubierto y cuerpo a tierra		Agacharse: 4 PA	Alcance: ver tabla de armas	

INTRODUCCION

Por Namarie

Hace muchos, muchos años (en una galaxia muy cercana) el señor Gary Gygax (que en paz descanse) creó un sistema para jugar batallas al que añadió posteriormente reglas para introducir elementos fantásticos como la magia o los dragones. Aquél juego, llamado Chainmail (ver ¡Cargad! 20 para más información) evolucionó poco después a "Dungeons & Dragons" (Mazmorras y Dragones en español, aunque se cambió el orden para llamarlo Dragones y Mazmorras), el considerado primer juego de rol de la historia.

Dungeons & Dragons (o D&D como es conocido habitualmente) fue un éxito tremendo, tanto que dio origen a los juegos de rol. Al poco tiempo las miniaturas y los tableros desaparecieron para centrarse más en la interpretación y en las capacidades para resolver todo tipo de problemas y no sólo estratégicos y de combate. El propio Warhammer nació como una "substitución" de Chainmail.

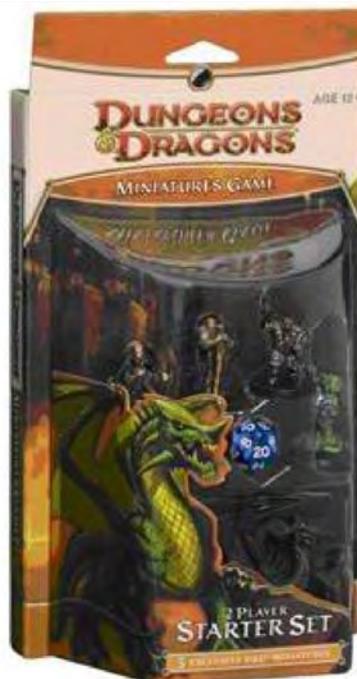
Con los años, D&D llegaría a cotas de popularidad realmente altas, apareciendo en películas (E.T.), teniendo sus propias series de cómics y dibujos animados... (incluso una "película" hace unos años de la que más vale olvidarse). Con el auge de los wargames fantásticos en los 90 (empezando por HeroQuest y acabando con el apogeo de Warhammer), los juegos de rol fueron perdiendo fuelle (mal que nos pese a los que nos gustan ese tipo de juegos), hasta que al final la todopoderosa Hasbro/Wizards compró las licencias y se quedó con todo el material.

En el año 2.002, Wizards of the Coast (los del Magic, vamos) intentaron repetir la jugada que llevó a Games Workshop tan arriba. El primer movimiento fue lanzar un juego al "estilo Heroquest", una caja con un montón de miniaturas (de plástico, monopose y sin pintar), cuatro personajes jugables, con fichas de personaje, un "dungeon master", cartas de magia... Muy, muy parecido a Heroquest pero "en el mundo D&D" y con reglas algo más complejas.

Aunque el juego contó con dos expansiones (Forbidden Forest, Eternal Winter) el éxito del juego fue bastante reducido. Wizards of the Coast, como respuesta al "Mage Knight" de Wizkids (un juego estilo Heroclix con miniaturas de fantasía ya desaparecido), decidió lanzar una versión de D&D en "miniaturas coleccionables". La gracia del juego (que vendría con una carta para cada miniatura, al estilo de Confrontation) era que en las cartas habría el perfil tanto para el juego de rol, como para el juego de miniaturas, con lo que los jugadores de rol también podrían estar interesados.



El Juego de Mesa de D&D: Heroquest actualizado.



Starter set de 2ª edición

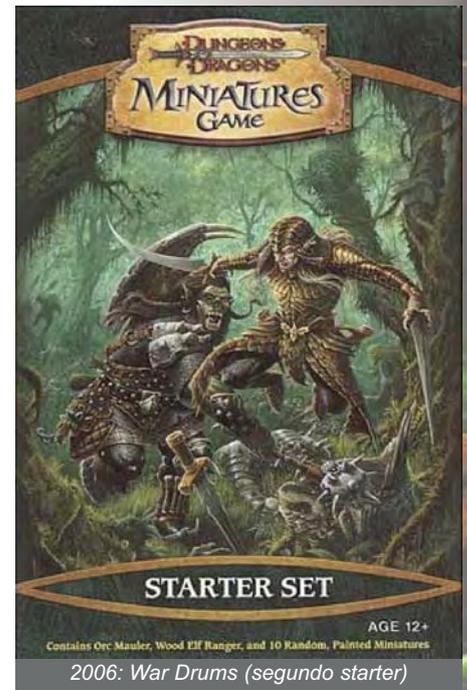
El juego llegó a tener varios starter set (uno de los más famosos venía en caja y tenía reglas y cartas en castellano). Hace pocos meses ha salido a la venta la segunda edición del juego de miniaturas, coincidiendo con el lanzamiento de la esperada cuarta edición del juego de rol.

El Trasfondo

Posiblemente D&D destaca por no basarse en ningún trasfondo existente. Es decir, posiblemente la primera edición cogió "prestadas" ideas de Tolkien, de Moorcock y demás, y lo metió con calzador en el reglamento. El éxito posterior haría que apareciesen libros, cómics, ampliaciones al juego de rol, videojuegos... Hay varios mundos que se basan en el universo de D&D (como puede ser la Dragonlance por ejemplo), y aunque hay algunos bichos característicos (aparte de los Dragones) como los Kobolds o los Beholders, no hay un "trasfondo" en el que bucear sino muchos.

Qué se vende

Actualmente se vende un starter set "de segunda edición". En un blister de unos 30cm de alto tenemos todo lo necesario para empezar a jugar (como suele ocurrir). Hay dos "tableros reversibles" (lo que implica tres mapas grandes más dos pequeños para jugar), marcadores (indispensables para llevar la cuenta de la vida que le queda a cada miniatura), cinco miniaturas (Dwarf battlemaster, Yuan-ti Swiftscale, Human



sellsword, Elf warlock, Young green dragon) y las cartas correspondientes. A destacar que en el reverso (tenebroso) de las cartas del starter aparecen "aclaraciones" a los que empiezan a jugar, a diferencia de las cartas "normales" (en las que hay reglas para el juego de rol de D&D).

También hay boosters de muchas ampliaciones. Los de la última ampliación (por el momento), **Dungeons of Dread**, contienen ocho miniaturas (por unos 15 euros), una de ellas "grande". Si queréis "probar" el juego lo más recomendable es coger el starter y un par de boosters (más de 20 miniaturas dan lo suficiente).

Historia

Aparte del juego de miniaturas no-coleccionables, el primer starter set de D&D (miniaturas coleccionables) fue Aberrations (4ª edición), aunque en nuestro país quizá el que más se vio fue el "juego básico" (que aún se puede comprar en algunas tiendas), ya que estaba completamente en castellano. Este "set de iniciación" era muy rucioso: está a caballo entre el juego de miniaturas coleccionable y el juego de rol. De hecho muchas veces se confunde con el juego de miniaturas (las cartas son muy parecidas en cuanto a contenido, las miniaturas son las mismas... contenía miniaturas de varias expansiones anteriores). Curiosamente este "juego básico" tenía dos personajes en común con el juego de tablero de miniaturas sin pintar :)

Unas cuantas expansiones después (en 2.006), apareció "War

Drums", con dos miniaturas fijas (un elfo silvano y un orco) y diez aleatorias.

Y, como ya sabéis, ha salido un nuevo starter (hablaremos de las diferencias de esta segunda edición más tarde).



Las Miniaturas

El nivel de escultura de las miniaturas en general es más que aceptable, y cambiando la base y repintando tenéis miniaturas para jugar a Warhammer (son de la misma escala). Quizá lo más divertido es que en D&D hay dragones de diversos tamaños; un dragón joven (como el del starter) es bastante pequeño pero un Icon es enorme (la verdad es que son de una escala y variedad mucho más creíble que en Warhammer).

Como en muchos juegos de miniaturas prepintadas (como en todos, diríamos) hay algunas miniaturas bien pintadas, otras no tanto, y otras que claman al cielo.

El Manual

El pequeño manual (no llega a 50 páginas), a color, aprueba pero no con nota.

El manual está en inglés, con una maquetación muy agradable, con una "hoja de referencia al final" y con las secciones bastante bien definidas. Los gráficos y fotos son necesarios y explicativos, y muy completos en algunos casos (terreno; aunque podrían haber incluido reglas aquí para agua, nieve, etc.). No obstante, se echa de menos algo más de "orden" en el manual.

La sección de introducción al juego (7 páginas) es muy completa, muy clara y realmente bien estructurada.

En cambio, con las "reglas avanzadas" la sensación que da es de desorden. Probablemente debido a que es un juego más basado en excepciones que en reglas, pero (sobre todo en las primeras partidas) aunque leas el manual, tras cada partida al leer el manual de nuevo te das cuenta de algo que no has hecho bien. Además, el glosario de reglas especiales y conceptos (de tan sólo seis páginas) se hace tremendamente pequeño, y un índice (como el que hay ahora en los juegos de GW) habría estado mucho mejor.

Otros detalles a mejorar del manual son que las plantillas de cono (de "aliento") quedarían mejor en una página recortable aparte que no obligar a recortar o fotocopiar el manual; y que los escenarios son absurdos (si se les puede llamar escenarios).



Angel of Valor (Dungeons of Dread)



Eye of Flame (Dungeons of Dread)



Drider (Desert of Desolation)



Rage Drake (Desert of Desolation)



Lady Vol (Night Below)



Celestial Giant Owl (Unhallowed)



Thundertusk Cavalry (Blood War)



Phoera (Blood War)



Aspect of Tiamat (War of the dragon queen)



Dracolich (War of the Dragon Queen)



Una partida en curso

Las facciones

Antiguamente había cuatro facciones: chaotic good, chaotic evil, lawful good y lawful evil (caótico/ley, bueno/malo), y algunas miniaturas podían tener dos facciones (por ejemplo, una "bola de fuego andante" era caótica, tanto buena como mala, y podía estar en ambos ejércitos).

Uno de los mayores cambios de esta segunda edición del juego es la referente a las facciones. Por una parte tenemos el alineamiento (bien, mal, neutral) y por otra parte tenemos cuatro "facciones" donde puede estar esa miniatura: Borderlands (rojo, pueblos alejados de la civilización), Civilization (azul, los que viven en ciudades y pueblos; básicamente elfos, humanos y enanos), Underdark (lila, lo que serían reinos subterráneos) y Wild (verde, o sea, bosques y junglas). Así pues, uno debe elegir una "facción" y un alineamiento (bueno o malo; los neutrales pueden ir en cualquiera de los dos) para elegir las miniaturas. Cabe destacar que muchas miniaturas tienen más de una facción (lo más habitual es tener dos).

Si tienes miniaturas de anteriores ediciones de D&D, recomendamos usar

LO BUENO

- Juego relativamente barato. 15 euros por 8 miniaturas prepintadas es un buen precio.
- Se trata de Dungeons & Dragons, uno de los juegos más emblemáticos del mundillo friki.
- El juego es entretenido.
- Hay muchas ampliaciones y es probable que sea un juego "no abandonado".
- La multitud de mapas y miniaturas a elegir hace que dos partidas nunca sean iguales. Incluso puedes usar los mapas de Star Wars...

esta sencilla regla: el alineamiento se mantiene (evil, good, o evil+good que sería neutral), un Chaotic no puede ir en un ejército de Civilization, y un Lawful no puede ir en un ejército de Wild. (Se pierden opciones y es mucho más genérico, pero es útil).

El juego

El juego se juega con un D20 y siguiendo la mecánica conocida por los que hayáis jugado a d20 (p.e. star wars miniaturas).

Lo más habitual es jugar escaramuzas de unos 200 puntos (lo que implica entre cinco y diez miniaturas por bando), que suelen durar cerca de media hora cuando ya se sabe jugar.

Al inicio del turno, cada jugador lanza 1d20 (chequeo de iniciativa), y el que gana elige si va primero o segundo.

A partir de ahí, cada jugador activa dos miniaturas alternativamente (yo dos, tú dos, yo dos, tú dos...). Activar significa que la miniatura puede mover doble, o mover y atacar, o atacar y mover. El ataque puede ser a distancia, en cuerpo a cuerpo o especiales (metiendo aquí la magia), y tener varias reglas; aunque en resumen se basa en una tirada, sumar el bonificador del arma y comparar con la "resistencia" (Clase de Armadura, o Armour Class, o AC) del enemigo; si es igual o superior, se resta el daño de los HP (las "heridas" o "energía") y cuando llega a 0 muere. El esquema, como puede verse, es bastante sencillo, aunque se complica la cosa cuando se añaden reglas especiales, habilidades de campeón, etc. Una vez se dominan las "excepciones" y las reglas especiales (venenos, críticos, daños especiales) el juego gana en fluidez y la estrategia empieza a aflorar, sobre todo debido a que muchas miniaturas tienen reglas que sólo se pueden usar un número limitado de veces.

En el tablero hay básicamente tres conceptos interesantes: movimiento, visión y cobertura. El movimiento hace que por ciertos lugares no puedas pasar (muros) o te cueste el doble (bosque; aquí hay otra novedad, y es que ahora cualquier movimiento diagonal cuesta 1 de movimiento). La visión determina quién puede disparar a quién (básicamente). La cobertura funciona como un penalizador para impactar y como un bonus para los "exploradores" (stealth).

En definitiva, como Star Wars, en cuanto a juego influye a partes iguales qué miniaturas tienes para hacer tu ejército (efecto Magic), qué estrategia uses durante la partida, y tu suerte (tener dos críticos y que tu oponente no tenga ninguno puede desestabilizar la balanza en una partida equilibrada).

El futuro

Hay dos ampliaciones preparadas para D&D Miniatures, y parece que es un juego que pese a que nunca tiene "subidón" de ventas (como podría ser el caso de HeroClix), tiene un público bastante fiel que lo mantiene con ganancias. El hecho de que las cartas (y miniaturas) sean complementarias al juego de rol (que aún tiene su "fama") añade puntos a que podamos predecir que es un juego que tendrá apoyo durante bastante tiempo (aunque en nuestro país no haya grandes comunidades de jugadores).

En resumen...

Además de definirlo como un clásico y que tiene bastante carisma, Dungeons & Dragons es un buen juego para pasar el rato. No es un juego para amantes de la estrategia, ya que la suerte influye bastante más, pero es un juego que constantemente deja un buen sabor de boca.

LO MALO

- Se trata de miniaturas coleccionables. Si esperas hacerte un "ejército enano" lo tienes complicado (o muy caro).
- Está en inglés.
- El manual está mal organizado y (sobre todo en las primeras partidas) te da la sensación de no estar exprimiendo el juego.
- El azar juega una baza más importante de lo habitual, además del "si tengo la mejor miniatura tengo más fácil ganar". La estrategia es el factor menos importante (aunque está ahí).

La dinastía sasánida de Persia

Por Caliban, del blog DBA Hispano (<http://dbahispano.blogspot.com/>)

Saludos. Hoy hablaremos de uno de los imperios más fabulosos de Oriente, cuyo esplendor y legado ha sobrevivido al paso del tiempo en los cuentos y narraciones que desde Persia se han hecho populares en todo el mundo. Se trata, además, de una cultura espléndida, creativa e imaginativa, a la que debemos muchos juegos y deportes actuales. Hablaremos, pues, del imperio que creó la dinastía persa de los Sasánidas.



Recordemos que, después de la caída del reino seleúcida frente a los partos, éstos gobernaron los actuales territorios de Armenia, Iraq e Irán, y desde el 250 a.d.C. hasta el 224 de nuestra era, el imperio parto fue una amenaza constante en la frontera oriental del imperio romano. El imperio parto se organizó de manera feudal, adelantándose en su estructura a nuestra vieja Europa varios siglos. Esto quiere decir que el dominio de los partos se fundamentaba en la preponderancia de siete grandes clanes feudales, que se repartían el poder y la tierra.

Al principio del siglo III, el poder de la dinastía parto de los arsácidas está en franca decadencia. Los reyes partos ya no son capaces de defender competentemente el imperio. El imperio romano lanza poderosos ataques más allá del Eúfrates en varias ocasiones, llegando incluso hasta Media.

Mientras, en Persia, durante el periodo parto, la nobleza persa había ido regresando lentamente hacia las tradiciones aqueménidas en busca de su identidad cultural perdida tras la conquista de Alejandro Magno. Cuando la dinastía arsácida comenzó a dar signos de debilidad, los nobles persas fueron iniciando algunos levantamientos, que fueron aplastados con mucho esfuerzo. Sin embargo, en el

224, los partos lanzaron una campaña hacia el oeste, que pronto topó con gran resistencia romana. Y en ese momento de apuro, hubo un noble persa, llamado Ardashir, nieto de Sasán, que encabezó la revuelta que desplazó definitivamente a los arsácidas partos del poder. Los persas, encabezados por Ardashir, vencieron a los partos en la batalla de Firuzabad. Con la estructura de gobierno que habían creado los partos, los persas sasánidas desplazaron así al estrato gobernante y ocuparon su lugar.

La primera parte de la era sasánida, la política exterior trató de recuperar para Persia el imperio que gobernó la dinastía aqueménida vencida por Alejandro Magno. Con un fuerte sentido de la identidad, los persas se lanzaron si dudarlo a la guerra. Ardashir tomó para sí el título de "Shahansha", Rey de Reyes. Los romanos fueron repelidos hasta el Eúfrates y más allá. Armenia fue añadida al imperio sasánida. Por el sur, llegaron hasta el límite de Arabia, en Bahrein. Al este,





llegaron terminaron llegando prácticamente hasta el Indo.

Esta primera parte del imperio, entre los siglos III y IV, tuvo otros dos grandes dirigentes. Muy pocos reyes guerreros pudieron proclamar haber vencido a tres emperadores romanos. Shapur I, hijo de Ardashir, lo hizo. A lo largo de su reinado, el brillante Shapur I venció sistemáticamente a los ejércitos romanos de oriente, llegando a saquear Antioquia. Un emperador murió en batalla contra él: Gordiano III. Su sucesor, Filipo el Árabe tuvo que aceptar

el pago de un tributo exorbitante al rey persa. Por último, Valeriano fue capturado en la batalla de Odessa (podéis leer algo de esto en “El Imperio de los Dragones”, de Manfredi).

Las fronteras sasánidas avanzaron y retrocedieron ligeramente durante este periodo. Shapur II reinó entre el 309 y el 379, setenta largos años, en los que se esforzó por construir una frontera defendible contra romanos y contra las incursiones árabes, mediante un sistema de fortalezas estratégicamente situadas, dando una

gran estabilidad a los límites occidentales del imperio. El emperador romano Juliano, llamado el Apóstata, realizó una campaña que le llevó al corazón del imperio. Los persas utilizaron una estrategia de tierra quemada, permitiéndole avanzar de manera controlada, y cuando Juliando dividió su ejército, y entraron en un terreno favorable para los persas, éstos atacaron. Juliano murió en aquella batalla, aunque no se sabe si por una lanzada persa o por mano de alguno de sus soldados cristianos, ya que Juliano había hecho que el cristianismo dejara de ser la religión oficial del imperio romano (de ahí lo de “Apóstata, vamos”). De nuevo, Persia devoraba a otro emperador romano.

Sin embargo, por el este, al final del reinado de Shapur II comenzó una amenaza que trastocaría el imperio de los sasánidas durante algo más de un siglo. Los hunos (entre los que estaban los Xiongu o chionitas. Ver Hijos de las Llanuras IV: los hunos) entraron desde las estepas centrales de Asia a finales del siglo IV, comenzando así el periodo intermedio del imperio sasánida.

Este periodo se caracteriza por la amarga lucha de los persas contra los invasores extranjeros. Inicialmente, el heroico rey Bahram V los tuvo controlados, pero a su muerte, sus sucesores no tuvieron mucho éxito. Pero murió luchando contra los hunos que se quedaron en el imperio, los denominados heftalíes. Su sucesor,



DE BELLIS ANTIQUITATIS



Valajsh, tuvo que aceptar la humillación de pagar tributos a estos hunos, y esto revolvió a los nobles persas, que en los años siguientes restarían estabilidad a la monarquía debido a su descontento para con los reyes incapaces de reestablecer el orden. El rey Kavad, en un intento de controlar el poder de los nobles, apoyó una doctrina social que trataba de eliminar en cierto sentido la propiedad privada. Inmediatamente, Kavad fue depuesto por los nobles sasánidas, pero huyó entre los heftalíes, y los convenció para que le ayudaran a recuperar el trono, cosa que consiguió. Reformó el sistema de propiedad de la tierra, y los grandes nobles perdieron muchos privilegios, sobre todo en cuanto a los impuestos. A continuación, inició una dura guerra con Bizancio. Recordemos que estos hechos ocurrían a final del siglo V, por lo que ya el imperio romano se había dividido.

Este caótico periodo termina con la subida al trono de Corroes I, en el 531, que inauguró la era de máximo esplendor sasánida. Corroes dividió el imperio en cuatro provincias militares, y siguió reformando los impuestos, de manera que ahora, todos, incluso los nobles, comenzaron a pagar a la

corona. De esta manera, Corroes reformó el ejército, que pasó de ser aportado por los nobles, a ser organizado y pagado directamente por el rey. El equipo también lo suministró la corona, y dado que se hizo una fuerte énfasis en mantener una caballería bien equipada, el ejército fue la gran oportunidad para un gran número de nuevos "nobles", que recibieron pequeños territorios en pago a sus servicios militares. El ejército persa de esta época era una máquina militar brillante.

Mientras reinaba Cosroes, los turcos llegaron desde el centro de Asia, pero Corroes se alió con ellos, y con su ayuda consiguió vencer a los heftalíes. Turcos y hunos, ahora debiéndoles vasallaje, fueron asentados al este con territorios propios, más allá de Sogdiana. Los persas se aseguraron así de tener controlada la Ruta de la Seda, que entraba en el imperio por el norte.

Los sucesores de Cosroes, Bahram Chobin y Bagratunin fueron los que vencieron definitivamente a los turcos y heftalíes, después de que éstos volvieran a invadir Persia con la intención de controlar la entrada de la

ruta de la seda. Las guerras contra turcos y heftalíes hicieron evolucionar los ejércitos sasánidas, y al vencerlos, el imperio se hizo extraordinariamente poderoso.

Se acercaba el fin de la dinastía. Cosroes II subió al trono en el 603, tras arrebatárle el trono a Bahram Chobin con el apoyo de los bizantinos. Durante los siguientes veinticinco años, Corroes II traicionaría a sus antiguos aliados, y aprovechando la guerra civil que carcomía al imperio bizantino, se lanzó a una guerra terrible contra ellos, una guerra en la que degeneró en rivalidades entre el rey persa y sus generales. Los bizantinos, que estuvieron a punto de caer, se recuperaron, y su general Heracles expulsó a los persas. Durante la guerra, la monarquía persa perdió muchos y grandes guerreros, y otros contingentes, fieles a sus generales, desertaron cuando éstos cayeron en desgracia frente al rey sasánida. De este modo, las fronteras occidental y sur del imperio quedaron desprotegidas.

En el 622 se produce el inicio de la era islámica. La expansión árabe coincidió con el momento de mayor

1: Sassanian elibanarius, 7th C. AD
2: Sassanian standard-bearer



debilidad del imperio, y superior hacer sangre. El último rey sasánida, Yazdegird III, fue asesinado por sus propios hombres en el 653, luchando contra los árabes. Así, éstos vencieron a los sasánidas, y su imperio quedó dentro del califato Umayyad (los Omeyas de toda la vida, vamos). Por supuesto, no desapareció. Más bien, fue el califato el que absorbió lo mejor del imperio sasánida, su esplendor, sus tácticas militares, su opulencia... Esa aura exótica y esplendorosa que evocamos al imaginar la gloria de los califas omeyas de Oriente fue tomada de la dinastía sasánida. Incluso el nombre de "Visir", el primer ministro de los reyes, y que siempre asociamos a los califas musulmanes, era un término persa. El componente iraní del califato se hizo patente en siglos posteriores. Por supuesto, la esplendorosa Persia islámica (leer "El Médico", de Noah Gordon) retuvo muchas características de la época sasánida, la era de la gloria irania.

Durante la era sasánida, la vida se organizaba en cuatro estamentos: nobles, sacerdotes, funcionarios y el pueblo llano. La sociedad sasánida tenía características claramente feudales, heredadas de la era de los partos. El imperio estaba dividido en provincias gobernadas por los nobles, de manera bastante independiente de la corona, al menos inicialmente. Este equilibrio cambiaría con Cosroes I, como hemos visto. Sin embargo, este feudalismo no derivó en un empobrecimiento de la población. Desde Shapur I, los persas iniciaron crear una intensa vida urbana. Las ciudades, concebidas desde una perspectiva heredada de la era helenística, crecieron, y se realizaron grandes obras de ingeniería para su desarrollo: saneamiento, abastecimiento de agua, regadíos. Además, los reyes sasánidas lograron crear un conjunto de leyes que favorecieron la creación de una extensa red comercial, y el dinero entraba en el

imperio a raudales: comercio de seda, de manufacturas, de arte. Los nobles y hombres adinerados de las ciudades, además, eran una fuente de demanda continua de bienes y servicios, y su vida era altamente sofisticada. El ajedrez, tomado de la India, evolucionó en Persia. Muchos de nuestros términos ajedrecísticos actuales proceden del persa. También inventaron el polo, como entrenamiento para la caballería noble. Y por supuesto, las mujeres nobles jugaban y luchaban a caballo, como los hombres.

Las artes también prosperaron en la sociedad persa: el flujo del comercio de la seda permitió la creación de avanzados talleres textiles. Se crearon maravillosos tejidos y estampados. Se trabajó el vidrio de manera exquisita. Nos han quedado también maravillosos y grandiosos relieves en paredes de roca, conmemorando las victorias de los reyes sasánidas sobre sus enemigos romanos, bizantinos y nómadas.

Pero sobre todo, hay que destacar los artesanos del metal de la era sasánida. Los herreros persas refinaron su arte hasta límites increíbles. Las armas y armaduras que la caballería sasánida eran auténticas obras de arte. Aunque fueron evolucionando a través del tiempo, estaban un paso por delante en todas las técnicas. Los catafractos persas llevaban complejas armaduras lamelares y laminares. Hechas con láminas de metal unidas a una vestimenta de cuero, no era un diseño nuevo. Sin embargo, los persas las perfeccionaron, sobre todo combinando láminas de distinto tamaño según la zona del cuerpo que protegieran, aumentando la movilidad que permitían este tipo de armaduras. Los caballos llevaban bardas igualmente elaboradas. Al principio, su barda era completa. En la época de Cosroes II la armadura había evolucionado, y sólo protegía el frontal del caballo contra disparos de arqueros, aumentando la velocidad de la montura y su maniobrabilidad.

Mención aparte merecen las espadas sasánidas. Inicialmente mantuvieron el diseño de hoja ancha y recta de los partos, con guarda metálica y como redondo, pero el estilo de esgrima sasánida evolucionó y se estilizó enormemente. Las espadas tardías se hicieron más esbeltas y largas, hasta 1,1 m., y las empuñaduras estaban diseñadas para que el índice estuviera más adelantado que el resto de la mano (casi como si tuvieran un "gatillo"), y con un ángulo muy sutil

DE BELLIS ANTIQUITATIS

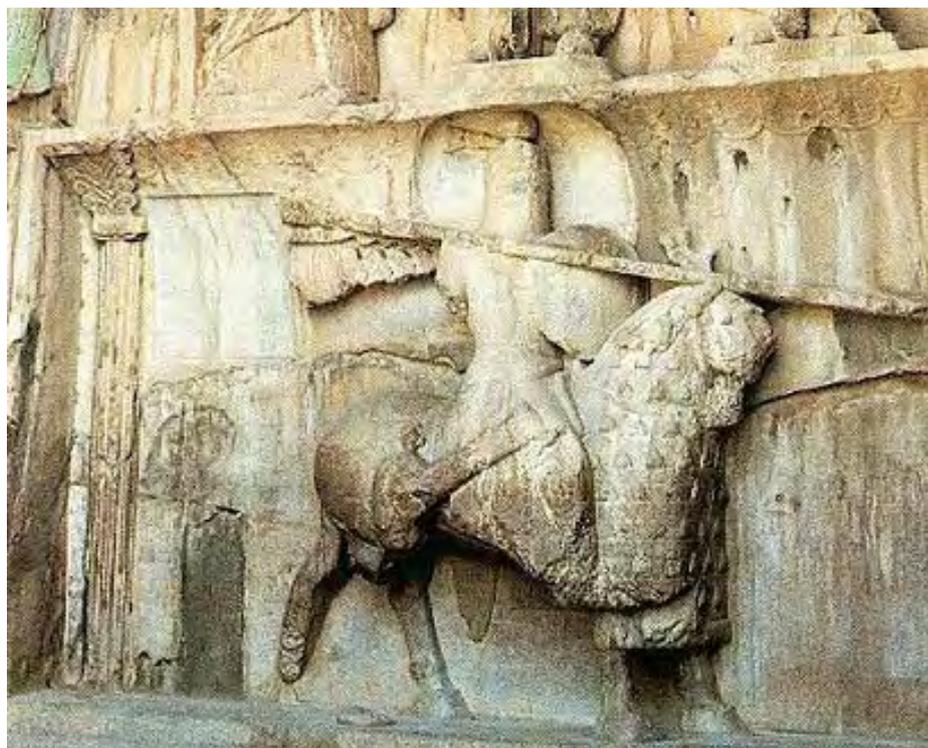
respecto a la hoja, que adelantaba el centro de gravedad de la hoja respecto a la mano. Esto da idea un eficiente estilo de esgrima basado en la acometida frontal caballo y en el corte “de revés” desde la posición elevada de la montura. Además, esta larga espada comenzó a usarse con un sistema de suspensión en dos puntos, lo que permitió que esta larga espada fuera usada por la infantería (para que os hagáis una idea, la espada de Elrond/Arwen que se ve en “El Señor de los Anillos” es de clara inspiración persa, a falta de la muesca para la presa del dedo índice.). Estas espadas no tenían pomo, así que os podéis hacer una idea del exquisito equilibrio que poseían estas armas para no necesitar estos elementos.

En el periodo tardío también evolucionó la armadura del jinete, produciéndose cierto aligeramiento. Se cambió a la cota de malla de anillos, combinada con placas metálicas de protección adicional. Este jinete era capaz de moverse libremente, y por lo tanto, incorporar el arco compuesto a su completa panoplia.

Como ya hemos dicho, el ejército sasánida fue evolucionando con el tiempo, pero siempre se basó en una caballería bien equipada y entrenada, compuesta por nobles. Estos caballeros dejarían su nombre para la Historia. Se llamaban Savaran. Asawira fue como los nombraron los árabes. Este ejército respondía a la necesidad de defender fronteras muy lejanas con tropas relativamente escasas. Fueron estos móviles ejércitos los que permitieron que el imperio se mantuviera y prosperara. Además, en su intento de volver al esplendor aqueménida, los reyes sasánidas crearon incluso un cuerpo de élite de 10.000 savaran denominado Inmortales, por supuesto. Los savaran lucían preciosos ropajes y espléndidos estandartes dinásticos e insignias familiares, que se podían ver tanto en sus ropajes y libreas como en los herrajes y refuerzos de las armaduras.

En el periodo inicial, los ejércitos sasánidas heredaron la estructura y composición de los partos. Predominaba la caballería ligera con arco, compuesta de pueblos partos, corasmios, etc., de estirpe indoeuropea, y luego había un núcleo de catafractos pesados. Las proporciones eran diez a uno a favor de la caballería ligera.

Con los sucesivos enfrentamientos con los romanos, y con la incorporación de éstos de más



caballería, los persas comenzaron a reducir la presencia de los arqueros montados de la caballería ligera. Estas tropas se equiparon con una ligera cota de malla y pasaron a ser auxiliares. Entonces se aumentó espectacularmente el número de caballeros savaran de tipo súper-pesado. Estas tropas eran catafractos equipados con pesados contos, armadura completa impenetrable por los arqueros enemigos, y luego espadas, mazas para romper armaduras enemigas, etc. El número de guerreros capaces de equiparse con este caro equipo era muy elevado en el próspero imperio sasánida, de manera que siempre dispusieron de tropas suficientes de este tipo. Además, perfeccionaron las tácticas de carga frontales, siendo capaces de coordinarse y concentrarse en puntos determinados del frente enemigo, o incluso siendo capaces de detenerse y fingir una retirada. Con el tiempo, la lanza pasó de usarse a dos manos a ser empleada con uno sólo, mientras que el otro brazo podía llevar un escudo redondo.

A pesar de ser caballería extremadamente pesada, los sasánidas todavía no empleaban estribos. Usaban una silla con cuatro cuernos y se sostenían con las rodillas.

La guerra en la frontera estaba controlada, pero cuando llegaron los hunos y los turcos por el este, el catafracto comenzó a estar en desventaja. Los hunos habían desarrollado un potente arco que sí podía tumbar a los catafractos. Además,

la movilidad de los ligeros arqueros montados esteparios les permitía estar a salvo de las precisas y brutales cargas sasánidas. Fue entonces cuando los savaran evolucionaron a un tipo de caballería acorazada todo-terreno. El aligeramiento de las armaduras y el cambio a la cota de malla con refuerzos les permitió usar el arco compuesto a caballo, dejando la lanza de lado. Capaces de perseguir y trabar combate con la caballería ligera enemiga, la balanza comenzó a inclinarse a su favor. Además, desarrollaron una especie de ballesta de repetición, llamada “panjagan”, que disparaba flechas de cinco en cinco mediante “cargadores” especiales. Esto permitía crear una densa y concentrada lluvia de proyectiles. En esta época, la silla de cuernos se cambió a una que disponía de un arco frontal. Los jinetes, no obstante, seguían siendo capaces de sostenerse en las cargas, lo que da idea de la excelencia de su formación en equitación.

Entre las filas de los ejércitos sasánidas también encontramos otras tropas. Para empezar, llevaban una infantería “pesada”, de tipo lancero, llamada Pagadán, hecha mediante levás. Llevaban un gorro ridículo, un escudo grande parecido al spara y lanzas. No eran muy buenas, pero ejercían importantes funciones en los campamentos y en los asedios, arte en el que los sasánidas, a diferencia de los partos, sí fueron muy muy buenos.

También emplearon arqueros, tanto de tipo hostigador como en formaciones cerradas. Por supuesto, las



1: Sassanian clibanarius, 6th C. AD
2: Sassanian war elephant

y FOG, e incluso consulté en el foro de Slitherine, consiguiendo una respuesta de Bodley Scott que os transmitiré.

Resulta que la lista de DBA actual (y la de DBM, y la de prueba de FoG) sólo refleja los ejércitos sasánidas desde el siglo V, tras los conflictos con los heftalíes. Como veréis, hay un claro predominio de tropas Cv, con muy pocos Kn tipo catafractos, mientras que claramente se ve que eran las tropas que predominaban en la era inicial sasánida. Incluso las miniaturas que hay por ahí están equipadas con grandes lanzas. Bueno, por si os interesa, la lista sasánida de FoG va a incorporar las opciones de los periodos iniciales, siendo ésta una de las listas que más va a cambiar desde la fase Beta-Test hasta su forma definitiva. Todo esto se debe a que el estudio de la era sasánida ha avanzado mucho en los últimos años.

En fin, vamos "al turrón". La lista tiene entre cinco y ocho elementos de Cv, los savaran, siendo uno de ellos el general. Luego hay dos peanas de Hd que representan a los mediocres Pagadán; una de LH, que representa a los arqueros montados con armadura ligera sasánidas, y una peana de Ps, los arqueros persas. Por último, hay tres peanas que son opcionales con la Cv savaran. A saber: una peana de elefantes, una peana de Ax, que representa a los feroces Dailami y una peana de catafractos, que, en el periodo que cubre la lista, representa más bien a la caballería pesada armenia, aliada de los sasánidas. No olvidemos que hemos dicho que en este momento, los savaran ya no eran catafractos, sino una caballería acorazada polivalente.

Donnintong, Old Glory y Essex tienen miniaturas para representar estos ejércitos. No he visto las de Donnintong y Old Glory, pero las de Essex están bastante bien.

técnicas de tiro persas permitían una mayor cadencia de disparo. Los arqueros sostenían tres flechas en la mano del arco y eran capaces de lanzarlas a gran velocidad.

Los sasánidas retomaron, para terror de los romanos, que no veían elefantes desde las campañas contra los seleúcidas, casi tres siglos antes, el uso de los paquidermos en combate, equipados con torres y arqueros. Además, mejoraron las tácticas de lucha con estos animales.

Además, dispusieron de una infantería de élite, los montañeses Dailami. Eran tropas de infantería media, equipadas con arcos, espadas largas, lanzas y escudo. Los dailami eran terriblemente feroces, y causaban auténtico pavor (algo así como nuestros almogávares, vamos).

La lista de DBA para los sasánidas es la II/69. En este caso debo aclarar algunas cosas. Mientras me documentaba para el artículo, estuve estudiando las listas sasánidas en DBM



Warhammer Ancient Battles

Por Juan Jesús Vegas

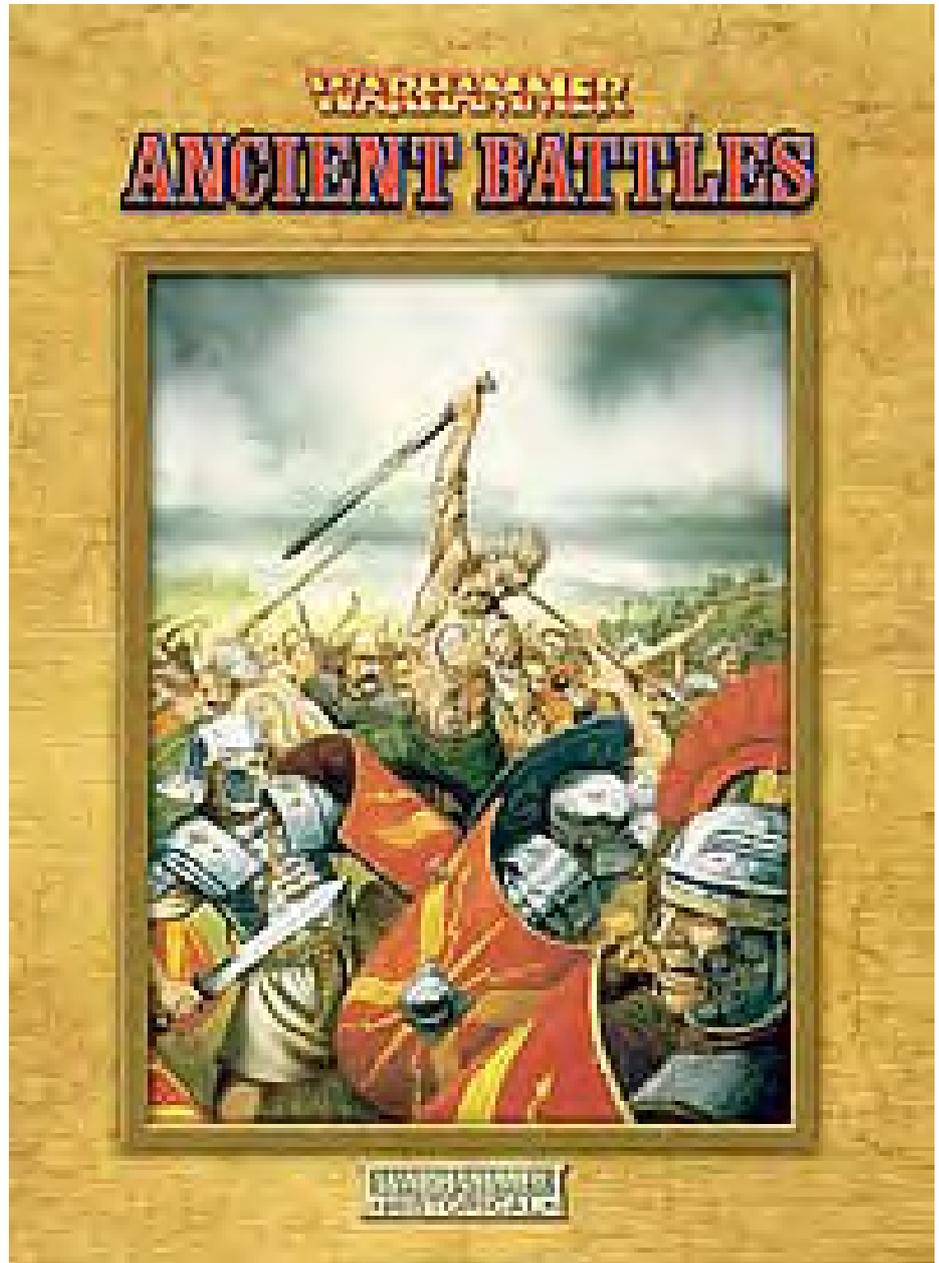
¿Cansado de elfos, orcos, magias y monstruos? ¿Harto de que te cambien las reglas, miniaturas y los ejércitos? ¿Pero te sigue gustando jugar a Warhammer? Pues este es tu juego, bienvenido a Warhammer Ancient Battles.

Warhammer Ancient Battles (a partir de ahora Wab) nace en 1998 de la mano de Jervis Jonson, los hermanos Perry y como no Rick Priestley. Por aquel entonces los hermanos Perry trabajaban todavía para Foundry esculpiendo miniaturas de legionarios romanos y pictos, pensaron que estaría bien poder jugar con las reglas que más les gustaban y se lo comentaron a Jervis, y así después de una presentación nació el Wab.

Con el tiempo, hacia 2002, el éxito del juego y sus suplementos además de la incorporación de otros sistemas como el ECW (English Civil War) propició la creación de su propio sello Warhammer Historical, que actualmente ha editado más de 15 libros y cuenta con cuatro sistemas de juegos, el Wab, ECW, Warmaster Ancients y Legends of the Old West, todos ellos basados de una forma u otra en los reglamentos estrella de GW.

En 2005 llega la nueva edición de Wab, la llamada 1.5, que demuestra la continuidad del producto, de hecho no han cambiado nada, ¡ni corregido las erratas! Simplemente han añadido 32 páginas más con las erratas, listas de ejército y nuevas reglas, sin tocar ni un ápice el reglamento de 1998.

El juego está basado en la 5ª edición del Warhammer Fantasy y en un principio puede parecer que es simplemente el Fantasy quitando la magia, monstruos y otras razas. Pero nada más lejos de la realidad, el reglamento de Wab es en sí mismo una joya, en relación calidad precio, aparte de las reglas de juego, vienen las de campaña, escenarios, una sección a color y dos listas de ejército completas; además, y por si fuera poco, la nueva edición nos trae siete listas de ejército adicionales, reglas para escaramuzas y todo por el mismo precio. Y con un puñado de miniaturas no necesitamos más para poder jugar unas cuantas partidas.



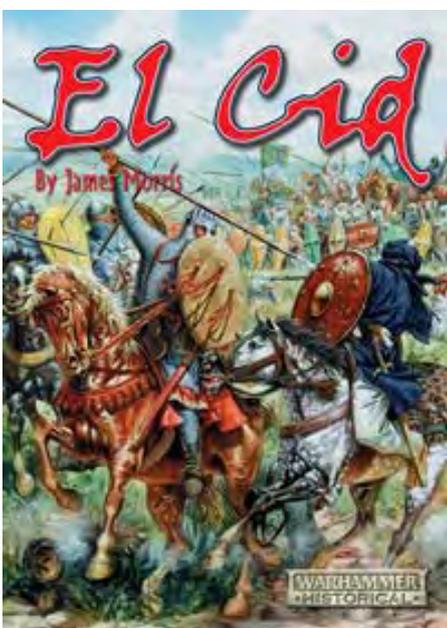
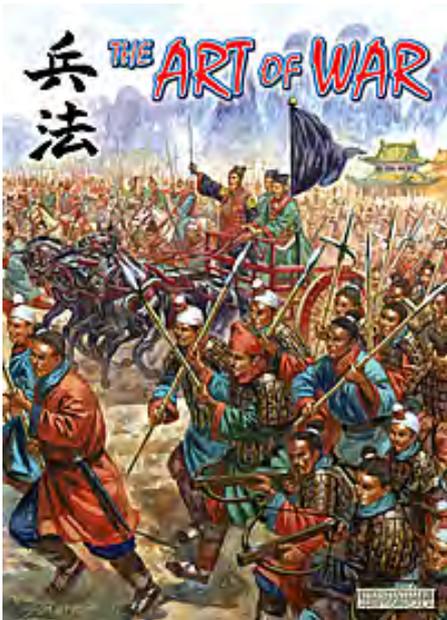
Apenas unas cuantas reglas más que su contrapartida fantástica, como la reacción a la carga de Disparar y Huir, las Contracargas de Caballería, la Arquería Masiva, etc. logran un juego versátil y dinámico, demostrando por qué Warhammer es el mejor sistema de juego de wargames (para un servidor y

en concreto la 6ª edición). Y esta es su gran ventaja, es mucho más fácil para cualquier jugador de Fantasy empezar a jugar a Wab que familiarizarse con las reglas de DBM, DBA, u otros wargames históricos de miniaturas.

Después del reglamento, que como hemos comentado vale su peso

¡EN ESPAÑOL!

Aunque de forma "legal" no ha salido en nuestro país, hay por Internet varias copias del manual de Warhammer Ancient Battles en español :) <http://www.ipmsespana.es/> (sección Publicaciones).



WAB tiene publicadas más de una docena de suplementos para representar distintas épocas y conflictos

en oro, tenemos que fijar nuestra atención en los suplementos de ejército para wab. Lo primero que nos encontramos es que no están dedicados a un único ejército, como nos tienen acostumbrados en fantasía, se centran en una época y temática concretas, en la que nos presentan tanto la historia del periodo, los distintos ejércitos que se enfrentaron y sus variantes regionales, información de la organización, trasfondo, pintura y como coleccionar de cada ejército, batallas famosas y escenarios; en algunos hasta más de 20 listas de ejército y todo en el mismo lote. Es casi como tener todos los libros de ejército del Fantasy en cada suplemento de wab.

Bien, llegados a este punto tenemos, reglas, listas de ejército y ¿qué miniaturas me compro? Esta gran pregunta, para algunos jugadores cansados de monopolios, tiene la mejor respuesta posible; las que te den la gana. Si señor, Warhammer Historical, ni GW fabrican miniaturas históricas, así que puedes elegir la marca que más te guste o más rabia te dé, incluso puedes mezclar diferentes marcas como te apetezca, de las que además hay infinidad (ver cuadro inferior). Un jugador veterano, ya con un par o más de ejércitos de fantasía, puede pensar, ¡uff! Las miniaturas son muy chulas, salen más económicas que Fantasy, pero no deja de ser una pasta después de todo, y además ¿Dónde meto tanto bicho? Pues no hay problema, esta es la gran ventaja de las miniaturas históricas, no tienes espacio, no te quieres gastar mucha pasta, pues nada más fácil que cambiarse de escala. Juega en 15 mm, que en opinión de un servidor, es la mejor escala para jugar a wab. Por qué, en primer lugar la relación calidad precio, 15 mm es lo suficientemente grande como para poder distinguir las tropas sobre el tablero de juego que en escalas más diminutas como 10 mm y lo

suficientemente pequeña para que su precio sea muy económico, un ejército de 2000 puntos viene a salir sobre los 60 – 80 €, dependiendo del ejército y de las marcas que compremos, pero muy lejos de lo que nos saldría un ejército en 25 mm y no hablemos de los precios del Fantasy, prácticamente por dos cajas de regimiento de warhammer nos compramos un ejército completo en wab. Otra gran ventaja de esta escala es que, jugando sobre el mismo tablero de Fantasy, consigues un 60 % más de campo de batalla, lo que permite formar líneas de batalla y segundas líneas, refuerzos, fuerzas de flanco, un sinfín de posibilidades tácticas que no son materialmente posibles en 25 mm. ¿Y se puede jugar directamente en 15 mm así sin más? Pues sin más no, pero haciendo unas pequeñas conversiones de escala es perfectamente posible, en un próximo artículo comentaremos todas las reglas necesarias para poder jugar en 15mm.

Todo lo dicho anteriormente tiene una gran pega, nadie ha sacado wab en nuestro idioma, aunque circulan algunas traducciones en español del reglamento, todas las listas de ejército permanecen, la lengua de la pérfa Albión, así que no nos queda más remedio que aprender por lo menos lo básico de inglés para poder descifrar las listas de ejército, que para cualquier jugador de warhammer no tienen tampoco mucho misterio, vienen a ser lo mismo que en fantasía.

Tanto si quieres emular a Julio César y conquistar las Galias o derrotar a Pompeyo, estar en la piel de Aníbal y derrotar a Escipión en la llanura de Zama, conquistar un imperio con Alejandro Magno, saquear Europa con tu banda de vikingos o conquistar Inglaterra con tus caballeros Normandos, coge un puñado de miniaturas y unos dados, la batalla te está esperando.

Miniaturas

Algunas marcas que hacen miniaturas históricas en escala Warhammer:

- **Games Workshop** (<http://uk.games-workshop.com/>). Mercenarios, Imperio y Bretonia pueden representar ejércitos medievales.
- **Perry Miniatures** (<http://www.perry-miniatures.com/>), obviamente. Casi toda la gama de WAB.
- **Crusader Miniatures** (<http://www.crusaderminiatures.com/>). Amplia gama compatible con WAB.
- **Old Glory Miniatures** (<http://www.oldgloryminiatures.com/>). Algunas miniaturas en su gama de 25mm.
- **Warlord Games** (<http://www.warlordgames.co.uk/>). Empresa británica que se ha estrenado con celtas y romanos de plástico.
- **Andrea Miniatures** (<http://www.andrea-miniatures.com/>). Casa española que tiene miniaturas históricas (de calidad) en 30mm.
- **West Wind** (<http://www.westwindproductions.co.uk/>). Su rama Age of Arthur se dedica a ese suplemento de WAB.
- **Crocodile Games** (<http://www.crocodilegames.com/>). Algunas miniaturas pueden usarse para representar Egipto o Grecia.
- **Artizan** (<http://www.artizandesigns.com/>). Vikingos, carolingios, griegos, árabes, reconquista española...
- **Renegade Miniatures** (<http://renegademinatures.com/>). Gran variedad de miniaturas para WAB.
- **Xyston** (<http://www.xyston.com/>). Personajes clásicos como Leónidas, Espartaco o Ramsés II.
- **Blacktree** (<http://www.black-tree-design.com/>). Romanos, germanos, cruzados, época medieval...

Historia De Warhammer (II): Los 90

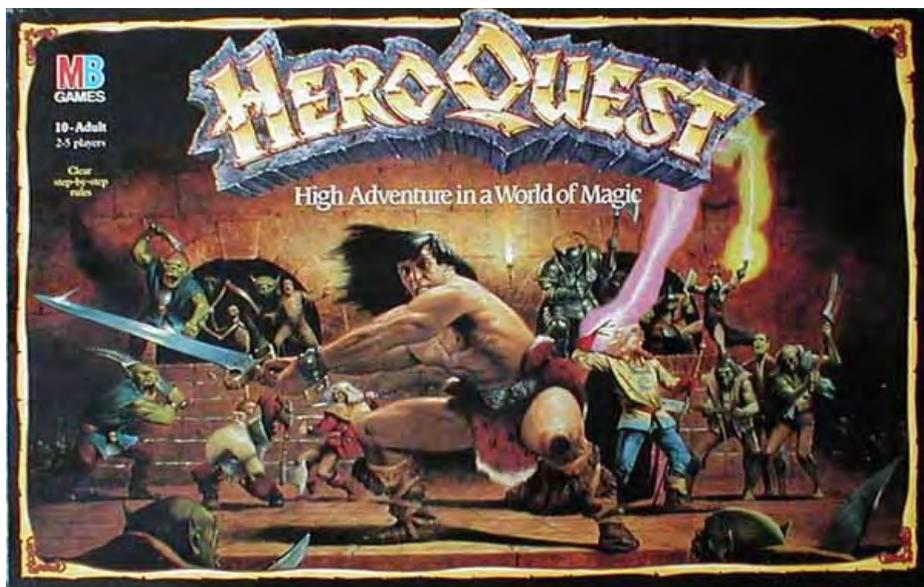
Por Namarie

Como hemos visto, los años 80 fueron la década de nacimiento e infancia de Warhammer. Un juego que nació como un "juego de rol" estratégico y que llegaba en diez años a ser uno de los juegos de estrategia por referencia.

1990

El evento más importante, sin duda, es el triunfo de **HeroQuest**, en nuestro país. El juego de tablero, como ya sabéis, trataba de unos aventureros que se introducían en unas catacumbas y se enfrentaban a unos monstruos. Gran parte del atractivo del juego estaba en sus miniaturas, que eran de Citadel, con la imagen típica del universo Warhammer (y con sus nombres). El juego ganó la batalla navideña incluso a las poderosas Tortugas Ninja (fue el año en el que los quelonios tuvieron su primera película y las navidades fueron sembradas de mil objetos con relación a ellas). Bueno, tanto HeroQuest como su hermano espacial, Space Crusade (o **Cruzada Espacial** como se llamó en España), basado en el universo de Warhammer 40.000. Como curiosidad, en UK triunfaban **Advanced Heroquest** (1989, una versión algo más potente de HeroQuest) y **Space Hulk** (1989, que fue precursor del Cruzada). En 1990, referente a Heroquest, salió su primera expansión (aún sin ampliar trasfondo), llamada **Adventure Design Kit** (con mapas en blanco para diseñar mazmorras).

Hubo otra novedad en 1990 relacionada con Warhammer pero "de refilón": hablamos del **Mighty Empires**, un juego independiente de estrategia con tablero de cartón pero en el que los



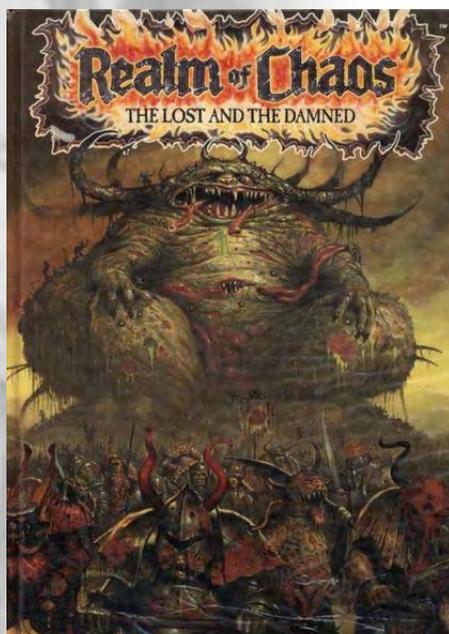
El mítico HeroQuest...

encuentros podían jugarse como partidas de Warhammer (cosa que hacía la mayoría de gente). Dicho juego tenía la virtud de ser bastante completo, y el inconveniente de hacerse demasiado largo y tedioso. 17 años después saldría (como probablemente ya sabréis) un nueva edición de Mighty Empires con tablero de plástico pero con unas reglas muy descafeinadas que no convencieron a casi nadie.

Warhammer recibía el segundo volumen de **Realm of Chaos: The Lost and the Damned**, del mismo estilo que el anterior y explayándose en Tzeentch y Nurgle aunque con reglas para crear dioses propios (y sus demonios). Por

supuesto, el trasfondo de Warhammer (y sobre todo de 40k) se amplió considerablemente.

Para muchos veteranos, **The Lost and The Damned** es uno de los últimos libros del verdadero Warhammer (los libros ponían que eran "para mayores de 18 años"); poco después GW dejaría de editar los libros, para llegar a un público más joven (y por tanto la violencia y el sexo explícitos de los Reinos del Caos no tenían lugar). Aunque el verdadero punto de inflexión vendría en 1.991...



Realm of Chaos: The Lost and the Damned (Los Perdidos y Condenados)

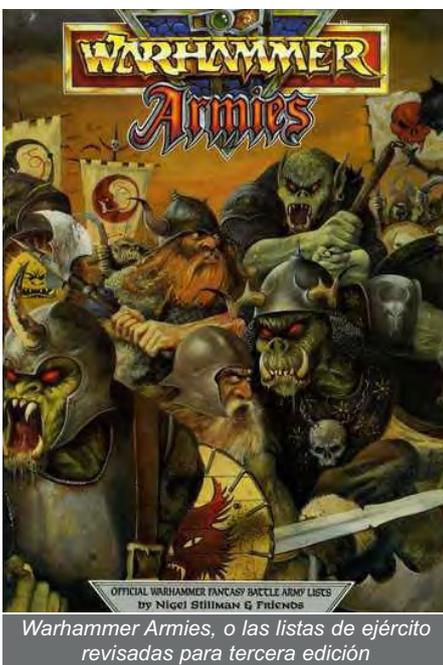


Mighty Empires (el primero y original)

1991

Por desgracia, 1.991 es el año en que Games Workshop cambia de "orientación". Quizá animado por el éxito de juegos "aliados" en el mercado internacional, en 1991 GW se "transforma" y algunos directivos deciden trocear la empresa y repartírsela (lo que los ingleses conocen como MBO o *management buyout*) y tomar como primera decisión focalizarse en los dos juegos principales y cambiar su "público objetivo" de frikis a niños. Posteriormente eso llevaría a la transformación de GW en sociedad anónima (en 1.994). Para muchos aficionados esto fue lo que "mató" a GW como "empresa friki".

A nivel de Warhammer, parece que GW estaba más concentrado en su "situación empresarial" (y eso que varios directivos se fueron de la empresa), así que no hubo muchas novedades. Probablemente ya trabajando en la cuarta edición (que supondría el mayor cambio en la historia de Warhammer), en 1991 apareció la "actualización" de Ravening Hordes, llamada **Warhammer Armies**. Dicho suplemento era muy parecido al Hordas Invasoras, pero se organizaba en bloques de tropas; estaba la sección del ejército principal y luego las tropas que podía llevar aliadas. También contenía algunas revisiones a máquinas de guerra, hechizos, invocación de demonios y objetos mágicos. Algunas unidades a destacar son los Jinetes de Dragón Altos Elfos (hasta 5 podías tener), Wardancers marinos, Arblastiers bretonianos, los Lead Belcher Organ Guns (cañón órgano pielesverde) o los Gnomos (parte del ejército enano).

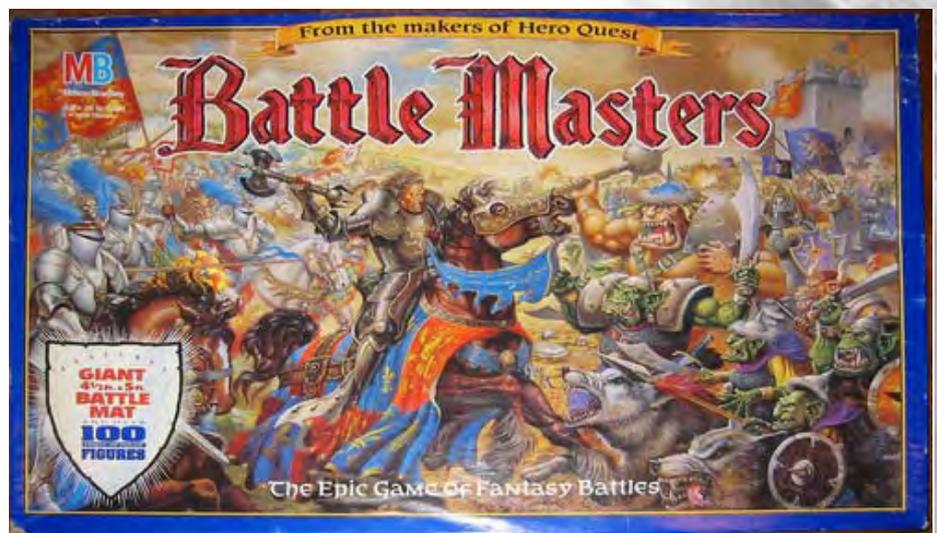


1992

Y llegamos a 1.992. Año importantísimo (y no sólo en nuestro país). Por un lado, la alianza GW-MB daba un nuevo fruto, esta vez un juego de batallas con más de 100 miniaturas Citadel llamado **Battle Masters**. Desde el punto de vista estratégico, hacer el juego era arriesgado por parte de Milton Bradley, pero no tanto por parte de Games Workshop ya que tenía mucho por ganar (podía ver mercados potenciales de Warhammer y podía ver en qué país iba a funcionar). Obviamente, en España (donde Heroquest había sido superventas tres navidades seguidas) Battle Masters se vendió pese a su elevado precio por aquel entonces (si no recuerdo mal, unas 10.000 pesetas de entonces, 60 euros, que aplicando el aumento de los

precios sería como algo de 100 euros actualmente).

Battle Masters era un juego que se jugaba en un tablero hexagonal enorme (creo que algo más que un tablero hexagonal), lo que implicaba tener que jugar en el suelo. El tablero tenía un río y algunas casillas podían ser zanjas, marismas o poner elementos de escenografía como vallas o una torre. Los ejércitos eran el Imperio y el Caos, aunque la orientación era "de tercera edición" (en el Caos teníamos hombres bestia, caballeros del Caos, un ogro... y pielesverdes). Las miniaturas eran de plástico y de una calidad media; se juntaban varias en una misma peana para formar una "unidad". El mecanismo del juego en sí era muy sencillo; unas cartas (barajadas y boca abajo) se iban revelando turno a turno y estas



Qué recuerdos... Battle Masters tenía más de 100 miniaturas y, pese a que tenía un ligero componente estratégico, generalmente todo se decidía con cartas. Las "unidades" eran peanas con entre 1 (ogro) y 5 (infantería) miniaturas.



indicaban qué tropas actuaban. Cada unidad tenía una puntuación que era el número de dados que tiraba para atacar y defender (dados que tenían espadas o escudos).

El juego no era muy estratégico: a la larga, implicaba que si a un ejército le salían muchas cartas al principio, perdía (ya que cuando estuvieran cerca ambos ejércitos, al enemigo le iban a salir más cartas de "acción" y podría pegar más) pero a muchos de nosotros este juego nos marcó. A destacar que la "campaña" (los escenarios) iban de una incursión del Caos a Altdorf. Algunos nombres de unidades hacían referencia a lugares del mundo de Warhammer, con lo que a muchos después nos "sonarían" los nombres...

Personalmente recuerdo con muchísimo cariño Battle Masters. Mis amigos tenían el HeroQuest, yo suspiraba por él, y un tío me regaló para las navidades de aquél '92 el juego. Me pasé meses pintando miniaturas (a un nivel muy malo) pero sin duda aquel juego fue el que me impulsó luego a Warhammer... a mí y supongo que a muchos más :) (Ya, esta historia la explico ¡simplemente porque me apetece!).

El juego funcionó relativamente bien, ya que el año siguiente salieron dos cajas con más miniaturas, la de refuerzos del Caos (con dos ogros y

demasiados Hombres Bestia) y del Imperio (unos refuerzos más equilibrados).

Pero 1.992 no es únicamente el año de Battle Masters. En nuestro país sí, pero no en Reino Unido. Allí, que no necesitaban un Battle Masters para saber qué se iba a vender, salió la famosa **Cuarta Edición de Warhammer** (aunque en España no saldría hasta el año siguiente). Esta edición fue revolucionaria por dos motivos: uno, en la caja venían un centenar de miniaturas (de plástico, y sólo cuatro modelos diferentes repetidos muchas veces); y otro, sería la primera edición en traducirse a otros idiomas. Esta cuarta edición, la de "goblins vs altos elfos", estaba escrita por Rick Priestley, Bill King; Andy Chambers y Nigel Stillman, e introducía numerosos cambios (es la edición que más ha cambiado respecto a una anterior): cambios en el mecanismo de juego, cambios en la creación de un ejército (se anunciaban libros de ejército), la magia era mediante cartas (salió un suplemento, "Battle Magic", con cientos de cartas de magia y objetos mágicos...). El juego pasaba a ser un "juego de masas". Aunque a esta cuarta (y quinta) edición se la conoció bastante por acabar siendo "heroehammer" en vez de "Warhammer": hasta un 50% de los puntos se podían gastar (y se gastaban) en personajes y sus objetos mágicos, de los cuales cada personaje

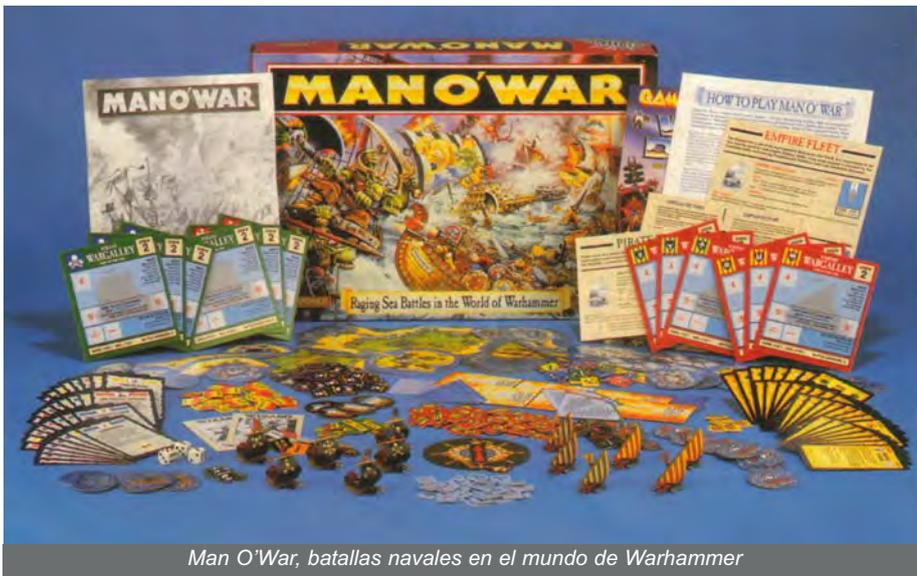
tenía hasta cuatro sin límite de puntos. Fue cuando apareció la palabra "culoduro" en Warhammer :) Un ejército imperial de 2000 puntos podía estar compuesto perfectamente de cuatro cañones de salvas, 1000 puntos en personajes, y tan sólo 500 puntos en tropa (quizá grandes espaderos, quizá arcabuceros). Las partidas acabaron siendo en muchos casos partidas de héroes megaburros armados hasta con cejas de cartón piedra, que en el segundo turno se peleaban entre ellos o acababan con el ejército enemigo. Los combos de objetos era lo más hablado en foros... En cuanto a la magia, aunque era bastante más débil que en la tercera edición, seguía estando en casi todos los ejércitos: los magos podían repetir hechizos, y éstos se hacían al final de la fase de magia casi como si fuera una partida de Magic entre turnos.

1993

Desembarco de GW en nuestro país. Primer año de Warhammer (a finales de año si no me falla la memoria), primera White Dwarf, primer suplemento (Magia de Batalla)... Por un precio bastante bajo para lo que había entonces en cuanto a juego (6.950 pesetas, es decir, unos 36 euros, que al cambio actual serían 65 euros...) mucha gente compró la caja de elfos y goblins. En dicha caja (la primera en miniaturas de verdad) había 30 lanceros goblins



La cuarta edición de Warhammer era la primera que salió con miniaturas (de plástico), y la primera que salió en España



Man O'War, batallas navales en el mundo de Warhammer

En Reino Unido, además de sacar los primeros libros de ejército (a partir de ahora hablaremos de los lanzamientos en España) aparecía un juego de batallas de barcos basado en el mundo de Warhammer, llamado **Man O'War** (que contó con dos expansiones, "Plaguefleet" y "Sea of Blood", con imperiales, orcos, caos, enanos, elfos... vamos, muchas de razas de Warhammer). El juego no llegó a nuestro país (como otros "juegos de especialista") pese a que a más de uno nos picó la curiosidad.

1994

La primera novedad de Warhammer en nuestro país fueron los libros de ejército. Ya que la caja venía con Altos Elfos y Goblins, los dos primeros libros de ejército fueron el libro de **Altos Elfos** y el de **Orcos y Goblins**. El tercero fue el de **No Muertos** (que entonces era muy diferente al de Condes Vampiro). Y, además, miniaturas nuevas para muchas razas...

Como veis, muchos libros de ejército en un año (para ser el primer año), pero también muchas miniaturas. GW empezó a apostar por el plástico, más barato de producir (y de vender) y que permitía al jugador inicial hacerse con un pequeño ejército. Inicialmente, además de altos elfos y goblins de plástico, salieron Enanos del Clan, Alabarderos imperiales, Guerreros orcos de plástico... ¿El precio? 10 miniaturas de plástico valían unos 6 euros (unos 10 euros de hoy en día), con lo que podemos afirmar que las miniaturas de plástico son MUCHO más caras. También hay que decir que la cantidad de plástico de una caja actual es mucho mayor (en una matriz de

(todos iguales), 30 arqueros goblins (idem), 20 lanceros elfos y 20 arqueros. Todos iguales. Tiene guasa que años después Gav Thorpe dijera que le gustaba que todos fueran idénticos "porque daban más sensación de uniformidad" (sigh). Además, venían dos edificios de cartón, y unas "fichas" de cartón de un lanzavirotos élfico, Eltharion montado en grifo, y Grom el Panzudo.

Había una lista con tropas disponibles, entre las cuales desaparecían los Fimir, los Zoat, los Slann, los Ninjas, las Amazonas y muchas tropas de tercera edición. A cambio se agrupaban en "ejércitos", de los cuales en UK ya había salido algún libro (los Altos Elfos y los pielesverdes).

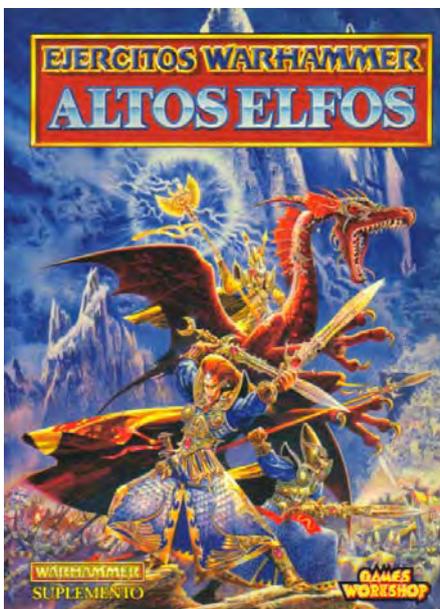
Abrió la primera tienda Games Workshop de toda España (en Barcelona, y aún está abierta), así que era normal ver cosas de GW en varias "tiendas frikis". Gracias a HeroQuest y

Battle Masters había un público necesitado de un juego como Warhammer, y el público lo arrojó desde un primer momento.

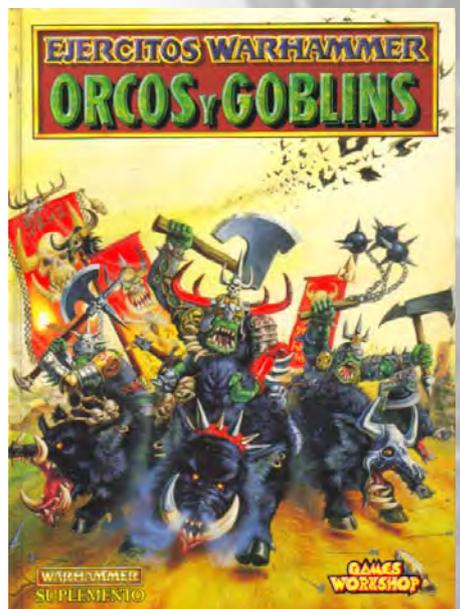
En Noviembre de 1993 salió la primera White Dwarf en español (empezó siendo bimensual), que costaba 475 pesetas (al cambio unos 3 euros, que en "sueldo actual" sería 4'5). Aunque algunos de los veteranos os digan lo contrario, la verdad es que era un "panfleto publicitario" (la mejor época de la WD española aún estaba por llegar), con varias páginas con miniaturas que habían sacado a la venta, páginas y páginas del ejército (o juego) que acababa de salir... y en los informes de batalla ya ganaba el "ejército nuevo". Claro que en la parte positiva tenemos que haber sección de escenografía (a veces regalaban casas recortables), y que no había nada de SdA :P



White Dwarf #1 española (1993)



Los dos primeros libros de ejército: Altos Elfos y Orcos y Goblins



Alabarderos Imperiales te venían un montón de alabarderos... aunque todos iguales). En el caso de miniaturas de metal podemos coger el Lanzapiedroz pielverde, 3.285 pts (unos 20 euros de la época, que son más de 30 actualmente. Resumiendo, las miniaturas no han subido de precio tanto como nos pensamos... (y si lo comparamos con lo que han subido los precios de los pisos, son una ganga).

En 1994 apareció Arcane Magic, que era como Battle Magic pero añadiendo algunas cartas más de magia.

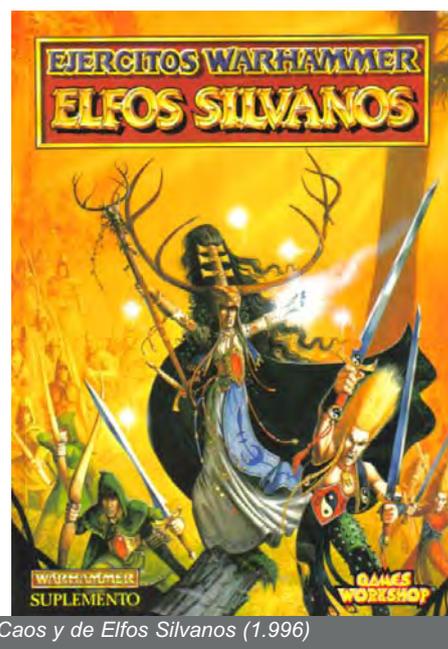
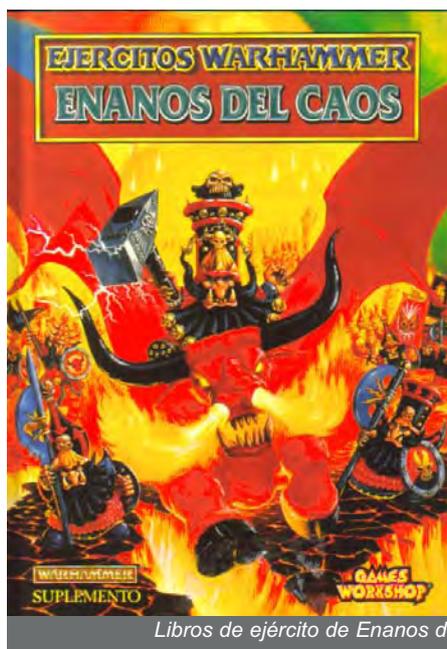
1995

Este año salieron muchos libros de Ejércitos: Warhammer (probablemente en España se estaban poniendo las pilas traduciendo libros ingleses...). Enanos, El Imperio, Skavens, Elfos Oscuros y el gran libro del Caos (donde se agrupaban mortales, demonios y bestias... aunque el Caos como veréis nunca ha sido un único libro).

Como ya os hemos contado tiempo atrás, una joven y desconocida compañía de videojuegos llama Blizzard pactó hacer con Games Workshop un juego de estrategia en tiempo real basado en el mundo de Warhammer. Cuando el desarrollo estaba bastante avanzado, los dirigentes de Games Workshop se echaron atrás, dejando a Blizzard "compuestos y sin novia". Decidieron arriesgarse y cambiar el nombre del juego de "Warhammer" a "Warcraft"... y el resto de la historia ya la conocéis :) Pues bien, poco tiempo después (y tras ver el éxito de Warcraft) Games Workshop se alió con Mindscape para sacar un juego basado en Warhammer (otra vez); el juego salió a finales de 1.995 y se llamaba "La Sombra de la Rata Cornuda" (sí, tenía que ver con Skavens).



La Sombra de la Rata Cornuda (1995), el primer videojuego de Warhammer



Libros de ejército de Enanos del Caos y de Elfos Silvanos (1.996)

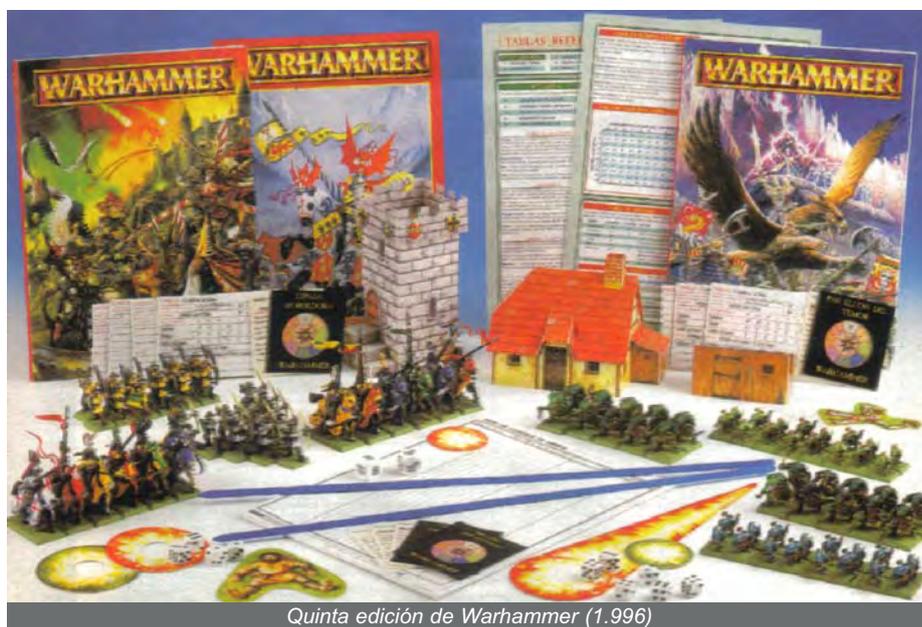
1996

Los dos primeros libros que vieron la luz en 1996 fueron el de Enanos del Caos (que ya se habían presentado en la WD hacía un tiempo) y el de Elfos Silvanos. Por si fuera poco, este año fue el de la aparición de la Quinta Edición de Warhammer (Bretonia vs Hombres Lagarto), y a finales de año aparecía ya el suplemento de Bretonia.

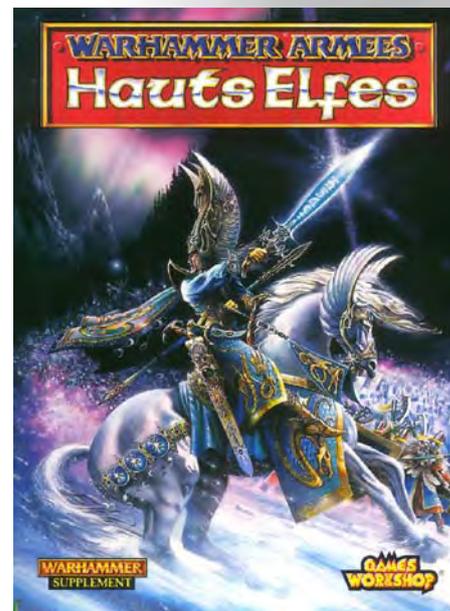
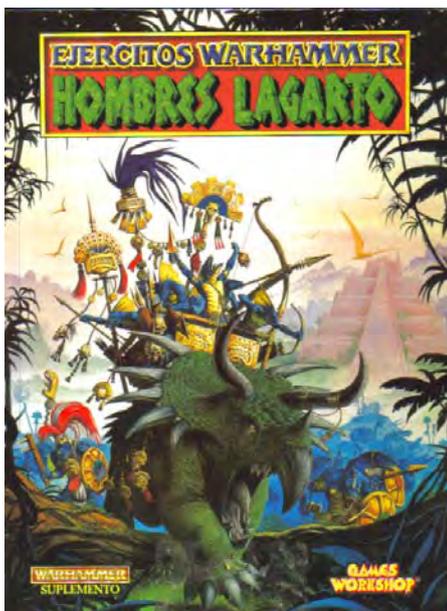
La Quinta Edición salía con pocos años de diferencia frente a la Cuarta (tres años) y, por ello, era muy parecida; básicamente se pulían muchas reglas que no se habían probado lo suficiente (como el vuelo) y se incluían más fotos y diagramas (los dos manuales eran a color). Aunque el tono era algo más "humorístico" que actualmente (a pie de página aparecían ilustraciones que muchas veces eran

bromas) y a pesar de que estábamos en plena "época roja" (duró varios años; una época en la que todas las miniaturas que salían en fotos de reglamentos, catálogos, libros de ejército e informes de batalla tenían algo pintado de color rojo), muchos recordamos con cariño esa edición.

En cuanto a las miniaturas, era la primera caja con miniaturas más o menos multicomponente (los Caballeros Bretonianos tenían lanzas y cabezas variadas, y los Saurios tenían diversas armas de mano), y salió a la venta a un precio algo más caro (9750pts de la época, unos 58'5 euros, que serían unos 81 euros hoy en día). La caja, además, seguía sin contar con magia (tenía que comprarse aparte) y tenía casi 100 miniaturas: 12 Caballeros Bretonianos, 24 Arqueros Bretonianos, 32 Esquizones y 20 Saurios, además de tres edificios. de cartón, los dos reglamentos y una



Quinta edición de Warhammer (1.996)



Los tres primeros libros de Quinta Edición: Hombres Lagarto y Bretonia (que estaban "pendientes" de tener libro) y la reedición de los Altos Elfos (por cierto, si alguien tiene este libro y se quiere deshacer de él, que me avise; es muy difícil de encontrar)

especie de libreta para hacer tus ejércitos... el Army Builder no existía aún).

Con la Quinta en la calle, y casi todos los libros de ejército a la venta, en GW parece que cambió la filosofía. Al no tener necesidad de potenciar el "nuevo ejército" (ya que habría muy pocos libros de ejército en los años que vendrían) veríamos miniaturas nuevas para todas las razas poco a poco (en vez de todas de golpe cuando sale un ejército), así como campañas y expansiones nuevas.

Esto, obviamente, tenía su reflejo en la White Dwarf. Al no tener la "necesidad" de promocionar el ejército nuevo y al ir saliendo novedades de todos los ejércitos, en la WD empezábamos a ver más artículos "de

hobby" y menos de "mira qué guay esto que hemos sacado nuevo"... No era extraño ver cómo con la revista regalaban miniaturas, o nuevos hechizos (cartas), o edificios de cartón. Realmente la leías y te daba la sensación de ser una revista "de hobby" y no algo traducido y punto. Para muchos, la White Dwarf de segunda mitad de los 90 hasta 2001 es la mejor revista sobre wargames que ha habido...

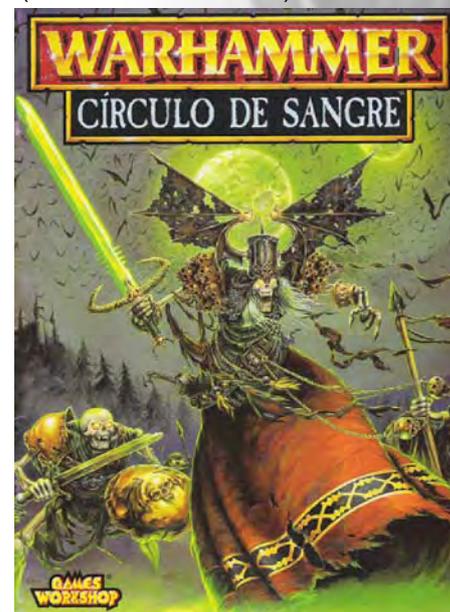
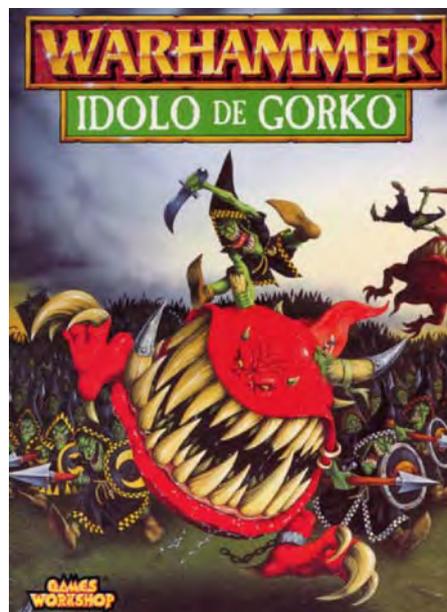
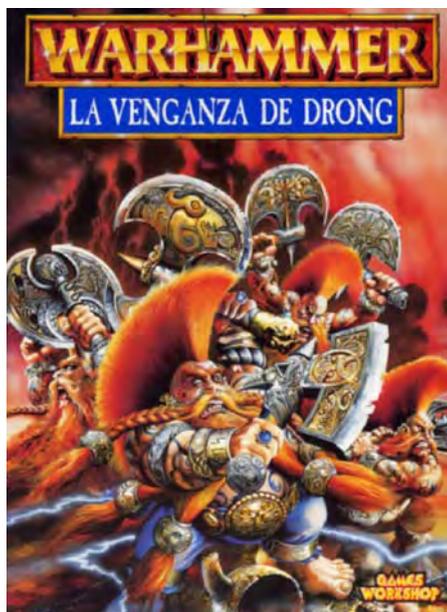
1997

Una de las primeras ampliaciones para Warhammer quinta edición fue el relanzamiento del "magia de batalla", con hechizos suavizados respecto a la cuarta edición (por ejemplo no se permitía lanzar hechizos en el turno del enemigo, y se eliminaron los

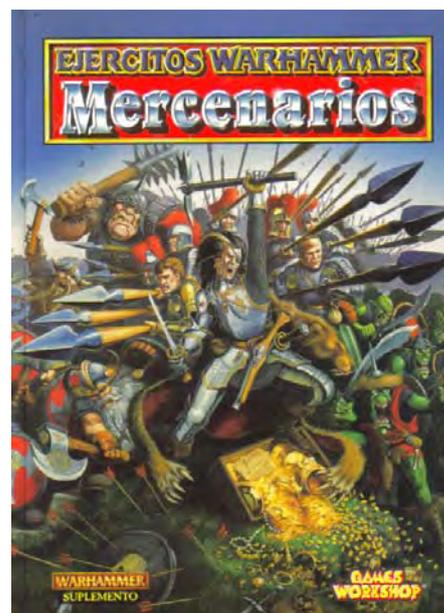
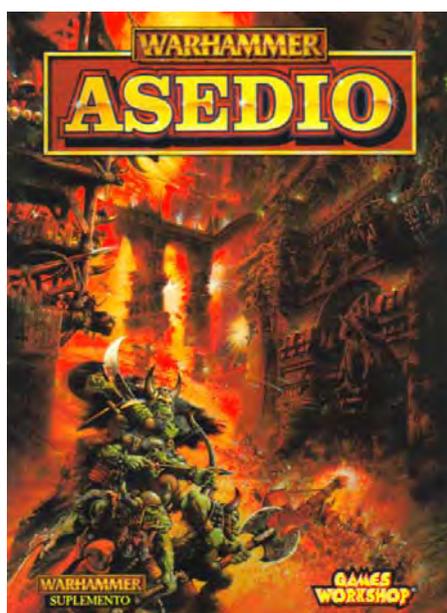
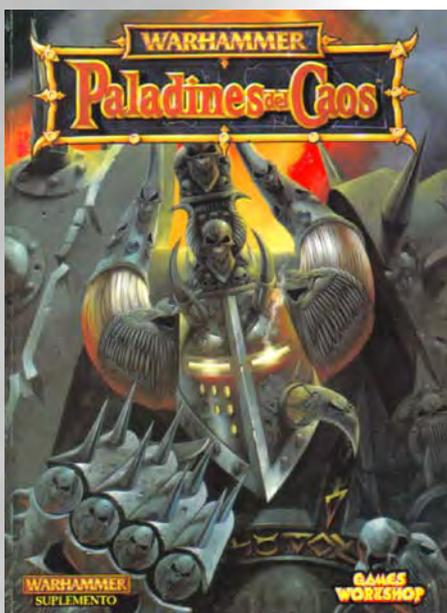
hechizos y objetos mágicos más devastadores).

Aparecieron el libro de ejército de Hombres Lagarto (que era de esperar), que aunaba los antiguos "lizardmen" y los "slann" de tercera edición. También salió el libro de Altos Elfos, siendo éste el único ejército que ha tenido cuatro libros de ejército.

Sin duda 1997 se recuerda por ser el año en que salieron nuevas campañas para Warhammer, con reglamento y edificios de cartón (al estilo de las viejas campañas de GW como vimos en el anterior número de ¡Cargad!) enfrentando dos ejércitos. El primero fue "La Venganza de Drong", enfrentando a Altos Elfos y Enanos. Le siguieron "Idolo de Gorko" (Imperio vs Pielverdes) y "Círculo de Sangre" (Bretonia vs No Muertos).



Las tres campañas del '97: Enanos y Altos Elfos, Imperio y pielverdes, Bretonia y No Muertos... volvían las campañas narrativas



Paladines del Caos, Asedio y Mercenarios

1998

Games Workshop siguió la línea de 1.997 y empezaron a publicar material "para Warhammer" en vez de libros de ejército concretos. Se siguió con las campañas temáticas con Lágrimas de Isha (entre Altos Elfos y Elfos Oscuros) y La gesta de Agravain (entre Bretonia y Elfos Silvanos). Para el Caos salió el suplemento Paladines del Caos, un curioso libro con sólo trasfondo y personajes especiales.

Quizá el suplemento más interesante del año fue Asedio. GW promocionó jugar Asedios en Warhammer, y sacó un castillo (enorme) y este suplemento, que tenía reglas para jugar asedios, trasfondo sobre fortalezas de Warhammer, instrucciones sobre cómo construir tu fortaleza y equipo de asedio, distintos escenarios, e incluso una pequeña campaña ambientada entre Bretonianos y Pielverdes.

En cuanto a libros de ejército, en cuatro años (1994-1997) se habían sacado ya 12 libros, y en 1998 sólo apareció un suplemento, "Mercenarios", con reglas para incluir contingentes mercenarios, reglas de algunos Regimientos de Renombre (volvían diez años después) e incluso una lista de ejército para jugarlos de forma independiente. (A nivel de curiosidad: se sacó un Regimiento de Renombre que no estaba en el libro, Amazonas de Lustria; pero sólo se sacó en España... por e-bay se llegaron a cotizar especialmente bien).

Después del éxito de la Sombra de la Rata Cornuda, este año se sacó la secuela, llamada Dark Omen. Este

juego salió también para Playstation, con lo que es el primer juego de Warhammer de consolas.

1999

En cuanto a Warhammer, en el studio se estaba gestando desde el año anterior la Sexta Edición, por lo que fue un año de "sequía". Sólo apareció un libro nuevo, "Condes Vampiro" (en cierta forma siendo el sustituto del libro de No Muertos). Como quedaban parte del trasfondo de no muertos "colgado", así como algunas unidades de no-muertos (momias, carroñeros, lanzacráneos), en la White Dwarf sacaron una lista de ejército oficial sobre Reyes Funerarios de Khemri, con un sistema de magia completamente diferente basado en pergaminos. No hubo miniaturas nuevas y parecía que el ejército sería sólo un experimento (por suerte no fue así).

Este año destaca sobre todo por la aparición del genial juego de escaramuzas "Mordheim", basado en Warhammer (de hecho inicialmente iba a ser un suplemento para Warhammer) y escrito por el genial Tuomas Pirinen. Para muchos, uno de los mejores juegos de GW. Si queréis probarlo, las reglas pueden descargarse gratis en la web de GW: <http://es.games-workshop.com/especialista/mordheim/index2.asp>

Hay que destacar que 1999 fue el año en que la White Dwarf estuvo mejor. Al no tener "ejército nuevo del que hablar y machacar", los artículos ganaron en cantidad y (sobre todo) calidad, incluyendo material "made in Spain". Este punto máximo duraría unos pocos años hasta que todo empezase a caer. Pero de esto hablaremos en el próximo número...



Mordheim (1999), o cómo jugar escaramuzas en Warhammer