

Múmero 27 : Moviembre 2008

L	Editorial (o no)	3 4 10 11 12 84
CONTRACTOR O	Nuevos Elfos Oscuros Campaña: El Idolo de Gorko (7ª ed.) Receta: Bretonia Flying Circus	18 24 34
	Códex Marines Espaciales Adeptus Arbites	38 41
TAMES OF WAR	Australia en la 2GM: Europa y Africa	46 49 53 55 57 59
	ntroducción La Cruzada del Sur: Navas de Tolosa 1212.	60 64
	Cryx (3): Siervos de Hueso	72 75
A INVENTURES	ntroducción Escenario: La Isla del Terror Fichas de personaje para escenario	78 98 115
ANTIQUITATIS L	_a Batalla de Carrhae	100
·HISTORICAL	Roma Imperial	105
CONFRONTATION	Escaramuzas Frasfondo: Irix	108 112
MERO QUEST C	Cómic	119
T	Tutorial: Esculpiendo al Peludo	14



Año IV. Número 27

Noviembre 2.008.

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)
Secciones y Maquetación: Enrique
Ballesteros (Enbaji), José Guitart (Pater
Zeo), Julio Rey de Perea, Manuel
Cirujano (Lord Darkmoon), Alvaro Lopez,
Daniel Catalán (Athros), Juan Mieza
(KeyanSark), Daniel Miralles (Namarie).
Diseño revista: Enrique Ballesteros,
Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández **Web, Subscripciones y Logística**: José Guitart (Pater Zeo).

Portada

Rich (Rattrap Productions)

Y han colaborado también...

Club Noega (Warhammer 40.000)
Endakil (DBA)
Femeref (HeroQuest)
Gaueko (Warhammer)
Javier Martinez (Flames Of War)
Juan Jesús Vegas (WH Ancient Battles)
María Sogo (Sombras chinas)
MJ (Los Pergaminos de Calíope)
Nataku (Warmachine)
Robert The Bruce (Field Of Glory)
Rommel (Flames Of War)
Rubén Ruiz (Modelado)
The Irish Legion (Flames Of War)
Varghar (Confrontation)
Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

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

Editorial (o no)

Crisis y fantasía

Más de uno habréis oido de algo que se ha hecho famoso que "empezó en un garaje" (que si los de Apple, que si los de Yahoo...). Normalmente se suele decir que "empezó en un garaje" como si empezara una o dos personas, por afición a algo, y al final les saliera bien.



Bueno, en nuestro mundillo tenemos muchos ejemplos. Uno de ellos es Games Workshop, que no empezaron en un garaje, pero sí siendo una tienda pequeña de Inglaterra dedicada a importar juegos de rol. Poco después sacó "su revista" con módulos extra y algun contenido especial, y con el tiempo fue creciendo hasta ser el gigante que conocemos hoy en día.

Hay empresas que ya nacen con intención de ser grandes (aunque luego lo consigan o no). Y hay otras que empiezan siendo muy pequeñas, con más ilusión que realismo, y van creciendo. En nuestro país tenemos varios ejemplos, como Avatars Of War, Zenit Miniatures, dos empresas que empezaron "por amor al arte" y han sacado su propio juego. Será coincidencia o no, pero ambas han sacado un juego regalando el reglamento, con la filosofía de "aquí tienes las reglas, puedes jugar con las miniaturas que ya tengas o puedes comprarnos las nuestras que son muy chulas". Una excelente filosofía que (personalmente) creo que es el futuro de las miniaturas.

Podría poneros otros ejemplos de "garajes", como el mío (tanto ¡Cargad! y los Manuscritos de Nuth también empezaron "en un garaje" :) y aunque no ganemos ni un duro, la experiencia es muy grata... ¡aunque haya mucho trabajo!), o fuera de nuestro mundillo, webs que sacan su propia música y de una calidad excelente (mejor que muchas bazofias que se oyen por la radio y la TV). Os recomiendo El Reno Renardo www.elrenorenardo.com si sois heviatas, y para los discotequeros los temas que hay en Moguda Gironina www.moguda.com... por cierto, un saludo a Mak & Sak que son muy majos ;) Conozco personalmente a Mak, y sí, la música la hace en su habitación, en su casa, como un hobby... no es un garaje pero se parece :P

¿A qué viene todo este rollo? Simplemente a un consejo que podéis aplicaros a toda la vida: si tenéis un sueño, por lejano que parezca, no os rindáis. Probablemente no conseguiréis vivir de eso, pero os aseguro que la recompensa merece la pena.

Un saludo

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

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

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, Hordas WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2007 Privateer Press LLC. Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotivpos de Hybrid y Rackham, Hybrides, Rag'narok, AT-43 y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2007 Rackham.

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

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

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

Novedades ... Noticias ... Ne

Como ya sabréis, el próximo libro en ver la luz en cuanto a Warhammer es el de los Hombres Lagarto. Ya se han visto algunas fotografías (como la del Estegadón y la de la Guardia del Templo que os ponemos a la derecha). En cuanto a reglas:

- Sangre Fría se simplifica a lanzar 2 dados pero cualquier doble es Valor Insensato.
- Los Saurios bajan a 11 ó 10 puntos y con un Desove siguen siendo básicas. Ah, y suben a HA4.
- La Guardia del Templo mejora, podrá llevar desoves y dejará de ser 0-1.
- El Slann cambia ligeramente y tendrá acceso a la Magia de los Ancestrales (todos hechizos de alto coste y efectos bastante desagradables)
- Los Saurios montados en Gélido bajan de coste.
- El Carnosaurio mejora su perfil
- Los Enjambres bajan de coste y dejan de ser 0-1
- Los Króxigors serán parecidos pero probablemente con mejor armadura y podrán llevar algún Desove. La nueva miniatura es la mejor de Kroxis que se ha visto.
- Las Salamandras bajan a Especial.
- El Estegadón baja también a Especial y podrá llevar lanzavirotes o Artefacto de los Dioses. Podrá además ser montura de Saurios.
- Aparecen los Razordones (unidad Singular), como salamandras pero orientadas a CaC y no a disparo.
- Nueva unidad singular, un Antiguo Estegadón, mejor aún que el Estegadón actual.
- Como personajes especiales tenemos a Tenenhauin, Kroak, Mazdamundi, Nakai, Kroq-Gar y a Tik'taq'to (posiblemente un "campeón" de terradones) y Chakax (posiblemente campeón de guardia del templo). Se han rumoreado también Oxayotl, Lotl Botl y dos héroes más, pero no están confirmados.

Y como no sólo de Saurios vive el warhammero, os podemos avanzar que en 2.009 veremos a los Skavens, los Hombres Bestia, y los Reyes Funerarios de Khemri, además de un montón de miniaturas de plástico nuevas para Imperio (Grandes Espaderos y Altar de Guerra), Altos Elfos (posiblemente Hoeths y Ellyrion) y Elfos Oscuros (posiblemente Jinetes Oscuros, nuevo Carro y alguna más).





vedades ... Noticias ... Nove

WARHAMMER 40,000

Primero comentar que en Enero vienen muchas miniaturas nuevas para los Orkos, como el kamión que podéis ver a la derecha (de plástico), nuevos Kanijoz, o el retorno de los Freebooterz (los "mercenarios" orkos). Posiblemente veamos algún tipo de actualización del ejército (supongo que via White Dwarf, no sacarán un nuevo suplemento... ¿verdad?).



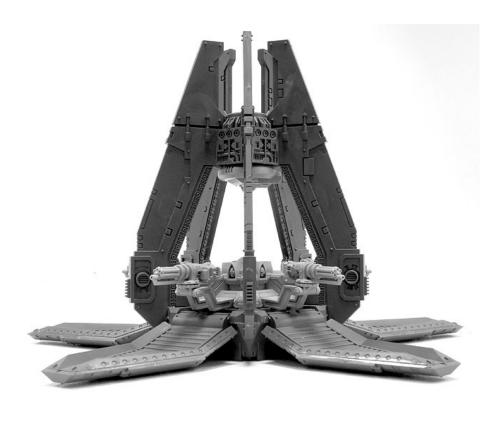


El próximo ejército en tener libro va a ser el de Guardia Imperial, aunque no tendrá muchas miniaturas nuevas. El nuevo libro y las nuevas miniaturas (incluida una Valkiria de plástico según se ha leído) podrían salir en Abril, ya que Febrero va a ser el mes de los Lagartos y Marzo mes de SdA.

Se oye que después de la Guardia Imperial vienen los códex de Lobos Espaciales y el de Necrones.

Quizá uno de los rumores que más bits está moviendo es la aparición (por fin) de la cañonera Thunderhawk de plástico. Incluso se dice que se han visto accesorios para adaptarlo a Angeles Sangrientos, Angeles Oscuros, Ultramarines, Templarios Negros, Puños Imperiales y Lobos Espaciales. Si sale finalmente la Cañonera, tendremos que esperar al verano.

Ah, para los amantes del "tunning" de 40k, por una parte tenemos modificaciones a la Cápsula de Desembarco por parte de Forge World, como un kit para equiparla con cañones de asalto (en la imágen) o con lanzamisiles.

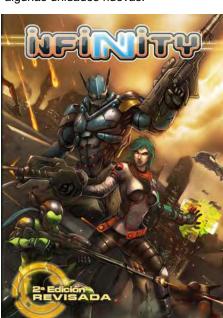


En Primavera veremos una ampliación para Señor de los Anillos para jugar batallas en vez de escaramuzas. Es decir, para jugar con muchas miniaturas y dejar de jugar escaramuzas. En algunas webs se ha oído que podría ser un reglamento "alternativo" a SdA, es decir, que para jugar escaramuzas se usarían las reglas actuales pero para jugar batallas se usaría este otro reglamento. En webs especializadas en SdA se dice que se venderán nuevas peanas para adaptar las unidades actuales a este "nuevo juego".

Algunos ya sabréis que en 2.011 se estrena la primera parte de "El Hobbit", producida de nuevo por New Line Cinema (y dirigida por Guillermo Del Toro); desconocemos si Games Workshop va a renovar su licencia con la productora para poder hacer otro juego basado en El Hobbit (recordad el genial Battle Of Five Armies), y si va a firmar un contrato "blindado" como el que ninguno queremos :P



La Segunda Edición de Infinity ya está a la venta (en español, inglés y francés) a 35 euros (232 páginas a color, a ver si aprenden otros). Entre otras cosas, el libro tiene todas las erratas y hay algunos cambios en las reglas, así como características de algunas unidades nuevas.





El siguiente suplemento de Warmachine, Legends, ya está de camino a las tiendas (en inglés).

Entre las novedades "miniaturescas" destacamos dos para Khador: Koldun, y el perro (que tiene una pose bastante extraña).







Siguen apareciendo miniaturas para Hordes. De este mes destacamos los Bloodgorgers de los Sangre de Troll, y el espectacular Espíritu Vacío de Skorne (en la imágen).





Micro Art Studio, la empresa polaca conocida sobre todo por sus peanas y su escenografía, lanza las miniaturas de **Mundodisco**. acuerdo, no hay juego, es simplemente



por amor al arte, pero... ¿qué friki que se precie no babea con Rincewind o LA MUERTE? Y a ver cuándo sacan a Dosflores y el Equipaje porque puede ser la leche...



vedades ... Noticias ... Nove

STAR WARS

Como ya sabréis los lectores de nuestro blog, dentro de poco aparece un nuevo Pack de Escenario ambientado en las guerras clon, con Windu, Grievous, un Hailfire, un ISP, y varias miniaturas nuevas. Precio, cerca de 50 euros, a la venta estas navidades.

En una entrevista a Sarah y Rob, dos de los responsables de Star Wars el juego de miniaturas, se han visto algunas noticias importantes:

-Les haría ilusión sacar un segundo set de Star Wars Starship Battles, probablemente con reglas renovadas, pero en Lucas les están poniendo pegas. Aún así, se ve algo de luz en el horizonte. - La idea de Packs de Escenario les gusta bastante, así que es muy probable que veamos más Packs en un futuro.

-¿Os acordáis de los packs de Misiones? Pues va a haber algo parecido, packs con mapas. El primero (Ataque en teth) saldrá en Abril si todo va bien.

-NO veremos más miniaturas "Supergrandes" (rollo ATAT) ni escenografía, aunque ésta última idea les gusta.

- En 2.009 veremos muuuchas más miniaturas de Universo Expandido en los sets.



Después de tener el nuevo starter set de DC Heroclix dedicado a Batman (de hecho es una curiosa ampliación con 4 miniaturas por caja, una de ellas un Batman visible y las otras tres aleatorias, con un total de 24 miniaturas diferentes), seguimos con el Caballero Oscuro, ya que la siguiente ampliación de Heroclix es Arkham Asylum, dedicada casi exclusivamente a Batman y sus enemigos (y amigos). En las imágenes, vemos a Batman y a Hitman.





DUNGEONSDRAGONS

¡NOTICION! D&D cambia bastante su filosofía. Demonweb será el último set de miniaturas completamente aleatorias.

A partir de 2.009 las miniaturas de Dungeons & Dragons se venderán en sets de miniaturas fijas. El primero de ellos (D&D Heroes) serán seis sets diferentes de tres miniaturas no aleatorias cada uno (Martial Heroes 1 y 2, Arcane Heroes 1 y 2, Divine Heroes y Primal Heroes).

Cada caja traerá 3 minis: 2 masculinas y 1 femenina, y 3 cartas de poder únicas con nuevos poderes de clase. Las minis serán visibles de forma que se sabrá lo que se está comprando.

Hay 2 series de Heroes previstas para 2009 y tres para 2010. Cada caja, 10\$

Y luego, en un area intermedia: Dungeons & Dragons Miniatures -- Monster Manual. Estos sets están diseñados para contar con monstruos adaptados al Monster Manual y poder hacer encuentros y aventuras. También sale en Primavera de 2009, y el primer set se llamará Monster Manual: Dangerous Delves. Constará de 40 minis y la novedad es que las cajas son semialeatorias y constarán de 5 minis: 1 visible, 1 rara, 1 infrecuente y 2 comunes, más las cartas. 15\$ por caja.



Novedades ... Noticias

El primer juego español del que os vamos a hablar hoy es Arena Deathmatch, creado por Paniagua. El juego ya está disponible gratis para descargar en la web de Arena Deathmatch (http://www.avatarsof-war.com/adm.htm). Sí, gratis, el reglamento del juego gratis. Por supuesto, hay una versión "en libro" (con las ilustraciones no pixeladas). El manual es muy extenso, es barato (20 euros por 140 páginas a color, igualito que otros) cuenta con reglas y con trasfondo, así como fichas para las miniaturas que (de momento) han salido de las manos de este estudio.

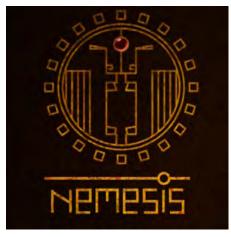
Hablando de las miniaturas, por fin se ha visto el Nigromante de Avatars of War, así como de su próxima miniatura: un Enano del Caos (miniatura que aún está en proceso, pero de la que se puede ver por dónde van los tiros).







Zenit Miniaturas es la segunda empresa española que lanza un juego (http://zenitminiatures.com/blog/) esta "temporada". Se trata de **Nemesis**, un juego gratuito (licencia Creative Commons) de escaramuzas en un mundo fantástico, con miniaturas (obviamente) de la empresa malagueña (¿qué ocurre en el Sur que tanta gente se dedica a las miniaturas?).



Por lo que se puede ver en su blog, el juego tendrá en un inicio cuatro "facciones": humanos, no muertos (aquí son no vivos), huérfanos (los que viven en los bosques) y "El Culto de los Mil Rostros" (¿ein?).

Las miniaturas serán de 33mm (medio centímetro más grande que las de Warhammer por ejemplo) y su calidad... bueno, os dejamos con una imágen.





Y el tercero. Tale Of War Miniatures (http://www.taleofwar.com/), antes conocidos como Dark Slave Miniaturas, han publicado también su primer juego, llamado **Ron & Bones**. Dicho juego de tablero se basa en broncas entre piratas en un barco pirata. El juego (50€) viene con cuatro miniaturas, pero en su web ya hay seis piratas adicionales. La calidad de las miniaturas es altísima, y esperamos contaros mucho más del juego en breve.

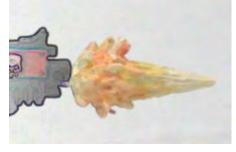






vedades ... Noticias ... Nover Breves...

- Ha aparecido un nuevo juego de tablero con miniaturas, ambientado en Hiboria: Age of Conan. Las miniaturas están muy bien esculpidas, y desconocemos si saldrá en nuestro idioma.
- Se ha oído que Games Workshop pretende recuperar algún juego "del pasado" en breve. Dado que Talisman ya ha visto la luz, las apuestas parece que van hacia HeroQuest (ojalá) y/o Space Crusade.
- Fantasy Flight Games ya ha puesto en su web el reglamento para Descent: Tomb of Ice.
- Scibor, el habitual de Cool Mini Or Not famoso por sus esculturas de primarcas y exterminadores, ha lanzado su compañía de miniaturas: http://www.sciborminiatures.com/ (En las imágenes de la derecha, algunas de sus creaciones)
- Armorcast (http://armorcast.com/)
 lanza efectos cinemáticos para decorar miniaturas (por ejemplo, el efecto de disparo de la imágen).



- Okko (http://www.okko-thegame.com/), el juego ambientado en el japón medieval, está ya en producción en versión inglesa.
- Los creadores de Urban War y Metropolis, Urban Mammoth (http://www.urbanmammoth.com/) anuncia un nuevo suplemento dedicado a sus "mechs", los CLAU (Capital Light Armoured Units). El suplemento será de 40 páginas e incluirá perfiles, composición de bandas, una modificación de la secuencia de turno de Urban War para simular la naturaleza lenta y pesada de los CLAU, pilotos de CLAU, armas CLAU y anti-CLAU, nuevas reglas especiales, actualizaciones de reglas y un par de reglas opcionales. Se prevé que el suplemento cueste 9€





No solo minis ... No solo mi Ul La Biblioteca de Baalberith

por Baalberith

Hace tiempo que no se habla aquí de comics acerca de "mundos frikis", demasiado superhéroe… pero los cómics no son sólo de superhéroes. Vamos a empezar con un clásico que hace mucho que os quería recomendar, para seguir con dos novedades que puede que os gusten.



Akira (nº 1 al 6) Katsuhiro Otomo Norma (6x 19,95€ a 23,95€)

Hay algunos cómics que marcan historia. Este es el caso de Akira, de Katsuhiro Otomo. Uno de los mangas que introdujo la cultura por los tebeos japoneses en nuestro país.

Esta obra maestra es un poco cara de conseguir (son más de 120 euros en total) pero vale muchísimo la pena. Si habéis visto la película, os diré que está basada, pero la película no abarca ni un volúmen y medio; se dejan muchas historias por contar y no queda tan claro.

Tanto si os gusta el manga como si no, esta colección es indispensable en la biblioteca de cualquier fan de los cómics que se precie.

La historia es la de unos jóvenes "pandilleros" en Neo-Tokio (lo que hay en Tokio después de la tercera guerra (algo que estaba muy de moda allá por los años 80). El dibujo es absolutamente genial, y esta edición (coloreada) es perfecta para pasar horas entretenido.

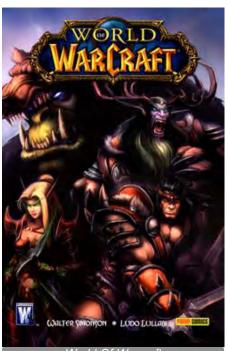


Leyendas del Cristal Oscuro Kesel, Arnhold, Kim Norma (7,5€)

Con estilo manga, pero sin serlo, llega una colección (van por el número 1) ambientada en el mundo de Cristal Oscuro, la película de culto de los 80 creada por Jim Henson (sí, el de los teleñecos). Ya os hablará María otro día de la película.

El cómic (en blanco y negro) no va de la película, sino que ocurre más o menos antes de ésta (ya que los Skekses están por ahí vivos). Dos Gelflings son los protagonistas (chico y chica), y aunque el guión es bastante flojillo (la resistencia de unos gelflings, que son pacíficos, al invasor... vamos, estereotipo buenos-malos y de ahí no sale) el dibujo es muy agradable.

Entre el guión y el hecho de que haya un romance (habrá, habrá) entre los protagonistas, hace pensar que aunque no sea shojo, este cómic esté quizá más orientado al público femenino. Bueno, si queréis empezar a frikear a vuestra novia, es un buen inicio (luego vendrán las pelis clásicas frikis para novias no frikis, como Legend, Laberinto y demás).



World Of Warcraft Walter Simonson, Ludo Lullabi Panini (14€)

Simonson, conocido en el mundillo (sobre todo) por su gran Saga de Surthur, de Thor (Marvel... Panini la reeditó hace poco) guioniza de forma bastante ágil un cómic basado en el popular juego de ordenador. Según hablan en el prefacio, los fans del juego reconocerán muchos lugares e incluso algunos personajes, por lo que si te mola el "wow" es una lectura muy recomendable.

El libro trata sobre la historia de un humano, un elfo lila que se transforma en bichos y una elfa roja bastante leñera (los de wow ya sabrán qué son), desde sus inicios como mercenarios a órdenes de un orco a cómo pasan de no llevarse nada bien a ser súper colegas de toda la vida.

El dibujo, bastante de posturas raras y líneas rectas, no es espectacular, pero tiene "toques" a videojuego y no daña a la vista. Si no te mola el juego, el cómic se deja leer; si te mola, te gustará probablemente más.

Y esto es todo por este número.

β

No solo minis ... No solo mi Sombras chinas (y de ficción)

por María Sogo

¡Buenas noches a todos! Sí, ahora es de noche, concretamente las 0:50 de un Jueves, apurando al máximo para la entrega de una nueva sección de "Sombras chinas (y de ficción)". Ojito a las películas que os traigo este mes, que estamos que lo tiramos, hay hasta una serie, ¡mira si estamos espléndidos! ¡Qué disfrutéis con la lectura! Un besazo.

Estreno de Cartelera

James Bond - Quantum of Solace Director: Marc Forster (Descubriendo Nunca Jamás). Reparto: Daniel Craig (James Bond - Casino Royale), Olga Kurylenko, Mathieu Amalric (Munich), Judi Dench (Pride & Perjudice, Las Crónicas de Riddick, Chocolat). Estreno en cines: 21/11/08

En breve podremos disfrutar en cartelera de una nueva aventura de *James Bond* de la mano del director Marc Forster. La saga más larga de la historia del cine, que ya va por su vigésima segunda aventura, contará como en *Casino Royale* con el entonces debutante y ya sex-symbol internacional Daniel Craig. Un actor que ha sabido darle el punto adecuado de "sobradez" a su personaje, de "chulería" y de sensualidad. A mi me encanta, y la crítica y los espectadores lo han dejado por las nubes (y no sólo el público femenino, que conste).

La nueva entrega del *Agente* 007 es de visionado obligatorio para todos los que hayáis visto antes alguna película de *Bond* (lo que engloba al 80% de la población), y para los amantes de los buenos cócteles (ver en pantalla grande de nuevo el famoso Martini de *Bond* os pondrá los dientes largos seguro).

- Me llamo Bond, James Bond.
- Yo Brosio, Am Brosio.

(Que pasa, me hizo mucha gracia cuando me lo contaron).



Estreno en DVD

Heroes II

Creador: Tim Kring. Reparto: Hayden Panettiere, Jack Coleman (*CSI Miami, Nip/Tuck*), Masi Oka, Ali Larter (*Resident Evil: Extinction*). Estreno en DVD: 22/10/08

Previously, on Heroes... ¡la primera parte! Porque la Segunda Parte de la serie más "enganchosa" de SciFi ya está en España en DVD. Sí, ya sé que muchos de vosotros ya os la habéis visto entera utilizando medios no aceptados por la SGAE, pero para los que no conozcan estas herramientas o quieran disfrutar de todos los extras, aquí va un pequeño adelanto del contenido "inédito" para que os acerquéis a vuestro FNAC más cercano (conste aquí que no me pagan comisión por decir esto): la "edición coleccionista" de Heroes II contiene 5 DVD's con 11 capítulos, las escenas eliminadas, un avance de la tercera temporada, un final alternativo, varios documentales que profundizan sobre aspectos/personajes de la serie y 5 muñeguitos de Hiro Nakamura (para mi, el personaje más carismático), Claire Bennet (salve the cheerleader, save the world), Mohinder Suresh, Sylar (el malo malísimo) y Peter Petrelli.

Para los que no sepan todavía de que va *Heroes*, resumiré en 1 frase el argumento: Un grupo de superhéroes, como en *X-Men*, cuyas vidas se van entrelazando. Serie de visionado obligatorio, ¡que no me entere yo que todavía no la habéis visto antes del próximo número de *Cargad*!



Clásico de la Cineteca

Blade Runner

Director: Ridley Scott. **Reparto:** Harrison Ford (*Star Wars*, *Indiana Jones*), Sean Young, Rutger Hauer.

Hoy he escogido a *Blade Runner* como clásico de la cineteca. Aunque seguramente muchos de los lectores la considerarán una película de culto y casi una de las mejores películas de la historia de la Ciencia Ficción, he de decir que a mi me pareció insuficiente después de leer el libro en el que está basada "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?" de Philip K. Dick.

Es cierto que visualmente es extraordinaria, que la banda sonora de Vangelis es excelente, y que los efectos especiales están realmente conseguidos, pero a nivel argumental, creo que se le podía haber sacado más rendimiento a la novela.



Blade Runner cuenta con un protagonista representado por un actor consagrado: Harrison Ford (daba vida a Han Solo en Star Wars y en Indiana Jones al aventurero del mismo nombre). Cuentan las malas lenguas que ni él ni Rachel (la guapísima replicante) tuvieron buen feeling con el director, aunque nadie pone en duda que esos papeles les marcaron para siempre.

Os recomiendo que visitéis la *wikipedia* para obtener más información sobre el film (sinopsis, reparto, y la muy recomendable sección de curiosidades).

Muchas películas y series han recibido influencias de *Blade Runner*, si todavía no la conoces no dudes en verla, y podrás así apoyar o desmentir mis argumentos.

No solo minis ... No solo mi Olo Los Pergaminos de Catíope

por MJ

¡Hola gente! ¡Por fin tengo un blog! Ahora puedo hablar de mis libros favoritos, de los que odio, de los que quiero, y de lo que se me ocurra. Y desde allí podéis echarle un ojo a mi biblioteca (aún a medias, que es bastante grande), me encontrareis en: http://mi-caliope.blogspot.com/

Cánticos de la lejana Tierra

Autor: Arthur C. Clarke **Ed.** Plaza y Janés

Allá por el año 3600 y pico, se detecta que el planeta y todo nuestro sistema solar se va a ir a la porra. Se organizan misiones para intentar colonizar otros mundos. Durante cientos de años el objetivo de la humanidad se convierte en conseguir llevar nuestra semilla a otros puntos del universo. Los avances tecnológicos hacen que las ultimas expediciones vayan mucho más allá de lo que se proyectó para las primeras.

La primera de estas colonias, en un planeta bautizado como Thalassa -ya que solo hay un pequeño trozo de tierra en medio de una interminable masa de agua- nace a partir de material genético, la primera generación crece gracias a la tecnología, sin padres, Y tras varias generaciones la sociedad resultante es una pequeña colonia pacifica en un paraíso tropical.

Para la ultima expedición enviada al espacio se había desarrollado lo suficiente la tecnología como para que los tripulantes fuesen criogenizados (o algo así) y algunos

despiertan para obtener agua (en realidad necesitan hielo) para el escudo de la nave espacial, así que tenemos el encuentro entre una sociedad idílica con humanos de la tierra de una sociedad como es la nuestra, sin demasiados cambios. La interferencia de los recién llegados en este mundo es el eje principal de ésta historia.

Una raza indígena subacuática -que podría llegar a evolucionar como raza dominante si la humanidad no estuviese por medio-, es otro de los hilos principales que fluyen en éstas páginas. Y de pasada nos trae también los últimos días de la Tierra y de todos sus habitantes y como se desarrolló.

No es una historia profunda, temas que podrían dar par algunos cuantos tomos, el autor los zanja en unos cantos cientos de páginas.

Tal vez no sea una gran obra de la ciencia ficción, de hecho Clarke es más conocido por otras obras, pero se lee muy bien, es amena, no se hace eterna, y no todos los libros tienen que hacernos ver la luz, ¿no?.

Una curiosidad: Mike Oldfield compuso una especie de banda sonora para este libro. De muchos libros hacen pelis, pero ¿de cuantos hacen solo música? Será interesante escucharla.

El señor del tiempo

Autor: Louise Cooper Ed. Timun Mas

Louise Cooper, prolífica autora inglesa es principalmente conocida por esta obra, de hecho no es fácil encontrar otras obras suyas en castellano, aunque alguna podeis encontrar todavía, sobretodo de segunda mano.

La trilogía se basa en un libro suyo anterior imposible de encontrar. Los volúmenes son: *El Iniciado, El Proscrito* y *El Orden y el Caos.*

Podría decirse que estamos frente a la clase historia del enfrentamiento entre dos polos opuestos, en este caso la eterna batalla de Orden contra Caos. Pero no sería del todo cierto. Los dioses del Orden han conseguido derrocar a los del Caos, y son los únicos que pueden ser adorados.

En realidad es la historia sobre Tarod, un joven que tiene un gran poder y llega al castillo del Circulo, allí alcanza una alta posición jerárquica y descubre la amistad y el amor, algo que no había conocido en su infancia.

Cuando Tarod descubre que su poder proviene del Caos reniega de ello e intenta demostrar que es fiel al Orden lo único que consigue es descubrir la inflexibilidad, la traición y otros sentimientos humanos menos elevados.

La historia está explicada de manera sencilla, dejando a un lado grandes batallas y sucesos de gran trascendencia. No hay enemigos contra los que luchar espada en mano, ni heroicas sagas épicas. Es tan solo la historia de Tarod y aunque su papel es decisivo, no va más allá de dicidir sobre el destino de su propia vida.

Es una perfecta muestra de la perfección que hay en la sencillez, y de que no hace falta que una historia sea enrevesada para que sea buena.



No solo minis ... No solo mi olo minis ... No solo minis .

Por no mencionar al perro

(o como encontramos por fin el tocón del pajaro del obispo)

Autor: Connie Willis Ed. Ediciones B

Podría deciros que esta novela fue ganadora de los premios Hugo y Nebula sería recomendación suficiente, pero no hacen falta premios para que esta novela destaque entre las demás.

Este libro me devolvió una fe en la literatura que, aunque no perdida, si estaba dolida (tal vez era desesperación porque las editoriales que solo sacan libros de lo mismo: Dragonlance, Salvatore, Warhammer... rozando la desesperación). Me reí tanto leyendo este libro. En el bus y el metro la gente me miraba porque no podía disimular la sonrisilla. No pude para de leer hasta que lo terminé, y luego me quedé con ganas de más.

La novela narra la historia de Ned Henry, que después de hacer un montón de saltos en el tiempo en busca del tocón del pájaro del obispo (una estética atrocidad que imprescindible para llevar a cabo la reconstrucción de la catedral de Coventry) sufre Vértigo transtemporal, que implica confusión, dificultad para entender los sonidos y otros efectos que hacen que Ned no acabe de entender la misión que le ha llevado al S.XVIII, crevendo que se va a disfrutar de dos semanas de vacaciones (cosa que solo

COMMIE WILLIS

POR NO MENCIONAR
AL PERRO

era un extra, por necesario que fuese para el pobre Ned)

Todo se complica de la manera más absurda, personajes ridículamente reales y situaciones verosímiles aunque disparatadas. Por otra parte, si todo fuese menos absurdo no se asemejaría a la vida real con tanto acierto.. Las tramas relacionadas con el viaje en el tiempo son suficientemente enrevesadas, pero no tanto como para que sean aburridas o ininteligibles. Las historias personales están a la altura de sus personajes y del resto de la trama.

Lo mejor de todo es el vestido de volantes de una de las protagonistas, es súper-fantástico, por no mencionar al perro: Quiero un buldog ingles para poder llamarlo Ciryl, y me pasé una semana hablando con diminutivos imposibles e intentando llamar a mi gatitititina Princesa Arjamund, pero la muy **** no contestaba. ¡Ah! Y daría lo que fuese por ver con mis propios ojo el famoso tocón del pájaro del obispo.

Es una de las mejores historias que he leído en muuuucho tiempo, se ha convertido en uno de mis historias favoritas. Si no me creéis solo tenéis que rebuscar en Internet, solo hay buenas criticas por parte de los lectores.

Las mentiras de Locke Lamora

Autor: Scott Lynch Ed. Alianza

Es la primera novela publicada del autor. Y es el primer volumen de siete novelas autoconclusivas sobre los Caballeros Bastardos, una peculiar banda de ladrones que opera en la ciudad estado de Camorr. Una ciudad de aires venecianos construida sobre las ruinas de una civilización misteriosa y desconocida.

En este mundo existe la magia pero está a manos de una organización elitista y cerrada que no permite que sus secretos se divulguen y que pone sus habilidades al servicio de quien pueda pagarlas. Así que los protagonistas no la controlan si no que la sufren de manos de sus enemigos. El común de los mortales disfrutan de las maravillas que ofrecen los alquimistas, capaces de auténticos prodigios. La alquimia resulta más asequible para su aprendizaje y el coste de sus servicios significativamente más económico.

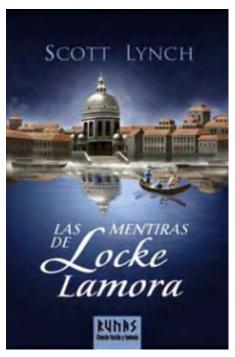
Así que tenemos un mundo de fantasía en el que la misma no asume el protagonismo sino que sencillamente dibuja el contexto en el que se desarrolla una historia muy humana.

Existe una tregua extraoficial entre el gobierno y el capo de la mafia que controla los bajos fondos de toda la ciudad. Esta tregua ha conseguido mantener la calma y la paz en la ciudad, y los nobles quedan a salvo de las actividades de latrocinio. Los Caballeros Bastados la rompen en secreto para recordarle a los de buena cuna que son tan humanos y estúpidos como cualquiera, ya que es a través de engaños que les vacían las cajas fuertes.

Es una muy buena historia de aventuras, bien explicada, con mucha acción y muy entretenida. Algunas escenas sin importancia (sólo algunas) parecen un poco forzadas para conseguir que el lector sepa algunos detalles, aunque resuelve muy bien las escenas importantes.

En paralelo a esta historia podemos seguir una parte de la infancia de los protagonistas, su aprendizaje junto a su mentor y el inicio de su amistad, aparte de algunos detalles que nos ayudan a comprender mejor lo que ocurre en la trama principal.

Ya hay publicada la segunda novela **Mares de sangre bajo cielos rojos**, pero ya la comentaremos otro día.



Pintura ... Pintur

Por Rubén Ruiz

En este paso a paso vamos a ver como he esculpido una mini inspirándome en la ilustración de la mascota de Cargad "Demonio peludo". A algunos no os interesará en absoluto, a otros os hará gracia verlo, a otros puede que hasa os dé alguna idea, incluso puede que alguno viendo lo fácil que es, decida hacerse el suyo propio. Adelante, os invito a ello. Si quereis tener un clon en resina, no dudéis en decirlo que siempre se puede mirar como hacerlo posible.



Dibujos del demonio peludo de JBDemon

Lo primero es conseguir tanto material de referencia como sea posible de lo que vamos a esculpir, yo para esta mini sólo he utilizado la ilustración aparecida en Cargad en el número 9.

Esqueleto

Hay quien empieza por los pies... hay quien empieza por la cabeza... yo empiezo los pies y la cabeza a la vez. La cabeza es útil de cara a luego mantener las proporciones y los pies es el sitio más adecuado para empezar. Igual que no es buena idea empezar una casa por el tejado.

Si se tiene un esqueleto con las proporciones bien hechas no es muy necesario quizás tener la cabeza, pero como la cabeza suele poderse esculpir aparte y luego unir al cuerpo (esto si lo hace muchísima gente), es una buena manera de no quedarse tan parado entre las diferentes fases de modelado de la figura, al poder alternar entre el cuerpo y la cara.

Lo primero es poner un alambre que sustente la masilla y en este hacer los pies y a también otro alambre que sustente la cabeza. El primero será el esqueleto de nuestra mini por lo que hay que vigilar la altura.

Los pies

Los pies son la suma de un montón de bolitas de masillas a la que he hecho hendiduras para que, una vez endurecidas, añadir masilla para hacer las uñas (en marrón en la foto).

No tiene más complicación, lo único es dejar que la masilla endurezca para que no se deforme al hacer la uñas y listo.



También es bueno dar textura que luego facilite el pintado. Las uñas tienen estrias y cortes.

La caeza y la cara

En la cabeza he usado de ojos unas bolitas de metal que corrían por mi habitación pero que podéis hacerlas perfectamente con masilla también.

He empezado con algo de masilla uniendo las bolitas que harán de ojos y el clip y que sirva de base para poco a poco añadir masilla, hasta lograr el resultado deseado.

Lo siguiente ha sido añadir masilla alrededor de los ojos y hacer la parte superior de la boca, junto con el diente. Luego pegar los cuernos y añadir masilla en la parte inferior de la boca y alrededor de los cuernos. Las orejas es lo último que he hecho junto con la masilla alrededor del cuerno pequeño y en la parte superior de la cabeza una vez la de alrededor del cuerno grande esta dura ya.

Los cuernos son conos de masilla ligeramente doblados y dejados endurecer antes de añadirlos.

Si quieres hacerlo, es muy fácil, sólo tienes que hacer una bolita y



a ... Pintura ... Pintura



Paso a paso de la cara

hacerla rodar tocando sólo un lado hasta que quede con la forma que te guste y luego si quieres doblar ligeramente la punta (según para que quieras el cuerno o espina).

La barba la dejo para cuando la cabeza esté ya unida al cuerpo, y la lengua ya veremos si al final la hago o no.

El cuerpo

El cuerpo consiste en unir ambos clips, el de la cabeza y el de los pies con masilla y posteriormente ir añadiendo masilla para darle forma. Yo ya he dejado algo de masilla indicando donde

estará el ombligo, para ir viendo como queda de proporción y tal.



Con el bote que veremos luego podremos ir definiendo mejor la panza de nuestro amigo, ya que con tanta tripa seguro que el pote apretado en el cuerpo deja huella y de no preverlo no quedaría este muy separado del cuerpo.

En la segunda fotografía veis como he añadido los brazos y más masilla en el cuerpo, concretamente en la barriga y la marcha del bote de pintura en ella.

Al hacer la cabeza, se ha dejado la barba expresamente sin hacer. Luego, una vez unidos cuerpo y cabeza, es más fácil esculpir y dar forma al pelo de la barba.

El pinel y el bote de pintura

De cara a hacer las manos, necesitamos préviamnte el pincel y el bote de pintura que cogerá con ellas. El tener sobre donde esculpirlas, nos simplificará el proceso.

El bote es un cilindro de masilla al que una vez duro le he ido añadiendo los detalles. Fíjate como para el tapón dejo secar primero una bolita y luego relleno el hueco. Así me es más fácil conseguir esa forma.

* No dudes en rehacer cualquier parte tantas veces como haga falta, aunque ya este endurecida, hasta que quedes satisfecho con el resultado. Incluso si en su momento lo dejaste por bueno y se te ocurre como mejorarlo, hazlo.

Yo no suelo hacerlo y es algo que quiero acostumbrarme ha hacer. Seguro que además de aumentar la calidad de la miniatura, aumenta tu satisfacción por el resultado.



intura ... Pintura ... Pintur



Para la mano primero tres churros de masilla y una vez duros también el pulgar y el resto de la mano. Mirar que la muñeca de la mano coincida correctamente con la altura del brazo es importante en este paso.

Del pincel no tengo fotos de todos los pasos pero es simplemente un churro de masilla dura al que en una punta le he añadido masilla por el mismo procedimiento de crear los cuernos descrito anteriormente.

Primero un cono, doblado y dejado endurecer y luego otro que es la puntita que asoma por un lado.

La mano igual. Primero tres churros por un lado y el pulgar por el otro y luego el resto de la mano. Más sencillo aún de lo que parece.

La barba

Para hacer la barba, añade la masilla poco a poco. Con una cuchilla

por el lado no cortante o la lanceta de esculpir marca estrías en ella. Puedes empujar lateralmente si quieres que queden más estrechas en el caso de usar la lanceta.

Puedes ver en la secuencia de fotografías como pongo la masilla primero un poco en el centro y luego hacia los lados. En la última parte de la barba no descuidarse de la parte visible por detrás (siempre se puede hacer después añadiendo más masilla y, si así queda muy grueso, rebajarlo previamente con la cuchilla *).

Una manera de asegurarse que un trozo que te ha quedado bien no lo vas a estropear al hacer el resto es esperar a que endurezca la masilla entre cada paso.



La espalda

La espalda en si no tiene mucha complicación, solo una parte de la cola y un mechoncito de pelo como el de la barba.

Esta parte no sale en ninguno de los dibujos, por lo que aún he tenido más libertad para hacerla como me ha convenido.

La cola

La parte de la cola que no esta pegada a la espalda lo estará al pote de pintura como si también la usara para sujetarlo, por tanto, partida en dos partes. También podría hacerse una cola por separado, pero a mí me pareció más cómodo así.

Para la cola en sí, hay que comprobar que se coloca de manera que luego coincida con la parte de la espalda. Dejar secar el primer churro de masilla (color verde). Luego añadir conos de masilla (en la foto en marrón) y estriarlos como los pelos de la espalda. Dejar secar todo. Y listo.





Paso a paso pie para bases

Resultado final

Ya tenemos todas las partes de nuestra figura, podemos unirlas temporalmente, con el componente amarillo de la masilla por ejemplo, para ver como queda. Al no pegarlo, podemos ver el resultado pero seguir teniendo partes separadas para la elaboración del molde.

podemos También realizar ajustes para que case bien el conjunto. Es posible que veamos cosas al monar la miniatura que no observamos al tratar las partes por separado, aunque vayamos haciendo comprobaciones a cada paso.

El resultado final antes de clonarla en metal o resina es el de la Foto 1.

Comentar aquí que quizás sea mejor hacer la mini y luego cortarla en cachitos en la gran mayoría de casos y que seguramente el acabado sea mejor. Pero yo he preferido hacerla directamente en partes, sobretodo por no unir el bote de pintura al cuerpo (luego seria muy difícil de separar).

En alguna de las entregas del curso de modelado, enseñaré diferentes técnicas para clonar esta miniatura entre

Espero este paso a paso haya sido de vuestro agrado.

¡Hasta el próximo número!

Preparar la mini para las bases

Lo primero es sacar la miniatura del corcho (desclavarla) y con una cuchilla eliminar la masilla sobrante (rebaba) de los pies. Luego hay que tener una lamina, de metal, masilla o el material que sea, que encaje en el espacio correspondiente de las peanas deseadas.

Sólo queda unir (pegar) ambas piezas y tenemos lista ya nuestra figura.

Una forma de obtener la lámina de masilla del tamaño adecuado es usar una peana, que os sobre o se os haya roto un poco, como se muestra en las fotos, es lo que hecho yo en este caso y lo que encuentro más cómodo.



Foto 1 - Miniatura finalizada vista por delante y por detras



Nuevos Esfos Oscuros

Por Gaueko

Gaueko, experto general Druchii con docenas de batallas a sus espaldas, nos informa de qué cambios ha habido en el libro de Elfos Oscuros. Los Naggarothi han vuelto. ¿Qué sorpresas nos deparará el nuevo códice de esta raza cruel...?

Aspecto y Trasfondo

Lo 1º que puede apreciarse sobre el nuevo libro es que sigue la tónica abierta por el de sus primos, los Altos Elfos. Estamos ante un manual de 104 páginas, de las cuales más de 40 se dedican por entero a la historia y al trasfondo de los Druchiis: una lectura amena y con algunos pequeños cambios respecto de ediciones anteriores para actualizar y poner al día a los Elfos Oscuros. Acompañando a estas, hallamos 15 páginas Eavy Metal (a mi juicio excesivas, como en todos los libros de ejército... total, luego se repiten hasta la saciedad en la WD); el resto se reparten entre el bestiario, la Magia Oscura, la lista de ejército, los objetos mágicos y del Templo de Khaine, y una pequeña reseña para los aspectos estratégicos del ejército.

Lo más llamativo en el aspecto trasfondístico es la, cada vez mayor, separación de los druchii del caos: a medida que trascurrían ediciones, los naggarothi han dejado de ser los "elfos del caos" para ser representados como una raza pérfida y arrojada que usa al caos, pero no le sirve ni le rinde pleitesía perpetua como hacen los humanos, esclavizados en cuerpo y alma a sus señores disformes. En esto cada vez se parecen más a los Melniboneses, una creación de Moorcock y fuente de inspiración de los elfos oscuros, como puede uno percatarse leyendo las descripciones que se hacen en sus novelas sobre ese antiguo pueblo.

El trasfondo histórico se ve completado, además, con detalles y curiosidades sobre las costumbres de Naggaroth (cosa que añade mucho color y solidez a la cultura druchii), detalles sobre las deidades élficas y algunos pequeños hechos de su historia que, en vez de ser mostrados mediante relatos, son comentados en recuadros al estilo de "¿sabías que...?". Además, se mencionan de manera narrativa personajes históricos importantes, aparte de los habituales personajes especiales (y jugables) que acompañan a todo libro.

Pese a que la historia es detallada y muy completa, acompañando a cada época de la historia druchii un pequeño resumen



cronológico, se echa de menos una cosa que, a mi juicio, fue un gran acierto en el libro anterior: el estilo narrativo. Cierto es que ahora contamos con un objetivo de los sucesos acaecidos, y un intento de explicar los motivos de la naturaleza de estos elfos pero, antes, el narrador era un historiador druchii, lo que permitía mostrar el punto de (completamente subjetivo, obviamente) de esta raza respecto de los grandes acontecimientos históricos. Se daba su versión de la caída de Malekith y su castigo ante la llama de Asuryan, de la guerra Asur-Enanos, de la decadencia

de Ulthuan, de las justificaciones ante las derrotas sufridas, etc. Esto se ha perdido ahora y, como suele ser habitual, se ha caído en un cierto maniqueísmo donde, en el fondo y pese a todo, "los malos hacen cosas malas porque son muy malos". Una pequeña lástima...

En cuanto al aspecto del libro, este es soberbio, empezando por la magnífica portada de Paul Dainton y terminando por los detallados, y pérfidos, marcos que acompañan las paginas. Los dibujos del interior son la gran mayoría nuevos, aunque unos cuantos han sido reaprovechados del anterior libro (la mayoría de ellos sabiamente, dada su calidad... una pena que hayan mantenido el espantajo que representa al Rey Brujo). De las nuevas ilustraciones puede decirse que su calidad varía: la mayoría son muy buenas a nivel técnico y de aspecto marcadamente élfico, pero otras no representan tan bien ese espíritu; aunque, en conjunto, puede afirmarse que la nota es alta (si bien no tanto como el de los Altos Elfos) y que retransmite fielmente la esencia de de la nación druchii.

La Magia

La Magia Oscura, al igual que sus maestros arcanos, se ha vuelto más salvaje y violenta.





Lo 1º que llama a atención, y que despertó más de un debate en los foros de internet, fue el cambio de la habilidad élfica para lanzar magia. El famoso y antiguo "+1 a lanzar conjuros" se ha visto sustituido por la "Hechicería Druchii", con la que las lanzadoras de conjuros no tienen restricción al número de dados a usar por su nivel. En un primer momento esta ventaja hará enmarcar a más de uno la ceja: en esta edición hay menos dados por mago para lanzar magia y el +1 siempre era bienvenido para lograr esa potencia extra necesaria para colar un conjuro al enemigo... Pero se comprende cuando se combina con el "conjuro 0" que tienen todas las hechiceras elfas oscuras: Poder de la Oscuridad; que, con una dificultad de 4, otorga 1d3+1 dados adicionales a la lanzadora. Esto significa que, aún gastando 2 dados y asegurándose casi por completo su éxito, conseguiremos como mínimo esos 2 dados invertidos, logrando incluso en esas pírricas ganancias que que el enemigo deba malgastar dados de dispersión para evitar que se infle la reserva élfica y enfrentarse a un verdadero torrente de energía oscura reforzando nuestros conjuros. Y si tenemos suerte recibiremos hasta 4 dados más... ¡interesante!

Repasemos el resto de conjuros...

Viento Gélido se ha reforzado, elevando su fuerza a 4 y equiparándolo a otros conjuros similares. Al igual que antes, las unidades con alguna baja no podrán disparar en su siguiente turno.

El Rayo de Kharaidon permanece tal cual, desmintiendo los rumores sobre sus 2 posibles dificultades, con un efecto más poderoso que el otro.

Palabra de Dolor baja en un punto su dificultad (6) y queda igual que su versión tras la antigua modificación de la WD: puede ser lanzado en CaC y baja la HA y HP a 1.

El Sometimiento de Lamehk (un conjuro aparentemente bueno, echado a perder por su corto alcance) ha sido sustituido por el antiguo **Viento de Espadas**, rescatado del baul de los recuerdos de la 4ª edición. Este conjuro, de dificultad 8, hace 3d6 ataques de CaC con HA4 y F4 a una unidad visible a 60cm. Si la unidad tiene campeones o personajes en su interior se les puede dirigir ataques contra ellos, pero limitado a un único ataque a cada (se supone que, si el conjuro es lanzado a un personaje en solitario, sufre todos los ataques). La pregunta es: esto no es un

proyectil mágico, pues inflige ataques en CaC; ¿puede ser usado contra unidades trabadas? Habrá que esperar a las FAQs de la web para determinarlo sin discusión alguna.

Ladrón de Almas sube su dificultad a 10. Ahora puede ser lanzado a una unidad a 30 cm, incluso trabada en CaC, y cada miniatura de la misma sufrirá un impacto de F2 que NO permite TS por armadura. Las heridas causadas son absorvidas por la hechicera, hasta duplicar su atributo de Heridas original.

Finalmente, el clásico entre los clásicos... El Horror Negro de Arnizapal baja su dificultad a 11 y afecta a TODAS las miniaturas que entren en contacto con la peana, con el consiguiente chequeo de fuerza de cada una o el padecimiento de una herida (sin armadura que valga) y un chequeo de pánico de la unidad con una simple baja. ¿Quién da más por menos?

Objetos Mágicos

Los objetos mágicos han sufrido una profunda revisión, necesaria en casi todos los aspectos. Aunque uno acabe echando en falta algún Objeto Arcano más y se pregunte por la aparente utilidad de algún que otro elemento (¿alguien usa la Telaraña de Sombras?), el balance final es positivo.

Las ARMAS MÁGICAS son el foco central de la armería druchii, contando con 13 elementos (14 incluyendo una espada del Templo de Khaine sólo para asesinos). Aquí tenemos una de las mejores armas del juego, en mi opinión: El Hacha de los Verdugos; arma a dos manos estandar que otorga una Fuerza igual al doble de la Resistencia del objetivo, causando 1d3 heridas por cada herida no salvada. Este hacha (y la regla Odio Acérrimo) permite que un Comandante druchii pueda matar a todo lo que se le ponga por delante. El que sus 80 puntos salgan rentables ya es otro cantar...

El resto de armas no son excesivamente caras, ni tampoco de efectos desequilibrantes. Las armas más representativas de la antiqua armería se hayan presentes con pequeños ajustes al coste o efectos revisados para darle una utilidad real: la Acero Glacial obliga a hacer chequeos de Resistencia o recibir heridas, Buscacorazones permite repetir tiradas para impactar y herir, Robavidas aumenta su tasa de disparos y su Fuerza pero ya no repite las tiradas para herir... Como armas nuevas cabe destacar un par de lanzas de caballería(Perdición de Caledor da +3 a

Fuerza al cargar y Nauglir Golpe Letal), la Daga de Hotek es combinable con otra de mano y permite atacar primero, el Látigo de la Agonía otorga Fuerza 5, Partealmas es un arma a 2 manos con Poder Penetración... Es interesante que valor algunas tengan una para suficientemente bajo ser entregadas a los campeones de ciertas unidades (Guardia Negra, Caballería Gélida...) al estilo de los campeones de algunas unidades Asur.

Aún así, se echa en falta algunos objetos que salieron en la revisión que acompañó a la Tormenta del Caos (el Draich de Energía Oscura o el Estandarte de Sombras, por ejemplo) que más de uno esperábamos ver incluidas en el nuevo libro y que eran de mucha utilidad.

Las ARMADURAS MÁGICAS sólo presentan un objeto nuevo: la Capa de Hag Graef; una capa de dragón marino de 25 puntos que reduce a la mitad la fuerza de los impactos a distancia recibidos por el portador. El resto son revisiones de antiguas armaduras, con ajustes de puntos a la baja y alguna pequeña y justa modificación para fomentar su uso. La Armadura de la Locura Inmortal se ha ajustado a unos 60 puntos más "normales", la de la Fidelidad Eterna es pesada (y ahora la Regeneración es una regla decente), la de la Oscuridad ya no lleva escudo, etc.

Los **TALISMANES** traen novedades importantes. El Amuleto Negro, otro clásicos entre los clásicos, sube sus puntos a 70, pero presta una tirada de salvación especial de 4+ (incluído proyectiles) devolviendo heridas en CaC. El Amuleto de Khaeleth es un objeto muy interesante: por 35 puntos da una tirada de salvación especial y extraña: sacando en un dado un nº igual o menor que la Fuerza del impacto que causa la herida (un 6 siempre es fallo) la niega; un objeto interesántísimo contra los enemigos "burracos" a la hora de dar tortas. El Anillo de Hotek ha aclarado su enunciado y ahora causa disfunciones con dobles si el hechicero lanzador está a 30 cm del objeto o si lanza un conjuro cuyo objetivo esté a esa distancia del mismo. Y el Talismán de la Anulación presta Resistencia a la Magia al portador por 15 ptos, pudiendo ser cogidos más de uno, y acumulándose (2 talismanes confieren Resistencia 2), al estilo de los pergaminos.

Los **OBJETOS HECHIZADOS** han aumentado en número desde esa pírrica representación del antiguo libro (¡sólo había 3 objetos!) de los que



únicamente permanece el Cristal de Medianoche (que ya no puede ser dispersado) y La Máscara de la Muerte (teleportada desde la sección de Talismanes).

El resto son objetos nuevos de un uso y coste moderado, que no te darán la victoria por sí sólos, cierto, pero sí interesantes sorpresas: un Huevo de Dragón Negro que eleva la Resistencia a 6 y confiere ataque de aliento, una gema que causa miedo, un rubí que permite repetir ataques de proyectiles durante ese turno... Uno que mencionaré aparte por ser un clasico de ediciones anteriores rescatado, también, del baul de los recuerdos es la mítica Poción de Fuerza, que eleva en +3 la fuerza del usuario hasta el siguiente turno del jugador.

Los OBJETOS ARCANOS son otra sección interesante, no ya por el número de "items" sino por la utilidad de los mismos. El Báculo Negro cambia su efecto, guardando en su interior el hechizo "Poder de la Oscuridad" y subiendo su coste a 55 puntos, supuestamente evitar para desequilibrios porque a mí me parece excesivamente caro para sus efectos. La Capa de la Estrella Negra y el Libro de Furion siguen con los mismos efectos que en el libro viejo (dado de hechizo energía extra. respectivamente).

Como novedad nos encontramos con el Familiar Deslocalizador, que al principio de la fase de magia druchii puede ser colocado a 15 cm de la hechicera y ser usado como foco para calcular distancias y lineas de visiones; una maravilla de 25 puntos. La otra novedad es la Daga del Sacrificio, de idéntico valor, y que permite a la hechicera sacrificar una miniatura de la unidad donde se halle para lograr un dado de energía extra, una vez lanzados los dados iniciales; regla interesante y que casa totalmente con el trasfondo druchii, ¿no es cierto?.

Los ESTANDARTES MÁGICOS cierran la sección de objetos mágicos. Se ha eliminado el Estandarte de la Sangre, que quitaba la estupidez a los gélidos, y se han rebajado el coste del resto a valores más manejables, excepto el Estandarte de la Masacre (+1d3 a la resolución) que vale lo mismo pero su efecto se aplica en cada carga.

Una muy buena inclusión ha sido el Estandarte de Hag Graef, estrella de la sección, que confiere a la unidad la regla "siempre ataca primero" por 35 puntos. Sí, sé que muchos pensareis en los Verdugos, pero no: Thorpe, en su "infinita sabiduría", ha rebajado la limitación de los pabellones mágicos de esa unidad de 50 a 25 puntos pese a ser una unidad de élite, elegidos de los Templos de Khaine, y bla bla bla. Petición de explicaciones a él, por favor...

Luego encontramos Estandarte de la Serpiente Marina, para corsarios, que otorga "furia asesina"; un objeto muy majo que hubiera sido más interesante si fuera genérico. El Estandarte del Asesinato confiere "poder de penetración" por unos cómodos 25 ptos y el Estandarte de la Sangre Fría permite, por 15, hacer chequeos de liderazgo con 3 dados (y eligiendo de ellos 2) durante un único turno de la batalla; siendo estos los únicos objetos otorgables a la mayor parte de unidades, lo que sabe a poco teniendo en la cola a lanceros, corsarios, verdugos y elfas brujas con limitaciones de 25 puntos en pabellones.

Incluiremos también aquí los REGALOS DE KHAINE. El templo de nuestro dios favorito era la sección que pedía a mayor voz en grito una remodelación al contar con pocos efectos combinables por su valor. Los Regalos de Khaine no han cambiado en exceso, cierto, pero ahora son más jugables al poder contar, el asesino, con 75 puntos en objetos.

La novedad es la aparición de estrellas arrojadizas (30cm, disparos múltiples x3 y "Fuerza+1" para herir) y la inclusión gratuita de armas envenenadas para los asesinos. Las modificaciones recaen en la Runa de Khaine (ahora otorga +1d3 ataques), y en los venenos: el Loto Negro repite los 1 para herir (efecto limitado pero últil al combinarlo con Odio Acérrimo) y el Negro duplica las bonos para al resultado del combate procedentes de heridas de un desafio si el asesino ha matado el adversario. El Matahombres queda como estaba...

Además, encontramos 2 objetos sólo elegibles por acólitos de Khaine: La Espada Venenosa (75 ptos; las miniaturas heridas deben hacer un chequeo de Resitencia con 2D6 o morir) y la Capa del Crepúsculo (20 ptos, objeto portahechizos con el Corcel de Sombras contenido en su interior). ¡No hay duda de que los asesinos pasarán a ser elementos temidos por los contrincantes!

En conclusión, una remodelación de la tesorería arcana muy de agradecer, interesante y con bastantes posibilidades, que coloca a los elfos oscuros a la altura de la mayor parte de ejércitos.

Reglas Raciales

Pese a dedicarse su vida casi por entero al combate, los Elfos Oscuros carecen de la Rapidez de Asuryan de los Altos Elfos; en su lugar disponen de la regla **ODIO ACÉRRIMO**. Esta es una versión potenciada del Odio descrito en el manual que otorga sus efectos contra todos los enemigos, repitiendo las tiradas para impactar en la 1ª fase de cada combate cuerpo a cuerpo. En caso de tratarse de Altos Elfos, la repetición podrá hacerse en todas y cada una de las fases que compongan el combate.

Esta regla otorga el ejército druchii una "gran pegada", potenciando mucho sus cargas. Además, la regla Odio Acérrimo también se aplica a las monturas, lo que da un extra a la caballería druchii o a los monstruos usados por sus personajes. Sin embargo, esto tiene un doble filo, pues el Odio también obliga a perseguir... lo que puede poner a tus unidades en situaciones francamente peligrosas o impedirte un comportamiento más táctico.

La comparación del Odio Acérrimo con la Rapidez de Asuryan es inevitable... ¿Son reglas "parejas"?¿Alguna es más ventajosa? Difícil decirlo, pues la primera es netamente ofensiva (y de mucho potencia en determinadas situaciones) y la otra más defensiva, pero también más





versátil, a la par que no obliga a hacer movimientos obligatorios. ¿Potencia y falta de control? ¿O versatilidad y autodominio? Es una discusión muy subjetiva...

Otra regla racial que tienen determinadas unidades es la de KHAINITAS. Son unidades consagradas de manera especial a Khaine (elfas brujas, verdugos...). Sólo un personaje con la regla Khainita podrá unirse a una de estas unidades. Sin embargo, un personaje khainita podrá unirse a unidades no-khainitas de la habitual. Además, manera hay determinados objetos y reglas que les afectan de manera especial.

El Ejército

Personajes

Los personajes básicos del ejército druchii no han sufrido más que un ligero maquillaje en sus puntos (al alza) y algún pequeño añadido en su equipo, como por ejemplo la pistolaballesta. Por lo demás, **Príncipes, Nobles y Hechiceras** permanecen tal cual.

Se hace notar la desaparición del Señor de las bestias y la inclusión en su lugar de las Sacerdotisas Elfas Brujas, heroinas de 90 ptos con armas envenenadas y acceso a los Regalos de Khaine hasta un coste de 50 ptos. Pueden optar, además, a un Caldero de Sangre ahora nuevamente móvil, por lo que puede desplazarse por el campo de batalla. Este icono religioso sigue la misma tónica que el yunque enano, pudiendo invocar efectos pseudomágicos imposibles de dispersar de la manera habitual (aunque de poder más equilibrado que la mesa de dar martillazos de los barbudos). Al inicio del turno élfico se puede elegir un efecto y otorgárselo a una unidad a 60 cm de distancia. Se puede elegir sumar un ataque a todas las miniaturas de la unidad, otorgarles golpe letal, o una Ts especia de 5+. Al margen de dichos efectos, el caldero y sus guardianas causan Terror, son indesmoralizables y toda unidad khainita a 30 cm del mismo pasa a ser tozuda.

Dentro de esta categoría, aunque ahora no consuman casillas de personajes, se encuentran los ASESINOS. Estos pueden ser desplegados de manera oculta en una unidad de infantería élfica (o como exploradores) y ser revelados al inicio del turno druchii o de una fase de combate cualquiera. Pueden optar a 75 ptos de Regalos de Khaine, aparte de disponer de Odio, ataques envenenados

y la regla Siempre Ataca Primero, lo que les convierte en elementos peligrosos y muy útiles, tanto para cazar personajes enemigos como para causar una pequeña carnicería entre los soldados comunes. Así, un asesino puede matar a un elemento peligroso del enemigo o reforzar por sorpresa una unidad aparentemente humilde, como los lanceros por ejemplo, volviendoles una escuadra peligrosa capaz de demostrar al adversario que lo que era una presa sencilla es ahora un hueso duro de roer.

Unidades Básicas

Los Elfos Oscuros tienen una variado tipo de tropa para formar el núcleo básico del ejército; bastante económico, además, para tratarse de tropas élficas.

Los LANCEROS, pese a no tener ninguna regla especial aparte del Odio Acérrimo, son una tropa a tener en cuenta debido a su bajo coste: 7 ptos un soldado con lanza, escudo y armadura ligera, con unos costes también bajos para elegir Señores, Músicos y Portaestandartes. Supuestamente es un intento de reflejar el alto militarismo de la sociedad druchii, cosa razonable al ponerlos frente a frente con sus primos de Ulthuan, pero que a más de uno le puede chirriar al comparar este coste y el de otras infanterías básicas más limitadas en habilidades. Más creíble es que sea un intento de que los jugadores tengan una versión barata, y por tanto apetecible, de guerrero druchii para así ver unidades de lanceros en un ejército y no caer en un abuso con otras unidades más caras, como los Corsarios o las diversas unidades de élite del libro.

Se ha separado las unidades de **BALLESTEROS** de los lanceros, unidos en el anterior libro, permitiendo poder optar a campeones con HP mejorada. La ballesta de repetición ha sufrido una digna revisión, rebajando su coste y añadiéndole Poder de Penetración a sus disparos, cosa a agradecer contra gente muy blindada...

Los **CORSARIOS** son una de las unidades fuertes del nuevo libro. Su coste sigue siendo de 10 ptos por miniatura, y el equipo de base no ha variado. Pueden, eso sí, equiparse con pistolas-ballestas de repetición: una versión menos potente de las ballestas (sin Penetración y con 20 cm de alcance). Disponen además de la regla Esclavistas, que permite obligar al adversario a que una unidad, que haya combatido contra los Corsarios y huido, repita los 2 dados más altos en su retirada, antes de que los Corsarios persigan. Todo esto les convierte en

unidades muy ofensivas, interesantes tanto como grandes unidades principales o como de unidades "destacamento", para apoyar a otros bloques de tropa más grandes.

Los **JINESTES OSCUROS** son un pto más baratos (17) y pueden llegar a ser equipados con escudos. Poca más que decir, aparte de que la regla Odio Acérrimo los hace más potentes como unidad para carga de apoyo por los flancos de lo que eran antes. La ballesta élfica y su HP les hacen también peligrosos como unidad de acoso.

Las ARPÍAS han pasado al grupo de unidades básicas, siendo ahora su coste de sólo 11 ptos por miniatura y no creando chequeos de pánico al resto de unidades de el ejército. Lo que hará, a buen seguro, que sean muy populares en el campo de batalla para cazar a esas objetivos tan molestos como son los magos y las máquinas de querra. [Nota del Editor: Eso sin contar que al ser una unidad hostigadora puede actuar muy bien de pantalla de la infantería de élite, y que al ser voladora y tener 50cm de distancia de carga, una carga a una unidad huyendo son puntos de victoria muy fáciles... Veremos muchas, muchas arpías a partir de ahora]

Unidades Especiales

El libro sigue la misma tónica que el de los Altos Elfos, lo que ha hecho que aumenten el número de unidades especiales frente a singulares, posibilitando un mayor abanico de posibilidades al jugador élfico. De todos modos, el bajo coste de los lanceros y ballesteros hará pensarse seriamente el no abusar de estas unidades, de élite, sí, pero también más caras...

Las **ELFAS BRUJAS** han sufrido una rebaja de 3 ptos (de 13 a 10), pero su HA se ha visto rebajado a una mundana HA 4. Esto, a 1ª vista no tan importante, sí lo es para una unidad muy débil en aguante y que basa su potencia en la pegada... a cambio, es justo reconocer que es la unidad especial más accesible en coste, por lo que se harán más fáciles de ver en las mesas de juego.

Las **SOMBRAS** son una de las mejores aportaciones del nuevo libro. En este caso el coste de la miniatura sube de 14 a 16 ptos, pero nos encontramos con un elfo de HP 5 (HP 6 el campeón), armado con ballesta de repetición y a los que es posible equipar con 2 armas o un arma a 2 manos. Creo que la mejor unidad hostigadora del juego a día de hoy, capaz de soltar una



verdadera lluvia de muerte contra los enemigos, o masacrarlos con una carga rápida y mortífera una vez debilitados.

Los VERDUGOS DE HAR GANETH desmienten los muchos rumores que había sobre ellos (pérdida de golpe letal, armas de F+1...) y les suman 1 pto a su coste (12) conservando su F4, sus armas a 2 manos y la habilidad de Golpe Letal. Tienen la posibilidad de tener un campeón con 25 ptos en equipo mágico, o la de sustituirlo por el personaje especial Tullaris, Señor de los Verdugos. ¿Pegas? Su limitación a sólo 25 ptos en pabellones arcanos les impide coger el Estandarte de Hag Graef, que clamaba a voces por ser asignado a una unidad así...

Los CABALLEROS GÉLIDOS son otra baza importante en el ejército. No sólo son un poco más baratos que sus predecesores, sino que, además, su fuerza ha sido elevada a 4. Sumemos el Odio Acérrimo, su fuerza potenciada, sus bestias de F4 y el causar miedo, y obtendremos una temible caballería, capaz de lanzar terribles y determinantes golpes contra casi cualquier unidad. La estupidez sigue siendo una característica básica de los gélidos, aunque su Liderazgo de 9 los protege en buena medida de ella.

En los CARROS DE GÉLIDOS no hay grandes cambios, aunque la HA de los aurigas es ahora de 5 y su liderazgo de 9. A cambio, el coste sube hasta los 100 ptos por carro. ¡Una perfecta unidad de apoyo! [N.del Ed.: Quizá lo peor de los nuevos Carros es que ya no se pueden incluir 2 por una única opción de unidad Especial, pero es lo que está ocurriendo con todos los libros... y hay que pensar que ahora un Personaje montado en Carro ocupa únicamente una opción de Héroe]

La GUARDIA NEGRA es, sin duda, una de las grandes bazas del nuevo libro. La temible guardia pretoriana de Malekith es una amenaza muy a tener en cuenta. Para empezar, su coste desciende a los 13 ptos por miniatura. Están equipados con armaduras pesadas y alabardas, y cuentan con 2 ataques cada uno... Se aplica, además, las reglas especiales de Tozudez y la de Guerreros de Élite; esta última les permite repetir las tiradas para impactar cada turno y contra todos los enemigos. Al igual que con los verdugos, su campeón puede ser equipado con objetos mágicos, o utilizar como Capitán de la Guardia al temido Kouran... Por si esto fuera poco, tiene la "culodurez" de no tener restricción alguna al número de unidades a desplegar, con lo no está ya limitado al 0-1 del anterior libro. Un aspecto este último negativo, a mi parecer, dado el trasfondo de la unidad.

Unidades Singulares

Con el transvase de tropas al grupo de especiales, han quedado unicamente 2 unidades en esta sección, pero desmostrarán que son de una utilidad grandísima en un ejército druchii.

El LANZAVIROTES DE REPETICIÓN, clásico donde los haya, no ha cambiado en lo más mínimo. Sigue siendo una máquina de guerra fiable y versátil...

La HIDRA DE GUERRA es. a día de hoy, uno de los mejores monstruos del juego... No sólo han bajado su coste en casi 50 ptos (a 175 actualmente), sino que ha sido potenciada, tanto ofensiva como defensivamente: 7 ataques, piel escamosa de 4+, regeneración, Odio Acérrimo, Terror y un aliento de fuego de Fuerza igual al número de heridas que conserve la convierten en una criatura infernal, capaz de soportar y asestar grandes daños. A esto, los Señores de las Bestias que la acompañan disponen de 2 ataques y látigos especiales con Poder de Penetración, no pudiendo ser elegidos como objetivos para ser atacados más que en contadas ocasiones (mientras que ellos sí pueden atacar a sus enemigos con naturalidad). Será fácil encontrarse estas criaturas en ejércitos Naggarothi, especialmente los de caracter ofensivo.

Personajes Especiales

Ocho personajes especiales vienen detallados en el nuevo libro, aunque dos de ellos son simples campeones para liderar a la Guardia Negra o a los Verdugos de Har Ganeth.

El 1º, como no podía ser menos, es el **REY BRUJO MALEKITH**. El perfil y reglas no cambian en exceso, siendo la mayor novedad la posibilidad de ir montado en dragón o en un carro de guerra, lo que le permite tener un coste un tanto más reducido (y jugable). Su Fuerza básica ahora es de 5 y cuenta con resistencia mágica 2... el resto es prácticamente un calco del viejo libro.

MORATHI ve reducido su coste unos pocos puntos, conservando básicamente las mismas reglas del libro anterior. Como nota curiosa conserva la antigua regla de "+1 a lanzar conjuros", apilable con la Hechicería Druchii. Tiene 2 opciones de armas a elegir: la habitual Revientacorazones o una "inútil" Espada

Oscura, que por cada herida no salvada reduce en 1 punto la F, R y A de la miniatura objetivo... algo completa y absolutamente prescindible.

MALUS DARKBLADE deja la categoría de de comandante y se ubica en la de héroe, reduciendo su costo a 275 ptos a cambio de perder atributos (HA, I, A, H; L...) para equipararlo a un personaje de ese tipo. Por lo demás, sus reglas especiales permanecen sin cambios, a excepción de que Spite, su montura, elimina la regla de Estupidez de la unidad de gélidos donde se halle.

HELLEBRON, un antiquo e importante personaie de ediciones anteriores regresa con la misma potencia de combate de antaño. Esta suprema elfa bruja, de categoría comandante, permite contar con una agresiva combatiente con acceso a algunos Regalos de Khaine (Runa y Grito de Khaine, así como Poción bruia). a los que se une una regla especial para llevar 2 armas mágicas: la Espada de la Muerte, que le otorga F10, y la Espada Defensora, que quita un ataque al enemigo. Además, el Amuleto del Fuego permite disperar el 1º conjuro lanzado sobre ella v su unidad cada turno (v después de cualquier intento de dispersión normal) con un 4+. Puede ir a pie, acompañar a un Caldero de Sangre o elegir una mantícora como montura de querra.

Y otro clásico que regresa de las brumas del pasado: SHADOWBLADE, el temible maestro del asesinato. Básicamente un asesino normal en cuanto a características, con una HA y HP por encima de la media (para un asesino) y con una regla de despliegue especial que le permite esconderse en unidades enemigas, logrando suplantar a un enemigo con un 2+ en 1D6 en el momento de aparecer, lo que le permite colocarse donde el jugador druchii desee. Si esta tirada falla, es el enemigo el que coloca al asesino, que no podrá hacer ataque alguno en la siguiente fase de CaC. Las elecciones del templo de Khaine le otorgan Golpe Letal, una TS especial de 5+ y armas envenenadas, contando además con una Poción de Fuerza y un Corazón del Infortunio. Este último objeto explota cuando Shadowblade muere, obligando a colocar la plantilla de 12 cm encima de él e infligiendo un impacto de F3 a las miniaturas alcanzadas por el radio.

LOKHIR FELLHEART es un nuevo personaje especial corsario, de coste moderado (250) y habilidades interesantes. Básicamente es un héroe druchii armado con equipo corsario, y que porta El Yelmo del Kraken (obtiene



Regeneración y causa Terror) y las Espadas Rojas (repite tiradas para herir y suma tantos ataques adicionales como filas tenga la unidad enemiga). Además, se le aplica la regla Esclavista Cruel (unidades atrapadas por Lokhir valen el doble de puntos de victoria) y Salto Audaz (que le permite cambiar su posición al inicio de la ronda de combate, sin las restricciones habituales, con tal de entre/permanezca en CaC).

Finalmente, contamos con 2 campeones especiales en esta categría. Son personajes de muy bajo coste y ventajas interesantes, pero también con una gran fragilidad inherente, ya que sólo soportan una herida. Kouran, el Capitán de la Guardia Negra, vale 75 ptos y otorga la capacidad de ser indesmoralizable a cualquier unidad de la Guardia Negra que lidere. Porta la Muerte Carmesí (arma mágica de F6) y la Armadura del Dolor, por la que todo enemigo debe superar un chequeo de resistencia para poder atacarle, a riesgo de perder sus ataques completamente en caso de fallar. Tullaris de Har Ganeth es el Verdugo Supremo de la orden v. por 95 ptos, puede acompañar a una unidad de ese tipo. La unidad que lo incluya causará miedo y todos los enemigos muertos en un desafío otorgan +1D3 ptos extra a la resolución del combate. Tullaris porta el Draich de Har Ganeth, un arma a dos manos que le permite repetir todas las tiradas para herir falllidas.

Miniaturas

La principal novedad en tema de miniaturas es la nueva caja de Corsarios de plástico. Las miniaturas vieias contaban con una muy buena calidad, aunque pecaban de cierta falta de dinamismo, así que no se esperaba una novedad al respecto. Pero la novedad de esta nueva caja es de agradecer, para así poder contar con las miniaturas más básicas del ejército en plástico, barato y generalmente acompañado de piezas de reserva, poses combinables, etc. La nuevas miniaturas cambian el aspecto antiguo de los corsarios, pero han sido del agrado de la mayor parte de los jugadores...

Otra novedad fuerte es la nueva caja de **Gélidos**. Los antiguos modelos no gustaban a nadie porque no transmitían la sensación de fiereza y crueldad tan descrita al hablar de estas bestias. Los nuevos son de una calidad mucho mayor, con el mismo aspecto ágil de los primeros modelos de antaño, pero con una pose ciertamente

amenazadora. Los jinetes van a la zaga y han sido remodelados, pudiendo contar con varias cabezas (quizás alguna es muy recargada) y torsos para poder dar tu toque de personalización. Una buenas miniaturas, sin duda alguna...

La Hidra de Guerra también se esperaba con mucha espectación. Hacer algo más feo que el viejo modelo era difícil, pero la nueva no ha recibido demasiados aplausos. Las cabezas están bien esculpidas, pero se antojan demasiado grandes en relación al cuerpo. Es de imaginar que el escultor quería dar la idea de un monstruo fuerte, pero también rápido y ágil, aunque el tema no llega a cuadrar del todo bien... a mi entender, es probable que su calidad no sea tan buena como para cambiar de modelo, pero sí lo suficiente como para adquirir uno en caso de no



contar con esa mini; sobre todo porque no hay tampoco una buén catálogo de hidras de otras marcas. Tampoco convencen las miniaturas de los Señores de las Bestias que la acompañan... es difícil entender por qué no se conservan las miniaturas antiguas cuando tienen una calidad claramente superior a las nuevas. Sus ropajes y las cabezas calvas, en un primer vistazo, les hacen parecer salvajes y eso puede ser una buena idea por su trasfondo, pero el resultado final no convence, y más cuando las miniaturas viejas tenían poses muy cuidadas, y una calidad y un detalle francamente buenos.

Los **PERSONAJES** también han contado con novedades. La mejor es sin duda la del **Príncipe Oscuro** montado en gélido, una miniatura con un claro espíritu élfico y una pose cuidada y majestuosa. Un digno general de

nuestros ejércitos... La Hechiceras tienen una nueva representación tanto a pie como en criatura. La que va a pie sigue la estela de otros magos anteriores y se la ve envuelta en energía, "levitando" sobre el suelo. La que va montada en gélido mejora en mucho el modelo antiguo, que no tenía una pose digna, haciendo de ella una adquisición casi obligada. También han visto la luz un nuevo Héroe a pie con diferentes opciones de equipo, pero no está a la altura del resto de novedades; si bien tiene detalles interesantes, es una miniatura estática y de una calidad global que recuerda más a ediciones antiguas de warhammer... es casi mejor dedicar un poco de personalización a campeones de algunas unidades para representar a nuestros héroes a pie. Los tambien ha Asesinos llegado reforzados y contamos ahora con 3 modelos de una calidad interesante y, lo más importante, muy variados, con lo que podemos elegir el que más se adecúa a nuestra estética del ejército. En cambio, los personajes especiales no han sufrido una remodelación (lástima... habría sido ideal una nueva miniatura del rey Brujo) y sólo contamos con la novedad de Lokhir Fellheart, que cuenta con buena calidad pero,a mí gusto, un tanto recargado...y su pose me da que no permite que encaje decentemente en una unidad de infantería.

Conclusión

Haciendo un rápido repaso de todo lo comentado se observa que el balance final del libro de los Elfos Oscuros es muy positivo. Contamos con trasfondo, calidad gráfica, nuevas Además, miniaturas... reestructuración de las reglas en sí también obtiene muy buena nota, otorgando personalidad y potencia el ejército druchii, y equiparándolo al resto de los nuevos libros de la última hornada. Es más, tras superar la típica sensación de que todo es bueno cuando se lee un nuevo libro de eiército, se puede hacer un análisis con mesura y objetividad para concluir que estas ventajas positivas tampoco arrinconan desproporcionadamente a algunas debilidades y carencias que todo ejército debe tener para ser equilibrado y jugable, no sólo por su dueño sino también por los contrincantes, pues una partida de warhammer es cosa de dos y siempre se ha de poder disfrutar de ella en ambos bandos.

iii Kaela Mensha Khaine !!!



Idolo de Gorko

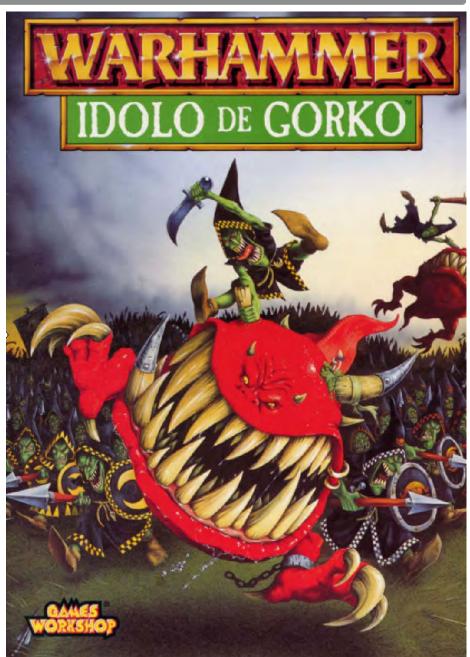
Campaña para Warhammer Fantasy entre el Imperio y Orcos y Goblins. (c) 1.997 Games Workshop. Escrita por Nigel Stillman. Adaptada a Séptima Edición por Namarie.

Esta campaña fue originalmente pubilcada por Games Workshop en 1.997, y es completamente imposible de encontrar en tiendas. Hicimos una adaptación a Sexta Edición para los Manuscritos de Nuth, y ahora la hacemos adaptada para Séptima.

Hace mucho tiempo, en uno de esos extraños momentos en la historia de la Humanidad en que los Condes del Imperio no estaban luchando entre ellos defendiendo sus tierras y sus vidas, los Señores del Imperio dirigieron su atención hacia los fértiles valles situados al Sur de las Montañas Negras, entre el Paso del Fuego Negro y el Río de la Sangre. Durante los años siguientes tuvieron lugar numerosos intentos de colonizar la región y reclamarla para mayor gloria del Imperio y sus habitantes. El descubrimiento de ricos yacimientos de oro en el Río Ciego y la abundancia de gemas preciosas en las colinas de las Montañas del Fin del Mundo indujeron a mucha gente a iniciar el peligroso viaje hacia el Sur en busca de fama, fortuna y prosperidad. Otros, aquellos cuyas vidas eran más simples humildes, fueron tentados a abandonar el Imperio con la esperanza de iniciar una nueva vida en los fértiles valles resguardados por las Montañas Negras. Los líderes de estos colonos se autoproclamaron Reyes Fronterizos. Con el paso del tiempo llegaron a actuar como señores absolutos de las tierras situadas más allá de las fronteras del Imperio y de los dominios del Emperador.

Rutgar de Wissenland

Nuestra historia se basa en uno de estos aventureros: Rutgar, el hijo menor del Conde Wilhelm Wissenland, y sus esfuerzos por crear su propio reino en una tierra plagada de Orcos. Esta historia ha quedado recogida en dos documentos diferentes que escriben los esfuerzos de Rutgar desde una perspectiva totalmente humana. La primera es una breve descripción de los eventos que pueden encontrarse en los libros de Albrecht el un sabio interesado Inexacto, principalmente en la historia del Colegio Brillante de la Magia, y cuyas obras fueron escritas con el único propósito de congraciarse con su jefe, Radabald Redbrow, el Patriarca del Colegio Brillante de la Magia en esa época. La segunda fuente de datos en relación a la aventura de Rutgar es la mucho más extensa e infinitamente más aburrida "Historia del Imperio", una obra en veintiocho volúmenes del Venerable Ludwig, de donde procede la mayor



parte de los detalles de esta campaña. Ludwig vivió varios siglos después de los hechos que describe, pero realizó un gran esfuerzo de recopilación de relatos de viajeros, y probablemente tuvo acceso a los diarios personales de Rutgar, así como a otros importantes documentos que posteriormente quedaron destruidos durante el incendio del Día de los Inocentes de Altdorf del año 41.

Grotfang Garra'ierro

Del gran enemigo de Rutgar, el Señor de la Guerra Grotfang Garra'ierro, no sólo disponemos del material Imperial, sino también de una canción de guerra Orca que nos ha permitido comprender los hechos y sus motivos. Sabemos que Grotfang (miembo de la misma tribu que Gorbad Garra'ierro) libró una larga y sangrienta guerra contra el Margrave Frederick, cuyas fuerzas finalmente consiguieron



expulsar a los Orcos de su fortaleza, situada junto al Ídolo de Gorko. Los Orcos se retiraron, probablemente para reunir sus fuerzas para contraatacar. En este intervalo de tiempo llegó Rutgar para asumir el control de los territorios recientemente arrebatados a los Orcos.

Una tierra disputada

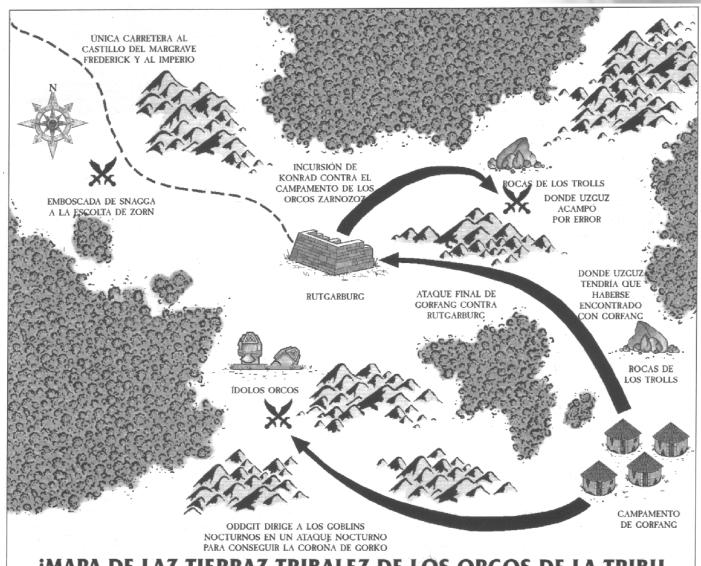
Rutgar descubrió la vieja fortificación Orca, que había sido derruida y quemada por el Margrave Frederick. Comprobando su importancia como posición defensiva en una zona de llanuras abiertas y vulnerables, se dispuso a reconstruir las ruinas. Sin duda estaba siendo observado por los Orcos, que habían mantenido una

atenta vigilancia sobre el lugar de su antigua capital desde que habían sido expulsados de ella. En realidad, los humanos que construían la nueva población cerca de las ruinas del Ídolo de Gorko desconocían que su presencia sería la causa de que los Orcos de la tribu Garra'ierro descargaran toda su furia sobre ellos. Estos son los antecedentes de la corta pero sangrienta guerra entre los habitantes de Rutgarburg y los Orcos de la Tribu Garra'ierro; una guerra sin piedad por ambos bandos, y que debilitó considerablemente tanto a los humanos como a los Orcos.

Es difícil decidir qué bando fue el vencedor, ya que actualmente los

Reinos Fronterizos siguen siendo una tierra disputada, ocupada por bandidos y grupos de guerreros nómadas, tan inhóspita y peligrosa como en los días de Rutgar y Grotfang.

MAPA DEL FEUDO DE RUTGAR EN LOS REINOS FRONTERIZOS



IMAPA DE LAZ TIERRAZ TRIBALEZ DE LOS ORCOS DE LA TRIBU GARRA DE HIERRO QUE LOZ HUMANOZ HABÍAN ROBADO!



La misión de Rutgar y sus tropas era establecerse y construir un castillo, mientras él y sus tropas defendían a los colonos de los Orcos. Cuando la población estuviera adecuadamente fortificada, los campesinos podrían convertir esas tierras desoladas en fértiles tierras de cultivo. Finalmente se detuvo en la ladera de unas colinas. En uno de los cerros, los trabajadores encontraron las ruinas abandonadas de una fortaleza Orca, rodeada por los restos de una batalla. Era donde Frederik asedió a Grotfang. En las semanas posteriores al descubrimiento, se levantaron los cimientos del castillo sobre el mismo punto donde antes se encontraba la fortaleza Orca.

Un día por la tarde Rutgar cabalgó hacia una colina aislada donde algunos de los trabajadores estaban intentando derribar un grotesco monolito Orco. De repente, pudo oirse un terrible aullido que helaba la sangre. Las cuerdas se rompieron y, con un gran estrépito, el Ídolo cayó al suelo. Cayó encima de los trabajadores, que desaparecieron de la vista mientras la gigantesca imagen de Gorko caía encima de ellos. ¿Acababan de ser testigos de un maligno portento de la deforme divinidad Orca?

Escenario 1: El Golpe

Rutgar tomó el control de la situación y ordenó que, de momento, nadie tocara los Ídolos. Ordenó a Manfred von Bock y a un grupo de guerreros que vigilaran los ídolos y observaran cualquier suceso extraño. Al regresar al campamento envió un mensajero a Altdorf para consultar la situación con los Colegios de la Magia y los Archisacerdotes de Sigmar y Ulric. No pensaba molestar a los Ídolos hasta saber si era seguro hacerlo, pero estaba decidido a purificar sus tierras.

Acechando sin ser vistos, unos Jinetes de Lobo Goblin observaban los inútiles intentos de los hombres de Rutgar para derribar los ídolos, y regresaron al campamento de Grotfang con la notícia. Grotfang y Oddgit quedaron horrorizados ante posibilidad que los humanos encontraran la Corona de Gorko (una reliquia de los antiguos chamanes orcos, guardada debajo del ídolo de Gorko por si fuera necesario para salvar la tribu), así que prepararon una pequeña partida para buscar la Corona.

Oddgit fue el encargado de organizar la partida, ya que los Goblins son más sigilosos que los orcos. El febril cerebro del chamán empezó a trazar un astuto plan... ¡qué mejor que atacar de noche con los Goblins Nocturnos!

El Campo de Batalla

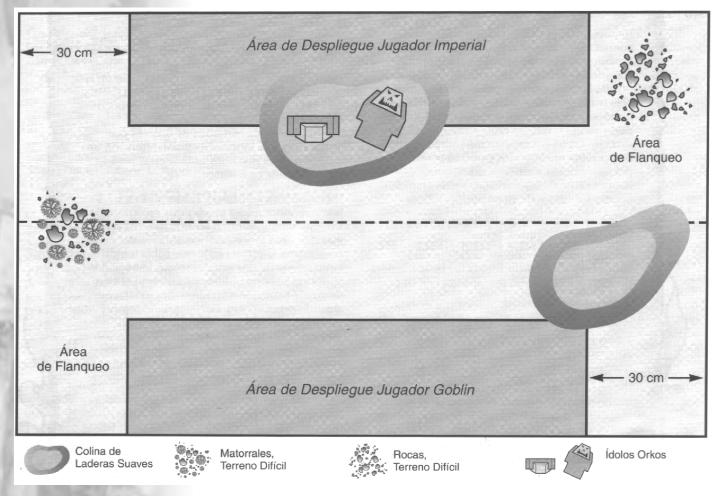
El campo de batalla está dominado por la colina en la que se encuentran los ídolos. El ídolo de Gorko ha sido derribado; por lo tanto, es mucho más fácil cavar para encontrar la Corona de Gorko. Los ídolos deben colocarse en el centro del campo de batalla, entre 15cm y 60cm contando a partir del borde controlado por el jugador imperial. Se pueden añadir detalles como matorrales o rocas.

Los Ejércitos

Cada ejército será de 1.000 puntos.

El ejército pielverde debe incluir a Oddgit, y 0-1 Gran Jefe Goblin Nocturno. El ejército estará formado por 2+ unidades de Goblins nocturnos, (pueden incluir fanáticos), pudiendo tener 0-1 unidades de Snotlings, 0-2 de Jinetes de Araña Goblin y 0-1 unidades de Garrapatos.

El ejército imperial incluirá a Manfred Von Bock, que actuará como General, más todas las tropas que se quiera de infantería básica y 0-1 unidades de Grandes Espaderos.





Despliegue

El ejército Imperial está vigilando los ídolos, con lo que despliega primero. Debe desplegar a 30cm o más, de cada borde lateral, y como mucho a 30cm de su borde de mesa. Una unidad Imperial puede desplegarse directamente delante de la colina de los Ídolos (siempre que no sea en la mitad Goblin del campo de batalla).

El ejército pielverde despliega a 30cm o más de cada borde lateral, y a 30cm o menos de su borde de campo de batalla.

Reglas Especiales

 Batalla nocturna. Todas las tropas del Imperio de proyectiles reciben un penalizador de -1 al disparar, y ninguna tropa del Imperio puede efectuar marchas. En cambio, los Goblins Nocturnos están completamente habituados a la oscuridad, así que puede repetir todas las tiradas para impactar con proyectiles.

- Ruidos fantasmagóricos. Los ídolos de Gorko y Morko emiten ruidos toda la noche. Esto inquieta a los supersticiosos soldados Imperiales. Ninguna unidad Imperial puede desplegar en la colina de los ídolos al inicio de la batalla, y cualquier unidad imperial que quiera moverse por la colina deberá superar un chequeo de liderazgo para hacerlo.
- Avance furtivo. En la fase de movimientos obligatorios del primer turno, el jugador Goblin debe avanzar 3d6cm cada unidad (tira para cada unidad por separado).
- El Poder de Gorko flaquea. Oddgit no puede usar ningún hechizo de los dioses, ya que el ídolo de Gorko está caído. Se considera que Oddgit tiene sólo el hechizos Explotazerebro. Como consecuencia de la profanación del ídolo, el poder de la magia ¡Waaagh! es atraído hacia él, e impide que la energía ¡Waaagh! alcance proporciones desmesuradas. A efectos de juego, si Oddgit tiene una disfunción mágica, simplemente

terminará la fase de magia, sin consecuencias adicionales.

Quién empieza

El ejército Goblin está atacando por la noche y por sorpresa; empieza en primer lugar.

Duración de la batalla

Cinco turnos: desde medianoche al amanecer (a menos que se consiga Victoria por muerte súbita).

Victoria

Si Oddgit llega junto al ídolo caído, desenterrará inmediatamente la Corona de Gorko y la esconderá en sus sucias ropas, con lo que la batalla termina con victoria pielverde. Si Oddgit muere, huye fuera del campo de batalla, gana el jugador Imperial. Si acaba la partida por tiempo, el jugador con más puntos de victoria ha ganado (si hay empate gana el Imperio).

Oddgit, Chamán Goblin Nocturno

Oddgit es el consejero y servidor de Grotfang. Al ser un chamán Goblin Nocturno, posee una gran influencia sobre los grupos de Goblins Nocturnos que colaboran con los Orcos Garra'ierro, la tribu de Grotfang. Oddgit es un consejero leal que cree firmemente en las cualidades de Grotfang como líder... ¡siempre que se deje "guiar" sabiamente en sus decisiones por Oddgit, evidentemente!

Puedes elegir a Oddgit como una opción de Héroe en un ejército de Orcos

	M	HA	HP	F	R	Н	11	Α	L
Oddgit	10	2	3	3	3	2	3	1	5

y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Puntos: 135

Armas y Equipo: Arma de mano, *Zetaz Zombrerolok*, tres *Zetaz Mágikas*.

Reglas especiales:

- Habituado al Waaagh: Oddgit está totalmente habituado a la magia

pielverde, con lo que la sobreacumulación de energía ¡Waaagh! no le afecta como al resto de chamanes. Oddgit puede sumar +1 a un dado cuando lanza magia (puede incluso provocar de esa forma una fuerza irresistible o evitar una disfunción mágica).

Mannfred von Bock

Manfred es un veterano que ha servido lealmente al padre de Rutgar durante muchos años. Manfred ha sido el instructor de los Alabarderos, a los que ha dirigido con cruel precisión, inspirándoles un gran sentido del valor. El Conde Wilhelm lo ha enviado con Rutgar como favor havia su hijo, sabiendo que la devoción y experiencia de Manfred podrán ayudar a Rutgar y a sus tropas en momentos de apuro. Por tanto, no es de extrañar que Rutgar acepte cualquier sabio consejo que Manfred le ofrezca.

Puedes elegir a Manfred Von Bock como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo

	M	HA	HP	F	R	Н		Α	L
Mannfred	10	5	5	4	4	2	5	3	8

con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Puntos: 120

Armas y Equipo: Arma de mano, alabarda, armadura de placas, *Anillo de*

Reglas especiales:

- Duro como una roca: Manfred von Bock tiene una reputación de inhumana determinación, y su mera presencia ensalza los ánimos de los guerreros. La unidad en la que se encuentre Manfred puede repetir cualquier chequeo de pánico o desmoralización. Además, la unidad en la que esté Manfred tiene +1 a la resolución del combate.

Maestro de Alabarderos. Manfred es un maestro en el uso de la alabarda, y en la batalla siempre lleva a sus mejores alumnos como una prueba más en su instrucción. Manfred debe desplegar en una unidad de alabarderos; no puede abandonar la unidad, y ningún otro personaje podrá formar parte de ella (no es alumno de Manfred).



Los mensajeros de Rutgar llegaron a Altdorf, ignorando el intento Goblin de recuperar la misteriosa Corona de Gorko. Su misión era encontrar hechiceros y convencerlos paraa que regresaran para solucionar el problema de los Ídolos.

Después de mucho buscar, encontraron a Zorn. Por motivos que no reveló, deseaba partir con ellos hacia tierras tan lejanas lo más rápidamente posible. Reunió una escolta y atravesó las montañas en dirección a los Reinos Fronterizos. El grupo permaneció furante varios días en el castillo de Frederik, y finalmente iniciaron la última y más peligrosa etapa de su viaje a través de territorio salvaje.

Algunos de los guerreros de Grotfang se habían infiltrado en los territorios de Rutgar. Desde un lugar elevado sobre una colina, descubrieron la nube de polvo que levantaba la columna de Zorn y su escolta mientras se dirigían hacia el campamento de Rutgar. Snagga, el Orco jefe de aquella fuerza, estaba ansioso por entrar en combate. Grotfang le recompensaría muy bien si interceptaba y aniquilaba los refuerzos del enemigo.

Escenario 2: El Golpe

El Campo de Batalla

Los principales elementos de escenografía son la carretera que conduce al campamento de Rutgar (debe ser tan ancha como para colocar cuatro miniaturas en línea), que atraviesa longitudinalmente el campo de batalla, y unos montes que corren paralelamente a la carretera, detrás del cual se han apostado los Orcos.

Los Ejércitos

El ejército imperial (1.500 puntos) debe contar con Ulrich, Zorn y 0-1 Capitán adicional usado con las normas "estándar" de creación de ejército. Debe incluir 1+ unidades de Caballería y 1+ máquinas de guerra (pero no Tanque a Vapor).

El ejército pielverde (1.500 puntos) debe tener a Snagga y 0-2 Héroes orcos adicionales (no Chamanes). Por lo demás sigue las normas habituales de creación de ejército. Debería tener 1+ unidades de Guerreros Orcos a pie. No se aceptan Gigante, ni Trolls, ni Orcos Negros.

Despliegue

Las tropas Imperiales despliegan en primer lugar., a lo largo de la carretera y en su área de despliegue. Las máquinas de guerra deben ser "tiradas" por una unidad de infantería o caballería (deben tener una unidad de infantería o caballería delante). Zorn debe desplegar a 60cm de cada borde lateral de la mesa.

Los Orcos despliegan en su área. El ejército Imperial no puede ver al ejército Orco al inicio de batalla.

Reglas especiales

 Emplazar la artillería. Los artilleros Imperiales deben invertir todo el primer turno de juego emplazando las máquinas de guerra para poder dispararlas, con lo que no podrán disparar en el primer turno.

Quién empieza

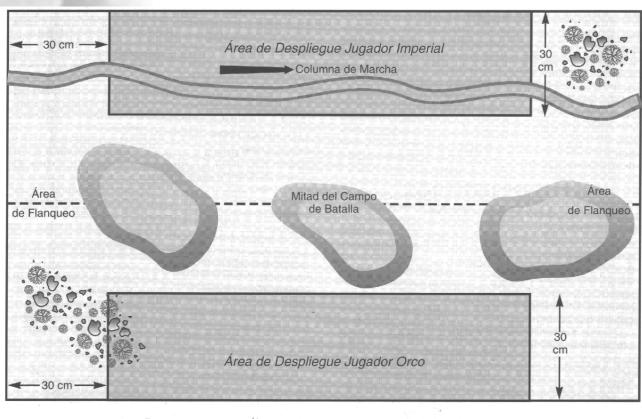
El jugador Orco, ya que ha tendido la emboscada.

Duración de la batalla

La batalla dura cuatro turnos (desde mediodía a la puesta del sol).

Victoria

El jugador orco gana si deja al ejército Imperial sin Zorn y sin máquinas de guerra, o si Zorn huye y el ejército imperial es derrotado. Si no, se determina el ganador por puntos (en caso de empate gana el jugador Orco).







Ulrich, Oficial Imperial

HA HP Т Ulrich 10 5 5 4 4 2 5 3 8 3 3 3 Caballo 20 0 1 3 5

Puntos: 160

Armas y Equipo: Arma de mano, armadura de placas, escudo, caballo de guerra con barda, *Cuerno de Urgok*.

Objetos Mágicos:

Cuerno de Urgok. Rutgar entregó a Ulrich esta antigua reliquia, que había traido con él desde Wissenland. Se trata de un objeto portahechizos de nivel de energía 6. El sonido del Cuerno, que puede soplarse una sóla vez durante la fase de magia, afecta a todas las unidades que estén situadas a 60cm o menos del portador del Cuerno. Las unidades enemigas que estén trabadas en

combate cuerpo a cuerpo deberán hacer un chequeo de pánico, y las unidades del propio ejército que estén huyendo se reagruparán automáticamente..

Reglas especiales:

- No fallaré, señor: Ulrich está totalmente decidido a no fallar a su Señor en la misión que le ha sido encomendada. Los refuerzos de los que Rutgar está tan necesitado deben llegar a su destino. Ulrich es inmune a pánico. Cualquier unidad en la que se encuentre seguirá su ejemplo, y también será inmune al pánico

Zorn, Hechicero Imperial

Zorn es uno de los pocos hechiceros humanos que han estudiado a fondo la magia Orca, y muchos lo consideran un experto en la materia. Quedó muy intrigado por el relato de los viejos Ídolos orcos y, aunque no ha informado de ello a Ulrich, ha oido hablar de la Corona de Gorko. Sospecha que la Corona puede estar oculta cerca de los ídolos, y éste es el motivo de las acciones de los orcos en la zona. Zorn desea destruir el objeto, que cree que un día podría utilizarse en un ¡Waaagh! contra el Imperio. Sin duda es el Bendito Sigmar quien lo ha elegido a él para esta noble y patriótica misión.

Ulrich es uno de los oficiales de

Rutgar. Fue enviado a Altdorf para

encontrar un hechicero, y ahora regresa

con Zorn. Su misión es escoltar a Zorn hasta el campamento de Rutgar. Ulrich

es un joven bastante impetuoso,

compañero de Rutgar en Wissenland.

Aunque debería haber enviado

exploradores por delante de la columna.

no lo hizo, y al ser atacado por los Orcos

se consideró obligado por su honor a

luchar hasta la muerte, sin rendirse,

opción de Héroe en un ejército Imperial.

No puedes equiparlo con ningún tipo de

objeto mágico ni equipo adicional al que

Puedes elegir a Ulrich como una

para poder compensar su error.

se indica aquí.

Puedes elegir a Zorn como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	М	HA	HP	F	R	Н	1150	Α	L
Zorn	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 200

Armas y Equipo: Arma de mano, caballo de guerra con barda, *Amuleto de Obsidiana*.

Magia: Zorn es un mago de Nivel 2. Puede elegir el Saber de la Magia que prefiera entre los ocho Saberes.

Objetos Mágicos:

 Amuleto de Obsidiana. Zorn posee un secreto talismán de obsidiana que le fue regalado por una bruja en el Bosque de Reikwald cuando era un joven. El Amuleto proporciona una tirada de salvación especial de 4+.

Reglas especiales:

- Protegido de Sigmar: Zorn cree que es el Bendito Sigmar quien le guía y le protege, y sus elocuentes discursos parecen convencer a quien le rodea. Zorn (y la unidad donde esté) se consideran inmunes a psicología.
- Conocedor de la Magia Verde. Zorn ha dedicado años de su vida a estudiar la magia pielverde, y ha aprendido bien cómo poder combatir contra ella. Zorn tiene un +1 a dispersar hechizos del Pequeño ¡Whaaagh! y del Gran ¡Whaaagh!.

Snagga, Gran Jefe Orco Negro

Snagga es uno de los mejores comandantes de Grotfang. Su misión es infiltrarse en las tierras tribales acutalmente ocupadas por los humanos para espiar sus movimientos y causarles tantos problemas como sea posible.

Puedes elegir a Snagga como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	М	HA	HP	F	R	Н		Α	T
Snagga	10	6	3	4	5	2	3	3	8
Jabalí	18	3	0	3	3	1	3	1	3

Puntos: 120

Armas y Equipo: Varias rebanadoras, Armadura Pesada, *Ezkudo Kome'echizoz*. Monta un Jabalí.

Reglas especiales: Evita animosidad, Armado hazta los piñoz.

Objetos Mágicos:

- Ezkudo Kome'echizoz: Snagga posee un escudo decorado con una feroz boca llena de dientes y brillantes glifos orcos pintarrajeados en él por los chamanes. Esto se considera un símbolo de gran liderazgo entre sus chikoz, ya que su decoración Orca es magnífica. Además, el escudo tiene el poder de devorar hechizos. Se considera un Escudo. Además, proporciona a su portador (y la unidad donde esté) Resistencia Mágica (2).



Escenario 3: Batalla en las Rocas de los Trolls

Desde un punto elevado, Grotfang observaba el campamento de Rutgar. Observó cómo los obreros extraían la piedra de las canteras y la cargaban en carros. Los humanos estaban construyendo su propia fortaleza. Grotfang sabía que debía atacar rápidamente, antes que los humanos finalizaran la construcción del castillo. Si postergaba demasiado el ataque, traerían cañones y más humanos, y no conseguiría recuperar las tierras de la tribu.

Así que envió a un mensajero a buscar refuerzos en otras tribus. Seguro que aceptarían, ya que un buen Orco no desperdicia una oportunidad de batalla. Para "ayudar", Grotfang les insinuó que quizá había un tesoro escondido... Entre los que dijeron que sí, estaban los Orcos Zarnozoz. Se unirían a ellos en las Rocas de los Trolls.

Uno de los exploradores de Rutgar lo había detectado, así que Konrad (el comandante más fiel de Rutgar) y unos cuantos hombres se dirigieron a luchar contra los Orcos.

A causa de un problema de comunicación entre los Orcos, Nazgob (chamán de los Orcos Zarnozoz) había malinterpretado las instrucciones de Dreg (chamán de los Orcos Garra'ierro) y había conducido a la tribu a un lugar erróneo, donde habían hecho un

pqeueño campamento. En esos momentos, los Orcos Garra'ierro estaban a unos cuantos kilómetros preguntándose por qué no aparecían los Zarnozoz...

El campo de batalla

El principal elemento es una formación rocosa en la que se rumorea que se encuentra una guarida de Trolls de Piedra. Alrededor de las Rocas hay unas chozas orcas (se consideran Terreno Impasable, ya que son demasiado pequeñas; además, bloquean línea de visión excepto a Objetivos Grandes).

Los ejércitos

Ambos ejércitos serán de 1.000 puntos.

El ejército pielverde tiene a Uzguz y Nazgob, y Orcos de varios tipos (Guerreroz, Arkeroz, y Jinetez de Jabalí). Una unidad puede ser de Orcos Grandotez. Se puede incluir 0-1 unidades de Trolls de Piedra.

El ejército Imperial incluye a Konrad y 0-1 Capitanes imperiales. Se puede incluir cualquier número de Arqueros o Ballesteros (mínimo 2), así como 0-3 unidades de Arqueros a Caballo o de Herreruelos.

Reglas especiales

 Quemar las chozas. Todas las unidades de Arqueros, Ballesteros y Arqueros a Caballo tienen flechas incendiarias (hacen impactos flamígeros). Las tropas Imperiales pueden quemar las chozas disparando flechas contra ellas (cada choza necesita 10 impactos para arder).

Despliegue

Primero despliegan los Orcos y luego el jugador Imperial, ya que éste le está tendiendo una emboscada.

Quién empieza

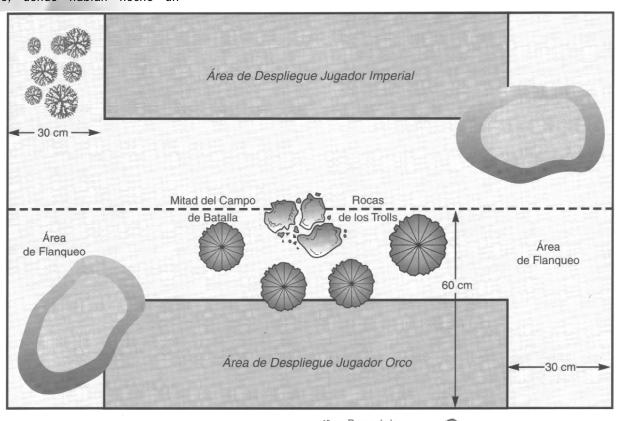
El jugador Imperial.

Duración de la batalla

La batalla se libró de mediodía hasta la puesta del Sol. Así pues, hay 5 turnos, a no ser que el ejército Imperial gane antes por muerte súbita.

Victoria

Si el jugador Imperial consigue quemar todas las chozas, gana por muerte súbita. Si no, se mira el vencedor por puntos (en caso de empate se considera victoria Orca, ya que no huyen de la zona).













Arqueros a caballo imperiales

Puedes elegir una unidad de Arquero a Caballo Imperial como unidad Especial en un ejército cualquiera del Imperio.

Puntos: 15 puntos por miniatura

	М	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Arquero	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Equipo: Arma de mano, arco, caballo de guerra.

Reglas Especiales: Los disparos de los Arqueros a Caballo son flamígeros.

Konrad, Oficial de Rutgar

Konrad es un héroe, uno de los oficiales de Rutgar. Hace mucho tiempo, Konrad sirvió a la Reina del Hielo de Kislev como mercenario durante una de las numerosas querras contra los Orcos en el Este. Allí consiguió formar un pequeño ejército de Kislevitas leales que le acompañaron al regresar al Imperio y entrar al servicio de Rutgar.

Puedes elegir a Konrad como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

inteligente (ni tan sólo para un orco) y

depende en gran parte de Nazgob que

tan sólo es un poco más inteligente que

preguntarse si Nazgob todavía le es de

alguna utilidad como Chamán y

opción de Héroe en un ejército de Orcos

y Goblins. No puedes equiparlo con

ningún tipo de objeto mágico ni equipo

adicional al que se indica aquí.

Puedes elegir a Uzguz como una

está empezando a

Uzguz

consejero.

Uzguz es el líder de una tribu nómada de Orcos que recorre los Reinos Fronterizos en busca de botines fáciles, aliándose con otras tribus si es necesario. Uzguz no es demasiado

	М	HA	HP	F	R	Н		Α	L
Konrad	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 109

Armas y Equipo: Armadura ligera, escudo, caballo de guerra, arco largo (con flechas incendiarias que provocan ataques flamígeros), Espada del Dragón.

Objetos Mágicos:

Espada del Dragón. Esta espada fue robada por un iinete Kislevita en un túmulo funerario de las llanuras de Kislev. Dicen que tuvo que matar a muchos demonios y monstruos para escapar con ella. El Khan de la tribu la ofreció a Konrad por haberle ayudado a combatir contra los incursores Orcos. Después de las tiradas para impactar, cada impacto se transforma en dos impactos (por ejemplo, si de los 3 ataques Konrad impacta 2, realiza cuatro tiradas para herir).

Uzauz

	М	HA	HP	F	R	Н	1199	Α	- L
Uzguz	10	5	3	4	5	2	3	3	8
Jabalí	18	3	0	3	3	1	3	1	3

Puntos: 170

Armas У Equipo: Rebanadora, armadura ligera, escudo, Hacha Ozkura. Monta un Jabalí.

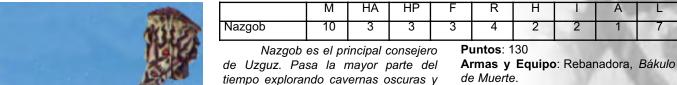
Objetos Mágicos:

Hacha Ozkura. Uzguz está armado con una gigantesca hacha con un filo de piedra tallada de una roca volcánica cristalina con propiedades mágicas. Anula tiradas de salvación por armadura. Además, toda Armadura Mágica que porte una miniatura impactada por el Hacha Ozkura queda destruida.

Reglas especiales:

¡Viva nueztro jefe!: Uzguz es el líder de una pequeña tribu de Orcos. Es muy respetado por sus muchachoz, que confían en él mucho más de lo que es habitual entre los Orcos. Si incluyes a Uzguz, éste deberá ser el General de tu ejército. Las tropas confían tanto en él que cualquier chequeo de Liderazgo que use el Liderazgo de Uzguz, debe efectuarse con tres dados en vez de dos y descartando el dado más alto.

Nazgob, chamán orco



húmedas llenas de hongos, y vagando por las llanuras trazando planes con otros chamanes orcos. Es así como consigue averiguar lo que sucede en las regiones próximas y consigue que su tribu tome parte en las acciones más interesantes. Aunque no siempre funciona...

Puedes elegir a Nazgob como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Magia: Nazgob es un chamán orco de nivel 2.

Objetos Mágicos:

Bákulo de Muerte: Este objeto arcano fue esculpido por Nazgob en un hueso de Dragón, e inscrito con extraños y poderosos glifos Orcos. Unas extrañas gemas ígneas han sido incrustadas en él. Es un objeto portahechizos que contiene dos hechizos: ¡Kabezazo! y Mirada de Morko. Ambos hechizos se lanzan con un nivel de energía 4, y puede lanzarse uno de ellos (pero sólo uno de los dos) en cada fase de magia.





Escenario 4: La Batalla de Rutgarburg

Llegó el día en que el destíno de muchos pendía de un hilo. Grotfang y su ejército estaban a punto de lanzar el ataque definitivo contra el campamento de Rutgar. Los humanos habían llamado a su nuevo hogar Rutgarburg, en honor a su comandante. En lo alto de la colina más elevada habían empezado a construir un castillo, pero con el poco tiempo que llevaban apenas había unos muros.

Grotfang, muy astutamente, había decidio atacar antes de que el castillo estuviera construido. Grotfang Garra'ierro alzó su mellada espada y gritó "¡Garra'ierroooo!". El grito fue seguido con gran entusiasmo por un "¡Whaaaaaagh!" por parte de toda la horda; las armas chocaban con los escudos y los músicos tocaban rítmicamente sus tambores. Los chamanes empezaron a sentirse mareados y comenzaron a entonar hechizos salvajes. Los viejos ídolos de Gorko y Morko, uno de ellos caído en el suelo y el otro observando el campo de batalla, crujieron y gimieron para unirse a la fantasmagórica letanía de los chamanes. Los orcos Garra'ierro habían regresado, y estaban decididos a reconquistar sus tierras.

El campo de batalla

El principal elemento de escenografía es el castillo, aunque sólo haya un intento de torre y unos muros

en las colinas. La Torre debe colocarse obligatoriamente, a 30cm o más del borde Imperial pero en su mitad de campo de batalla.

Los ejércitos

El ejército Imperial será de 3.000 puntos y seguirá las normas estándar de ejército, con las siguientes excepciones:

- Los únicos personajes válidos son Rutgar (el General), Manfred Von Bock, Ulrich y Zorn y Konrad (siempre y cuando sigan vivos), y un Sacerdote Guerrero.
- Sólo se permite una máquina de guerra: un Hellblaster (la única máquina que Rutgar traía consigo).
- Si las tropas imperiales consiguieron la victoria en la segunda batalla (Emboscada), podrá incluir a Ulrich, Zorn, hasta 3 máquinas de guerra Especiales adicionales y hasta 2 Hellblasters o Lanzacohetes adicionales (en total debe respetarse el límite de unidades Especiales y Singulares).

El ejército Orco será de 2.500 puntos, y sigue las reglas normales de creación de ejército con las siguiente salvedades:

 Los personajes son Grotfang Garrra'ierro (General), Snagga (si sigue vivo), Uzguz y Nazgob (si los Orcos ganaron el tercer escenario y siguen vivos), Oddgit (si los Orcos ganaron el primer escenario y sigue vivo) y un Jefe Orco genérico. Si el ejército pielverde ganó la primera batalla, Grotfang va equipado adicionalmente con la Corona de Gorko (objeto hechizado: todas las unidades a 30cm del portador suman un +1 a sus tiradas de animosidad).

- · No se pueden incluir Orcos Zalvajez.
- Sólo se pueden incluir unidades de Goblins Nocturnos y Garrapatos) si se ganó en el primer escenario.
- Si los Orcos consiguieron la victoria en la Batalla en las Rocas de los Trolls, tendrá 750 puntos adicionales (haciendo un total de 3.250).

Despliegue

Ambos bandos se van alternando el despliegue, empezando por el jugador Orco.

Quién empieza

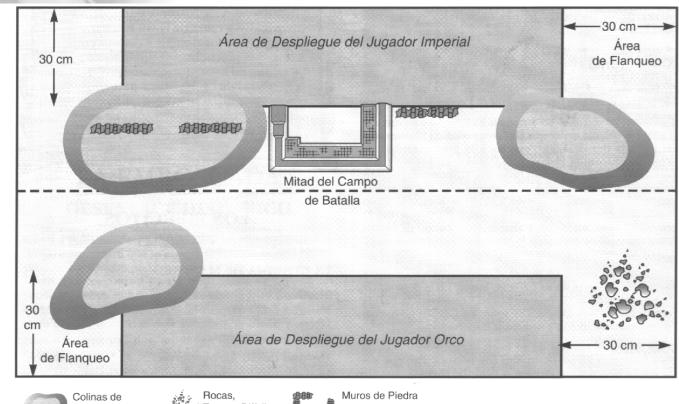
El ejército de Grotfang, ya que aparecen de golpe en la llanura.

Duración de la batalla

Seis turnos.

Victoria

Si Grotfang muere, la victoria es para el jugador Imperial (muerte súbita). Si no, se cuenta a puntos. Si hay un empate, gana el jugador Imperial.











Rutgar

Rutgar es el hijo menor del Conde de Wissenland. Como tal no podía aspirar a ocupar su puesto, que debía ser heredado por su hermano mayor. En vez de intentar conseguir el poder por su propia cuenta, decició seguir el camino del deber y el honor. Sus cualidades fueron rápidamente reconocidas en territorios tan lejanos como los Reinos Fronterizos, donde el Margrave Frederick le ofreció tierras arrebatadas a los malditos Orcos. Rutgar es joven, pero valiente y astuto, y se ha rodeado de compañeros leales que le aconsejan sabiamente. Es un guerrero del Imperio como los de antaño. No le gusta la afectación y la adulación de una corte decadente, sino que prefiere una simple tienda y la compañía de los soldados que triunfan en la batalla.

Puedes elegir a Rutgar como una opción de Comandante en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Grotfang es el Señor de la Guerra de los orcos de la tribu de los Garra'ierro. Esta tribu fue muy poderosa hasta que su fortaleza fue conquistada por el Margrave Frederik. Grotfang y los

supervivientes de su tribu tuvieron

suerte y consiguieron escapar. Mientras

tanto, el Margrave ordenó a uno de sus

lacayos que construyera una población

donde anteriormente se levantaba la

fortaleza de la tribu, un lugar sagrado

para la tribu y los dioses Orcos. Toda la

tribu está furiosa, y espera que Grotfang

inicie la tan esperada venganza.

	М	HA	HP	F	R	Н		Α	L
Konrad	10	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 175

Armas y Equipo: Arma de mano, armadura de placas, escudo, caballo de guerra con barda. *Lanza Estelar*.

Objetos Mágicos:

- Lanza Estelar. Rutgar es famoso por los numerosos torneos en que ha salido vencedor. No sólo ha conseguido grandes honores a lo largo y ancho del Imperio, sino también en Bretonia. En uno de estos



torneos fue recompensado por desmontar Caballero un а Bretoniano, ¡una gran hazaña! El premio fue una Lanza Estelar, que se dice posee una punta de lanza de mithril forjada hace mucho tiempo por los Elfos. Actualmente empuña orgullosamente esta arma en el combate. Esta Lanza de Caballería permite a Rutgar sumar +3 a su Fuerza (en vez del +2 habitual) cuando efectúa una carga; además, cuando carga, anula la tirada de salvación por armadura enemiga.

Reglas Especiales

- Compañero de armas. Para sus soldados, Rutgar es más que un general, es una figura que inspira confianza y valor. Todas las unidades amigas a 15cm o menos de Rutgar pueden repetir los chequeos de psicología fallados. Rutgar y su unidad son inmunes a psicología.
- Reliquia Ancestral: ver libro Imperio.

Grotfang Garra'ierro

	М	HA	HP	F	R	Н	15	Α	L
Grotfang	10	6	3	5	5	3	4	4	9
Jabalí	18	3	0	3	4	1	3	1	3



Grotfang sabe que debe reconquistar sus tierras tribales.

Puedes elegir a Grotfang como una opción de Comandante en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Puntos: 220

Armas y Equipo: Armadura ligera, rebanadora, escudo, jabalí. *La Korona de Gorko.*, *Ezpada de Borko*.

Objetos Mágicos:

- La Korona de Gorko. La Corona de Gorko: Desenterrada de debajo de unos ídolos caídos, esta Corona es muy poderosa, ya que incita a los Orcos a una disciplina poco común entre ellos. Si Grotfang es el General del ejército, todas las unidades pueden repetir siempre el chequeo de animosidad.
- **Ezpada de Borko**: Se considera una Rebanadora que además da un +1 adicional a la Fuerza siempre.

Reglas Especiales

Gruñidoz. Grotfang tiene una voz profunda, retumbante y áspera, excpecional incluso para un orco. Sus gruñidos hacen obedecer a sus tropas. Grotfang puede intentar evitar que una unidad siga huyendo, gruñéndoles algo como "¿A'ónde kreéiz ke vaiz?" o "¡Volved akí, gallinaz!".. En la fase de magia, lanza 10d6. Todas las unidades amigas pielverdes a esa distancia se reagrupan automáticamente. Sólo afecta a pielesverdes (ni a Gigantes, ni a Trolls, etc.).

Desarrollo histórico

Rutgar consiguió destruir los ídolos, conservó su feudo y los Orcos que no habían muerto habían sido expulsados. Pero Grotfang conservó su Corona de Gorko, y sus guerreros siguieron siéndole fieles. La destrucción de los Idolos y la derrota de la tribu les obligó a abandonar la región y emigrar hacia el Sudeste. La reducida tribu de Grotfang no disponía de ningún chamán que les guiara, por lo que vagó durante mucho tiempo por las Tierras Yermas. Algunos rumores dicen que Grotfang conquistó un nuevo reino y reunificó una vez más su tribu en un lugar muy lejano allá por los Reinos Ogros. Aunque Sigmar había triunfado sobre los dioses Orcos, Grotfang quizás sí estaba protegido por Gorko y finalmente cumplió su destino.



Receta: Bretonía flying Circus

Por Namarie

Empezamos una nueva sección (y que esperamos que dure mucho tiempo): las Recetas de Warhammer, destinadas a mostrar qué ingredientes se eligen (y por qué) a la hora de hacer un ejército, así como su uso para obtener nuestro "postre": la victoria. Y para empezar, nada mejor que coger un ejército que se suele ver bastante en torneos y que es uno de los de "venta media" en GW: Bretonia.

Antes de nada, un aviso: esta táctica está considerada de las "duras" por algunos jugadores, así que (aunque sea MUY de trasfondo) ten en cuenta que si juegas una partida amistosa tu oponente puede quejarse.

El nombre de Flying Circus se usó para describir a las maniobras de exhibición que hacían allá, por los años 20, los pilotos de aeroplanos http://en.wikipedia.org/wiki/Flying_circus y (como veremos) dado que se basa en unidades voladoras, no está mal buscado. A esta táctica también se la conoce como "Bretonnian RAF" (RAF es el acrónimo de Royal Air Force, la fuerza aérea militar británica).

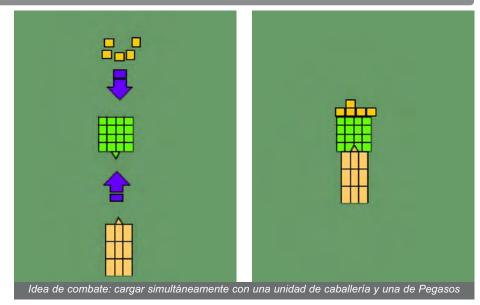
Idea de combate

Esta idea es dos de los usos posibles de unidades voladoras en un combate (entre dos o más unidades) y no es exclusivo ni de Bretonia ni de esta Receta, pero es la base.

La idea básica es usar unidades voladoras y unidades con "pegada" para cargar con ambas a la vez. Esta carga conjunta suele ser devastadora, ya que a la pegada habitual de los Caballeros y los Pegasos se le une un +2 por carga por la retaguardia y la potencia extra, con lo que el resultado del combate suele ser ganar de "más mucho". Incluso contra tropas de élite como Guerreros del Caos o Caballeros Gélidos, el combate suele ser decisivo. Mover 40cm (con la caballería) y 50cm (con los Pegasos) debería ser suficiente para ser nosotros los que realizamos la carga.

Hay algunos "peros" (o peligros) en esta táctica:

- Si la unidad "cargada" causa miedo, hay la posibilidad de que la carga no se pueda realizar. Si nos enfrentamos a un enemigo que cause miedo será bueno pensar en ésto en el momento de hacer la lista de ejército.
- Contra tropas tozudas (a los que los modificadores al Liderazgo no afecta) esta táctica no es tan efectiva. Se puede llegar a destruir una unidad en un par de turnos pero es mucho más peligroso, ya que el enemigo tiene tiempo para "reordenarse".



- Debes tener en cuenta que la unidad voladora que cargue TAMBIEN COMBATE, y lo que es peor, el enemigo a veces PUEDE ELEGIR pegarle a ella y (depende de la unidad) pueden ser puntos "regalados" (por ejemplo, si haces ésto con Terradones o Jinetes de Halcón en vez de Pegasos, piensa que tiene una Resistencia y una Armadura realmente bajas).

- Para que la táctica sea efectiva, la unidad de Pegasos debe tener PU5+, es decir, debes tener al menos 3 Pegasos en la unidad. Esto quiere decir que un oponente listo puede concentrar disparos en las unidades de Pegasos hasta dejarlas en sólo dos miniaturas, momento en el cual la táctica pierde mucho.

- Aunque funciona bien contra todo tipo de tropas, contra No Muertos / Demonios y contra infantería de élite es cuando su efectividad es máxima.
- No es tan efectiva cuando el oponente no deja espacio en las unidades para poder hacer la carga trasera (p.e. táctica en dos líneas o infantería de disparo contra el borde de la mesa.
- Es difícil de usar contra un ejército difuso (Silvanos, horda de eslizones) y contra ejércitos defensivos basados en proyectiles o magia.

Idea de batalla

Esta táctica puede sernos muy útil simplemente para romper la línea enemiga, pero la auténtica Bretonia Flying Circus se basa únicamente en esta idea de combate y la aplica en diversos puntos de la línea enemiga para romperla del todo. Una vez rota, las unidades de Pegaso pueden dedicarse a ir "limpiando" el campo de batalla.

Actualmente los únicos ejércitos que pueden aplicar esta idea en más de un punto son aquellos que tienen la posibilidad de tener más de una unidad voladora, que son (actualmente) Bretonia (Caballeros del Pegaso), Elfos Oscuros (Arpías) y Demonios del Caos (Furias y Aulladores). De ellos, quizá el menos recomendable es el de Elfos Oscuros, ya que al poder dirigir los ataques de la última fila a las arpías (R3 sin salvación) el resultado del combate puede no ser favorable.

Un "efecto secundario" de usar este tipo de ejército es que las unidades voladoras "sobrantes" (que no tengan combate asignado) siempre se pueden usar para colocarse detrás de un combate que vayas a ganar (recuerda que una unidad enemiga que huya a través de tu voladora de PU5+ resulta automáticamente destruida) y para ir cazando unidades huyendo (con un movimiento de 50cm es bastante factible).



Bretonia Flying Circus

Vamos a empezar a diseñar el ejército. Bretonia tiene probablemente la mejor unidad voladora del juego, los Jinetes de Pegaso. Son buenos en cuerpo a cuerpo, y tienen una carga demoledora. El principal "pero" es que los Caballeros del Pegaso son unidad 0-1, y eso quiere decir que no podemos basar toda una batalla en ellos.

Afortunadamente, hay un detalle interesante: si nuestro General es un Duque Bretoniano montado en Pegaso Real, desaparece la limitación 0-1 y por lo tanto al poder tener varias unidades la táctica es aplicable.

Construccion del ejercito

Base

La base de la táctica es utilizar Pegasos como unidad voladora y Caballeros del Reino o del Grial como unidad de pegada.

Pegasos

La primera pregunta es: ¿de cuántos pegasos debe ser cada unidad? La respuesta es *Depende*. Si nos vamos a enfrentar a un ejército con mucha mucha artillería, tres no bastarán, pues a nada que muera uno de ellos nos quedamos sin la preciada PU5. Lo ideal suele ser tres unidades de 4 (si no hay mucha artillería) o de 5 (si es contra Enanos o Imperio).

En cuanto a grupo de mando, tengamos claro que dada la función de los Pegasos (que nunca o casi nunca

cargarán en solitario sino como apoyo) es recomendable no gastar puntos en portaestandarte ni músico.

Así pues, lo primero que tenemos es (en caso general):

- Unidad de 4 Caballeros del Pegaso con paladín (220 puntos)
- Unidad de 4 Caballeros del Pegaso con paladín (220 puntos)
- Unidad de 4 Caballeros del Pegaso con paladín (220 puntos)

Comandante

Para poder tener varias unidades de Pegaso, nuestro comandante tiene que ser un Señor Bretoniano montado en pegaso real con lanza de caballería y escudo (169 puntos). Si muere, son 269 puntos para el enemigo, con lo que tenemos que evitar que muera. En vez de equiparlo con salvaciones especiales y objetos, lo más recomendable es dejarlo apartado" de la batalla. "Pierdes" 169 puntos, pero te aseguras que no los gana el enemigo. Así pues, tu Señor Bretoniano deberá quedarse en tu área de despliegue evitando armas de proyectiles (si puede ponerse a cubierto tras un bosque, mejor). Es una táctica poco honorífica y muy poco Bretoniana, pero estamos intentando ganar la partida.

No será inútil: en muchos casos hay unidades ligeras enemigas que intentan meterse en todos los cuadrantes del campo de batalla (caballerias rápidas, exploradores, etc.) y un Señor Bretoniano con 4 ataques HA6 F6 más dos ataques HA3 F4 deberían ser suficientes para ganar cualquier unidad "ligera".

Unidades de ruptura

Debemos incluir MAS unidades de pegada que unidades voladoras, ya que no sabemos qué puede ocurrir; si una huye por miedo, o si queda trabada por una caballería ligera, o si... Que si al final sólo podemos "romper" por dos puntos la línea enemiga, pues la tercera que lo siga intentando, pero intentemos maximizar este punto.

La unidad de pegada tiene que ser de caballería (buena distancia de carga, buena F, atacar primero). Bretonia tiene cuatro Caballerías de pegada: los Caballeros Noveles, los Caballeros del Reino, los Caballeros Andantes y los Caballeros del Grial.

Las unidades de ruptura serán de seis miniaturas. Podrían ser de 9, pero por los puntos invertidos en esa fila adicional puedes tener dos unidades más de seis, lo que multiplica tus opciones de cargar. Vamos a ver los costes de una unidad "full" de seis Caballeros:

- -6 Caballeros Noveles GM (141p)
- -6 Caballeros del Reino GM (168p)
- -6 Caballeros Andantes GM (195p)
- -6 Caballeros del Grial GM (258p).

Partamos de la opción más barata: los Caballeros Noveles. El truco para saber qué opción elegir es pensar en "objetos mágicos" que potencien la unidad para ver si el coste vale la pena o no.

¿Qué aporta el objeto mágico "Caballeros del Reino" frente a los noveles? Es algo que por +27 puntos nos da +1HA, +1L y nos quita la regla "Impetuosos". Aunque habrá algunos ejércitos para los que esa inmunidad a psicología cuando carga sea útil, el hecho de que nos puedan poner "señuelos" y marear las unidades como si fueran Orcos Zalvajes puede destrozar por completo nuestra táctica. Así que los Caballeros del Reino son más útiles (y algo más buenos) para nuestra táctica. Además, debemos poner por lo menos una, así que en principio ésta va a ser nuestra tropa

¿Qué aporta el objeto mágico "Caballeros Andantes" frente a los Caballeros del Reino? Un objeto de 27 puntos (otra vez) que nos permite repetir chequeos de psicología fallados y nos quita 1 de armadura en combate cuerpo a cuerpo. Vale la pena si nos enfrentamos a No Muertos o a tropas de





proyectiles, PERO (hay un "pero" muy grande) sólo nos queda una opción de unidad Especial, así que no podemos basarnos en ellos.

¿Qué aporta el objeto mágico "Caballeros del Grial" frente a los Reinos? Cuesta +90 puntos y sólo podemos poner uno por ejército. Este objeto da inmunidad a psicología, sube la HA a 5, sube a 6 la fuerza de carga, nos da ataques mágicos, y proporciona +4 ataques en carga (vamos a suponer que todos llegan al combate). Obviamente es un "objeto mágico" interesante, lástima que sólo podamos tener una.

Así pues, en principio lo que se puede poner es:

- 6 Caballeros del Reino GM (168p)
- 6 Caballeros del Reino GM (168p)
- 6 Caballeros andantes (168p)
- 6 Caballeros del Grial GM (258p).

Nos hemos gastado ya 762 puntos en las unidades de ruptura, 660 puntos en las tres de Pegasos y 169 en el Comandante. Casi 1.600 puntos. Nos quedan 400 puntos (en un ejército típico de 2.000)...

Portaestandarte

Bretonia DFBF tener un Portaestandarte de Batalla. No es mucha ventaja (el Portaestandarte es útil en el yunque del ejército, para poder aguantar mejor la carga enemiga, y aquí somos nosotros los que cargamos) pero ya que tenemos que incluirlo vamos a ponerlo aquí. La base (Voto de Caballero y caballo bretoniano con barda) cuesta 74 puntos, que no es mucho. Si lo comparamos con un Caballero del Reino (que vale 24 puntos) tenemos que cuesta 50 puntos más a cambio de ganar +2 ataques (algo más débiles), más HA y más R, y +1 a la resolución del combate. No es necesario decir que ojalá todos los ejércitos pudieran tener un "campeón" así:)

Así pues, este Portaestandarte puede "substituir" a uno de los Caballeros del Reino.

 Paladín Portaestandarte de Batalla con caballo de guerra bretoniano con barda (74p) (y restar 1 Caballero del Reino).

Protección mágica

Nos quedan aún tres Personajes (a 2.000 puntos Bretonia puede tener 5 personajes). Siempre es bueno tener una "Damisela portarrollos" (Damisela con dos pergaminos de dispersión), si hace falta metida en un bosque (su única función va a ser dispersar lo que pueda durante los primeros dos turnos, lo que tarden en cargar nuestras unidades). Esta Damisela cuesta 120 puntos (no, no hace falta usar Magia).

- Damisela de la Dama con dos pergaminos de dispersión (120p)

Retoques finales

Bien, sumando todo tenemos de momento 1761 puntos gastados. ¿En qué nos podemos gastar los 239 puntos restantes? Hay varias opciones:

- Añadir otra Damisela de la Dama (120 puntos), si necesitamos protección mágica extra (+1 dado de dispersión y +2 pergaminos).
- Substituir otro Caballero del Reino (de otra unidad) por un Paladín con caballo bretoniano con barda (74 puntos - 24 de un Caballero del Reino = 50).
- Añadir 5 Hombres de Armas a caballo (75 puntos). Esa unidad es MUY barata y nos permite "guardar" otro cuadrante de los exploradores y caballerías rápidas enemigas.
- Añadir 10 Hombres de Armas con portaestandarte y músico (65 puntos). Unidad excelente para guardar cuadrantes (con arma de mano salvan a 4+ y tienes fila y estandarte). Recuerda que los estandartes de los Campesinos no dan 100 puntos de victoria.
- Añadir una quinta unidad de seis Caballeros del Reino (168 puntos).
- Añadir un Trebuchet (90 puntos).
- Algún objeto mágico de tu gusto

Personalmente me gusta la idea de tener algunos campesinos que me guarden los cuadrantes, y se pueden ahorrar los 6 puntos de la Lanza de Caballería del General (que, recordemos, no está ahí para luchar sino para permitir tener varias unidades de Pegasos).

Ejército final

Esta es una posible lista de ejército final (coste entre paréntesis):

- Señor Bretoniano montado er Pegaso Real (160)
- Paladín PEB con caballo de guerra bretoniano con barda (74)
- Paladín con caballo de guerra bretoniano con barda (74)
- Damisela de la Dama con dos pergaminos de dispersión (120)



- 16 Hombres de Armas con estandarte y músico (95)
- 5 Caballeros del Reino con grupo de mando completo (aquí irá el Portaestandarte de Batalla) (144)
- 5 Caballeros del Reino con grupo de mando completo (aquí irá el Paladín de refuerzo) (144)
- 6 Caballeros del Reino con grupo de mando completo y Estandarte de Guerra (193)
- 4 Caballeros del Pegaso con campeón (220)
- 4 Caballeros del Pegaso con campeón (220)
- 4 Caballeros del Pegaso con campeón (220)
- 5 Hombres de Armas a caballo (75)
- 6 Caballeros del Grial con grupo de mando completo (258)

En total, 1.997 puntos, 4 unidades de caballería "fuertes", 3 unidades voladoras para hacer cargas por retaguardia, 3 dados de dispersión, 2 pergaminos, y tres unidades para guardar los dos cuadrantes.

Con Otros Ejércitos

Demonios del Caos

Es posible hacer una "Flying Circus" con un ejército de Demonios del Caos.

Los Aulladores de Tzeentch harían la función de los Pegasos. Sin embargo, dado que tienen PU1, las unidades deberían ser como mínimo de 8 Aulladores:

- 8 Aulladores (240)
- 8 Aulladores (240)
- 8 Aulladores (240)

Como unidades de pegada (las que cargarán frontalmente), lo que sería la caballería, debemos recurrir a las unidades Singulares. Las dos mejores unidades para ello son los Diablos de Slaanesh (M25 y más baratos) y los Aplastadores de Khorne (M18, más caros, mejor en ofensivo). Aunque es cuestión de gustos, quizá lo mejor sea tener una de cada:

- 4 Aplastadores de Khorne (280)
- 4 Diablos de Slaanesh (220)





Nos falta una tercera unidad de pegada, que debemos elegir entre los Rastreaalmas de Slaanesh y los Mastines de Khorne. Personalmente opino que para la función que tienen que hacer (romper) son mejores los Mastines de Khorne (una unidad de 5 será suficiente), no tanto por el número de ataques (las Rastreaalmas tienen un ataque más por miniatura) sino por la fuerza de éstos.

- 5 Mastines de Khorne (175)

Como unidades básicas, y para matar dos pájaros de un tiro, recomiendo 4 unidades de 10 Horrores Rosas. Esto no son sólo cuatro unidades de protección de cuadrante sino cuatro dados de dispersión adicionales.

- 10 Horrores Rosas de Tzeentch (120)

Como único personaje incluiría un Heraldo de Slaanesh montado en Corcel de Slaanesh (115 puntos). En total, este ejército tiene 1990 puntos, siete dados de dispersión (y cinco hechiceros de Nivel 1), tres unidades de pegada y tres unidades voladoras. Es algo más arriesgado que el de Bretonia (al tener menos unidades de pegada) pero funciona de la misma forma.

Condes Vampiro

Aunque es posible hacer esta táctica con un ejército de Condes Vampiro (usando Murciélagos Gigantes en vez de Pegasos), su debilidad (tanto ofensiva como defensiva) hacen que un ataque por la retaguardia con ellos generalmente cause más bajas en el jugador No Muerto que en la unidad cargada (y muchas veces no llegue a dar el +2 por retaguardia), por lo que no es muy recomendable.

Elfos Silvanos

Dada la fragilidad y poca potencia de los Jinetes de Halcón, se aplica el mismo comentario que a los Condes Vampiro.

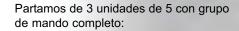
Elfos Oscuros

Los Elfos Oscuros, desde hace poco, entran en el "selecto" club de ejércitos que pueden hacer relativamente bien una Flying Circus.

Las Arpías permiten hasta 14 ataques contra un frontal de 10cm, con lo que tienen algo más de potencia que los Murciélagos Gigantes. Además, podemos incluir tantas como queramos (son unidad básica). Una buena idea es hacer 5 unidades de 10 (y no preguntéis quién es el guapo que compra 50 miniaturas de Furias... poned Corsarios y decid que "cuentan como"), lo que nos asegura que al menos 3 de ellas podrán llegar a la retaguardia, incluso en el caso de enfrentarse a un ejército de mucha artillería.

- 10 Arpías (110)

Como unidad de pegada , tenemos casi únicamente a los Caballeros Gélidos, que pese a la estupidez son una buena caballería.



- 5 Caballeros Gélidos con grupo de mando (175)
- 5 Caballeros Gélidos con grupo de mando (175)
- 5 Caballeros Gélidos con grupo de mando (175)

Cada unidad de Caballeros Gélidos debería estar "apoyada" por un héroe montado en gélido con armadura pesada, escudo, capa de dragón y lanza de caballería (cuesta 114 puntos). Ganar un ataque, anular la estupidez de una unidad y otros bonitos efectos especiales tiene un coste de 160 puntos (la diferencia con Malus Darkblade). Personalmente creo que es demasiado caro, aunque la miniatura de Malus sea muy maja. Un Comandante (equipado de la misma forma) son 191 puntos; en este caso los 87 puntos de diferencia respecto al héroe son un ataque más v un punto más de Liderazgo de la unidad. Esto puede ayudar bastante si nos aseguramos que las tres unidades de Gélidos estén cerca del General (es decir, la unidad de Gélidos del general en medio, y las otras dos lo suficientemente cerca como para usar su Liderazgo).

- General con armadura pesada, escudo, capa de dragón marino, gélido y lanza de caballería (191)
- Héroe con armadura pesada, escudo, capa de dragón marino, gélido y lanza de caballería (114)
- Héroe con armadura pesada, escudo, capa de dragón marino, gélido y lanza de caballería (114)

Una Portarrollos redondea el apartado de Personajes:

 Hechicera con dos pergaminos de dispersión (150)

Si sumamos, llevamos 1.644 puntos, con lo que aún tenemos 356 puntos para gastarlo en algo más. Por ejemplo, tres unidades básicas (guardacuadrantes) y un Lanzavirotes que siempre va bien

- 13 Guerreros (78)
- 13 Guerreros (78)
- 10 Ballesteros (100)
- 1 Lanzavirotes (100)

Conclusión

Aunque la táctica de "empanar" una unidad con dos tuyas no es exclusiva de la Flying Circus (ver por ejemplo Hombres Bestia), con éstos adquiere su máxima potencia.









CÓDEX MARITES ESPACIALES

Por Lord Darkmoon

Los Marines Espaciales, los Ojitos Derechos del Emperador (y de GW) reciben un nuevo Códex para 5ª edición de Warhammer 40.000, y este nuevo Códex es formidable (144 páginas, nada menos)

Trasfondo

Siguiendo la tónica imperante en los últimos Códex, el trasfondo tiene ahora un papel destacado. Por primera vez no sólo te hacen un resumen detallado de la Herejía, sino que cuentan varias batallas, con los Ultramarines como estrellas, pero con historias de otros Capítulos Códex, como los Cicatrices Blancas o la Guardia del Cuervo.

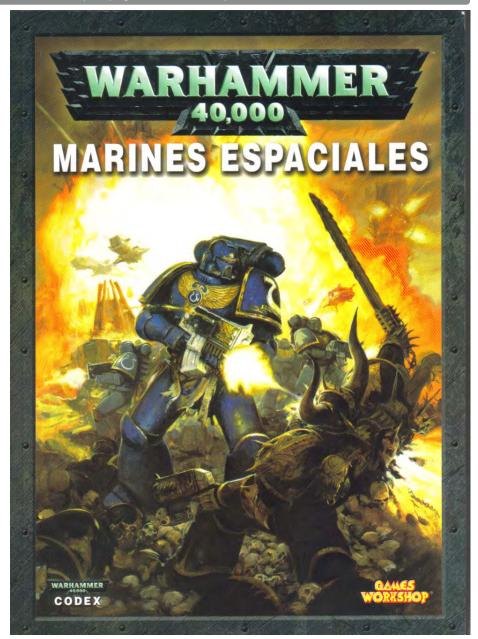
El mapa de la Galaxia con muchas localizaciones y nombres de Capítulos es una información que cualquiera que esté haciéndose un ejército de Marines y no quiera utilizar un Capítulo ultraconocido pueda sacar información adicional de capítulos oscuros o casi desconocidos.

Dentro del trasfondo hay que destacar un cambio importante en las escuadras tácticas: anteriormente, un nuevo recluta pasaba un tiempo en los Exploradores para luego pasar a formar parte de una escuadra táctica y luego, si era necesario, pasaría a una escuadra de Asalto o una escuadra de Devastadores. Ahora no es así, sino que el Explorador pasa primero por una escuadra de Devastadores, luego por una de Asalto y finalmente por una táctica.

Y hete aquí aue nos encontramos la primera (afortunadamente, no de muchas) incoherencia: ¿por qué en las escuadras tácticas se rota el uso del arma especial y pesada, si todos saben utilizarlas ya? Y es que no tiene mucho sentido que se roten las armas diferentes para familiarizarse con su uso si son las mismas armas que utilizan los Devastadores y las escuadras de Asalto.

Más adelante, cuando se habla de las escuadras de Devastadores, comentan que utilizan armas como el Bolter Pesado, el Cañón de Plasma y el Lanzallamas. Pero es claramente una errata, puesto que no existe la opción de equipar a una escuadra de Devastadores con Lanzallamas (lástima).

Hay que destacar el gran número de personajes especiales (sobre todo



Ultramarines) que aparecen detallados en el Códex.

También nos encontramos un apartado de información sobre cómo se crea un Capítulo Códex (impagable para los que, como yo, tenemos nuestro propio Capítulo) y otro con la descripción del proceso de creación de un Marine Espacial (reciclado y algo actualizado del Index Astartes). También te comentan todas y cada una de las servoarmaduras que utilizan o han utilizado los Marines Espaciales desde los tiempos anteriores a la Herejía.

En al descripción de los vehículos, hay un guiño a aquellos jugadores que tengan un modelo de Razorback antiguo, con un arma acoplada (creo recordar que era un rifle de plasma y un cañón de fusión). " A pesar de todo, el [Razorback] MK1 sigue considerándose un ancestro de los diseños posteriores y es tratado con suma reverencia por los miembros del capítulo lo bastante afortunados como para mantenerlo"

WARHAMMER

Reglas Especiales

Las reglas especiales de los Marines han cambiado un poco. Para empezar, tienen la regla "Y no Conocerán el Miedo", que prácticamente no ha cambiado. También tienen la regla de Escuadras de Combate que, desde el Códex Ángeles Oscuros, echábamos de menos en los Marines Espaciales.

Los Capitanes y Señores del Capítulo otorgan una regla especial llamada Doctrina de Combate que, en su forma estándar, permite elegir fallar automáticamente los chequeos de Liderazgo, lo que unido a la regla "Y No Conocerán el Miedo" hace que puedan retirarse y reagruparse cuando más lo necesiten.

Pero es esta regla especial la que da más sabor al ejército, puesto que cada uno de los capitanes y/o Señores de Capítulo descritos (Ultramarines, Cicatrices Blancas, Puños Carmesíes, Salamandras) tiene una regla especial que se utiliza en lugar de la Doctrina de Combate, dándole personalidad al ejército.

Cambios Importantes

Siguiendo la nueva filosofía de los Códex, el cambio principal es el coste fijo de las unidades, que sólo pueden modificarse como está establecido. Sin embargo, en este caso no es un cambio que destaque demasiado, puesto que se siguen pudiendo organizar escuadras de entre 5 y 10 Marines.

Un cambio muy importante en las escuadras tácticas es que, si el número es inferior a 10, sólo pueden llevar un arma especial (y ninguna pesada). Si está formada por 10 Marines, entonces puede llevar arma especial y pesada (no existe la opción de llevar dos armas especiales). Los costes tampoco son los mismos, siendo los Marines 1 punto más caros, equipados "de serie" con Sargento Veterano, granadas de ambos tipos, pistola Bolter y (lo que es una mejora fundamental) Lanzallamas y Lanzamisiles gratuitos. Así, la escuadra táctica clásica con lanzallamas y lanzamisiles tiene un sentido claro en el campo de batalla.

La lista de ejército está
llena de pequeños
cambios de
costes en
puntos, armamento, opciones, etc. Así
que sólo voy a comentar los más





llamativos o que más puedan afectar a una estrategia.

El primer cambio es que los Exterminadores vuelven a tener que llevar sólo un arma pesada por cada 5 Exterminadores (aunque con la regla de escuadras de combate, nada impide que pongas las dos armas pesadas en la misma escuadra). El Lanzamisiles Ciclón pasa a ser un arma más potente.

Otro cambio importante es el uso de las cápsulas de desembarco. Siempre, en el primer turno, llegan la mitad (redondeando hacia arriba) de las Cápsulas de Desembarco que se tengan. Esto, unido a que puedes decidir en el momento de desembarcar si una unidad va a ser dividida en escuadras de combate o no (al contrario que en el resto, que tienes que decidirlo antes del despliegue) hace que las cápsulas sean una de las opciones estratégicas más interesantes.

Dentro de las reglas de equipo, cambia el Escudo **Tormenta** (complemento de los Exterminadores de Asalto) que ahora otorga invulnerable de 3+ (la mejor tirada de salvación del juego, compartida por los Espectros Necrones). También cambia el Escudo de Combate (que ahora da una Invulnerable de 6+). Regresan las armas digitales, que permiten repetir una tirada para herir fallida en combate cuerpo a cuerpo, como un guiño a los jugadores más veteranos.

Finalmente, el Señor del Capítulo tiene la opción de realizar un Bombardeo Orbital, lo que es un toque de agradecer para aquellos que consideran que un Señor del Capítulo debería ser más que un Capitán. También hay que tener en cuenta que existen dos unidades de Cuartel General (Guardia de Honor y Escuadra de Mando) que sólo se pueden desplegar si se despliega un Señor o un Capitán (respectivamente). Y que han desaparecido las escuadras de mando de Exterminadores.

Nuevas Unidades

Aparecen nuevas unidades (y algunas cambian bastante). Una de las que más me ha llamado la atención es la de Exploradores en Motocicleta. Anteriormente eran una versión ligeramente más barata que el Marine Motorista, pero ahora tienen acceso a los

Lanzagranadas Astartes y a las Minas de Racimo que les permite tener un papel más significativo en la batalla.

WARHAMMER



La Legión de los Condenados es una unidad cara, de elite y poco fiable, pero que resulta muy refrescante de ver. Sobre todo para los que tenemos una escuadra de esta Legión. No aclaran en el trasfondo de la misma qué es lo que son, si una manifestación psíquica del Emperador, o un Capítulo perdido (los Halcones de Fuego) o incluso Marines muertos que regresan a luchar por el Emperador.

Las dos unidades que más están dando que hablar son los Veteranos de la Guardia (una escuadra de elite especializada en disparos) y los Veteranos de Vanguardia (una unidad de Ataque Rápido que representa a los veteranos de asalto). En el primer caso, es prácticamente igual que una unidad de Guardianes de la Muerte, con su munición especial y capacidad de disparo salvaje. Son capaces de utilizar una munición que les permita simular la capacidad de disparo de los Tau o herir a 2+ (y liquidar Criaturas Monstruosas en una salva). En el segundo caso, tenemos a una unidad con un complemento de armas de energía y especiales de asalto que permiten asaltar al realizar Despliegue Rápido.

También hay una nueva variante de Dreadnought, el Dread de Hierro (traducción de Ironclad Dread) que es



básicamente un Dreadnought de asedio y asalto, sin llegar a los extremos del Furioso. Es una buena opción, con más blindaje y armamento de corto alcance.

Y los Exploradores tienen su propio vehículo (aunque no es un vehículo de transporte). El Land Raider Tempest permite desplazar rápidamente a una unidad de 5 Exploradores por el campo de batalla (y como los Exploradores siguen siendo Línea, amplía las estrategias con ellos).

El nuevo Land Raider Redentor (diseñado, no por los Salamandras sino por los Señores de Fuego) es un vehículo capaz de causar una tormenta de fuego sobre sus enemigos. Gracias al Espíritu Máquina (que ahora permite disparar con HP 4) puede dirigir cada uno de sus Lanzallamas Infernales a un objetivo diferente.

Finalmente, tenemos el Cañón Tormenta. Una unidad de Apoyo Pesado de artillería (es decir, con artillero) que es capaz de desplegar una gran potencia de fuego. Muchos de sus efectos simulan elementos de equipo y armas de la segunda edición, por lo que sería un nuevo guiño a los nostálgicos.

Finalmente, los personajes especiales no te obligan a que despliegues un ejército de un Capítulo

concreto. Simplemente, son una opción apra cambiar las características del capítulo (en el caso de capitanes y Señores del Capítulo) o de dar más personalidad a un ejército. Aunque todos ellos son buenos, también son caros en puntos, por lo que (exceptuando en partidas más grandes) es raro que se despliegue más de uno de ellos.

Conclusión

Un magnífico Códex, con un gran número de opciones, que no desmerece absoluto el trasfondo y la organización de los Marines Espaciales que siguen el Códex Astartes. Bien editado (aunque personalmente no me gusta la nueva distribución de reglas y opciones de unidad) y sin demasiadas erratas (aunque hay un párrafo de trasfondo que termina a medias, dejándote en ascuas sobre lo que realmente pasa). En el apartado de reglas no destaca ninguna por ser excesivamente bruta o blanda, y prácticamente todas las unidades tienen cabida en un ejército. Se sigue pudiéndose hacer ejércitos temáticos con un fuerte trasfondo, aunque la desaparición de las divergencias haya extinción algunos llevado a la conceptos.









Adeptus Arbites

Por Club Noega (www.clubnoega.com)

Este es un antiguo texto de cuando Warhammer 40.000 era viejo, viejo... y hemos podido rescatarlo para que veáis algo más del trasfondo original de 40k.

Adeptus Arbites

Los Adeptus Arbites son los guardianes de la ley Imperial, los vigilantes del extenso dominio de la Humanidad. El Imperio es un lugar en el que la rebelión y el desafío abierto a las leves son considerados Crímenes Contra la Humanidad. Los Arbitrators son el sombrío e implacable recordatorio de la presencia Imperial, que ningún Gobernador Planetario puede eludir. No pueden ser sobornados, amenazados o corrompidos, ni se puede negociar con ellos. De hecho el Adeptus Arbites se asegura de forma exhaustiva de que cualquiera reclutado en sus filas no sirve a sus propios intereses ni a nadie en un radio de doce años luz de su ubicación. No se comunican con el resto de los ciudadanos a no ser que sea absolutamente necesario y sólo abandonan sus inmensas fortalezas de distrito para cumplir sus misiones.

Si un planeta se revela contra el Imperio los Arbitrators son los primeros en entrar en combate contra los traidores. Muy a menudo un Gobernador rebelde ordenará la destrucción de la fortaleza de distrito principal de su planeta como primer acto de traición, y comenzará una dura batalla entre la milicia rebelde y las atrincheradas fuerzas policiales. La desigual lucha entre unos pocos cientos contra un mundo entero no debería durar mucho y el resultado a menudo es inevitable, pero los Jueces están bien entrenados, siempre dispuestos a vender caras sus vidas y las de sus hombres.

Durante la rebelión de Ichar IV los Arbitrators resistieron en su fortaleza durante veintisiete días antes de escapar por un túnel secreto y capturar los generadores de energía de la ciudad colmena. Allí resistieron durante otros seis días antes de volar el lugar por los aires antes de que el último Juez vivo cavese en combate. Cuando el Capítulo de los Ultramarines llegó para aplastar la rebelión encontró más del 20% de las defensas de la capital planetaria permitiendo inoperantes, el establecimiento de una zona de aterrizaje y acortando la campaña unos dos meses.

En realidad los Arbitrators sólo necesitan resistir el tiempo necesario para que su Astrópata transmita un mensaje de socorro. Flotas móviles de Arbitrators se encuentran siempre alerta para responder en el acto a las llamadas de los distritos planetarios, llevando el castigo a los transgresores de la Lex Imperialis. Tras ellos puede ser invocada toda la fuerza del Imperio, con la Guardia Imperial y los Marines Espaciales listos para derrotar a la más fiera rebelión.

Así mismo los Arbitrators están listos para luchar contra los enemigos de la Humanidad en caso de infestación Genestealer, cultos anarquistas del Caos o ataques alienígenas. Los bien equipados y rigurosamente entrenados miembros de las fuerzas de seguridad de los Arbites son unas tropas de choque excelentes, y al mando de Jueces competentes pueden aportar un núcleo vital para las Fuerzas de Defensa Planetarias. Es irónico que los Gobernadores Planetarios que han estado conspirando durante años contra el Imperio sean los primeros en llamar a la puerta de las fortalezas de distrito de los Adeptus Arbites cuando llegan los Orkos.

Los Adeptus Arbites comúnmente llamados Jueces, y su organización representa el brazo marcial del sacerdocio -los soldados y policías del Adeptus Terra. Aunque los planetas son autosuficientes autogobernables, a menudo esta confianza se rompe, o se revela como insatisfactoria para una de las dos partes -los Comandantes levantiscos pueden sentir la tentación de conspirar contra el Trono Dorado, o sus rivales pueden hacerse con el poder. Aún hay sitio para una agencia de policía universal que mantenga a raya a los delincuentes y alborotadores, y los Jueces llenan ese hueco con brutal eficiencia. Sus misiones a menudo van desde las de un asesino, que debe persona deshacerse de una especialmente problemática, hasta las de un ejército, que puede ser llamado a primera línea en una guerra en firme.

Sin corazón, dedicados en cuerpo y alma a su trabajo, los Jueces son temidos de un extremo a otro de la Galaxia -son los agentes de una ley despiadada, donde la incompetencia y el fracaso son crímenes horrendos para los que el único castigo es la muerte. Los Jueces tienen el poder de actuar como juez, jurado y ejecutor -los ciudadanos no tienen derechos; sólo los miembros de la Eclesiarquía o la Inquisición pueden exigir algo parecido a un juicio. Los Jueces trabajan desde una sede central en la Tierra, pero la propia naturaleza de su trabajo los lleva por todo el espacio humano (y más allá). A menudo un pequeño equipo de Jueces de élite es destinado a algún planeta para trabajar conjuntamente con un Comandante, o en ocasiones para espiarlo de cerca. Los Jueces siguen a rajatabla las normas de El Libro del Juicio, el código de leyes del Imperio.

Sus uniformes son básicamente negros, con atemorizantes chaquetas de cuero del mismo color en las que lucen los emblemas del Imperio y de su con refuerzos rango, en articulaciones y hombros, lo que contribuye a aumentar su va considerable masa corporal. Recios guantes y botas protegen extremidades, mientras que la cabeza queda oculta por una versión simplificada del casco estándar de los Adeptus Custodes. El uniforme esconde algún tipo de armadura antibalas, aunque algunos Jueces llevan en ocasiones armaduras de caparazón o incluso de energía. Una capa también forma parte del uniforme completo de gala, pero ninguno la lleva cuando se trata de entrar en acción. Siempre está bien visible la placa que los identifica como Jueces -su símbolo de rango y poder. El armamento estándar incluye pistolas láser, escopetas o bolter, cuya munición se lleva en el cinturón reglamentario.

El Libro del Juicio

El gran Libro del Juicio es el código de leyes del Imperio, por cuyo cumplimiento vela el Adeptus Arbites, meticulosamente establecido a través de los siglos y que recoge todos los



decretos emitidos por los Altos Señores de la Tierra. A medida que pasan los milenios el Libro del Juicio se vuelve más grueso. De hecho ya hace tiempo que ha trascendido los límites de un único volumen. Sus decretos más antiguos están escritos sobre pergaminos de piel humana en lenguas desconocidas por escribas anónimos de una era olvidada.

Cada día una decena de nuevos volúmenes de holo-escritura encriptada son añadidos a su tamaño. Volumen sobre volumen descansan en filas en las estanterías metálicas que llenan las paredes de la Sala de Enjuiciamientos. Cada fila alberga a casi diez mil tomos. Las estanterías se alzan majestuosas sobre el gastado suelo de mármol. Sobre estrechas pasarelas y escaleras pululan los empequeñecidos funcionarios imperiales que buscan entre las inmensas información cantidades de datos legales.

La Sala de Enjuiciamientos es el sancta-sanctorum de los Jueces, los agentes de un ley absoluta e implacable. En el Imperio el gobierno y la ley son indistinguibles. Rebelión y fracaso son crímenes, y cualquier trasgresión de la voluntad Imperial se topará con una rápida y despiadada retribución. Del mal comportamiento de los ciudadanos de millones de mundos los Jueces no se preocupan en absoluto, ya que tales materias conciernen a los Señores de cada planeta individual. Los Jueces cargan sobre sus hombros tareas más pesadas. Es su trabajo llevar a los abiertamente rebeldes ante un tribunal, cazar a los enemigos alienígenas del Imperio, destruir a los que amenazan la seguridad desde dentro. Para lamento eterno de la humanidad, muy a menudo sus líderes se desvían del camino marcado. Los oficiales traman planes para beneficio propio, o son atraídos por sed de poder, riquezas o conocimientos prohibidos. Muchos de los que ocupan posiciones de autoridad, incluso los propios Altos Señores, pueden ser tentados y caer en los brazos de la corrupción.

Los Jueces están al mando de sus propias fuerzas armadas de castigo, ejércitos a menudo tan masivos como los de la Guardia Imperial dispersos por la Galaxia y siempre vigilantes ante la llamada de la justicia. Los Jueces también pueden pedir la ayuda de otros estamentos del Imperio, añadiendo sus propias fuerzas a los masivos recursos del Ejército y la Flota. A menudo son los Jueces los que deben combatir las primeras llamas del incendio de la rebelión, mientras los móviles Marines

Espaciales se preparan para actuar. La simple presencia de los Arbitrators es el mayor freno de la traición.

Hay, como se puede imaginar, innumerables crímenes documentados en el Libro del Juicio y son simplemente demasiado numerosos como para ser incluso nombrados aquí. Las siguientes páginas detallan unos pocos de los más comunes o heréticos. Los Jueces al mando de algún ejército de Adeptus Arbites querrán leer las siguientes páginas con interés para poder interpretar correctamente la Lex Imperialis y Ilevar el castigo a los transgresores.

El castigo de un crimen depende de su importancia a ojos del Imperio. Por ejemplo, aliarse con el Caos, la blasfemia o esconder a un psíquico es mucho más serio que el asesinato de un civil. De hecho, las autoridades tenderán más a reclutar a locos, psicópatas y asesinos en las filas de algún regimiento de Guardia Imperial en lugar de dejarlos pudrirse en alguna cárcel. El Imperio reconoce la necesidad de reclutar talentos para sus ejércitos y puede hacer la vista gorda incluso en los crímenes más sádicos; la vida humana es preciosa para el Imperio y todo hombre y mujer debe tener su oportunidad para destruir a los enemigos de la raza humana. Los sirvientes del Imperio (esto es, cualquiera conectado а alguna organización de Adeptus) que cometan crimen serán castigados internamente por sus superiores. La influencia de los Arbites será mínima en estos casos, limitándose en muchos de ellos a un simple escriba que levante acta de los procedimientos legales.

Prisiones, pelotones penales y bandas de esclavos

Incluso el más brutal de los crímenes será castigado con el envío a un pelotón penal. Estos pelotones son usados como carne de cañón y el Imperio vela porque incluso la escoria de la sociedad tenga su papel para mayor gloria del Emperador. La prisión es un lugar donde los marginales sociales son retenidos hasta que llega la hora de integrarse en algún pelotón penal que se dirija al frente. Simplemente, tener esta idea rondando la cabeza de los prisioneros ya es castigo suficiente. Sin embargo algunos crímenes, aunque pocos, no tienen como castigo el pelotón penal, y en su lugar el reo es juzgado normalmente. Estos prisioneros pueden

encarcelados en espera de juicio desde unas semanas hasta años, sin ningún tipo de explicación oficial.

Ser destinado a un pelotón penal significa la muerte en la mayoría de los casos por el simple hecho de integrarse en ellos, ya que están compuestos por asesinos en serie, psicópatas o violadores. La vida es dura, y para algunos el campo de batalla está demasiado lejos como para esperar. Pero una vez en el frente de combate se verán sometidos a todo el poder militar del enemigo, ya que los Coroneles Imperiales no ven en ellos más que carne de cañón prescindible.

bandas de esclavos consisten en gente que no son psicópatas ni asesinos pero que han cometido algún tipo de crimen menor. Las bandas de esclavos son muy importantes para el Imperio ya que pueden ser obligadas a construir carreteras, zonas de aterrizaje o incluso edificios en un espacio de tiempo récord. También pueden ser destinados a la minas, a menudo en unas condiciones tan terribles que mueren al poco tiempo. Sin embargo algunos esclavos pueden llegar a sobrevivir a su tiempo de condena y recuperar su lugar en la sociedad.

Sección I: Homicidio

El asesinato es muy común por todos los asentamientos de los mundos Imperiales. En algunos lugares como los superpoblados Mundos Colmena los asesinatos pueden pasar desapercibidos, sin ningún tipo de investigación y sin que a nadie le importe. Muchos son simplemente puestos en holo-escritura y archivados en el Administratum sin ningún viso de ser resueltos nunca. Esto no significa que el Adeptus Arbites nunca consiga detener a los asesinos, ya que sí lo hacen; es simplemente que hay tal cantidad de asesinatos cometiéndose por toda la Galaxia que es virtualmente imposible esclarecerlos todos.

Muchos asesinatos son cuestión de rivalidad entre bandas, ya que la gran masa de población Imperial se concentra en los Mundos Colmena y allí prácticamente todos pertenecen a una banda u otra. Los Adeptus Arbites se preocupan muy poco por un pandillero muerto ya que significa un problema menos en la sociedad. Resolver este tipo de asesinatos no es una de sus prioridades y están más preocupados por la seguridad pública. Sin embargo la muerte de una persona influyente o destacada o un empleado Imperial



(Arbitrator, soldado, abogado, etc.) es otra cuestión.

Primer Grado: Asesinato de un empleado público al servicio del Imperio, un noble o un miembro destacado de la sociedad Imperial. Castigo: Desde la inclusión de por vida en una banda de esclavos (para aquellos que aún sean "dignos de vivir") hasta la pena de muerte, pasando por la conversión en un Servitor (esclavo sin mente biomecánico) o la inclusión en un pelotón penal.

Segundo Grado: Asesino en serie (principalmente de civiles). La cantidad de personas que hay que matar para entrar en esta categoría varía de 2 a 12 dependiendo de cuánto estime a sus súbditos el Gobernador Planetario correspondiente. Castigo: 10 años en una banda de esclavos, reclutamiento forzoso en la Guardia Imperial (sujeto a la aprobación de los mando del Ejército), inclusión en un pelotón penal.

Grado: Asesinato Tercer accidental u homicidio involuntario durante la comisión de otros crímenes. Negligencia criminal que resulte en la muerte de terceras personas. Castigo: Varía enormemente. Para algunos ciudadanos que causen la muerte involuntariamente a otro civil será una multa, un arresto menor o puede que simplemente se les diga que "intenten no volver a hacerlo". Un pelotón penal sería una opción desmesurada pero que ya se ha dado en algunos planetas especialmente estrictos con las leves.

Sección II: Blasfemia

La blasfemia es un crimen que se remonta a la Herejía de Horus, hace unos diez mil años. ES uno de los crímenes más serios, castigable con los métodos más brutales. Blasfemar es demostrar adoración por los Dioses del Caos, y los Adeptus Arbites responden con rapidez a ello. Una vez que los perpetradores han sido reducidos son encerrados hasta que los oficiales del Adeptus Ministorum lleguen para interrogarles a fondo.

Blasfemar incluye varios crímenes implícitos contra la humanidad, como ser un desviado genético, esconder a un mutante o psíquico o ser encontrado en posesión de un símbolo herético. EL castigo termina inevitablemente con la muerte, que puede ser desde rápida y piadosa hasta una lenta crucifixión. Las muertes agónicas y dolorosas son, sin embargo, las más comunes.

Primer Grado: Llevar la marca del Caos. Castigo: Muerte por decapitación o fuego. Los mutantes capturados son ejecutados en el acto o utilizados para "limpieza de minas".

Segundo Grado: Poseer un símbolo o cualquier emblema de los Dioses del Caos. Castigo: Muerte por decapitación o fuego.

Tercer Grado: Esconder un mutante o psíquico a las autoridades. **Castigo**: Muerte, servicio de por vida en una banda de esclavos o como Servitor.

Cuarto Grado: Usar el nombre del Emperador de forma despectiva o para menospreciar al Salvador de la Humanidad. También se aplica cuando se menosprecian las instituciones de Adeptus. Castigo: Cincuenta latigazos en público. Pueden ser incrementados a 100 o 200 si la ofensa es especialmente grave. Casos menores serán despachados con un simple lapidamiento público, en el que la gente utilizará cualquier material disponible: comida podrida, piedras, Alternativamente, el ofensor puede quedar libre tras recibir en el acto una fuerte paliza por parte de los Arbitrators que lo detengan (esta opción es la favorita de los agentes del Adeptus Arbites).

Sección III: Orden Público

El desorden público es una seria ofensa. Las guerras entre bandas son endémicas en todos los Mundos Colmena y se producen alteraciones cuando los impuestos son recolectados. A la gente no le gusta que se la trate mal, dando su dinero y sangre por el Imperio. Inevitablemente esto lleva en ocasiones a serios disturbios. Los "luchadores de la libertad" usan cualquier excusa para alzarse contra el gobierno e intentar arrastrar al pueblo contra sus señores Imperiales. Cuando los recursos escasean la gente pelea por ellos produciendo también algunos desórdenes. Cuando éstos presentan, los Adeptus Arbites los reprimen con dureza armados con mazas de energía y escudos de supresión.

Primer Grado: Agitar a las masas para alzarse en rebeldía. **Castigo**: Muerte o alistamiento forzoso en un pelotón penal.

Segundo Grado: Causar disturbios. **Castigo**: Los ofensores reciben una sonora paliza de los Arbites y pasan una "hospitalaria" noche en los

calabozos de la Sala de Enjuiciamiento local, si los disturbios se debían a razones sociales como falta de comida, altos impuestos o contaminación excesiva. Los alborotadores que simplemente busquen desestabilizar la administración Imperial serán condenados a penas de 5 a 10 años en prisión o incluso el servicio en un pelotón penal.

Tercer Grado: Asociación con malhechores. **Castigo**: Una paliza en el acto y una recomendación para abandonar tales compañías.

Cuarto Grado: Conducta impropia. **Castigo**: Una paliza en el acto y/o una noche en la prisión.

Sección IV: Asalto

Muchos asaltos pasan desapercibidos en el Imperio, aunque esto no es sorprendente ya que hay cosas más serias ocurriendo. Sin embargo, el asalto a un Arbitor o a otro sirviente Imperial es una grave ofensa.

Primer Grado: Asalto grave contra un funcionario Imperial, noble o figura destacada. Castigo: Reclutamiento de por vida en una banda de esclavos o pelotón penal.

Segundo Grado: Asalto grave a un civil o grupo de civiles. Castigo: De 3 a 10 años en prisión.

Tercer Grado: Asalto común, incluyendo peleas con funcionarios Imperiales. **Castigo**: De 1 a 5 años en prisión.

Cuarto Grado: Amenazar con intenciones criminales. Comportamiento amenazante. **Castigo**: De 6 meses a 3 años de prisión.

Sección V: Secuestro y Chantaje

Secuestro y chantaje son actos cotidianos para las miles de familias nobles del Imperio. Son los objetivos obvios de este tipo de crímenes. El crimen es complicado, ya que pagar una exigencia de rescate también se considera una ofensa. Algunos casos de secuestro tienen otros motivos aparte del monetario, incluyendo la coartación de ciertos individuos para que comentan un secuestro como una retorcida forma de chantaje.

Pero los clanes influyentes de muchos planetas, e incluso los líderes de algunas bandas, tampoco están a salvo de este tipo de acciones de



facciones rivales que buscan ganar beneficios políticos por estos medios.

Primer Grado: Secuestro, incluyendo la abducción a la fuerza, de un noble, funcionario Imperial u otra figura de importancia. Castigo: Reclutamiento en un pelotón penal, servicios en una banda de esclavos de por vida o cadena perpetua en prisión.

Segundo Grado: Secuestro de un civil para minar la credibilidad Imperial o para beneficio propio de cualquier tipo. Castigo: De 20 a 30 años en una banda de esclavos.

Tercer Grado: Coerción con violencia. **Castigo**: De 8 a 15 años en prisión.

Cuarto Grado: Incitar a futuros secuestros, por ejemplo pagando un rescate. Castigo: 5 años en prisión.

Sección VI: Allanamiento de Morada

El latrocinio es endémico en el Imperio, más de lo que la gente quiere reconocer, mientras la mayoría de dinero y recursos son empleados para mantener operativa la vasta maquinaria Imperial. Algunas veces las bandas entrarán por la fuerza en algún tipo de almacén o depósito, saquearán el lugar y se irán en un abrir y cerrar de ojos. Otros ladrones operarán solos y cometerán robos más sigilosos habitualmente en un edificio de un noble o incluso del Administratum.

Primer Grado: Allanamiento con violencia, incluyendo asaltos a gran escala. **Castigo**: De 5 a 15 años en prisión o de servicio en un pelotón penal.

Segundo Grado: Allanamiento de morada. **Castigo**: De 2 a 10 años en prisión.

Tercer Grado: Posesión de herramientas ilegales (ganzúas, cortacristales, etc.). **Castigo**: De 2 a 5 años en prisión.

Sección VII: Robo

Los pequeños edificios del Adeptus Administratum son el objetivo de robos organizados, que incluso llegan a emplear la violencia para conseguir dinero. Edificios más grandes, aunque es raro, también han sido objetivos de estos robos en el pasado. En mundos menos desarrollados, donde el brazo del Administratum sólo llega en

forma de la típica sucursal bancaria, los robos pueden ser abundantes. De lejos el robo más común es el simple atraco, en el que los asaltantes siguen a su víctima hasta un lugar apartado antes de actuar.

Primer Grado: Robo con armas y uso de violencia. **Castigo**: De 10 a 20 años en prisión o de servicio en un pelotón penal.

Segundo Grado: Robo con armas. **Castigo**: De 5 a 15 años en prisión o de servicio en un pelotón penal.

Tercer Grado: Atraco. **Castigo**: De 5 a 10 años en prisión o de servicio en una banda de esclavos.

Cuarto Grado: Robo por descuido o de guante blanco. **Castigo**: De 5 a 10 años en prisión.

Quinto Grado: Hurto menor. **Castigo**: Una paliza o humillación pública.

Sección VIII: Crímenes relacionados con el robo

El mercado negro es un negocio floreciente en el Imperio, especialmente la venta de munición Imperial o conseguida en los campos de batalla. El Imperio intenta por todos los medios cortar por lo sano estas actividades pero el problema es que algunos Gobernadores Planetarios, o incluso algunos oficiales del Ejército, están de hecho aliados con los contrabandistas. Pero tener artículos robados en un crimen serio ya que el Imperio necesita hasta la última gota de recursos que pueda conseguir.

Primer Grado: Recibir, dar y/o comerciar bienes robados. **Castigo**: De 5 a 10 años en prisión o de servicio en una banda de esclavos.

Segundo Grado: Mal uso de la propiedad privada para almacenar material robado o ilícito. Castigo: De 5 a 10 años en prisión. Dependiendo del mundo, este crimen puede incluso conllevar la inclusión en un pelotón penal o en casos extremos la muerte.

Tercer Grado: Posesión de bienes robados. **Castigo**: De 1 a 5 años en prisión.

Cuarto Grado: Trapicheo menor, evasión de tasas portuarias, préstamo

ilegal. **Castigo**: Una paliza o humillación pública.

Sección IX: Falsificación

La falsificación es un incordio siempre presente. Las credi-tarjetas pueden ser falsificadas, así como algunos pases de seguridad. Muchos mundos aún tienen papel-moneda y monedas en curso legal, fácilmente falsificables por los delincuentes. Muchos falsificadores hábiles han forjado sus fortunas en semejantes mundos.

Primer Grado: Falsificación de documentos o material Imperial. **Castigo**: De 8 a 15 años en prisión o de servicio en un pelotón penal.

Segundo Grado: Falsificación. **Castigo**: De 5 a 10 años en prisión.

Tercer Grado: Posesión de equipo o maquinarias de falsificación. **Castigo**: De 5 a 12 años en prisión.

Cuarto Grado: Posesión de bienes falsificados. **Castigo**: De 2 a 8 años en prisión.

Sección X: Delitos Incendiarios

Los incendios provocados son considerados graves ofensas ya que la mayoría de la gente vive en mundos superpoblados. Comenzar un fuego en un Mundo Colmena puede significar la muerte de cientos, puede que de miles, de personas. Los incendiarios tienen motivos variados para actuar como lo hacen; desde acabar con algunos enemigos odiados hasta satisfacer algún tipo de pervertido deseo.

Primer Grado: Intentar conscientemente destruir un edificio Imperial o asesinar a un funcionario Imperial mediante un incendio provocado. Castigo: Muerte o reclutamiento en un pelotón penal.

Segundo Grado: Incendio provocado. **Castigo**: Servicio de por vida en una banda de esclavos o en un pelotón penal.

Tercer Grado: Negligencia criminal que resulte en un incendio. **Castigo**: De 5 a 10 años en prisión.

Sección XI:Herejía

La más terrible guerra que se luchó en el Imperio fue la Herejía de Horus, un conflicto que casi significó el

Acción de la Justicia fin de la humanidad. Por ello, la herejía pueden intentar sacar provecho de esta

es un delito tan grave como ser un adepto de un Culto el Caos.

La traición también debe ser detenida. Dar la espalda a la humanidad puede ser constitutivo de herejía y todos los herejes deben ser purgados, de acuerdo con la Inquisición y el Codex Imperialis. Muchos de los castigos que listan a continuación serán despachados por los Escuadrones de Ejecutores de los Adeptus Arbites allí encuentre donde se cualquier sospechoso de herejía.

Primer Grado: Herejía flagrante. Castigo: Muerte por decapitación o fuego.

Segundo Grado: Traición. Castigo: Muerte por decapitación o fusilamiento. Servicio de por vida en un pelotón penal.

Tercer Grado: Intentar consequir información clasificada con obietivo de traicionar al Imperio. Castigo: Muerte o servicio de por vida en un pelotón penal.

Sección XII: Daño **Criminal**

Los actos de vandalismo se producen cuando las bandas de pandilleros destruyen indiscriminadamente cualquier cosa con la que se cruzan. Los vándalos también pueden dedicarse a escribir sus nombres o eslóganes en las paredes, dañar el mobiliario urbano, etc., incluso los edificios públicos.

Primer Grado: Vandalismo de una propiedad Imperial. Castigo: De 5 a 10 años en una banda de esclavos.

Segundo Grado: Vandalizar un edificio de los Adeptus. Castigo: De 3 a 8 años en prisión o de servicio en una banda de esclavos.

Tercer Grado: Vandalismo criminal. Castigo: De 2 a 5 años en una banda de esclavos.

Cuarto Grado: Realizar pintadas. Castigo: Una paliza o humillación pública.

Sección XIII: Substancias controladas

ΕI uso de substancias controladas varía enormemente a lo largo y ancho del Imperio, donde una substancia es legal en un planeta e ilegal en otro. Aquí algunos mercaderes situación a través del mercado negro. El Spook, la droga que estimula los centros psíquicos del cerebro, es fabricada en muchos Mundos Colmena y es altamente ilegal, aunque algunos nobles la emplean con asiduidad.

Primer Grado: Fabricar o pasar de contrabando sustancias prohibidas. Castigo: Reclutamiento en un pelotón penal.

Segundo Grado: Comerciar con una substancia prohibida. Castigo: De 5 a 15 años en una banda de esclavos o en un pelotón penal.

Tercer Grado: Posesión de una substancia prohibida. Castigo: De 6 meses a 10 años en una banda de esclavos o pelotón penal.

Sección XIV: Actividades Heréticas

Los cultos son vistos como la mayor forma de traición y herejía, y por lo tanto son barridos sin piedad. Esta sección no solo se aplica a cualquier miembro de un Culto ilegal, si no a cualquiera que sea sorprendido llevando a cabo un experimento ilegal, como fabricación de robots. Los Robots han sido declarados ilegales (excepto por supuesto, los manufacturados por el Adeptus Mechanicus) desde la Herejía de Horus, cuando los Hombres de Hierro se rebelaron contra sus señores humanos. Hoy en día alguna gente puede sentir la tentación experimentar con la posibilidad de construir uno. Los Pelotones de Ejecución de los Arbites administrarán el castigo correspondiente.

Primer Grado: Tomar parte en odiosos rituales a los Dioses del Caos. Castigo: Muerte por fuego o lapidación.

Segundo Experimentación con robots, o la construcción de un Hombre de Hierro. Castigo: Muerte por fuego.

Tercer Grado: Posesión de documentos detallen que construcción de un robot o que se refieran a la naturaleza de los Dioses del Caos. Castigo: Muerte por fuego.

Cuarto Grado: Fracaso en informar de un psíquico ilegal o la presencia de herejes a las autoridades Imperiales. Castigo: De 5 a 10 años en una banda de esclavos.

Sección XV: Obstaculizar la

Imperial

Ser acusado de destruir pruebas en un caso importante, o contratar a un asesino para eliminar a un testigo, con el consecuente perjuicio para la acción de la justicia, es una ofensa grave. Mentir a un Arbitrator cuando se es preguntado también es un delito grave. Intentar sobornar a un Arbitrator a menudo tiene como consecuencia una terrible paliza, dependiendo del status moral del Arbitrator en cuestión.

Primer Grado: Pervertir el normal funcionamiento de la Justicia Imperial, destruyendo pruebas o asesinando testigos. Castigo: De 10 años a cadena perpetua en una banda de esclavos o pelotón penal.

Segundo Grado: Intento de soborno a un Arbitrator. Castigo: De 3 a 10 años en una banda de esclavos o prisión. El Administrator también tiene derecho a imponer en el acto cualquier castigo que crea conveniente.

Tercer Grado: Soborno de un civil. Castigo: De 2 a 5 años en prisión o en una banda de esclavos. Como es habitual, también depende de las circunstancias. Sobornar a un civil para entrar en áreas reservadas sería un ejemplo moderado que caería dentro de esta categoría.

Periurio. Cuarto Grado: Castigo: De 1 a 5 años en prisión.

Sección XVI: Delitos varios

Hay multitud de ofensas que pueden cometerse, demasiadas para ser enumeradas en estas páginas. Aquí se ofrece una breve lista como referencia.

Delito: Resistirse al arresto. Castigo: Una paliza en el patio de la Sala de Enjuiciamientos más cercana, hasta que el preso deje de mostrar belicosidad.

Delito: Obstruir a un oficial Arbite en el curso de su deber. Castigo: De 6 meses a 2 años en prisión.

Delito: Lenguaje amenazante o despreciativo hacia un oficial Arbite. Castigo: Una paliza en el patio de la Sala de Enjuiciamiento más cercana y/o una noche en una "hospitalaria" celda.

Delito: Hacerse pasar por un funcionario Imperial para cometer un crimen. Castigo: Reclutamiento en un pelotón penal o banda de esclavos.

FLAMES OF WAR

SABIAS QUE...

Un miembro de la resistencia infiltrado en el cuartel general germano averiguó que las sardinas confiscadas a los pescadores Noruegos iban destinadas a la base de submarinos de Saint Nazaire, en Francia; de allí partían los U-Boot que operaban en el Atlántico, las sardinas noruegas formában parte de los víveres de las tripulaciones. Un miembro de la resistencia tuvo una idea genial. Gracias a un equipo de radio, los resistentes noruegos hicieron un insólito encargo; pidieron todos los barriles que pudieran reunir de aceite de crotán. Esta sustancia, extraída de las semillas de esta planta, es un potente purgante, se suele administrar a animales que sufren estreñimiento. Una vez que los miembros de la resistencia tuvieron en sus manos el aceite de crotan, lo aplicaron en varias partidas de sardinas destinadas a los alemanes.

... el inventor del cajero automatico fue paracaidista en la 2ª guerra mundial?

Durante la lucha en Africa llego un momento en que los ingleses tenian tal cantidad de prisioneros italianos que tuvieron autenticos problemas para alimentarlos, asi pues reclamaron a Musolini que les enviase alimentos ya que de lo contrario estos moririan de hambre.

Entre otra gran variedad de material, los alemanes cedieron a los italianos una cierta cantidad de Stukas. El caso es que en un ataque combinado de Stukas alemanes e italianos sobre Tobruk, los italianos atacaron como cabeza de formación, pero, en vez de picar los utilizaban como ¡bombardeo de nivel! y claro, no acertaban a nada. Los alemanes fliparon, y en el siguiente ataque, pidieron a los italianos que fueran justo en medio de dos formaciones de Stukas alemanes e hicieran exactamente lo mismo que ellos, y esta vez si, los italianos picaron detras de los alemanes y el ataque fue bastante más efectivo. Nada más aterrizar el jefe de la formación italiana fue corriendo hasta el jefe alemán y le abrazó dándole las gracias: ¡por fin alguien nos enseña como se utilizan!

... Los uniformes alemanes de la Wehrmacht y especialmente los de las Waffen SS estaban diseñados por Hugo Boss?

AUSTRALIA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL "EUROPA Y AFRICA"

Por: Alvaro López

Más de un millón de Australianos (entre hombres y mujeres) sirvieron en la segunda guerra mundial, en Campañas contra Alemania e Italia, luchando en el mediterráneo y el norte de Africa, así como contra Japón en el sur-este de Asia y otras partes del pacífico.

Australia entró en guerra poco después de la invasion de Polonia, declarándole la guerra a Alemania el 3 de Septiembre de 1939. Del más de un millón de australianos que sirvieron en las fuerzas armadas o tropas auxiliares 39.366 fueron muertos y 23.477 fueron heridos por el enemigo en acciones de querra

La Marina Real Australiana (RAN: Royal Australian Navy) participó en operaciones contra Italia despues de su entrada en el conflicto en Junio de 1940, algunos Australianos volaron (como pilotos, ametralladores, observadores, ...) en denominada "Batalla por Inglaterra" en Agosto y Septiembre de 1940. Pero el Ejército australianos no entró en combate hasta 1941, cuando la 6th, 7th y 9th divisiones se unieron a las operaciones aliadas en el Mediterráneo y Norte de Africa

Cerca de Creta, en el Mediterraneo, 19 de Julio de 1940, El crucero italiano Bartolomeo Colleoni bajo el ataque del HMAS Sydney. Cerca del Cabo Spada (AWM P01103.005)

Sufriendo las derrotas y grandes pérdidas inflingidas por los alemanes en Grecia, Creta y el Nrote de Africa. En Junio y Julio de 1941, los Australianos participaron en la invasion de Siria. Más de 14.000 australianos formaron parte de las fuerzas en la toma y posterior asedio (por parte de las fuerzas del eje) de Tobruk, entre Abril y Agosto del 41. Una vez que fueron relevados de la defensa del puerto de Tobruk, la 6th y

Cerca de Creta, 19 de Julio de 1940, El crucero italiano Bartolomeo Colleoni bajo el ataque del HMAS Sydney.

7th divisiones dejaron el mediterráneo para luchar contra Japón. La 9th division permanecía en Africa, y jugaría un papel muy importante en la victoria aliada en El Alamein, en Octubre de 1942, antes de partir hacia el Pacífico. Al final de 1942 los únicos australianos que permanecían en el teatro del Mediterráneos eran los hombres que servían en la RAAF (Royal Australian Air Force) o los que servían en las fuerzas de Gran Bretaña en la RAF (Royal Air Force)



Tropas australianas en 1940 En el antiguo castillo de las cruzadas en Sidón

Sufriendo las derrotas y grandes pérdidas inflingidas por los alemanes en Grecia, Creta y el Nrote de Africa. En Junio y Julio de 1941, los Australianos participaron en la invasion de Siria. Más de 14.000 australianos formaron parte de las fuerzas en la toma y posterior asedio (por parte de las fuerzas del eje) de Tobruk, entre Abril v Agosto del 41. Una vez que fueron relevados de la defensa del puerto de Tobruk, la 6th y 7th divisiones dejaron el mediterráneo para luchar contra Japón. La 9th division permanecía en Africa, y jugaría un papel muy importante en la victoria aliada en El Alamein, en Octubre de 1942, antes de partir hacia el Pacífico. Al final de 1942 los únicos australianos que permanecían en el teatro del Mediterráneos eran los hombres que servían en la RAAF (Royal Australian Air Force) o los que servían en las fuerzas de Gran Bretaña en la RAF (Royal Air Force).



El ejército Australiano luchó en Grecia, Norte de Africa, Creta y El Líbano. La 6th, 7th, y 9th divisiones agrupadas dentro del Primer cuerpo Australiano, combatieron contra italianos y Alemanes



1941 la 6th australiana formó parte de la fuerza de liberacion de Grecia, y aunque estuvieron a punto de expulsar a los italianos, los alemanes consiguieron echarlos a ellos. El "19th Brigade Group" tomó parte en la batalla por Creta, La campaña por Creta fué bastante mal para las tropas aliadas. Los aliados sufrienron grandes pérdidas, tanto como materiales, humanas aproximadamente 3000 hombres que no pudieron ser evacuados fueron tomados prisioneros por las tropas de invasion del eje en Grecia.

La Brigada 17th de la 6th division y la 7th division tomó parte en la invasion aliada de la parte de Africa bajo el gobierno de las tropas Francesas de Vichy, que controlando el líbano y Siria en 1941, la RAAF se unió a la RAF para el soporte aéreo.

El 6 de Abril de 1941, la 9th division recibió la orden de tomar y defender un importante nudo de comunicaciones, el puerto de Tobruk, El General Wavell el comandante de las tropas británicas de Oriente Medio, recibió la orden de mantener esa plaza durante al menos dos meses. Reforzados por la 18th brigada de la 7th division, artillería británica y regimientos acorazados. La 9th division defendió el puerto durante 6 meses. Usando las defensas italianas existentes, mejorándolas y reforzándolas, también llevaban a cabo constantes patrullas, el el valor de la guarnicion y el constante apoyo de la artillería. Todo esto hizo que las tropas del eje se estrellasen una y otra vez contra las defensas planeadas por los australianos, conteniendo y rechazando todos los intentos de tomar Tobruk por parte de las fuerzas acorazadas e infantería germanas e italianas. La retirada de Tobruk por parte de la 9th division australiana fué llevada a cabo entre Septiembre y Octubre del '41. La defensa de Tobruk costó a la 9th division australiana 3164 bajas (650

muertos y 1597 heridos y 917 capturados).

El asedio al puerto de Tobruk fué completo, excepto por la ruta marítima por la que los barcos de la Armada Británica junto con la Australiana llevaban municiones y alimentos, así como otros recursos, como combustible, y ropas, por la noche. Durante el día era imposible llegar a puerto, debido a que el control del aire lo tenían las fuerzas del eje (al completo), dificilmente podían los barcos llegar sin ser localizados y sin que un ataque aéreo nocturno no los algunos acorazados hundiese, mercantes fueron hundidos por la Luftwaffe durante el asedio a Tobruk.



Tropas australianas en Tobruk

Es importante hacer notar el nombre que los Australianos adquirieron tanto para aliados como para Rommel y sus tropas, el hecho de aguantar 6 meses el asedio de las tropas que los habían hecho retirarse, y del ejército alemán que tanto había conquistado, el hecho de que una Dvision reforzada hiciese frente a todo el potencial que los germanos e italianos desplegaron en Africa hizo que desde ese momento, Rommel quisiese saber desplegaban los aliados australianos, y según su propio diaro personal, fué un alivio que los australianos fueran retirados de los frentes europeos, su valor, arrojo y capacidad de adaptacion de una fuerza que en poco más de un año tuvo que aprender a luchar y sobrevivir en uno de los terrenos más hostiles que existen (el desierto), hizo que se demostrase de que "pasta estaban hechas" unas tropas que según los propios británicos eran los desechos de su imperio (ya que Australia fué colonia penal), unas tropas que descendían de asesinos, ladrones, prostitutas y demás deshechos de su sociedad, demostraron que eran mucho mejores que otros muchos que se denominaban "de primera categoría". Incluso Montgomery, una persona que dificilmente se deshacia en elogios con sus tropas, les preparo una despedida y un discurso propio de héroes, de hecho,

durante un tiempo el mismo comandante que dirigió a todas las tropas del desierto, llevaba un sobrero australiano como prueba.

En 1941, la 6th y 7th divisiones volvieron a Australia, para rearmarse y plantare cara a Japón. La 9th division permaneció en Africa bajo el mando del Major General Leslie Morshead "Ming The betrayal". Durante el principio de 1942 la fuerza del eje avanzaba casi sin impedimentos hacia el noroeste de Egipto. Se decidió que las fuerzas del 8th ejército británico deberían tomar la estacion de tren de El Alamein. El 26 de Junio del '42 la 9th division australiana recibió ordenes de tomar El Alamein los australianos deberían estar desplegados en el norte de la línea defensiva británica . La primera batalla por el Alamein llegó a estancarse, pero el avance del eje sobre Alejandría se había parado. En octubre el 8th ejército tomó El Alameín dando un gran golpe a las fuerzas del eje. En Enero de 1943 la 9th Division australiana retornaba a casa, no sin recibir grandes honores y dejar su nombre escrito a fuego en todas las batallas donde participaron.

La contribucion Australiana a la denominada, fuerza aérea del Desierto (DAF: Desert Air Force) apoyando en el Norte de Africa y la campaña del Mediterráneo, incluía el Escuadrón Número 3 de la RAAF, que llegó a Africa el 23 de Agosto de 1940. Este escuadrón sirvió con las fuerzas del DAF hasta que las hostilidades se trasladaron a Europa, cuando esta fué transferida a Primera Fuerza Aérea táctica Australiana destacada en el Pacífico. Por esta época el tercer Scuadrón tenía el record en horas de servicio de todos los escuadrones que sirvieron en el DAF, sin tener en cuenta la cantidad de derribos y objetivos destruidos (un total de 217). En un primer momento estuvieron equipados con los biplanos Gloster Gladiator, pero en 1941 recibieron los modernos Hawker Hurricane y poco después los Curtis Tomahawk. Durante las batallas por El Alamein contaron con el Kittyhawk entre sus filas, formando parte del Ala 239 de la RAF, y posteriormente al escuadrón 450 de la RAAF. Después de la invasion de Italia el Ala fué transferida al Pacífico. A finales de 1944 el escuadrón fué equipado con los Norteamericanos P-51 Mustang, hasta el final de la guerra.





La Batalla En el Mediterráneo

Al inicio de la guerra, la Marina Real Australiana (RAN) contaba con 2 cruceros pesados, 4 ligeros, 5 destructores y una gran variedad de lanchas de soporte y fragatas. Desde mediados de 1940 la RAN tomó parte en la batalla por el Mediterráneo, como parte de la flota británica del Mediterráneo.

En la batalla de Calabria, el 9 Julio de 1940, la Marina Real Británica y



HMAS Sydney en 1940

la Marina real Australiana se enzarzaron en combate con buques de la Italiana "regia Marina" (marina real italiana). La fuerza Australiana, incluido el crucero ligero clase "Leander" HMAS Sydney y los destructores HMAS Stuart, HMAS Vampire y el HMAS Voyager. El resultado final fué bastante discutible, pero el Sydney hundió los destructores italianos"Espero" y "Zeffiro"

10 días después (el 19 de Julio de 1940), el Sydney con un escuadron de destructores británicos se enzarzaron en cobate con los cruceros italianos "Bartolomeo Colleoni" y el "Giovanni dalle Bande Nere", hundiendo el primero de los cruceros italianos. En septiembre de 1940 el crucero Pesado clase "County" HMAS Australia hundió un destructor de la Francia de Vichy que estaba tomando parte en la operación "Menace" en el Oeste de Africa

RAAF en Gran Bretaña

Las unidades de la Real Fuera Aérea Australiana (RAAF) sirvieron en todo el teatro europeo de la Segunda Guerra Mundial, especialmente notables en las operaciones de bombardeo llevadas a cabo por la RAF (RAF Bomber Command) donde estaban destinados muchos pilotos de la RAAF. Al principio volaron con los Vickers Wellington y posteriormente con los Avro Lancaster, obteniendo un total de 1018 muertos en combate. Desde el desierto hasta las operaciones del Dia D (apoyando a los paracaidistas británicos y canadienses en sus aterrizajes) o la operación "Maná" lanzando víveres a los civiles de los Paises Bajos (en 1945) quizás este escuadrón (el 460) fué el más vapuleado en toda la guerra por su gran actividad. Otros escuadrones australianos sirvieron como parte de la RAF en cazas (RAF Fighter Command) o en la defensa de costas (RAF Coastal Command) y otros australianos, voluntarios desde australia, formaron parte de otros escuadrones británicos.



Hurricane de la RAAF en Africa

Creta, KphthΣ, Kreta: Mayo de 1941

La batalla por la isla de Creta se luchó desde la segunda semana de Mayo del 1941 hasta Junio del mismo año, la quarnicion formada por las tropas de las islas británicas, la Commonwealth y tropas griegas, fué atacada por las tropas paracaidistas alemanas. La superioridad numérica de las tropas aliadas fué superada por la superioridad logística y aérea alemana. A Finales de Mayo, la resistencia organizada por las tropas aliadas fue destrozada. Los alemanes terminaron "cazando" a los componentes de las tropas aliadas que fueron abandonados en el repliegue y posterior huida para evitar la captura

Las tropas del eje habían invadido Grecia en Abril y en menos de 3 semanas la habían tomado. Como habían predicho los mandos aliados la invasion de Creta sería un hecho, ya que desde esa isla se dominaba el este del Mediterraneo.

Algunas de las tropas que había en Grecia fueron evacuadas a Alejandría, pero muchos otros (en particular las tropas de la fuerza ANZAC) fueron enviadas a Creta a reforzar la guarnicion, en total había cerca de 45.000 hombres, pero después de abandonar tan precipitadamente Grecia los suministros para tantos hombres eran insuficientes y la situacion de Creta hacía que el reabastecimiento fuera dificil. Pobremente armados y con excaso (por no decir ningún) apoyo aéreo o naval los soldados aliados plantaron cara a las tropas del eje.

Uno de los evacuados de Grecia a Creta fué Bernard Freyberg, general al mando de la division Neo-Zelandesa en el mediterraneo. Pensaba que estaría un corto periodo de tiempo en la isla y luego se reuniría con su division en Egipto, En vez de esto se le dió el mando de la guarnicioni de Creta y se le dijo que se preparase para una invasion de Creta por aire y/o mar.

Freyberg desplegó sus fuerzas alrededor de las 3 principales ciudades en la costa norte. Aquí es donde estaban los campos de aviacion y puertos que el enemigo necesitaría para la capturad e Creta. La zona con mavores defensas era la zona oeste. Donde se hicieron trincheras desde el aeropuerto de Maleme hasta los puertos de Canea y Suda. Los Neo zelandeses debían defender esta zona, con los Australianos, Británicos y las unidades griegas como apovo. En el centro de la costa norte se principalmente brtiánicas y las fuerzas Australianas y Griegas restantes se mantuvieron en la capital de Heraklion. Entre estas dos fuerzas, cuatro batallones australianos v un regmiento de artillería ocupaban el área desde Georgiopolis hasta Retimo, apoyados por tres batallones formados por el cuerpo de policia local y 3 regiminetos griegos

Sin apoyo aéreo Freyberg ordenó a sus hombres que hiciesen un uso masivo del camuflaje y que estuviesen preparados para un contraataque en el momento de la invasion. Entretando la fuerza aérea alemana intensificó sus bombardeos en la isla.

La Invasion de Creta comenzó la mañana del 20 de Mayo. Raplh Honner comandante de compañía en el 2/11th batallón fué el primero en verlos.

paracaidistas alemanes estaban altamente entrenados y motivados. Durante 10 días ellos y la élite de las tropas de montaña que se enviaron como refuerzos cazaron y fueron cazados por lo australianos, Neo-Zelandeses, británicos y griegos, así como granjeros, civiles y policias. La lucha fué salvaje y encarnizada. Los hombres combatian en solitario o en grupos, pero el resultado era el mismo, sus cuerpos manchaban las calles de los pueblos o vacían iunto a los olivos. 40 años después Red Randolf, del 2/7th cuerpo de ambulancias recuerda "Una fina nube cubría toda la isla se podía sentir en la boca, era algo que te impide respirar... El hedor a muerte y sangre mezclado con barro y suciedad era insoportable. Aún puedo olerlo, una vez que respiras esto no lo puedes olvidar"

Los grupos de asalto de paracaidistas alemanas tomaron tierra en tres áreas predictas por Freyberg. Tomaron tierra en el aeropuerto de Maleme, el aeropuerto de Heraklion y Retimo

El 26 de Mayo Freyberg comunicó que era imposible mantener la posicion. Estaban excasos de alimentos y municion, además no disponían de transportes motorizados comunicaciones distaban mucho de ser las idóneas. Las tres fuerzas que comandaba establecieron líneas defensivas alrededor de los aérodromos. La fuerza aérea era la dueña y señora de los cielos de Creta y por lo tanto dominaba los campos de batalla. La única opcion era la de evacuar a las tropas. Las tropas acantonadas en Suda comenzaron a retirarse a través de la insla de Sfakia, en la costa Sur. El 29 de aliados Mavo los abandonaron Heraklion. Exitosamente evacuados del antigüo puerto, muchos perdieron sus vidas cuando el convoy de rescate fué atacado por la Luftwaffe. En Retimo, los Australianos de los batallones 2/11th y 2/1st continuaron la lucha para impedir la toma de los aérodromos que defendían.

Los soldados se retiraron hacia Canea (Hania) después de siete días de durísimos combates el 27 de Mayo de 1941.



Prisioneros Australianos de la batalla de Creta



Desde el 29 de Mayo al 1 de Junio la RAN evacuó alrededor de 10000 soldados aliados de Sfakia. No tenían más barcos y el batallón 2/7th fué dejado atrás, sin alimentos y sin municion. No obstante la plantaron cara a las tropas del eje, antes de ser capturados.

El 20 de Mayo el Teniente Coronel Ian Campbell, oficial al mando de batallón 2/1st, y el comandante de la fuerza de Retimo ordenadorn a sus

hombres que se rindiesen. El Mayor Sandover, mandando el batallón 2/11th ofreció a sus hombres la posibilidad de rendirse o intentar la huida. Muchos fueron los que eligieron la segunda opcion, esquivando a los alemanes durante meses, viviendo en las montañas con la ayuda de la poblacion local. La poblacion local aún poniendo en juego su vida ayudó a los soldados aliados. Entre Junio y Septiembre aproximadamente 600 soldados escaparon de la isla de Creta, al menos uno de cada 10 de los que se escaparon pertenecían al 2/11th. Las historias que cuentan estos soldados son verdaderas odiseas de supervivencia.

Creta permaneció ocupada por las fuerzas del eje hasta el final de la guerra.

Como muchos de los evadidos, Geoff Edwards del 2/11th recuerda el valor y sacrificio de los Cretenses, ayudandolo a evitar la captura. en recuerdo de los cretenses que le ayudaron Geoff construyó una iglesia Cretense a orillas del mar al oeste de Australia, la llamó Prevelly Park, haciendo honor al monasterio Preveli de Creta

CASSINO Y LA INTERVENCION NEO-ZELANDESA

Por Alvaro López

Cassino era una posicion fuerte para la estrategia alemana de mantener Italia. La 2ª Div. Neozelandesa, junto con la 4ª Division India y bajo el mando de Freyberg llegó a Cassino así como los franceses, británicos y americanos con el objetivo de echar a los defensores alemanes.

La batalla de MonteCassino tiene gran cantidad de acciones y momento cuestionables, como el bombardeo del monasterio y el coste en bajas en todas las divisiones de la Commonwealth (principalmente entre la 2ª division Neozelandesa)

Para Muchos soldados "Kiwis" la descripcion de Churchill de la campaña era cuando menos fantástica, el hecho de llamar a Italia "La zona débil del Tercer Reich" generó muchos chistes y discusiones entre todos los que lucharon en la campaña de Italia. Además del hecho conocido que en el momento en el que se empezó a planear la invasion de Francia el teatro de Italia pasó a un papel "secundario", muchos son los que se quejan de que no se ha dado el seguimiento correcto y que no se han tenido en cuenta la cantidad de bajas allí sufridas.

La palabra "Cassino" tiene un lugar especial en los corazones de los veteranos Neo-Zelandeses y sus familias.

En Mayo del '43 la victoria en el norte de Africa marcó una pausa en la guerra. La invasion de sicilia era el



A damned hard nut, just the right job for our New Zealand pals

siguiente paso lógico para liberar a Malta del asedio que sufría y abriría el Mediterráneo al tráfico mercantil. Pero, después de esto ¿qué?. Churchill planeaba invadir Italia. El simbolismo de liberar Roma de la tenaza alemana era muy importante para el Primer Ministro británico.

En contra de la creencia americana que veía esta campaña con muchas dudas y una distracción innecesaria para los planes de invasion de Francia. La campaña para la invasion de Italia se aprobó en Septiembre de 1943. El gobierno de Italia se rindió (Mussolini fué "cesado" unas semanas antes). No obstante durante los primeros combates en Salerno, los ejércitos aliados se percataron de que desalojar de allí a las tropas alemanas no sería "tan fácil" como loes habían dicho.



En enero de 1944, la Segunda Division Neo-Zelandesa fué trasladada en secreto al frente de Cassino. Los recuerdos de los largos convoys de George O'Leary: "Avanzando a una velocidad media de unas 15 millas por hora, por carreteras de montaña, era relativamente fácil ver a camiones con los amortiquadores o el embraque destrozados. A uno de mis camiones se le estropeó la caja de cambios en mitad de la subida a una montaña, y calló por un precipicio con 7 toneladas de equipo. Por sierte el conductor pudo saltar del camión antes de que se precipitase al vacío obteniendo como premio algunos arañazos. Cuando volvía de Cassino encotramos el camión en el fondo de la carretera, completamente destrozado"



Tropas Neo-Zelandesas junto a una señal de indicacion hacia "Cassino"

La Division junto con la Cuarta India, se inegró al V ejército de Mark Clarck, bajo el mando de Freyberg como cuerpo móvil. El Cuerpo formado bajo el mando del Comandante Freyberg debía romper las defensas en el valle del Liri y asegurar el camino hacia Roma. Pero estas defensas estaban en terreno montañoso y dificilmente accesibles. A esto había que añadirle el hecho de que estaba siendo un invierno sumamente lluvioso, lo que hacía que los asaltos hacia esas posiciones fuese aún más dificil, las lluvias hicieron que los cauces de los ríos Liri y Rápido aumentase y los alemanes abrían las presas en cuanto notaban un intento de ataque a través de estos ríos. Todo esto sumado a los campos de minas, las trampas explosivas y los nidos de ametralladora convertían las defensas alemanes en una fortificacion casi inexpugnable.

El único lugar por donde las tropas asaltantes podían pasar era por donde la "autovía" 6 y el nudo de vías de tren convergía, un paso donde el río Liri se volvía mucho menos caudaloso e iban directamente al pueblo de Cassino, de donde los alemanes evacuaron a la mayoría de la poblacion civil y se fortificaron. Una red interconectada de nidos de ametralladoras, posiciones de disparo, campos de minas, tendidos de alambradas y todo regado con miles de proyectiles de mortero, dispuestos a caer sobre el primer incauto que

intentase entrar allí. Adicionalmente a esto, algunos carros fueron apostados en el interior de edificios, algunas torretas de carro se enterraron como sistema Antitanque y bien apostados y disimulados puestos de observacion de artillería, todo milimetrizado para que a una orden del observador alemán los cañones apostados detrás del pueblo sembrasen el cuadrante dado por el observador de proyectiles de 75, y 105 mm, o en el peor de los casos una salva de cohetes. Un ejemplo de ingeniería de defensa de la guerra moderna ideado por el General del 14 Cuerpo Von Senger.

Cuando los neo-Zelandeses llegaron, las tropas aliadas ya estaban batiendose contra los alemanes. Los Neo-Zelandeses se establecieron alrededor de Monte Trocchio con el Cuartel de Freyberg en Cervaro.

Los batallones de infantería tomaron las posiciones de primera línea relevando a los americanos, y la artillería se desplegó detrás de la cresta del monte. Se cavaron los cañones AT, donde tuviesen un gran arco de disparo. La Artillería tenía capacidad para disparar entre Cervaro TrocchioEnfrente de Monte Trocchio, la Ruta 6 y en línea directa hacia Cassino, en una parte de la carretera apodada "la milla loca", debido al hecho de que estaba continuamente baio observacion de los observadores de la artillería alemana.



Algunas piezas de artillería pesada americana fueron asignadas al cuerpo de Freyberg. Un ritual particularmente curioso dentro de las filas Kiwis, después de disparar sus cañones de 8 pulgadas, era justo cuando se terminaba el bombardeo se lanzaba un proyectil son carga explosiva que llevaba escrita la siguiente frase: "You'd better count your men one more time, Mr Hitler!"

Con Freyberg como comandate, el Brigadier Kippenberger asumió el mando de la Segunda division



Neozelandesa, posteriormente, en Marzo del mismo año Kippenberger perdería los dos piés al pisar una mina en Monte Trocchio y el Brigadier Parkinson ocupó su lugar. Existía gran urgencia por lanzar el ataque, El asalto marítimo a Anzio del 22 de Enero se había estancado, y el planeado contrataque del 16 de Febrero por parte alemana sería un gran golpe para los aliados, asíq ue era necesario hacer que los alemanes fijasen la vista en el otro lado del frente.

El fallo del primer ataque francoamericano a Cassino significaba que los Neo-Zelandeses debían tomar la iniciativa y asaltar las posiciones de los alemanes en el valle.

Freyberg planeo dos ataques por separado, La infantería Kiwi debía cruzar el rápido a través de la línea de ferrocarril , Freyberg buscaba un bombardeo (incluyendo el monasterio) de apoyo para sus tropas, pero la política de los aliados acerca de los edificios históricos (en este caso el monasterio de cassino) era clara, no se bombardearía a menos que interfiriese directamente con la operación. Esta peticion llegó hasta el General Mark Clarck, que tras infructuosos intentos de contactar con el General Sir Alexander aprobó el bombardeo, Años después Clarck intentó desvincularse de esa orden, y hoy en día en los archivos históricos americanos está corregido el hecho de que Mark Clarck diese esa orden, no obstante en el archivo de historia británica la orden de ese bombardeo está firmada por Mark Clarck. Freyberg conocía perfectamente los efectos tanto psicológicos como religiosos del bombardeo monasterio, no obstante decidió que era necesario (posteriormente se demostró que no lo hbaía sido, y que lo único que hizo fué proporcionar los Fallschirmjagers una fortaleza que defender). El 15 de Febrero se lanzó el bombardeo y el monasterio junto con el pueblo fueron

arrasados.



No obstante el ataque inicial fué pospuesto hasta la no che del 17 al 18 del mismo mes, pero por alguna oscura causa no se notificó a los bombarderos, así que el efecto del bombardeo fué devastador, pero no causó el efecto deseado, ya que se pretendía lanzar el asalto justo cuando el bombardeo terminase (lo que hubiese sido mucho más efectivo). El ataque neo-zelandés, encabezado por el 28 Batallón (formado completamente por maoríes) tuvo un efecto importante, pero mucho menor de lo que se esperaba, dos compañías alcanzaron la estacion de trenes bajo la cobertura de la noche. Los ingenieros de George O'Leary se apostaron para construir los puentes para que los tanques pudiesen cruzar el río. Pero la luz de la luna dió a los alemanes a oportunidad de ver a las tropas que intentaban apostar los puentes, los ingenieros ufrieron el mortal bombardeo de parte de los cañones alemanes apostados detrás del pueblo, guiados por sus bien camuflados observadores, después de muchos intentos, los ingenieros tuvieron que retirarse sin completar su mision, O'Leary cayó víctima del bombardeo y perdió una pierna - "90 minutos más y hubiésemos podido tender el puente"- fué la primera declaración una vez se despertó en el hospital.

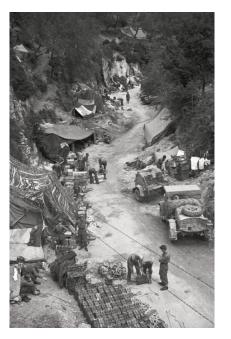


La infantería Maorí se parapetó como pudo en la estacion de trenes, apoyados por la tormenta de la artillería aliada hasta el día siguiente por la tarde. Un soldado dijo: "La artillería funcionó de modo magnífico - Pides fuego de cobertura y te lo envían - 72 cañones, 5 cargas cada minuto durante todo el día". La presion del ataque continuó, Y Freyberg planeaba otro asalto para el 24 del mismo mes. Más infantería Kiwi fué desplazada a las líneas del frente el 21 de Febrero, y fueron desplegados al norte de MonteCassino, para relevar a las tropas americanas que aún permanecían allí. Los reductos que los propios soldados habían contruido marcaban la línea del frente, - "fué una experiencia muy intensa" - algunas posiciones alemanas no estaban a más de 30 metros de distancia de las aliadas. Cadáveres sin

enterrar yacían por todos lados, las municiones y alimentos sólo podían ser distribuidas por la noche, y bajo el espeluznante gemido de las "spandau", por la no che estaba prohibido fumar, y era imposible dormir en un parapeto unipersonal que dificilmente llegaba a los dos metros cuadrados, con una altura máxima de 40 cms.

Una intensa Iluvia comenzó justo antes de dar la orden de ataque el día 24, y este fué pospuesto. EL batallón resistió en las precarias posiciones de las que gozaban durante un mes, recibiendo fuego de mortero graneado y el desquiciante conocimiento de un atauge inminente. A mediados de Marzo, los neo-Zelandeses se retiraron aproximadamente un kilómetro, una vez terminado el bombardeo, que sufrieron también las líneas del frente. los Kiwis volvieron a avanzar v retomaron sus posiciones cerca del pueblo, cerca de la estacion de tren que anteriormente tomaron los Maoríes, y sin descanso prosiguieron su avance entablando una lucha casa por casa. La infantería permaneció los siguientes 6 días luchando entre los escombros de lo que antes había sido montecassino. Seis batallones se emplearon en esta lucha urbana, acompañados de intensa lluvia y un penetrante frío.

Las bajas comenzaron a sobrepasar la capacidad de los equipos médicos, tanto del frente como de retaguardia, y tuvieron que traerse puestos médicos avanzados desde los hospitales de más allá de retaguardia. Les Frank, uno de los soldados trasladados desde los puestos de retaguardia neozelandeses rehusó llevar la cruz roja en el brazo, porque



temía que el llevarla le hiciese ser un objetivo prioritario.

"Podíamos ver la ansiedad de los médicos" - declaraba un soldado - "debían decidir quien tenía más posibilidades de sobrevivir a las heridas para tratarlo inmediatamente, los demás eran acompañados durante sus últimos momentos por las enfermeras o los soldados que los habían trasladado hasta los puestos de auxilio"



Cassino, twelve months later. Castle Hill in the right background

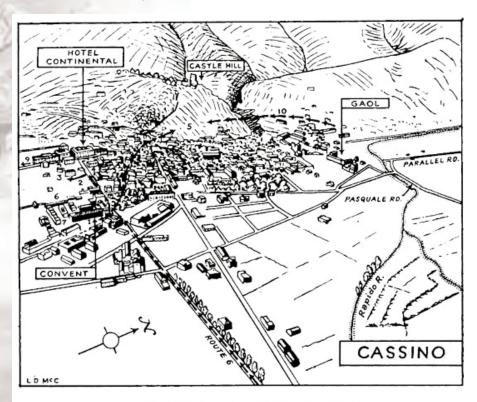
Freyberg, dió la batalla por perdida, y durante las siguientes dos semanas las dos divisiones que componían su cuerpo fueron retiradas de la línea del frente para reorganizarse. El cuerpo británico ocupó las posiciones que habían dejado los Neo-Zelandeses. El General Alexander decidió posponer todo ataque hasta que el tiempo mejorase y en ese momento usar sus dos ejércitos para un ataque coordinado a la línea Gustav.

La nueva batalla, denominada operación Diadema (Operation Diadem), comenzó el 12 de Mayo, con la 2 Div. Neo-zelandesa apoyando a la division Polaca en las montañas, y proporcionando dos regimientos acorazados para el apoyo a una division británica y a la india. Las unidades francesas lanzaron un ataque de ruptura desde las montañas y el ataque general comenzó. Cuando el pueblo de Cassino cayó finalmente (el 18 de Mayo) Las tropas neo-Zelandesas estaban allí con las británicas. Roma fué liberada el 4 de Junio, y una semana después las tropas de la 2ª Div. NeoZelandesa fueron trasladadas a una zona de descanso.

Cassino fué para las tropas NoeZelandesas una lucha muy dura, en vez de usar su capacidad blindada y la movilidad que esta proporcionaba . Los Neo-Zelandeses lucharon durante dos meses casa por casa en una lucha de infantería y apoyados por artillería. El cómputo final fué de 343 muertos y alrededor de 1000 heridos.

FLAMES OF WAR

Operaciones en Cassino del 21 Batallón



21 BATTALION OPERATIONS IN CASSINO

- 1- El batallón se posiciona para comenzar la ofensiva
- 2 Los pelotones 16 y 17 de la Compañía D se desplazan desde la Ruta 6 hasta el Hotel Continental
- 3 El Pelotón 17 ocupa la casa desde la cual están recibiendo fuego desde que comenzó la operaciones
- 4 El Pelotón 16 de despliega a la derecha de la Ruta & para dar fuego de apoyo
- 5 El Pelotón 18 usado como refuerzo, intenta flanqueat el hotel Continental
- 6 La compañía C se desplaza hacia la línea de ofensivaº



- 7- El Mando de Batallón se despliega en el interior de una casa semiderruida al final de la calle donde se encuentran los edificios para los trabajadores
- 8-El Pelotón 13 encuenttra un tanque emboscado y es capturado
- 9- Al Hotel "Des Roses".
- 10. La compañía A ataca la colina donde se ubica el monasterio

2nd New Zealand Division

Bajo el Mando del Teniente-General Bernard Freyberg



- 2 NZ Division Cavalry Regiment
- 27 Bn (machine gun bn)
- 4 Field Regiment Royal NZ Artillery
- 5 Field Regiment RNZA
- 6 Field Regiment RNZA
- 7 Anti-tank Regiment RNZA
- 14 Light Anti-Aircraft Regiment RNZA
- 6 Field Company Royal NZ Engineers
- 7 Field Company RNZE
- 8 Field Company RNZE
- 5 Field Park Company RNZE
- 2 NZ Division Signals

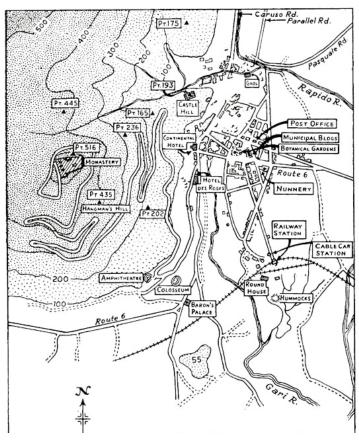
New Zealand 5th Infantry Brigade Bajo el Mando del Brigadier Howard Kippenberger

- 21 Bn New Zealand Infantry
- 22 Bn New Zealand Infantry
- 23 Bn New Zealand Infantry
- 28th Maori Battalion

New Zealand 6th Infantry Brigade Bajo el Mando del Brigadier William Gentry 24 Bn New Zealand Infantry 25 Bn New Zealand Infantry

26 Bn New Zealand Infantry

British 9 Armoured Brigade
Bajo el Mando del Brigadier John Currie
72 Sherman, 46 Stuarts =118
3rd (The King's Own) Hussars
Royal Wiltshire Yeomanry
Warwickshire Yeomanry
14 Bn Sherwood Foresters





IRLANDA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1939-1945)

Por: The Irish Legion

Oficialmente, Irlanda se declaró neutral durante la WWII aunque partieron voluntarios que sirvieron en los dos bandos, con mucha mayor participación en el bando Aliado, 200.000 soldados por unos 500 en el bando alemán.

1. - Introducción. Irlanda neutral

Como en el caso de los demás países europeos neutrales, Éire era útil para los combatientes de ambos bandos. Gran Bretaña acató su neutralidad, porque necesitaba de sus alimentos, más que de sus bases militares. Por su parte Alemania respetó a la República de Irlanda porque no le convenía darle un pretexto a Gran Bretaña para ocupar las bases irlandesas, en especial Cobh o Queenstown, el Puerto de Cork en la boca del Río Lee.



Éamon de Valera (3er Presidente de Irlanda 1959-1973)

El pueblo irlandés se decantó hacia el lado Aliado aunque Éamon de Valera (3er Presidente de Irlanda 1959-1973), llegó a ofrecer oficialmente sus condolencias a Alemania tras la muerte de Hitler:

"Puesto que manteníamos relaciones diplomáticas con Alemania, no visitar al representante alemán para darle el pésame, hubiera sido una descortesía imperdonable hacia la nación alemana".

En teoría cualquier combatiente que aterrizara o desembarcara en el Estado Libre de Irlanda (Saorstát Éireann) era internado mientras durara la guerra, aunque de hecho, a la mayoría de ellos, en especial a los aviadores estadounidenses, se les permitía "escapar" generalmente mediante una simple negociación amistosa y amigable, al territorio del Reino Unido. También era posible, para quien quisiera, permanecer "internados" bajo palabra, en el territorio irlandés.

2. - Alemania bombardea Dublín por error

Noche del 30 de Mayo 1941. Dublín es atacada por la Luftwaffe.

Mueren 38 personas y 70 casas son arrasadas en Summerhill Parade, North Strand y North Circular Road. El gobierno alemán se excusó inmediatamente manifestando que el ataque había sido un error provocado erróneamente por una escuadra perdida alemana que no distinguió suelo inglés de irlandés (confirmado por la inteligencia británica).

Alemania abonó los gastos de todos los desperfectos causados.



Dublín arrasada tras los combates de 1916. Da una idea de cómo pudo ser aquel bombardeo fatídico de la Luftwaffe en 1931.

3. - Alemania planea invadir Irlanda

Bajo el nombre de "Plan Verde", Alemania hizo planes para invadir Irlanda para servir como apoyo ante un ataque mayor destinado a ocupar Inglaterra. Este plan estuvo congelado hasta 1942 y finalmente no se llevó a cabo debido a la nueva presencia americana en el Norte de Irlanda

A su vez, los británicos también tenían un plan para intentar reconquistar la isla de Irlanda en la eventualidad de una invasión alemana (Plan W).

4. - La Irlanda fascista

Eoin O'Duffy (Eoin Ó Dubhthaigh en gaélico irlandés), antiguo miembro del IRA, se convirtió en el líder del movimiento fascista irlandés. Tras ejercer como Jefe de Estado Mayor y de la Policía Irlandesa (Garda Síochána na hÉireann), el Primer Ministro Éamon de Valera le depuso de su cargo por sus ideas. Sin el poder, pero como general, O'Duffy creó a los Blueshirts, los 'camisas azules', bajo el modelo del fascismo italiano.



Eoin O'Duffy junto a los 'Blueshirts' (1935)

Eoin O'Duffy crea además la Irish Brigade que contaba con 700 hombres entre sus filas. Inicialmente tenía pensado acudir a las filas nazis con los suyos pero finalmente Eoin decidió unirse al bando nacionalista del general Francisco Franco durante la Guerra Civil española (1936-1939).

Una vez llegados a España, apenas combatieron y cuando lo hicieron se saldó con consecuencias desastrosas. Su última acción en España resume perfectamente su periplo por la Península Ibérica.

En Febrero de 1937, la Irish Brigade localizó una partida de republicanos y rápidamente les persiguieron para entablar combate. Con el orgullo intacto, causan al enemigo republicano numerosas bajas... o eso creían ellos. Al acercarse completamente pudieron comprobar horrorizados que no eran republicanos, sino nacionales, ¡les habían confundido!

Enterado Franco de este tremendo error ordena a los mandos nacionales que retiren inmediatamente del frente a la Irish Brigade, y que, con la mayor celeridad posible, regresen de vuelta a Irlanda.



eteranos irlandeses regresando de la Guerra Civil española (1936-1939)

5. - Irlandeses al servicio de Hitler

- Mayo de 1941

La historia de los irlandeses al servicio nazi comienza en el campo de concentración de Friesack, donde se encuentran prisioneros 50 irlandeses que serán sometidos a torturas psicológicas para cambiarles la mentalidad y obtener así nuevos soldados.

- Diciembre de 1941

5 de aquellos hombres (Brady, Cushing, Walsh, O'Brien y Murphy) ceden y son llevados a casas seguras en Berlín donde finalmente son destinados a la 'Abwehr', el servicio secreto alemán (1921-1944).

- Enero de 1942

Frank Stringer se une al grupo.



Realmente, ninguno de aquellos 6 hombres quería realmente traicionar a su patria Irlanda. Decidieron cooperar tras ser torturados para intentar conseguir desde su nueva posición una vía de escape. Sin embargo, la 'Abwehr' se dio cuenta y les trasladó a otro campo de concentración, el de Sachsenhausen.

- Octubre de 1943

Ante las barbaridades sufridas en el campo de Sachsenhausen, Brady y Stringer deciden trabajar para la 'Abwehr'.

- Marzo de 1944

Brady y Stringer ingresan en las Waffen-SS bajo el nombre de 'Charles Strength Lacy' y 'Willy Lepage' al que se les une Patrick O'Neill como médico (Bewahrungsverbande SS-500). Combaten en Rumania y en la Operación Panzerfaust (Hungría).

Una vez liberados, y en contra de las habladurías generales, ningún irlandés sirvió en los 'British Free Corps'.



Voluntarias irlandesas saludando al modo fascista

6. - EI IRA

Si hablamos de los contactos irlandeses con el fascismo alemán no podemos pasar por alto al IRA (Irish Republican Army). Ya desde la Primera Guerra Mundial (1914-1918) se tiene constancia de excelentes relaciones entre ambos organismos y de incluso envíos de armas por parte de Alemania para financiar la campaña del IRA para expulsar a los ingleses de territorio irlandés.



Durante la Segunda Guerra Mundial, el IRA ofreció su ayuda a Alemania como una especie de servicio secreto. Su labor se centraba en detallar las bases británicas en la costa Este de Inglaterra así como posibles puntos vulnerables, estaciones de radio, aeródromos, cuarteles desprotegidos, zonas militares, etc...

Realmente esto no aportó demasiado al III Reich puesto que era información muy general que ya conocían o que en muchos casos no sumaba hechos de vital importancia a tener en cuenta en operaciones militares.

7. - La Irlanda aliada

Aunque el rencor hacia Inglaterra es un hecho palpable en la cultura irlandesa por las atrocidades cometidas por estos desde que Irlanda fuera conquistada hace siete siglos por los ingleses, la mayoría del pueblo irlandés se decantó por el lado aliado para derrotar a los alemanes tal y como hicieron durante la Primera Guerra Mundial.

200.000 voluntarios partieron a las bases británicas para ser destinados donde hicieran falta.

Destacaron en los combates de:

- Caen-Vimont durante la Operación Woodstock (18 de Julio 1944) con la 11th y 7th Guards Armoured Division.
- Operación Bluecoat (Agosto 1944) cuya misión consistía en tomar ventaja del avance americano. Para ello intervinieron en la 11th Armoured Division como parte del VIII Cuerpo junto con la 15th Scottish Division y la 6th (Independent) Guards Tank Brigade.
- Liberación de Bruselas: Después de su intervención en Normandía, avanzaron con la 5th Guards Armoured Brigade y la 32nd Guards Infantry Brigade sorprendiendo al ejército alemán que tuvo que retirarse tras la Línea Sigfrido.



- Operación Market-Garden (Septiembre 1944): Realizaron con éxito inicial la limpieza alemana de los puentes holandeses cruzando el río Rhin y el valle del Rhin



Orden de batalla (1944-1945)

Divisional Commander – Major General Sir Allan Adair

2nd Battalion (armoured reconnaissance) Welsh Guards

5 Guards Armoured Brigade

2nd Grenadier Guards

1st Coldstream Guards

2nd Irish Guards

1st Grenadier Guards (motorized)

32 Guards Infantry Brigade

5th Coldstream Guards

3rd Irish Guards

1st Welsh Guards

No. 1 Independent Machine Gun Co., Royal Northumberland Fusiliers

Si deseas recrear históricamente a los irlandeses en Flames of War, tienes las siguientes reglas a tu disposición:
Guards Armoured Brigade - Reglamento 'Festung Europa', página 58.
32 Guards Infantry Brigade - Reglamento 'Festung Europa', páginas 66 y 67.



25 de Diciembre 1944. Gaitero irlandés en Bruzzi (Italia)

8. - Bibliografía

- "Patriot Traitors: Roger Casement, John Amery and the Real Meaning of Treason" de Adrian Weale.
- "Renegades: Hitler's Englishmen" de Adrian Weale.
- "Guards Armoured Division, 1944-45" de Steve Bernich.
- "That Neutral Island: A Cultural History of Ireland During the Second World War" de Clair Wills.
- "Spying on Ireland" de Eunan O'Halpin.
- "The irish experience during the Second World War" de Benjamin Grob-Fitzgibbon.
 - "Irish generals" de Richard Doherty.
- "Estado Libre de Irlanda (Éire)" de exordio.com
- "Historia de Irlanda" de John O'Beirne Ranelagh.





BÚNKER-HUNTING!

Por: Rommel

En Normandía sin duda alguna hay muchísimos, teniendo en cuenta que los alemanes construyeron montones de ellos como parte de su proyecto del Muro del Atlántico

Es lamentable, que los franceses en general no comparan este entusiasmo, por lo que la mayoría de ellos se encuentran en condiciones lamentables, enterrados en la arena, anegados de agua y cubiertos de maleza y arbustos, cuando no directamente han sido victima de practicas de tiro por parte del ejercito francés, que en principio intento deshacerse de ellos, antes de darlo por



Planos de un Bunker de mando

imposible... aunque el tercer Reich no haya durado mil años, es mas que probable que sus búnkers si lo hagan, así de bien fueron construidos!

A pesar de lo que la gente cree, el muro del atlántico no era un muro en ningún sentido. En contra de la idea difundida en películas como "Salvar al soldado Ryan", los alemanes no construían un muro continuo de defensas, ni bunkers de tamaños gigantescos, con entramados completos de túneles, y desde luego nunca orientaban sus aperturas directamente hacia la costa, pues esto atentaría directamente contra la seguridad de los integrantes del mismo al poder ser alcanzados por un impacto directo de obús naval.



Puesto de Mando

Aunque esto resta mucha espectacularidad a las defensas costeras, las defensas siguen siendo formidables, habiendo un gran numero de bunkers por todas partes.

Los alemanes, sabiendo que la misión de construir un muro continuo a lo largo de toda la costa con Inglaterra era un dispararte insostenible y nada practico, se centraron en crear lo que llamaron "Wiederstandsnester", o "Nidos Defensivos", a lo largo de toda la costa. Estos Nidos eran completamente autónomos y estaban pensados para cubrir una parte de la costa y apoyarse entre ellos. No hacia falta por tanto cubrir toda la línea costera de defensa, pues bastaba crear dos puntos fuertes defensivos, cuyo fuego crease una zona de fuego graneado cruzado, imposibilitando en teoría el paso del enemigo, pero cuya misión fundamental era la de retrasar el avance hacia el interior, permitiendo llevar refuerzos hacia las costas y echar al enemigo al



Bunker de cañón anticarro de 7.5cm PaK 40

Los "Nidos Defensivos" en si solían ser unos perímetros de uno a dos kilómetros de diámetro, en los que la mayor parte de las defensas y bunkers se orientaban hacia la costa, pero que estaban rodeados de campos de minas, alambres de espino y trincheras con ametralladoras, para evitar ser tomados por la retaquardia.

Por lo general cada nido solía tener unos cuatro cañones anti carro y numerosas ametralladoras pesadas en pequeños bunkers. Además, prácticamente todos los nidos contaban con bunkers para morteros, centro de comunicaciones y bunker de mando, todos ellos comunicados entre si por trincheras en zig-zag. A diferencia de lo

que podría pensarse, por lo general las tropas Vivian en edificios y granjas requisadas dentro del nido o en sus inmediaciones, y no en los bunkers.

Como es habitual en las obras de ingeniería alemana, todo estaba perfectamente pensado. Por ejemplo, los bunkers que daban directamente a las playas, nunca estaban orientados directamente hacia el mar abierto, sino que solían tener un encaramiento de 30° o 45° con respecto de la perpendicular. Esto evitaba que la artillería naval pudiese lograr impactos directos contra las aperturas de los bunkers, matando a sus dotaciones y destruyendo los cañones.

Por otra parte, los bunkers mas grandes eran para los cañones solamente. A diferencia de lo que vemos por ejemplo en "Salvar al soldado Ryan", las ametralladoras estaban emplazadas en pequeños pozos de tirador de cemento armado y confiaban sobre todo en no ser detectados para evitar su destrucción por parte de la artillería.

Las trincheras en Zig-zag también tiene una explicación lógica. Las trincheras lineales son muy vulnerables al fuego de artillería, ya que si una bomba cae justamente dentro de la trinchera, la onda expansiva y la metralla se expandiría y canalizaría a lo largo de la trinchera, matando a todos sus ocupantes.

Con las trincheras en Zig-zag esto se evitaba en gran medida, ya que en caso de un impacto directo, solo se vería afectada la zona hasta el próximo recodo, donde la metralla se estrellaría contra el muro de la trinchera sin causar mayores daños.



Referencias de tiro



También a la hora de protegerse de tropas enemigas entrando en las trincheras, el Zig-zag era una gran defensa, ya que en gran medida evita que las tropas infiltradas en el sistema de trincheras puedan disparar a todo lo largo de la misma matando a los Posicionando ocupantes. caias municiones y muros dentro de las trincheras mismas, los alemanes se podían defender además por secciones de trinchera de posibles infiltraciones enemigas.



Bunker de cañón anti carro en Utah

Los bunkers, aunque por lo general muy grandes, no solían ser muy espaciosos. Esto se debe fundamentalmente a que tenían un grosor medio de tres a cuatro metros en las paredes y el techo. La construcción en si era prácticamente invulnerable para la época. Parcial o totalmente enterrados bajo tierra, los muros estaban construidos con gruesos bloques de cemento armado, unidos por una miríada de vigas e hierros fijados con mas cemento armado, orientados para reflectar gran parte de la energía explosiva de los posibles impactos y muy bien camuflados. Los impactos directos mas serios de proyectiles navales que se pueden apreciar hoy en día, no llegaron a penetrar ni un tercio del hormigón armado.

Finalmente, la disposición en si de los bunkers y los "nidos defensivos" seguía un estudiado principio de corredores de disparo que se cubren mutuamente a lo largo de toda la costa, haciendo que cada "nido defensivo", aparte de cubrir una zona determinada de costa, apoyase de forma contundente sendos nidos defensivos situados en sus flancos, creando un mortífero fuego cruzado.



Entrada a un bunker de mando

Y si bien las defensas costeras activas no abarcaban toda la costa de forma continuada, las pasivas si que lo hacían. Las playas estaban cubiertas de gran cantidad de obstáculos metálicos destinados a rajar el fondo de las lanchas de desembarco, además de otra gran variedad de trampas y minas explosivas y alambre de espino, que convertían la costa en si en una trampa

Como pudieron los aliados desembarcar con relativamente tanta facilidad? Hay que tener en cuenta que en general, los aliados habían esperado sufrir muchas mas bajas de las que realmente sufrieron. Cuando hoy en día se dice que en Omaha todo salió terriblemente mal, no es por las numerosas bajas americanas, sino simplemente porque el plan no salió como estaba previsto, ya que casi todos los Shermans DD (Dual Drive) se hundieron antes de llegar a las costas y otro sin numero de pequeños desajustes que acabaron por convertir el desembarco en un caos y mandar al traste el plan de batalla. Pero tengámoslo en cuenta: incluso en Omaha, las bajas que los aliados sufrieron fueron muy inferiores a las que esperaban encontrarse!



Bunker para cañón de artillería en Merville

¿Como fue esto posible? Pues en grandísima medida fue el factor suerte, la relativa ineptitud de las tropas alemanas, pero sobre todo la discordia irredenta que había entre los mandos alemanes, que siempre tenían las manos atadas en lo referente a las acciones que podían tomar para contrarrestar los desembarcos aliados.



Pak43 de 8.8 cms.



Búnker para artillería de 155mm en Pointe du Hoc

Suerte tuvieron por ejemplo en "Utah", donde el hecho de desembarcar en el punto equivocado, les hizo atacar el punto mas débil de todo el entramado defensivo de esa costa, rodeando las demás posiciones v atacándolas por detrás, donde eran mas



Bunker de guarnición en Pointe du Hoc

La ineptitud de las tropas y sus sin embargo lo mandos fue determinante. La campaña de desinformación llevada a cabo por los aliados llego a surtir tal efecto, que los alemanes no se ponían de acuerdo en donde seria el punto de desembarco y finalmente no reaccionaron cuando el desembarco se produjo en Normandía en vez de en Calais, donde se esperaba que tuviese lugar.

En este sentido, Hitler en persona fue el mayor responsable del fracaso de toda la batalla de Normandia, no solo durante las primeras horas del mismo, sino sobre todo siendo la causa de que prácticamente todo el séptimo ejercito alemán quedase atrapado en la bolsa de Falaise al finalizar la campaña de Normandía.

LA BATALLA DE LA FIERE

Por: Rommel

La batalla de La Fiere, que sucedió durante el día D y en la que se enfrentaron los alemanes y los paracaidistas americanos de la 101 División aerotransportada es realmente interesante a nivel de FoW

el numero de tropas involucrados era apenas superior al de nivel de compañía y el desarrollo de la misma realmente se asemeja a un informe de batalla de una buena partida de FoW. Por tanto me gustaría compartirla aquí, ya que considero que es una muy buena fuente de inspiración para batallas y que además se podría recrear muy fácilmente en FoW.



La batalla en si tiene lugar alrededor de un pequeño río y las zonas pantanosas de los alrededores creadas por la inundación de la zona. La noche del 5 de Junio de 1944, una cincuentena de zapadores alemanes especializados en combatir la amenaza paracaidista son enviados a demoler el puente sobre el río de La Fiere, sin embargo debido a lo tardío de la hora, deciden posponer la demolición hasta el día siguiente y se van a dormir a unos edificios contiguos sin saber nada acerca de la inminente invasión aliada.

Durante la noche del 5 al 6 de Junio, los paracaidistas americanos son lanzados sobre Normandía, aunque quedan diseminados por toda la península de Contentin. A pesar de ello, unos ciento cincuenta paracaidistas consiguen reunirse cerca de la loma que domina toda la zona del río y se lanzan contra los adormilados alemanes para asegurar el control del puente, que es de vital importancia ya que lleva directamente hacia St. Mère Église y hacia la playa de Utah y por tanto permitiría a los alemanes enviar refuerzos. A su vez el puente debe ser mantenido para que los tanques puedan adentrarse rápidamente en la península de Contentin.

Durante los breves combates, los alemanes son tomados por sorpresa y finalmente se retiran atravesando el puente en dirección a Amfreville.

Los americanos ahora se preparan para mantener la posición y se atrincheran en la loma, que aunque ofrece una buena visión sobre toda la zona, queda muy expuesta y a la vista del enemigo.

Mientras los alemanes intentan reagruparse en las afueras de Amfreville, elementos dispersos de paracaidistas toman el pueblo en si. Sin embargo no se les ocurre enviar un corredor hacia el puente para informar de su situación y recibir refuerzos, por lo que durante el contraataque alemán son barridos.

Durante el resto del día, los alemanes intentaran retomar el puente para volarlo en repetidos asaltos, sin embargo son repelidos una y otra vez, no sin un alto coste por ambos bandos, ya que ininterrumpidamente las posiciones americanas están sufriendo un bombardeo intenso de fuego de mortero.



El Puente en la actualidad (prácticamente igual que hace más de meido siglo)

El equipo restante, compuesto por los soldados Peterson y Heim, intentando cubrirse lo mejor posible tras el muro del puente, se preparan a hacer frente a los tanques enemigos. El primer disparo, aunque impacta en el primer carro, sale rebotado y los carros siguen acercándose. Bajo el fuego enemigo, vuelven a recargar el bazooka y vuelven a disparar, esta vez consiguiendo un impacto directo y destruyendo el primer R-2 alemán. Solo quedan dos carros, pero estos se acercan peligrosamente, seguidos de cerca por unos cincuenta o cien alemanes. Peterson dispara el

tercer y ultimo proyectil y vuelve a conseguir un impacto que deja inmovilizado el segundo carro. Éste sin embargo no esta completamente destruido, y girando la tortea consigue destruir el cañón anti-tanque americano antes de que este pudiese tan siquiera disparar.



Sin municiones y ante la perspectiva de que un carro alemán flanquee la posición americana, Peterson sale corriendo al descubierto hacia donde se encontraba el segundo equipo de bazooka, encontrándoselo inutilizable. Recupera la munición que queda y vuelve corriendo atravesando la línea de tiro alemana hasta donde le espera Heim con el bazooka. Lo recarga y acaba por destruir el segundo tanque. El tercero, algo mas retrasado, se acerca rápidamente, pero Heim, habiendo cogido ya las distancias, consigue destruir el último tanque alemán antes de que se acerque demasiado.

Los alemanes, privados de los tanques y habiendo sufrido grandes perdidas a manos de las ametralladoras de 0.30" americanas, se repliegan a lo largo de la carretera hacia posiciones defensivas, desde donde continúan un duelo de fuego apoyados por tres ametralladoras MG-42 y el fuego de morteros.

El punto álgido de la batalla tiene lugar cuando los alemanes lanzan el ataque mas decisivo, apoyados por tres carros R-2 capturados. Los americanos, solo disponen de dos equipos de bazookas, uno de los cuales fue eliminado al comienzo de la batalla y un cañón anti tanque.



El equipo restante, compuesto por los soldados Peterson y Heim, intentando cubrirse lo mejor posible tras el muro del puente, se preparan a hacer frente a los tanques enemigos. El primer disparo, aunque impacta en el primer carro, sale rebotado y los carros siguen acercándose. Bajo el fuego enemigo, vuelven a recargar el bazooka y vuelven a disparar, esta vez consiguiendo un impacto directo y destruyendo el primer R-2 alemán. Solo quedan dos carros, pero estos se acercan peligrosamente, seguidos de cerca por unos cincuenta o cien alemanes. Peterson dispara el tercer y ultimo proyectil y vuelve a conseguir un impacto que deja inmovilizado el segundo carro. Éste sin embargo no esta completamente destruido, y girando la tortea consigue destruir el cañón anti-tanque americano antes de que este pudiese tan siquiera disparar.

Sin municiones y ante la perspectiva de que un carro alemán flanquee la posición americana, Peterson sale corriendo al descubierto hacia donde se encontraba el segundo equipo de bazooka. encontrándoselo inutilizable. Recupera la munición que queda y vuelve corriendo atravesando la línea de tiro alemana hasta donde le espera Heim con el bazooka. Lo recarga y acaba por destruir el segundo tanque. El tercero, algo mas retrasado, se acerca rápidamente, pero Heim, habiendo cogido ya las distancias, consigue destruir el

último tanque alemán antes de que se acerque demasiado.



El campo de batalla desde el punto de vista de las posicionies alemanas

Los alemanes, privados de los tanques y habiendo sufrido grandes perdidas a manos de las ametralladoras de 0.30" americanas, se repliegan a lo largo de la carretera hacia posiciones defensivas, desde donde continúan un duelo de fuego apoyados por tres ametralladoras MG-42 y el fuego de morteros.

Los americanos, viendo que no podrían sostener la posición durante mucho tiempo, se reúnen detrás de uno de los edificios y se preparan para lanzarse al asalto contra los alemanes atrincherados. El primer

intento es abortado incluso antes de ser lanzado, cuando un proyectil de mortero destruye el parapeto tras el que se ocultaban, matando a unos ocho paracaidistas americanos. Sin demora, vuelven a reagruparse y lanzan el asalto, recorriendo unos cien metros por campo descubierto, atravesando el puente hacia las líneas enemigas y consigiiendo neutralizar la primera ametralladora. Cogidos por sorpresa, los alemanes empiezan a retirarse, lo que los americanos aprovechan para destruir las dos ametralladoras que quedan, antes de retirarse de nuevo hacia sus posiciones.

Los alemanes, privados de sus armas mas pesadas y habiendo sufrido fuertes perdidas, se retiran finalmente hacia Amfreville, desde donde continuaran bombardeando las posiciones americanas hasta quedarse sin municiones.

Al día siguiente, los Shermans americanos desembarcados en Utah, llegan finalmente a reforzar la Fiere, dando por finalizada la batalla. Peterson y Heim, por su increíble arrojo en batalla, fueron galardonados con sendas estrellas de plata, y hoy en día una estatua conmemorativa recuerda las gestas de estos aguerridos soldados durante el día D.

JUGANDO LA BATALLA DE LA FIERE

Por:Alvaro López

Para representar la batalla de la defensa del puente por parte de los paracaidistas americanos, se jugará una batalla con las siguientes normas:

Para representar la fuerza de los americanos se usaráel briefing de la Parachute rifle Company, con las siguientes restricciones:

- Se jugará con una parachute rifle Company usando el libro "D Minus 1"
- El HQ tendrá que estar equipado con dos 2 bazookas
- En los Parachute rifle platoons se substituirán cada uno de los bazookas con un Rifle/MG Team
- No se podrán incluir bazookas adicionales en ningún pelotón
- El único pelotón de Weapons que se podrá incluir es el de las LMGs.
- Como Support platoons sólo se podrá incluir El Parachute Engineer platoon
- Será obligatorio incluir un 37mm que formará parte del Company HQ a menos que se asigne a algún pelotón, el coste del cañón será de 25 puntos.

Para la Fuerza alemana se tendrá que organizar como una Pioneer Company del "Festung Europa", con las siguientes restricciones:

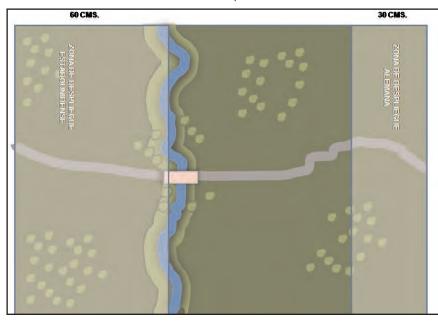
- No podrá incluirse ningún medio acorazado excepto 3 R-2, que son obligatorios para la fuerza alemana.
- No podrán estar equipados con ningún arma "heavy", "medium" ó "inmobile", excepto por el hecho de los morteros, que podrán

- estar equipados con morteros de 80mm y de 105mm..
- Se podrá incluir un pelotón de morteros equipados o bien con morteros de 80mm o bien de 105mm por el valor que aparece en la página 35 del "Festung Europa", contarán como Support Platoon.
- La mesa en la que se juega será una mesa atravesada transversalmente por un río de al menos de 15 cms. de ancho, que estará ubicado tal y como se representa en el gráfico.

El único objetivo de la partida será el puente que atraviesa el río.

Reglas especiales:

- Si el jugador americano elimina los tres R-2 la compañía alemana deberá hacer un chequeo de compañía (tenga o no tenga mando de compañía), si lo falla se retirarán si lo superan se retirarán hasta la zona de desliegue permaneciendo Pinned Down hasta que estén a 30cms. del borde.
- La zona alrededor del río es zona embarrada se tratará como Very Dificult Going, e impasable para todo tipo de vehículos.
- El jugador americano gana si en el octavo turno los alemanes no han tomado el puente.



FLAMES OF WAR

SDKFZ 251/17

Por: Javier Martinez

La imagen que tenemos del SdKfz 251/17 es la correspondiente al prototipo de la Luftwaffe con el cañon de 20mm Flak 38 y que fue suministrado (en cantidad de unos 12) a la Divison Panzer "Hermann Göering" (HG). Sin embargo el SdKfz 251/17 aparece en las KStN (equivalente alemán a las TO&E) de las unidades mecanizadas de "Gepanzerte Panzer Grenadiere" asignado a los mandos de pelotón de las "Panzer Divison" bien fuesen de la Wehrmatch, SS o de la Luftwaffe.

Se pueden encontrar en Internet imágenes además del 251/17 una modificación de campo de un 251/1D con un largo cañon de 20 mm perteneciente a la Grossdeutchland... que resulto proceder de un bombardero derribado. En este punto, y a falta de más información, lleve el "tema" del 251/17 al "Axis History Forum" (foro altamente recomendable) para pedir informacio sobre este vehículo y que se sabia de él, la información que compartiré con vosotros hay que agradecerla a Martin Block y Sam Wren.



De acuerdo a T. Jentz (autor de "Panzertruppen") los SdKfz 251 con el "2 cm Flak 38 auf SPW (Sd.Kfz. 251)". No se saben cuantos se llegaron a construir de este modelo que correnponde al que vende Battlefront con los laterales abatibles pero lo que es cierto es que la unidad receptora de los mismos fue la 18. Batterie Flak-Rgt. HG. Y deacuerdo a los registros, ninguno de estos vehiculos sobrevivió más alla de Abr/May 1943.

¿Que era el 251/17?. Si observamos el vehículo "inicial" de la Luftwaffe (arriba) parece que el complemento antiaereo para las unidades de PzGr, pero si observamos los vehículos de "producción" el 251/17 no es en absoluto una torreta antiaérea.

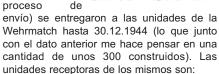
El SdKfz 251/17 Schwebelafette era un vehículo para soporte a las unidades de infantería en base al gran volumen de fuego del canon de 20 mm. Posiblemente como sustitución del SdKfz 251/10. Con esta perspectiva, debemos entender la función de este vehículo.

No me han podido determinar cuando comenzó la produccion real de los SDKfz 251/17 pero si que me han podido proporcionar el número de ellos enviado desde las lineas de producción al "Heereswaffenamt/Jn 6" for issue to

units from Oct 1944 until Feb 1945 (aunque la producción pudo haber comenzado antes, posiblemente en Junio-Agosto):

Oct 1944 = 0 Nov 1944 = 50 Dec 1944 = 17 Jan 1945 = 53 Feb 1945 = 37

Parece que unos 200 SdKfz 251/17 "oficiales" (con 13 más en proceso de



Unidad	Información adicional
3. Pz.Div	NAV
5. Pz. Div.	NAV
7. Pz.Div.	NAV
8. Pz.Div.	NAV
20. Pz.Dry.	NAV
21. Pz.Dry	NAV
23. Pz.Diy	NAV
24. Pz.Div	NAV
25 Pz.Div	NAV
Fsch Pz Div. 1 HG	NAV
Fsch Pz Gren Div. 2 HG	NAV
25. Pz. Gren Div:	NAV
Führer-Begl Brig	NAV
Führer-Gren Brig.	NAV
1 SS-Pz Do	Hay algunos registros que indican que recibieron algunos a mediados de 1944.
2. SS-Pz Div	NAV
12. SS-Pz Div.	NAV
PzBrig 101 - 104 and 105 - 110	Tenian autorizados 16, de la documentación de dos de esas Pz. Brig se indica que efectivamente fueron suministrados.

Es posible que algunas Pz. Div. recibiesen 251/17 durante el verano de 1944, pero no ha podido darme mas detalles al respecto. No es seguro que la Pz.D Grossdeutschland los recibiese y como he indicado antes la famosa foto del "251/17 con el numeral 3501" es una conversión de campo realizada por los ingenieros de la división (se puede ver a la derecha)





Las conversiones de campo parecen no haber sido algo tan inusual, de acuerdo con las fotografias aportadas por Sam Wren hay fotos de modificaciones realizadas en 251 de la 1SS "Leibestandarte" con Flak 38, de la 2SS "Das Reich" con el montaje de 20 mm del SdKfz 222 (sin la torreta) y de Sd.Kfz 251 y 250 de la 12 SS "HitlerJügend" con cañones Bredas de 20mm y Hotchkiss de 25 mm



Las "field modifications" son "tricky" ya que no aparecen en los registros oficiales de las unidades. Ya que la fotografia del 251 de la "Das Reich" no tiene reflejo en los registros oficiales. La 1SS reporta 20 251/17 pero no hay correspondencia con los envíos oficiales de este vehículo (Martin Block



revisó las 'Zustandsberichte' desde Mayo a Agosto de 1944 las 2., 9., 21., 116. Pz.Div., Pz.Lehr-Div., 2., 9., 10., y 12. SS-Pz.Div. buscando cañones de 2 cm "sospechosos" en los batallones con SPW (schutzenpanzerwagen), Pz.Aufkl.Abt. y compañías acorazadas de los Pz.Pi.Btl. pero no encotro NADA en referencia a la campaña de Normandia.



field of Glory: Introducción

Por Robert The Bruce

Tras año y medio de desarrollo, el concurso de cientos de Playtesters de todo el mundo y la celebración de varios torneos Beta en Inglaterra, Francia y España, llega por fin el esperado reglamento para simulación de batallas de antigüedad "Field Of Glory" que viene a irrumpir con fuerza en el panorama internacional de Juegos de Simulación Histórica y en Circuito Mundial de Torneos de Antigüedad.

Slitherine, empresa productora de software de entretenimiento basado en la historia Militar y Osprey Publishing, la más conocida Editorial dedicada a historia bélica de Europa avalan este Proyecto, que viene firmado por Richard Bodley Scout, co-creador de DBM, y una nube de colaboradores entre los que encontramos a Campeones del Mundo de DBM y Directivos de las Federaciones de Wargames de los países con más solera en el mundo de los soldaditos de plomo.

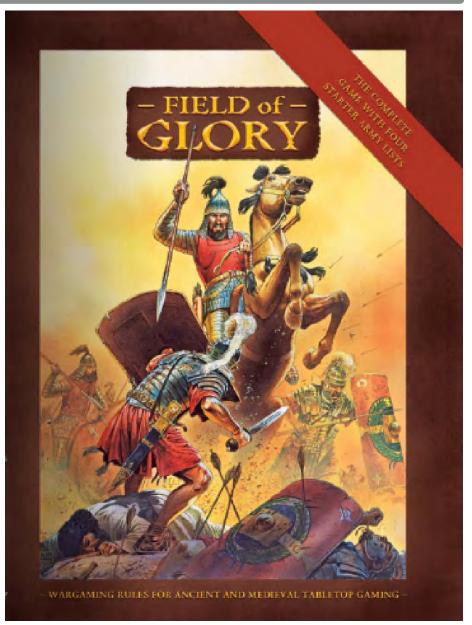
Pero en que consiste este reglamento del que tanto se ha hablado, y que aspectos justifican la inversión de tanto tiempo en el desarrollo de un reglamento que viene a cubrir un Periodo ya cubierto por otros reglamentos de que hasta ahora han tenido buena acogida. En las siguientes líneas te destripamos FOG para que juzgues tu mismo.

Filosofía de diseño

Field Of Glory conserva el sistema de basado de DBM y DBA, haciendo compatibles los ejércitos basados para estos reglamentos con FOG, además las listas y el tamaño de los ejércitos no varía notablemente, con lo cual será muy fácil adaptar cualquier ejército de DBM o DBA a FOG.

El punto de partida en FOG es el jugador y el papel que este tiene en el juego. En FOG tomas el papel del comandante en jefe del ejército y de sus dos o tres generales superiores, controlando la batalla desde el nivel más alto del mando. Las reglas han sido diseñadas en gran medida con una visión desde lo más alto de la cadena de mando, más que desde sus niveles inferiores. Cada decisión en el diseño se ha tomado para que cada ejército transmita la sensación correcta desde tu punto de vista en el puesto de comandante superior.

La escala de las tropas es otra área en la que una visión de detalle causa más problemas que los que soluciona. Estas reglas de juego han sido diseñadas para enfrentar entre si a un gran número de ejércitos a través de más de 3.000 años de historia. Los tamaños de los ejércitos históricos

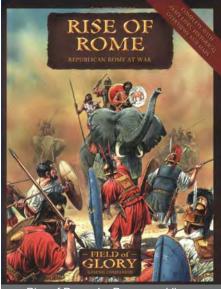


variaron ampliamente de una era o área geográfica a otra. No es posible representar enfrentamientos entre ejércitos de 2.000 o 60.000 hombres utilizando una escala fija de tropas. Sin embargo es posible producir un juego que refleje la imagen de los conflictos históricos en escalas tan diferentes como éstas. Lo que importa no es la escala literal sino más bien el tamaño general, la forma y el sentido del ejército. La composición, organización y comportamiento de cada ejército se corresponderá al histórico, fuera cual fuera el tamaño total de las fuerzas que constituían un ejército en la era o zona geográfica representada.

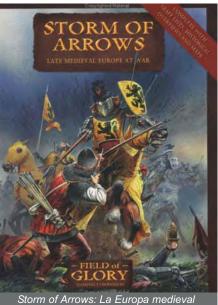
El Grupo de Batalla

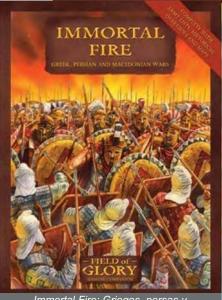
La unidad Básica en FOG es el grupo de batalla, que representa a los grupos de hombres que combatían juntos y con el mismo armamento, normalmente al mando de un oficial o subgeneral. Estos grupos de batalla varían tanto en su nº como en su denominación y en su armamento y calidad, podemos ver un claro ejemplo en la descripción de la batalla de Gránico por Arriano:

Al mando del ala izquierda se encontraba Parmenio, la derecha fue

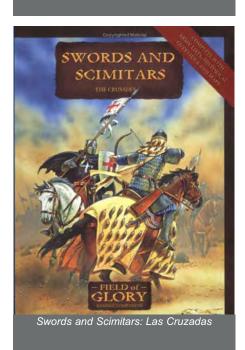


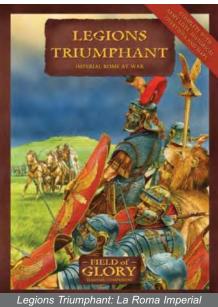
Rise of Rome: La Roma republicana

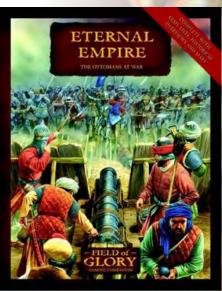




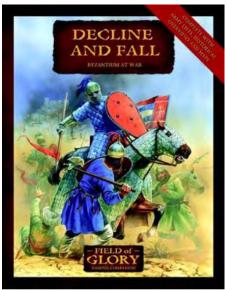
Immortal Fire: Griegos, persas y macedonios



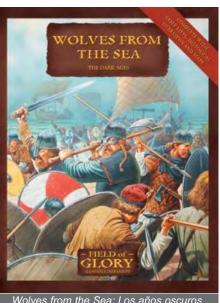




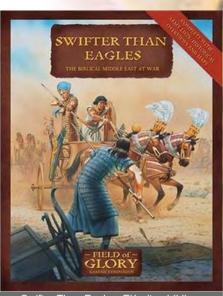
Eternal Empire: Los Otomanos



Decline and Fall: Bizancio en guerra



Wolves from the Sea: Los años oscuros



Swifter Than Eagles: Ejércitos bíblicos



asignada a Filotas, que dirigía a la caballería de los Compañeros (BG1), los arqueros (BG2) y los lanceros agrianos (BG3). El mismo Alejandro acudió al flanco derecho donde se haría cargo de los Compañeros a su debido tiempo. Amintas estaba con los lanceros y asignado a Pilotas (BG4). La unidad de guardias bajo Nicanor (BG5), unidades de infantería bajo el mando de Pérdicas, Amintas (otro diferente) y Coenus (BG 6/7/8). Los tesalios bajo el mando de Calas (BG9), la caballería aliada bajo Filipo(BG10), los tracios bajo el mando de Agatón (BG11), unidades de infantería de Crátero, Meleagro y Filipo (BG12/13/14). Así en esta batalla tenemos 14 BG bajo las órdenes de comandantes identificados individualmente. En FOG adquieres y organizas estos BG bajo el mando de comandantes anónimos (o asígnales nombres si te es posible). Hav pues un Comandante Supremo (Alejandro) y dos generales subordinados (Parmenio y Filotas). De esta forma tenemos sobre la mesa una fiel representación de la estructura v organización del ejército de Aleiandro en Gránico.

Estos Grupos de batalla varían en su tamaño desde 4 a 12 para la infantería y de 2 a 6 para los Montados. Las listas de ejército permiten variar el tamaño de cada Grupo de batalla así como en algunas ocasiones su armamento o entrenamiento.

Definición de las tropas

Simple y directa es la clasificación de las tropas en FOG, de este modo las Tropas a pié se Clasifican en:

- -Infantería Ligera
- -Infantería Media
- -Infantería Pesada

Y los Montados en:

- -Caballería Ligera
- -Caballería
- -Caballeros

También existen clasificaciones especiales como los Carros de Guerra Ligeros y Pesados, los Elefantes, Vagones de Guerra, los Catafractos o los Camellos.

Cada tropa queda definida además de por su tipo de formación, por su Armadura, Calidad, Entrenamiento y Armas para el disparo o Combate Cerrado, de este modo en el ejército de Alejandro encontraríamos a los Compañeros a pié que se denominarían:

 12 Infantería Pesada / Protegidos / Medios / Disciplinados / Piqueros

Los Arqueros cretenses que serían:

 6 Infantería Ligera / Desprotegidos / Medios / Disciplinados / Arco

Y Los compañeros a Caballo:

 4 Caballería / Acorazados / Superiores / Disciplinados / Lanceros / Espada

Repetición de tiradas por calidad

La calidad de cada tropa le da Derecho a hacer ciertas repeticiones en las tiradas de dado, de Este modo las tropas Superiores repiten los 1s, las Pobres los 6s y las de Élite los 1s y 2s.

El Movimiento

FOG deja de lado el concepto de los Pips o puntos de iniciativa, y permite el movimiento de todos los grupos de batalla del ejército, pero con ciertas restricciones al mismo.

FOG introduce el Test de maniobra compleja, para diferenciar aquellos movimientos simples que pueden ser llevados a cabo por cualquier grupo de aquellos movimientos complejos o bajo presión que solo podrán ser llevados a cabo previo test y que serán más sencillos los grupos con mejor para entrenamiento y calidad.

Por lo general las tropas con escaso entrenamiento fallarán más tests de movimiento que unos romanos bien entrenados. Aún con todo, los romanos fallarán en alguna ocasión; ni eran perfectamente flexibles ni estaban siempre perfectamente bajo control. Este mecanismo aporta ese grado de confusión en el mando y control al que cualquier general ha de enfrentarse.

Los Grupos de batalla pueden mover independientemente o en Líneas de Batalla que son la unión de varios grupos de batalla, por ejemplo, la unión de 3 grupos de piqueros de 12 Bases cada uno componen una línea de Batalla de 36 bases que pueden moverse juntas con la presencia de un General y que pueden separarse en esos 3 mismos grupos de 12 bases en cualquier momento.

Sistemas de Combate

y Disparo

En un campo de batalla de la antigüedad, podemos encontrar 3 tipos de tropas en cuanto a tácticas de combate, las que enfatizaban el tiro como principal arma, como los Arqueros o las Caballerías Armadas con tropas de proyectil, las que enfatizaban las brutales cargas de infantería o caballería para derrotar al enemigo, y aquellas que pudiendo realizar cargas más o menos violentas, centraban sus esfuerzos en labores de desgaste en las melés y eran expertas en combates prologados.

De este Modo, FOG diferencia estos 3 tipos de tropas en 3 fases de Combate, el Tiro, el Impacto y la Melé, aunque existen tropas con capacidades de combate para varias fases, por ejemplo, las Caballerías con Arco y Espada pueden disparar y ser solventes en una melé pero lo pasarán mal frente a una carga de lanceros, y un grupo de Romanos Clasificados como tropa de impacto, pueden sacar ventaja en el impacto gracias a esta condición y en la melé gracias a su clasificación como "Espadas Excepcionales".

El Azar en FOG está condicionado de una manera mucho más razonable que en otros juegos, de este modo, unos caballeros no se jugarán la vida a una tirada de dado frente a una caballería Ligera en el combate frontal, si no que tirarán el doble de dados que estos y necesitando un resultado más bajo que sus enemigos para impactar.

Del mismo modo, unos Hostigadores con arco tirarán menos dados al tiro que una unidad cerrada de arqueros, y una unidad desorganizada o fragmentada irá perdiendo dados de combate y capacidades conforme vaya perdiendo cohesión.

El sistema POA (Points of Advantage), puede sonarnos más al Open de Australia de Tenis que una batalla de antigüedad, sin embargo es un sistema muy sencillo y eficaz de delimitar quien tiene ventaja en un combate y por lo tanto quien necesitará un resultado menos en la tirada de dados para impactar.

De este modo una Infantería media armada con Espada que combata a una sin arma de Melé, ganará por un POA de diferencia e Impactará a 4+ mientras su rival lo hace a 5+, si además la primera infantería tiene mejor armadura que su enemigo ganará otro POA impactando a 3+ por 5+ de su rival.



De este Modo las Armas de melé dan ventaja al combate, las armas de impacto como las Lanzas de caballero al impacto, y las armaduras protegen de no ser impactados fácilmente al tiro.

Niveles de cohesión y bajas

La moral es un factor determinante en FOG, hasta las mejores tropas pueden ver socavada su moral y acabar poniendo pies en polvorosa ante situaciones especialmente delicadas.

Un ejemplo de esto es la manera en la que las Falanges Griegas derrotaban al enemigo; ante el empuje del muro de picas, los guerreros de la primera fila veían como la falange no dejaba de avanzar y les presionaba con picas de mas de 4 metros sin que ellos pudieran atacar a su simultáneamente, el ímpetu de las filas posteriores les empujaba hacia el muro de picas sobre el que acabarían ensartados casi con toda seguridad, la reacción de estos guerreros era la misma que la que tendríamos cualquiera de nosotros, intentaríamos saltar sobre nuestros compañeros para huir provocando el pánico y la huida de toda la unidad sin apenas haber sufrido bajas.

De este modo, FOG pone mayor atención por los estados de moral de las tropas que por un cálculo exacto de las bajas que se producían.

El estado de moral de una tropa va desde Firme, hasta "Rotos" pasando por desordenado y Fragmentado. Cada vez que un grupo de batalla sea forzado a hacer un test de moral, ya sea por sufrir un gran nº de impactos al tiro, o por perder un combate cerrado tendrá que poner a prueba su cohesión o sufrir las consecuencias.

Un grupo pierde capacidad de combate, de maniobra y de aguante conforme desciende su nivel de cohesión, en este punto los generales y las bonificaciones que estos aportan juegan un papel crucial.

Las bajas se determinan por una tirada de 1d6 en el que hay que superar el nº de impactos recibidos con un modificador de +2 si es por disparo o si se ha ganado o empatado el combate.

La fase de Conjunta

FOG introduce el concepto de la fase conjunta en cada turno, esta fase además de albergar los movimientos obligatorios de huida y de ruptura del contacto, es la fase de los Generales. Es la fase en la los mandos tendrán una gran cantidad de trabajo alentando tropas, reagrupando grupos que huyen y moviéndose al galope por el campo de batalla para llegar a las zonas donde se requiere su presencia.

Esta fase es común para ambos jugadores, y los 2 podrán hacer uso de sus generales en la misma.

Torneos de FOG

El funcionamiento de este reglamento en torneos está más que contrastado tras la celebración de varios

torneos Beta en Inglaterra, Francia y España. La duración de las partidas es ligeramente inferior a DBM, entorno a las 3 horas, aunque jugadores experimentados pueden terminar partidas por debajo de las 3 horas sin demasiado esfuerzo.

Además la publicación de los libros de listas por Periodos Históricos favorece la organización de torneos temáticos por periodos o lugares geográficos.

Para el año 2008 ya tenemos confirmada la organización de al menos 5 torneos de Field of Glory en España, y probablemente sean algunos más, podemos consultar las fechas en la página Web de la Federación Ibérica de Juegos de Simulación Histórica http://www.fijsh.com

Publicación <mark>d</mark>e FOG en España

Aunque todavía no conocemos la fecha exacta de la publicación de la versión en Español, los representantes de Osprey Publishing y de Slitherine Software han comunicado que será lo más pronto posible, de hecho ya tenemos una traducción en firme llevada a cabo por el equipo de testers de FOG en España y liderados por José Francisco Navarro del Club Alfonso el Batallador de Zaragoza.

[N. del Editor: Si tenéis dificultad en conseguir este juego, que sepáis que en Amazon http://www.amazon.co.uk venden el reglamento y todos los suplementos]





La Cruzada del Sur: Mavas de Tolosa 1.212 d.c.

Por Robert The Bruce

Los Miembros de la Asociación Inevitable de Granada recrearon para todos nosotros la Batalla que hace 8 siglos cambió el curso de la Historia de la Península.

Esta decisiva batalla fue el resultado de la Cruzada organizada en España por el Rey Alfonso VIII de Castilla, el arzobispo de Toledo don Rodrigo Ximénez de Rada y el Papa Inocencio III contra los almohades musulmanes que dominaban Al-Andalus desde mediados del siglo XII, tras la derrota del rey castellano en la batalla de Alarcos (1195), y había tenido como consecuencia llevar la frontera hasta los Montes de Toledo, amenazando la propia ciudad de Toledo y el valle del Tajo.

Al tenerse noticia preparación de una nueva ofensiva almohade, Alfonso VIII, después de haber fraguado diferentes alianzas con la mayoría de los reinos cristianos peninsulares, con la mediación del Papa, y tras finalizar las distintas treguas mantenidas con los almohades, decide preparar un gran encuentro con las tropas almohades que venían dirigidas por el propio califa Muhammad An-Nasir, el llamado Miramamolín por los cristianos (versión fonética de "Comendador de los Creyentes", en

árabe). El rey buscaba desde hacía tiempo este encuentro para desquitarse de la grave derrota de Alarcos.

El Ejército Cristiano

El eiército cristiano estaba formado por:

Las tropas castellanas al mando del rey Alfonso VIII de Castilla, el alma de la batalla y el coordinador, junto con 20 milicias de Concejos Castellanos, entre ellas las de Medina del Campo, Madrid, Soria, Almazán, Medinaceli, Béjar y San Esteban de Gormaz. Constituían el grueso de las tropas cristianas y rondaban los 50.000 hombres. Su abanderado Diego López II de Haro, quinto señor de Vizcaya, subió al puerto de la Losa acompañado por un tal Martín Halaja, un pastor del lugar que conocía bien el terreno. Por el citado puerto podían cruzar las tropas cristianas la Sierra Morena sin peligro, pues el resto de los pasos estaban bajo control almohade, habiendo sufrido ya las tropas cristianas bajas en el intento de cruzarlos. Las crónicas de la batalla

hacen mención de este hecho y también cuentan que este personaje fue el encargado del reparto del botín v no se quedó nada para su propio provecho.

Las tropas de los reyes Sancho VII de Navarra, Pedro II de Aragón y Alfonso II de Portugal. Sumaban unos 20.000 hombres, en su mayoría aragoneses que al año siguiente lucharían en la Batalla de tropas portuguesas Las acudieron a la llamada de cruzada, pero no contaron con la ayuda de su rey.

Las tropas de las Órdenes Militares de Santiago, Calatrava, Temple y San Juan (Malta).

Un gran número de cruzados provenientes de otros estados europeos o ultramontanos, llamados así por haber llegado desde más allá de los Pirineos. Estos guerreros, en su mayoría franceses, llegaron atraídos por la llamada del Papa Inocencio III, quien a su vez había sido contactado por el Arzobispo de Toledo Jiménez de Rada. Su número es discutible, pero se cree que pudieron llegar a los 30.000







hombres, si bien muchos de ellos no llegaron a participar en la batalla. Entre los convocados extranjeros figuraban también tres obispos, los de las ciudades francesas de Narbona, Burdeos y Nantes.

Al igual que el portugués, tampoco participó en la contienda el rey de León Alfonso IX, que en aquellos años estaba enemistado con el rey de Castilla e incluso aprovechó la oportunidad para intentar asediar un par de castillos fronterizos. No obstante, sí acudieron algunos caballeros leoneses por su cuenta.

Este ejército se reunió en Toledo en el verano de 1212 y avanzó hacia el sur al encuentro de las huestes almohades. Durante la marcha inicial, tras la toma de Malagón, se produjo la deserción y abandono de una parte de casi todos los ultramontanos por el calor y las incomodidades y, sobre todo, por no estar de acuerdo con la política a seguir, dictada por el jefe del contingente cristiano, Alfonso VIII. Un nuevo motivo de disputa fue la posterior toma de la ciudad de Calatrava (Calatrava la Vieja), donde las tropas permanecieron detenidas para disgusto de alguno de los cruzados que querían ir directamente al encuentro de las tropas almohades. Alfonso VIII, entre otras normas, había dictado la de mantener un trato humanitario para con los musulmanes en el caso de que fueran vencidos y no llevar al último grado ni el pillaje ni los asesinatos y los malos

tratos que se habían producido tras la toma de Malagón. Anteriormente, las mismas tropas ultramontanas habían causado importantes disturbios en Toledo, destacando los asaltos y asesinatos en su judería.

La partida de los casi 30.000 ultramontanos (sólo eligieron quedarse 150 caballeros del Languedoc, con el obispo de Narbona a la cabeza) mermó en buena medida las huestes cristianas, pero el ejército restante de 70.000 hombres seguía siendo uno de los más grandes que se habían visto en aquellas tierras. Aunque no muy numerosos, después de la conquista de Calatrava, se añadieron 200 caballeros navarros dirigidos por Sancho VII.

El Ejército de Alá

El ejército nusulman tenía un tamaño ciertamente respetable, pero el gran número de tropas convocadas por el Califa almohade Muhammad An-Nasir ("Miramamolín" para los cristianos) hacía que pareciera pequeño a su lado. Su tamaño fue enormemente exagerado por las crónicas cristianas, llegando a hablarse hasta de 300.000 a 400.000 hombres, si bien hoy en día se tiende a cifrar su número en algo más de 120.000. Su composición no era menos internacional que la de su oponente:

En primera línea se situaba la infantería ligera marroquí reclutada en el Alto Atlas.

Tras ésta se disponían los infantes voluntarios de Al-Andalus, mejor armados que los marroquíes y encargados de detener las filas enemigas. Ese día, sin embargo, reinaban los recelos entre la guarnición andalusí debido a la ejecución de Abén Cadis, el jefe de la guarnición musulmana en Calatrava, al que los cristianos dejaron marchar a cambio de rendir la plaza, y que, apenas llegado a territorio almohade, fue degollado por orden del sultán. Esto tendría consecuencias decisivas en la moral de las tropas andalusíes durante la batalla.

El propio ejército almohade se encontraba detrás de los andalusíes, con la potente caballería africana, que había sido la pesadilla de los ejércitos cristianos, cubriendo los flancos. La mayoría de sus veteranos y bien armados hombres procedían del noroeste de África, pero entre sus filas no faltaban tampoco los guerreros de todos los rincones del Islam atraídos por la llamada a la Guerra Santa.

Tras la caballería almohade, que combatía con lanza y espada, se encontraban contingentes de arqueros a caballo turcos conocidos como Agzaz. Esta unidad de mercenarios de élite había llegado a la Península tras haber sido capturados en lo que ahora es Libia durante la guerra que mantenían los almohades del Magreb con los ayubíes de Egipto.



Al final, formando una apretada línea en torno a la tienda personal del sultán, se encontraba la llamada Guardia Negra, integrada por soldadosesclavos fanáticos procedentes del Senegal. Grandes cadenas y estacas los mantenían anclados entre sí y al suelo, de tal manera que no les quedaba otra alternativa que luchar o morir. Desde su tienda, el sultán arengaba a sus tropas vestido completamente de verde (el color del Islam), con un ejemplar del Corán en una mano y una cimitarra en la otra. En las filas musulmanas abundaban los líderes religiosos y santones tanto como los monjes y sacerdotes en las cristianas, exhortando a ambos bandos a una lucha sin tregua.

La Batalla

Los ejércitos cristianos llegan el viernes 13 de julio de 1212 a Navas de Tolosa, o llanos de La Losa, cercanas a la localidad de Santa Elena (donde se está terminando un Centro de Interpretación de la Batalla), al noroeste de la provincia de Jaén, y se producen pequeñas escaramuzas durante el sábado y domingo siguientes. El lunes 16 de julio, cansados de esperar y temiendo las deserciones, atacan a las huestes almohades.

Las tropas almohades provenían de los territorios de Al-Andalus y soldados bereberes del norte de África, reunidas para formar una yihad que expulsara definitivamente a los cristianos de la Península Ibérica. Habían estado retardando el choque frontal con el fin de conseguir debilitar la unión de las tropas cristianas y agotar las fuerzas de éstas por agotamiento de los suministros.

Los castellanos de segunda línea, al mando de Núñez de Lara, y las Órdenes Militares formaban en el centro flanqueados, a la derecha, por los navarros y las milicias urbanas de Ávila, Segovia y Medina del Campo y, a la i<mark>zquierda, por los arag</mark>oneses. Tras una carga de la primera línea de las tropas cristianas, capitaneadas por el vizcaíno Diego López II de Haro, los almohades, que doblaban ampliamente en número a los cristianos, realizan la misma táctica que años antes les había dado tanta gloria. Los voluntarios y arqueros de la vanguardia, mal equipados pero ligeros, simulan una retirada inicial frente a la carga para contraatacar luego con el grueso de sus fuerzas de élite en el centro. A su vez, los flancos de caballería ligera almohade, equipada con arco, tratan de envolver a los atacantes realizando una excelente

labor de desgaste. Recordando la batalla de Alarcos, era de esperar esa táctica por parte de los almohades. Al verse rodeados por el enorme ejército almohade, acude la segunda línea de combate cristiana, pero no es suficiente. La tropa de López de Haro comienza a retirarse, pues sus bajas son muy elevadas, no así el propio capitán, el cual, junto a su hijo, se mantiene estoicamente en combate cerrado junto a Núñez de Lara y las Ordenes Militares.

Al notar el retroceso de muchos de los villanos cristianos, los reyes cristianos al frente de sus caballeros e infantes inician una carga crítica con la última línea del ejército. Este acto de los reyes y caballeros cristianos infunde nuevos bríos en el resto de las tropas y es decisivo para el resultado de la contienda. Los flancos de la milicia cargan contra los flancos del ejército almohade y los reves marchan en una carga imparable. Según fuentes tardías, el rey Sancho VII de Navarra aprovechó que la milicia había trabado combate a su flanco para dirigirse directamente Al-Nasir. Los doscientos caballeros navarros, junto con parte de su flanco, atravesaron su última defensa: los im-esebelen, una tropa escogida especialmente por su bravura que se enterraban en el suelo o se anclaban con cadenas para mostrar que no iban a huir. Sea como fuere, lo más probable es que la unidad navarra fuera la primera en romper las cadenas y pasar la empalizada, lo que justifica la incorporación de cadenas al escudo de Navarra. Mientras la guardia personal del califa sucumbía fiel a su promesa en sus puestos, el propio An-Nasir se mantenía en el combate dentro del campamento.

El degüello dentro de la empalizada de Miramamolín fue terrible. El hacinamiento de defensores y atacantes en este punto y la conciencia de estar dilucidando la suerte suprema de la batalla, espolearía el desesperado valor de unos y otros. Pero no existía en aquella época ninguna forma humana de detener una carga de caballería pesada cuando se abatía sobre un objetivo fijo y lograba el cuerpo a cuerpo. En las Navas, los arqueros musulmanes, principal y temible enemigo de los caballeros, sobre todo por la vulnerabilidad de sus caballos, no podrían actuar debidamente cogidos ellos mismos en medio del tumulto. La carnicería en aquella colina fue tal que después de la batalla, los caballos apenas podían circular por ella, de tantos cadáveres como había amontonados. El ejército de Al-Nasir se desintegró. En la terrible confusión cada

cual buscó su propia salvación en la huida, incluido el propio califa.

La precipitada huida a Jaén de An-Nasir proporcionó a los cristianos un ingente botín de guerra. De este botín se conserva la bandera o pendón de Las Navas en el Monasterio de Las Huelgas en Burgos.

Cuando Carlos III colonizó estas tierras, fundó La Carolina y una aldea dependiente de ella, llamada "Venta de Linares" por existir allí dicha venta. Posteriormente se le cambió el nombre inicial por el de "Navas de Tolosa" en honor a la célebre batalla, hecho que ha creado confusión, frecuentemente, en la situación del lugar auténtico de celebración de la misma. Hoy son abrumadoras las evidencias del lugar exacto y todos los investigadores lo aceptan. Es aconsejable leer las excelentes aportaciones, referencias externas nº 1, 2 y 3 de este artículo, de varios autores. Los trofeos de la Batalla de Las Navas de Tolosa se encuentran en la iglesia Nuestra Señora del Castillo en Vilches.

Las Navas de Tolosa en FOG

Para la recreación de la batalla, tomamos como referencia las listas Beta de los ejércitos Castellano Feudal, Aragonés Feudal, Navarro Temprano, y Fanático Bereber en las que Richard Bodley Scott, apoyado por el equipo español de Playtesters trabaja para la edición del libro de listas correspondiente a esta época.

De este modo, el ejército Castellano queda compuesto por 3 mandos, cada uno tomado de cada una de las Listas Cristianas.

Ordenes Pre Batalla

Para reflejar con fidelidad la sucesión de acontecimientos en la batalla, decidimos diseñar una serie de órdenes iniciales que no se contemplan en FOG, pero dada la peculiaridad del desarrollo de esta batalla es preciso dar algunas directrices.

Los cristianos no podrán mover la reserva de Caballeros excepto los Navarros, hasta que la vanguardia cristiana choque con la primera línea Almohade.

Las Ordenes de los Flancos Árabes fueron las de esperar el contacto inicial, envolver a los cristianos y apoyar al centro en la medida de lo posible.



Condiciones de Victoria:

El Ejército Árabe Obtendrá la Victoria si logra desbandar a los Cristianos.

- Los Cristianos vencerán si desbandan a los Almohades o toman el Campamento de Al Nasir y en ese

momento obtienen mayor nº de puntos de Victoria que sus enemigos.

La Hueste Navarra comandada por Sancho el Fuerte queda de este Modo:

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Mesnaderos	Kn	Media	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Mesnaderos	Kn	Media	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Jinetes Vascos	LH	Media	Indisciplinado	Protegido	Javalinas	Lanza ligera	-	4
Jinetes Vascos	LH	Media	Indisciplinado	Protegido	Javalinas	Lanza ligera	-	4
Lanceros Navarros	MF	Media	Indisciplinado	Protegido	-	Lanc. ofensivos	Lanceros a pie	8
Arqueros	MF	Media	Indisciplinado	Protegido	Arcos	=	-	8
Sancho el Fuerte	FC	-	-	ı	ı	-	-	-

Las tropas de Pedro II de Aragón:

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Hombres de Armas	Kn	Superior	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Hombres de Armas	Kn	Superior	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Lanzas	HF	Media	Disciplinado	Protegido	-	Lanc. ofensivos	Lanceros a pie	8
Adalides	LH	Media	Indisciplinado	Protegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Ballesteros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Ballestas	-	-	8
Almogávares	MF	Superior	Indisciplinado	Protegido	-	Inf. de asalto	Espadas	8
Pedro II de Aragón	FC	-	-	-	-	-	-	-

El centro quedó confeccionado en 2 líneas en las que se encontraban los Castellanos, la Vanguardia sería para Pedro López de Haro, y la Reserva para el Mismísimo Alfonso VIII de Castilla.:

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Hombres de Armas	Kn	Superior	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Ordenes Militares	Kn	Superior	Disciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Milicias	HF	Media	Indisciplinado	Protegido	-	Lanc. defensivos	Lanceros a pie	8
Milicias	HF	Media	Indisciplinado	Protegido	-	Lanc. defensivos	Lanceros a pie	8
Alfonso VIII de Castilla	FC	-	-	-	-	-	-	-
Ballesteros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Ballestas	-	-	8
Ballesteros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Ballestas	-	-	8
Jinetes	LH	Media	Indisciplinado	Protegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	4
Arqueros	MF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Hombres de Armas	Kn	Superior	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Hombres de Armas	Kn	Superior	Indisciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Pedro López de Haro	TC	-	-	-	-	-	-	-

Las tropas de Al Nasir quedaron Divididas en 3 mandos, el centro lo comandaría el propio Califa que vería desde su tienda el desarrollo de la Batalla:

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Al Nasir	FC	-	-	-	-	-	-	-
Arqueros Negros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Arqueros Negros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Arqueros Negros	LF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Arqueros bereberes	MF	Pobre	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Jabalineros bereberes	MF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	-	Lanza ligera	-	8
Jabalineros bereberes	MF	Media	Indisciplinado	Desprotegido	-	Lanza ligera	-	8
Lanzas bereberes	HF	Media	Disciplinado	Protegido	•	Lanc. defensivos		8
Lanzas bereberes	HF	Media	Disciplinado	Protegido	•	Lanc. defensivos		8
Lamtuna spearmen	HF	Media	Disciplinado	Protegido	-	Lanc. defensivos	Lanceros a pie	8
Lamtuna spearmen	HF	Media	Disciplinado	Protegido	-	Lanc. defensivos	Lanceros a pie	8
Guardia Negra	HF	Superior	Disciplinado	Protegido	-	Lanc. ofensivos	Lanceros a pie	6

El Flanco derecho sería para Yusuf Ibn Hakam

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Yusuf Ibn Hakam	TC	-	-	-	-	-	-	-
Caballería bereber	LH	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Caballería bereber	LH	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Agzaz	LH	Superior	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	6
Arqueros bereberes	MF	Pobre	Indisciplinado	Desprotegido	Arcos	-	-	8
Caballería almohade	Cv	Superior	Disciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Caballería almohade	Cv	Superior	Disciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4

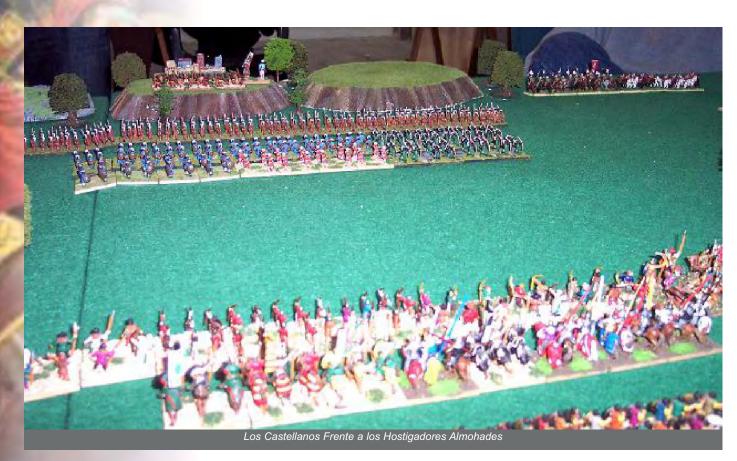
La Izquierda para Ibn Al Yahub.

Nombre	Tipo	Calidad	Entrenamiento	Armadura	Tiro	Impacto	Melé	Nº Bases
Ibn Al yahub	TC	-	-	-	-	-	-	-
Caballería bereber	LH	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Caballería bereber	LH	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Caballería bereber	LH	Media	Indisciplinado	Desprotegido	Jabalinas	Lanza ligera	-	6
Caballería almohade	Cv	Superior	Disciplinado	Acorazado	-	Lanceros	Espadas	4
Camellos almohades	Cv	Pobre	Indisciplinado	Desprotegido	-	Lanceros	Espadas	4



He aquí cómo ocurrió la batalla:











Los Almohades en 3 Lineas, primero los Hostigadores, tras ellos los Andalusíes, las Lanzas Almohades y el Campamento Árabe defendido por la Guardia Negra





Los Arabes en la fase de movimiento



__





Los Caballeros de Pedro López de Haro asaltan el frente infiel al grito de "¡¡Dios lo quiere!!"





Finalmente, los Castellanos rompen el centro Musulmán y se lanzan sobre el campamento de Al Nasir.

Recomendamos que veáis esta batalla en vídeo en Youtube en las siguientes direcciones:



x (3): Siervos de Hueso

Por Nataku en Privateer Press Forums

http://www.privateerpressforums.com/index.php?s=14ec7580cfd9f6df25173791a071b411&showtopic=54612
Traducción de Pater Zeo

Nuestros siervos ligeros no están exactamente a la par con Cygnar o el Protectorado. Y por ello tres parecen un pavo... y el cuarto parece un cangrejo de tierra... ¡¡Pero aún y así son peligrosos!!

NOTA: El Destripador Mortal, el Profanador y el Execrador Nocturno se juegan de forma parecida, por eso se incluye una descripción general sobre el uso de nodos voltaicos en el Destripador Mortal, que se pueden aplicar tanto al Profanador y el Execrador Nocturno.

Destripador Mortal

Esto es lo que pasa cuando un pavo dice "¡Basta!"

El Destripador mortal es el clásico siervo de huesos aunque es el segundo mejor diseño, siendo sólo superado por el execrador nocturno (y, una vez más, recordar que realmente es una opción personal). El Destripador mortal, como todos los siervos de hueso tipo "pavo", tiene aproximadamente la mitad del coste de un siervo ligero estándar y Cryx puede inundar el campo de batalla con estas pequeñas bellezas. En un ejercito de 500 puntos consistente en Deneghra y ocho siervos de hueso es una vista impresionante que hará que tu oponente se preocupe un poquito.

Una cosa acerca del Destripador Mortal: tiene un ataque de F+P de 12. Se que es un asco comparado con cierto siervo "Tengo una lanza y un escudo" ligero que tienen los "somo los chicos buenos vestidos de azul", pero lo que pierde en fuerza lo gana en "tramposidad". El Destripador Mortal, como sus hermanos pavos, tiene la mejor ventaja que puede tener Cryx: Nodos Voltaicos. Con los nodos voltaicos los lanzadores cómo Deneghra y el Liche de Hierro Asphyxious pueden incrementar su alcance efectivo hasta 14" colocando el siervo al límite de su área de control y atacando a partir de

Cygnar tiene 14" de alcance con sus armas, pero nosotros tenemos 22" con nuestros sortilegios. Chupate esa...

Siendo más específicos con el Destripador Mortal, aunque no tenga un ataque super-potente, tiene Ataque Sostenido. Esto es MUY importante, por que significa que no necesitas gastar preciosos puntos de foco potenciando su tirada de ataque, pueden ir a potenciar la tirada de daño, que es realmente lo sí necesita. Guarda a tus Destripadores mortales para que masquen todo lo que encuentren y caiga al suelo.

Algunos trucos sucios incluyen el movimiento "Siervo de Hueso – Aceleración cadavérica" (aka: "Siervo de hueso, ¡te elijo a ti!"). Donde un siervo de hueso se lanza a por una unidad enemiga, derribándola. Entonces le lanzas encima a tus Destripadores

Mortales para que auto-impacten y mastiquen bien todo lo que haya por el suelo... cómo una manada de lobos con un corderillo...



Destripador Mortal Resumen Rápido

- > Orientación: Pavo Mortal.
- > Opciones de Lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: Nodos Voltaicos... Fuego Del Infierno a 24" de alcance...

Bruja de guerra Denhegra:Lanza Flagelo a un modelo para derribarlo, y entonces ¡carga con el Destripador Mortal que has usado para canalizar el Flagelo! Me encante. Deneghra y los nodos voltaicos son cómo las patatas y la salsa brava: una mezcla salida del paraíso celestial. Muchos de los ejércitos basados en Deneghra están formados en su totalidad por Siervos de hueso.

Skarre, la reina pirata:Uno o dos sortilegios pueden ser potenciados por la presencia de un nodo voltaico, pero en realidad los pavos funcionan mejor con Deneghra o Asphyxious.

Goreshade, el bastardo: Goreshade fue traumatizado por el asesinato en su presencia de su familia por una bandada de pavos salvajes (¿Por que creías que está tan loco?), y por ello no se les acerca demasiado, excepto por alguna canalización ocasional de Puerta del Alma.

El Aquelarre de brujas de Garlhast: Con su área de control de 18" el uso de nodos voltaicos lo hace ridículamente fácil... ¡Úsalos!

Lord Liche Terminus: Terminus, por mucho que le vaya bien el cuerpo a cuerpo, puede beneficiarse enormemente de un nodo voltaico.

Bruja Espectral Denhegra: Igual que su viejo yo.

Lord Liche Asphyxious: Igual que su viejo yo.

- > Habilidades a distancia: Ninguna, a menos que consideres el lanzamiento de siervos enemigos cómo 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.

Profanador

Una sopa de pollo podría arreglar ese resfriado...

Bien. Asumo que ya has leído la nota del principio. Pero para el resto de vosotros que no lo hayáis hecho recordaros que el uso general de los nodos voltaicos está descrito en el Destripador Mortal.

Por tanto, saltándonos todo lo dicho sobre nodos voltaicos, vamos a hablar de los usos específicos del Profanador. Eso es, Cuando creas que no estás perdiendo lo suficientemente deprisa, ¿por que no malgastar puntos en incluir un Profanador? A 45 puntos, es el más caro de los siervos de hueso de tipo "pavo". ¿Y que ganas con ello? Un arma de bajo daño que causa corrosión. Si tuviera área de efecto o quizá ataque de plantilla, sería diferente (y sinceramente lo usaría), pero no es así... Esto me desagrada mucho. Corrosión es un efecto magnífico cuando atacas a tropas con gran armadura pero baja defensa, pero de otra manera no es tan bueno (especialmente cuando comparamos el

Profanador Resumen Rápido

- > Orientación: Destripador Nocturno con un resfriado.
- > Opciones de Lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: Un nodo voltaico demasiado caro.

Bruja de guerra Denhegra:Un nodo voltaico demasiado caro.

Skarre, la reina pirata:¿Para que? Usa otro siervo de hueso.

Goreshade, el bastardo: No.

El Aquelarre de brujas de Garlhast: Un nodo voltaico demasiado caro.

Lord Liche Terminus: Un nodo voltaico demasiado caro.

Bruja Espectral Denhegra: ¿He dicho ya que es muy caro?

Lord Liche Asphyxious: Muy caro ¿no?

- > Habilidades a distancia: Nodo voltaico.
- > Habilidades Cuerpo a Cuerpo: ¿Carga? ¿Cabezazo?
- > Comentarios finales: Usa un Destripador Mortal o un Execrador Nocturno en vez de este. Ambos son mejores.

daño, ¡¡POT12!!). Ya digo que es mejor gastar los puntos en un Destripador Mortal o un Execrador Nocturno. Ambos son mejores.



Execrador Nocturno

Clinck... Clinck... Boom.

El Execrador Nocturno es mi favorito. ¿Por qué? Te preguntarás. Por que tiene el arma de P+F más fuerte en siervo ligero. Es de área de efecto, lo que significa un asesino de tropa en toda regla. Un efecto divertido es atacar con el área de efecto y después canalizar un hechizo que termine con todos esos bastardos que rehúsan morir.

Por desgracia el alcance de este pavo es sólo de 6", pero combinado con sus 7" de movimiento puedes tener un alcance efectivo de 13", pero entonces si eres demasiado temerario o simplemente mides mal la distancia, puedes llegar a ir demasiado lejos.

Esto es una pequeña broma irónica. Me encanta que el más barato de los siervos ligeros sea el más poderosamente armado. Pero una nota muy, muy, muy importante. Si te encuentras a 1" de tu objetivo y disparas, la posible desviación si fallas puede ser un máximo de 1", por lo que para estar salvo de tus propios disparos quedate al menos a 7".





Execrador Nocturno Resumen Rápido

- > Orientación: Pavo con un resfriado explosivo.
- > Opciones de Lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: Nodo voltaico para sus hechizos. Fuego Del Infierno con alcance de 24", combinado con un arma de 6" de alcance, tienes un disparo de POT14 seguido por un disparo de POT14...

Bruja de guerra Denhegra:Azúcar para el pastel. Dispárales un infierno y entonces canaliza tus hechizos.

Skarre, la reina pirata:Un arma a distancia realmente buena nunca duele, pero su desapego a los nodos voltaicos no lo hace una opción ideal...

Goreshade, el bastardo: Puerta del Alma se beneficia del nodo voltaico, y POT14 está muy bien... pero no hay mucha interacción con Goreshade, me temo.

El Aquelarre de brujas de Garlhast:Sus 18" de área de control lo hacen ridículamente fácil, ¡Úsalo!

Lord Liche Terminus: Terminus, aunque prefiere el cuerpo a cuerpo, puede sacarle mucho provecho al nodo voltaico.

Bruja Espectral Denhegra: Igual que su antiguo yo.

Lord Liche Asphyxious: Igual que su antiguo yo.

- Habilidades a distancia: Nodo voltaico y el arma a distancia más potente en un siervo ligero.
- Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Carga, cabezazo... pero la idea es mantenerlo en la retaguardia y que dispare.
- > Comentarios finales: Mi opción personal de pavo mortal.





Acechador

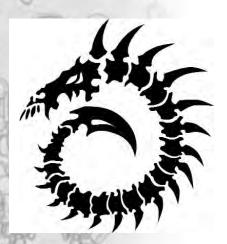
"Juraría que parecía un cangrejo" Palabras finales de un Cygnarita.

El Acechador es la más avanzada tecnología en asesinato de lanzadores de guerra. Puede fácilmente acechar hasta el incauto lanzador v no le prestarán atención. Las armas de duelo con su daño normalmente acabarán con cualquier lanzador de guerra con bajo blindaje, mientras que su alto ataque te permite impactar sin problemas. Y además la maldita cosa roba foco, así que no sólo le estás causando daño sino que además le estás privando del preciado foco para el siguiente turno. Y gracias al efecto de disrupción el lanzador de guerra no puede usar el foco que le quede para curarse a sí mismo.

Además, por si todo ello fuera poco, el Acechador está equipado con una gran ventaja: la mandíbula de cristal. Eso es, un buen impacto significa un muerto, que es por lo que Sigilo es tan importante.

Una buena idea si el Acechador se ve envuelto en un combate frente a frente con algo mínimamente fuerte: corre. Y si estás preocupado por ser impactado durante la huida... ¡Salto! Eso solo será una pequeña distancia, pero puedes correr lanzar algo al combate como distracción. Goreshade puede también usar Puerta del Alma para hacer más rápida la huida del cangrejo.

Trata tu Acechador con cuidado, mantenlo a salvo y te recompensará matando a tus enemigos. Dios, como me gustaría que mis mascotas hicieran eso...



Rabioso Resumen Rápido

- > Orientación: Asesino a traición.
- > Opciones de lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: Asphyxious normalmente prefiere tener su foco consigo mismo, por lo que el Acechador representa un gasto grande. Pero entonces, dándole tres puntos de foco le deja a Asphyxious cuatro más para lanzar Fuego Del Infierno.

Bruja de guerra Denhegra: Aunque un ejercito de sigilo puede ser divertido, Deneghra funciona mejor usando pavos asesinos. El Acechador puede funcionar bien con ella, pero probablemente sea mejor idea darle nodos voltaicos.

Skarre, la reina pirata: Con su Factoría de Foco, puede fácilmente darle al Acechador el foco que necesita y tener aún más para si misma.

Gorshade, el bastardo: Goreshade puede ser un compañero interesante para el Acechador. El normalmente tiene tres puntos de foco después de lanzar Mortaja Oscura y normalmente funciona bien con siervos. Su Puerta del Alma también le da al Acechador una mayor distancia de movimiento, y el viejo truco lanza-la-infantería-contra-el-lanzador-y-despues-Puerta-Del-Alma-un-siervo-en-combate también funciona con interesantes resultados... mmm... tengo que probar esto por mi mismo.

El Aquelarre de brujas de Garlhast: El Acechador es malditamente rápido, y estas adorables doncellas tiene una montaña infernal de área de foco... Adoro esta combinación... Una pequeña máquina infernal por aquí... un lanzador de guerra asesinado por allá...

Lord Liche Terminus: Saqueador hace que al Acechador realmente temible, pero por desgracia el Acechador represente un gran agujero en el foco de Terminus.

Bruja Espectral Denhegra: Todo un ejercito de tropas sigilosas e incorpóreas...

Lord Liche Asphyxious: Aparentemente no le gusta este siervo... Y no se por que... Una vez más, puede tener el foco que necesita este pequeño asesino de lanzadores de guerra.

- > Habilidades a distancia: ninguna.
- > Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Las garras de duelo de P+F 12 que mata lanzadores de guerra.
- > Comentarios finales: Las peanas de vuelo de Warhammer (*gasp*) o de Wizkids games (*gasp*gasp*) puede darle al modelo de Acechador un toque extra a su aspecto. Respecto a su forma de juego... Tu oponente no sabrá que hacer cuando el Acechador de repente decide saltar hacia él y empiece a destrozarlo.







(ryx (4): 50los

Por Nataku en Privateer Press Forums

http://www.privateerpressforums.com/index.php?s=14ec7580cfd9f6df25173791a071b411&showtopic=54612
Traducción de Pater Zeo

No necesitamos se educados. No necesitamos auto-control.

Aqui tenemos las unidades Cryx que son demasiado buenas cómo para recibir ordenes de un comandante o un lanzador de guerra. Las unidades que acechan haciendo lo que quieren sin necesidad de pensar en su seguridad... Un añadido perfecto a Cryx.

Necrotech y Esclavos de Chatarra

Y aguí tenemos el Necrotech, creador de todas esas malvadas... bueno... al menos hasta que esas cosas malvadas se mueven más lentas que una piedra y explotan... Pero mero, hablemos de la habilidad del Necrotech para crear Esclavos de Chatarra. Esta habilidad está muy bien cuando quieres sorprender a tu enemigo con una nueva amenaza que debe ser atendida, a menos que tu oponente quiera tener su cara llena de esqueletos explosivos. Los ejércitos que ponen en juego muchos siervos, especialmente Deneghra u otras listas basadas en siervos de hueso, agradecen la presencia del Necrotech.

A parte de su habilidad, ¿cómo es de bueno? Pues mucho. Deja que te apunte dos palabras clave que le hacen una buena opción por sí mismo, una de las cuales la mayoría de jugadores no tiene en cuenta. Arma Larga, esa habilidad tan adorable que permite atacar al oponente y no recibir ataque en respuesta. Y Inmovilizar, una habilidad útil que cuando el Necrotech impacta, en vez de causar daño, puede bajar la defensa del contrincante y hacer que no pueda moverse. Eso es. El Necrotech puede literalmente derribar cualquier modelo mientras espera a que le llegue apoyo. Muy útil cuando tu oponente lanza ese Acorazado para exterminar tu flanco derecho.

Otro punto a favor del Necrotech es que tiene una base mediana. Esto quiere decir que puedes usarlo de cobertura para proteger a los líderes de unidad.

Y por otro lado tenemos a los Esclavos de Chatarra, las bombas andantes de Cryx. Bien, los Esclavos de Chatarra no son unidades con las que debas atacar o empezar el juego con ellos, a menos que quieras usarlos cómo Factoría de Foco para Skarre, en cuyo caso los Esclavos de Chatarra

cuestan lo mismo. Ocho de cada diez veces usarás los Esclavos de Chatarra cómo bombas andantes. Sin embargo lo importante es el hecho de crear una distracción a tu oponente. Quiero decir que, ¿quien no se va a distraer por bombas que aparecen de repente en el campo de batalla con la sana intención de matarte?

Nota de Pater Zeo: Siento que el ánalisis sólo abarque hasta el suplemento "Escalation", pero es tal y cómo está escrito el original.

Necrotech y Esclavos de Chatarra Resumen Rápido

- > Orientación: Necrotech Inmovilizar. Siervo mecánico: Cosa que Explota.
- > Opciones de Lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: La lista de asesinato para Asphyxious puede hacer uso del Necrotech mientras tenga montones de siervos de hueso por usar.

Bruja de guerra Deneghra:igual que Asphyxious.

Skarre, la reina pirata:Skarre es principalmente una lanzadora de guerra de tropa, pero un inmovilizador nunca viene mal. Ella puede usar además sus esclavos como fuente de Foco.

Goreshade, el bastardo: ver Skarre.

- > Habilidades a distancia: ninguna.
- > Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Inmovilizar y Explosión.
- > Comentarios finales: Sí, por última vez, se que el esclavo mecánico es un "independiente" no un "solo".





Skarlock

"Ese bastardo tramposo"

El Skarlock es probablemente el Solo más usado en toda la fuerza Cryx, y es por algo. El Skarlock encarna uno de los aspectos más importantes de Cryx: la habilidad de ser un asqueroso bastardo tramposo y usar un hechizo gratuito cada turno. Eso es, jel esclavo usa hechizos! Y gratis. GRATIS. G.R.A.T.I.S. Puedes lanzar uno de los hechizos de tu lanzador de guerra cada turno mientras el coste del hechizo sea de tres o menor (lo cual por desgracia, por muy divertido que pudiera ser, que no hay Orientación Oscura o Puerta del Alma gratis). Hay limites a lo que el Skarlock puede hacer, pero aún y así, jes malditamente bueno! Deneghra Agarrón Paralizante gratis,



Skarlock Resumen Rápido

- > Orientación: Regalo del Padre de los Dragones.
- > Opciones de Lanzador de guerra:

Liche de hierro Asphyxious: Indispensable. Puede usar uno y lo usa bien. No hay excusa para no tener sortilegios gratis cada turno.

Bruja de guerra Deneghra: Ver Asphyxious.

Skarre, la reina pirata: Skarre ama al Skarlock, ya sabes... venga... skarr, Skarrlock...

Goreshade, el bastardo: "Left Soul Blue", nena.

- Habilidades a distancia: sortilegios gratis.
- > Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Malditamente Débil.
- > Comentarios finales: No hay escusa para no usar uno... NINGUNA.

Asphyxious tiene Aliento de Corrupción gratis, Skarre tiene Chivo Espiratorio gratis, Goreshade tiene... er... tiene... ¡Consunción!

Ok. Ben Goreshade no puede hacer el mejor uso de de un Slarkock, pero tres de cuatro no está tan mal. ¿verdad?

Deneghra y Asphyxious AMAN el Skarlock puesto que son lanzadores de guerra hechiceros. Ellos no deberían salir nunca sin uno. Por tan solo 16 puntos serías un estúpido si no tuvieras la ventaja de uno. ¡Oh, vamos! ¡Venga ya! ¡Hechizos gratis! ¿Es que no ves cómo de bueno es?

No debería haber escrito eso, puesto que es tan malditamente obvio... Os lo pondré más simple. Si no usas al Skarlock entonces mejor no juegues con Cryx o tú... ¡Deshonrarás por completo al Padre de los Dragones! ¡No eres digno de luchar en su honor!¡Deberías arder en el infierno volcánico! MUERE, MUERE, MUERE...

Er... esteeee... me he vuelto a dejar llevar.

Ahora... respecto a lo que iba diciendo sobre Deneghra y Asphyxious y su gusto natural por el Skarlock... Toma a Skarre, multiplícalo todo por 100, y eso es lo que ella ama a este pequeño bastardo. Y hay una buena razón para ello: Chivo Espiratorio gratis cada turno. Eso significa que gana un foco adicional de 1D6 gratis. Sin perder nada ¡Gratis! Vamos, gente. Se trata de FOCO GRATIS. ¿Pero que tengo que decirte para que lo entiendas?

Goreshade... bueno... en realidad no lo necesita tanto... por que todo lo que realmente puede hacer es lanzar Consunción, Exigencia y el Mortaja Oscura todo el día... y eso realmente es un recurso perdido.

Pistolero Espectral.

"Ese bastardo tramposo"

Imaginate un duelo a revolver. Luna llena, todo el mundo mirando. Ahora imagina que tu oponente es un fantasma que no puede ser disparado. De pronto te sientes estafado ¿verdad? Bien... pues ahí lo tienes. Eso es CRYX, no jugamos limpio.

El Pistolero Espectral para mi es la personificación de las tácticas Cryx. Acecha por todas partes esperando a matar como un tramposo homicida. Me encanta. El Pistolero Espectral es algo que debe estar en cualquier ejercito Cryx de al menos quinientos puntos... o cuatro en un ejercito de mil puntos... eso es orgásmico. Dios, espero no ver a ocho de estos chicos en un ejercito de dos-mil puntos o perderé el control... Ok... eso fue desagradable, sobretodo para alguien que pierde su tiempo con cuerpos podridos y esclavos...

El Pistolero espectral en insanamente bueno. Creo que puedo parar de escribir ahora mismo e irme a la siguiente sección, pero por el bien del análisis, continuaré con ello.

el Básicamente Pistolero Espectral es el MEJOR atacante que tenemos, y maldita se, tenemos uno realmente bueno. El Pistolero Espectral, con sus 10' de alcance y 7 de AAD, es realmente tan peligroso como esa bastarda de Cazadoras de Magos que rehúsa trabajar para nosotros. Con un alto ataque el pistolero Espectral puede impactar a prácticamente cualquier cosa con sus disparos. Aunque recuerda que el Pistolero Espectral sólo impactará con una de sus pistolas independientemente de cuantos dados tires.

Cómo defensa, el Pistolero Espectral es incorpóreo, lo cual quiere decir que sólo la magia puede dañarle, y maldición, cuando se hace corpóreo itiene una defensa de 14! Muy pocas cosas pueden llegar a darle sin un ataque potenciado (o una buena tirada)... En conclusión, el Pistolero Espectral es bueno. Fin del asunto. Úsalo.

Pistolero Espectral. Resumen Rápido

- > Orientación: Will Smith No Muerto (Wild Wild West) [Nota de Pater Zeo: Yo diría el fantasma de Lucky Lucke, pero claro... todo son opiniones]
- > Opciones de Lanzador de guerra: ¡Todos ellos!! ¡¡Usa el maldito Pistolero Espectral!!
- Habilidades a distancia: Usa pistolas... Exactamente ¿que habilidades creías que tenía?
- Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Me han pedido que los Pistoleros Espectrales tengan modelos "Necrotite Pistol-Whip" como ataque cuerpo a cuerpo, pero estoy muy ocupado... que lo haga otro.
- Comentarios finales: USA EL MALDITO ESPECTRO.



Incorpóreo Mecánico

"Booga Booga *Splat*"

Lo primero que me pregunté es cómo era que un solo que costaba 21 puntos no tenía cajas de daño. Lo segundo que me pregunté era por qué aquella cosa no funcionaba correctamente. ¿Era el Incorpóreo Mecánico realmente una creación de un estudiando Cryx?

Bien. Si esperabas usar al Incorpóreo Mecánico para tomar los siervos del oponente y darle donde más duele con ellos... ¿Que extraña lógica estás usando? ¿Incorpóreo Mecánico para coger a otro siervo? ¡BUAJAJAJAJA! No. Lo que tú tienes que pensar es con que propósito fue creado: Molestar.

El Incorpóreo Mecánico probablemente nunca llegue a tomar un siervo, y si estás jugando contra lanzadores de bajo foco cómo Karchev o Darius, se limitarán a disparar a su propio siervo para intentar expulsar tu Incorpóreo Mecánico... Aunque hacer que tu oponente se ataque a sí mismo nunca es malo...



Incorpóreo Mecánico Resumen Rápido

- > Orientación: Máquina molesta.
- > Opciones de Lanzador de guerra: el Incorpóreo Mecánico puede ser usado por cualquier lanzador.
- > Habilidades a distancia: ninguna.
- Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Su ataque es más bien malo, pero su MA es un bonito 6, lo cual se traduce en un buen disparo para introducirse en su objetivo.
- > Comentarios finales: No te dejes llevar, no hace su trabajo demasiado bien.

En cualquier caso, volvamos a la táctica principal. Usa el Incorpóreo Mecánico más cómo un anulador de siervos más que cómo un poseedor. Recuerda que si te expulsan al siguiente turno, al menos has anulado por completo ese siervo por un turno y además no han matado a tu espectro (el cual llegados a este punto es el objetivo perfecto para ese turno). Y además puedes repetir el proceso al siguiente turno.

Una estrategia fundamental con el Incorpóreo Mecánico es ganar el control. El Incorpóreo Mecánico crea una ventaja que tu oponente simplemente no puede ignorar, a menos que se quiera encontrar a si mismo golpeando a sus propios siervos, o perder un punto de foco y la utilidad de un siervo cada turno.

Esclavo Abotargado

La versión Cryx de un enorme oso de peluche.

Y ahora, antes de empezar, quiero hacer un pequeño apunte: ¿Por que el Esclavo Abotargado no causa corrosión? Sus disparos los hace un arma enorme llena de ácido.. Ácido que deshace cosas... ¿Porque demonios no causa esta arma corrosión? ¿Sería demasiado poderosa en combate? ¿Desequilibraría el juego? ¡A la mierda el equilibrio! ¡Lo normal es que el ácido corroa cosas! ¿Porque tenemos que quitarle lógica al juego? ¡Quiero mi maldito cañón corrosivo ahora mismo!

Bien, bien, ahora ya me siento mejor...

El Esclavo Abotargado es la respuesta Cryx a la dotación de mortero, y es una gran herramienta para quitar de en medio a la infantería de todas las formas y medidas. Una POT 14 es igual a una dispersión de POT 7, que con buenas tiradas no deberían tener problemas en eliminar cualquier cosa con poco blindaje que se le cruce. Además, es de POT 14, lo que significa que puedes usarlo para dañas siervos.

Un punto realmente en contra es que tiene una velocidad de 4, pero a diferencia de otras unidades de mortero, puede correr, lo que significa una habilidad razonable de mantenerse cerca de tu tropas de retaguardia.

Una cosa que debería estresaros: no esperéis que esta cosa acierte a cada uno de sus objetivos. Su bajo AAD garantiza que eso no pasará,

por lo que intenta apuntar e intenta hacer un montón de tiradas de daño de POT 7. Lo importante es recordar el bonus por apuntar, que transforma su baja AAD en algo que a lo mejor tiene algún tipo de posibilidad de darle a algo.

Yendo a por el "lado malo" Esclavo Abotargado, podemos ver que si muere, explota con una POT 14 a todo lo que se encuentra a 5" (ADE)... ¿Esto es realmente una mala cosa? Tan sólo tenlo apartado de tus tropas si eso te preocupa... pro... ¿Preocupado por que? Si esta cosa recibe daño hasta el punto de morir, tan solo que un siervo lo lance a usando dos puños hasta el corazón de las fuerzas del oponente. Seguro que muere, pero le va a llevar un bonito infierno por el camino. Esto es una táctica fantástica que para mi, por sí misma, compensa cada punto del Esclavo Abotargado. Os garantizo que esta táctica funcionará cómo mucho dos o tres veces, hasta que vuestro oponente empiece a concentrar su potencia de fuego sobre el Esclavo Abotargado en cuanto lo vea... Pero entonces se transforma en una distracción perfecta... mira... otra táctica.



Esclavo Abotargado Resumen Rápido

- Orientación: Lanzador de ácido-nocorrosivo.
- > Opciones de Lanzador de guerra: Cualquiera de ellos.
- Habilidades a distancia: Decentes, pero tampoco matan.... a menos que cuentes la explosión de POT14 cuando muere cómo una habilidad cuerpo a cuerpo, claro...
- > Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Ninguna
- Comentarios finales: No esperes darle a algo. Pero, como reza el pensamiento Cryx, no tengas miedo de sacrificar legiones por una causa mayor (¡¡¡Esclavo Abotargado Va!!!)

Broadsword Adventures

El Pulp llega a lo fantástico

Por Juan Mieza, aka Keyan Sark

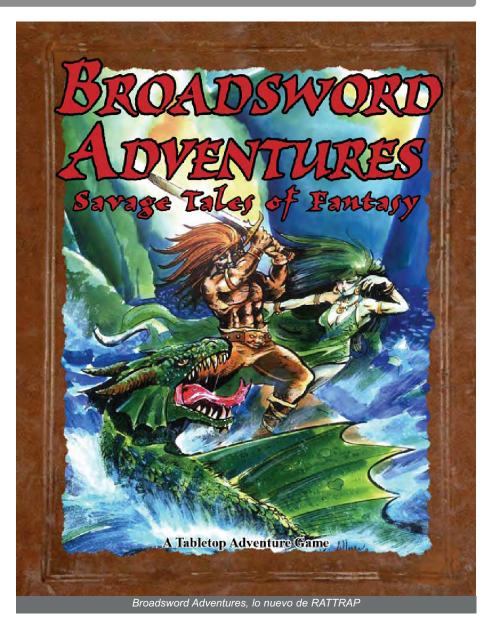
En este artículo os presentamos un completo análisis del sistema de juego Broadsword Adventures, de Rattrap Productions.

En el número 19 de Cargad, hace ya una eternidad, os presentamos un estilo de juego al que denominamos "Pulp", ya que su ambientación está basada en los héroes y villanos de los seriales Pulp de los años 20-40. Aunque presentamos varios sistemas de juego, los diferentes artículos que hemos ido publicando en Cargad se han ceñido al que este humilde escriba considera el mejor sistema en términos de complejidad, jugabilidad, precio y posibilidades: el sistema .45 Adventure Rattrap **Productions** de (http://www.rattrap-productions.com).

Desde su lanzamiento hace ya un par de años, el sistema original ha visto varias ampliaciones y sistemas de juego independientes basados en su mecánica. Así, además de los gangsters y justicieros tipo Spirit del sistema original, ahora es posible jugar partidas de ambientación arqueológica-fantástica (Dragon Bones), guerra mundial alternativa (Amazing War Stories), capa y espada (Gloire), piratas (Under the Black Flag), superciencia y robots (Terror of the Metal Menace), ciencia ficción clásica - o no tan clásica (Fantastic Worlds) y ahora, por fin, aventura fantástica con un claro toque de espada y brujería a través de Broadsword Adventures: Savage Tales of Fantasy (en adelante, y para simplificar: BA)

¿Qué es BA?

Broadsword Adventures es un juego de Aventura Narrativa diseñado para jugar partidas ambientadas en universos de espada y brujería. Aunque muchos reconoceréis el término, para los que no, la espada y brujería es un subgénero del fantástico que debe mucho al Conan de Robert E. Howard, en el que grandes héroes cruzan el mundo enfrentándose a peligros y buscando aventura. En los mundos de Espada y Brujería no abundan (en realidad, no existen) los seres fantásticos tipo orcos, elfos y enanos. En general, estos mundos están poblados por diversas razas de hombres, en general basadas en razas



históricas y también abundan las llamadas razas prehumanas — en general, razas degeneradas y salvajes. Las parte más fantástica del genero proviene de la magia: una magia que, en general, no es del estilo de D&D o Warhammer, sino una magia más erudita y, normalmente, terrible. Los demonios abundan en las historias de espada y brujería, y junto con los seres prehumanos o inspirados en los Mitos de Cthulhu suelen ser los enemigos más terribles a los que puede enfrentarse un héroe del género. Pero el objeto de este

artículo no es hablar sobre el género de Espada y Brujería, de modo que si te interesa el tema, siempre puedes consultar la wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Sword_and_sorcery ...o bien...

http://www.swordandsorcery.org/articles.htm

Decíamos al principio que BA es un juego de Aventura Narrativa. Este es el término que ha adoptado Rich Johnson, autor del sistema y propietario de **Rattrap**, para definir sus juegos. Según sus palabras, un juego de

Aventura Narrativa es uno en el que los jugadores toman el papel de uno o un puñado de héroes o villanos. En lugar de asignar valores en puntos para cada bando, se selecciona o diseña un escenario y los jugadores escogen las figuras apropiadas. Cuando la partida comienza, los jugadores deben resolver enigmas y evitar trampas a la vez que combaten entre sí o contra un Director de Juego. Una Aventura Narrativa se centra más en la historia que en la batalla. Los jugadores deberían meterse en la piel de sus personajes y hacerles actuar como deberían por su forma ser y no simplemente para ganar. Es más divertido que el héroe abandone el Tesoro para salvar a sus amigos que escapar rico dejando a sus amigos en las garras del villano.

Al igual que en los otros juegos Pulp de Rattrap, BA está diseñado para jugarse con muy pocas miniaturas (algunos escenario, tan sólo una figura por jugador) y los escenarios están diseñados para jugarse en un espacio no mayor de una mesa de cocina: unos 60x60 cm. Gran ventaja para muchos, pues además de permitirnos emplear casi cualquier figura de nuestra colección, nos permite centrarnos en proyectos de pintura y modelado poco ambiciosos que nos permite jugar en poco tiempo, huyendo de la necesidad compulsiva dictada por "ciertos fabricantes" de tener que pintar 2000 figuras y gastarse 600 € antes de poder jugar tu primera partida.

Señalar por último que el juego ha creado su propio mundo de fantasía, el mundo de Tauren, muy inspirado en los mitos de Conan. Aunque se ofrece cierto trasfondo sobre algunas zonas del mundo de Tauren, los arquetipos de personaje que se incluyen no están ligados específicamente a este mundo y

pueden usarse tanto en entornos históricos como en otros mundos de fantasía. Y las reglas de creación de criaturas a las que luego me referiré, permiten al jugador inquieto salir del entorno de la espada y brujería y adentrarse en otros géneros, creando elfos, orcos, draconianos o kobolds, si lo desea.

Contenido del reglamento

El reglamento está dividido en cinco grandes secciones que se resumen a continuación y se detallan en apartados posteriores.

- Fundamentos del Juego: esta sección ofrece todas las reglas del juego, incluyendo la magia
- Creación de Personajes:
 aclaraciones sobre los perfiles de
 personajes, reglas y consejos para
 crear tus propios personajes, lista de
 habilidades especiales y una
 colección de arquetipos base
- Animales, monturas y criaturas: reglas y perfiles para introducir animales en las partidas, incluyendo un sistema para la creación de criaturas fantásticas.
- Escenarios y Campañas: reglas y consejos para la creación de aventuras, reglas especiales opcionales para escenarios y un completo de sistema para jugar campañas y adquirir experiencia. Esta sección incluye 5 escenarios completos.
- Apéndices: reglas opcionales para incluir ladrones en las partidas y para manejar partidas con muchas figuras por bando.



Las reglas

Las reglas del juego no resultarán extrañas a aquellos que conozcáis el sistema de juego de .45A ya que, de hecho, son evolución de las mismas. Los jugadores veteranos, por tanto, podrán ponerse a jugar partidas de BA casi de inmediato.

Para los que no estén familiarizados haré un breve resumen. En esencia, el juego se basa en dados de 10 y son posibles dos tipos de tiradas: tiradas enfrentadas (en que un jugador debe sacar más que el adversario, sumando al D10 el valor de un atributo determinado) o chequeos de atributo (en los que se debe lanzar 1D10, sumar el valor del atributo en cuestión, y obtener un total mayor o igual que 10). Prácticamente todas las acciones se resuelven así. Un combate, por ejemplo, se resuelve mediante el atributo ESPADA (BLADE, en el original). Los combatientes lanzan 1D10 y suman su valor de ESPADA (más modificadores, si los hay). El que saque mayor resultado gana esa ronda.

Los personajes disponen de un perfil basado en atributos, como en cualquier wargame, con la novedad característica de que los atributos están ligados a ubicaciones del cuerpo, y sus valores decrecen a medida que la figura sufre heridas. Así, por ejemplo, el atributo de ESPADAS (y el de ARCO, que rige el combate a distancia) están ligados a los brazos de la figura. Si la figura es herida en los brazos, se tacha una casilla de su perfil y se emplean los valores de la siguiente figura. De este modo se refleja de forma peliculera la forma en que las heridas van minando la





capacidad de luchar (o de efectuar otras acciones) de las figuras.

Os recomiendo echar un vistazo al Cargad #19, donde se hace una descripción algo más detallada del sistema básico, y al Cargad #24 donde se hizo un articulo de introducción al sistema para principiantes.

Las principales novedades del juego sobre el sistema básico se centran, claro está, en la resolución del combate cuerpo a cuerpo. El sistema original de .45A era muy básico en este tema (algo lógico teniendo en cuenta su orientación gangsteril), pero Gloire y Fantastic Worlds evolucionaron estas reglas. En BA nos encontramos con un sistema rápido y elegante, pero también detallado, de solucionar el combate cuerpo a cuerpo. Nuestras figuras pueden ahora hacer retroceder a su rival, o retirarse en busca de una posición más ventajosa. Además, en función de su nivel de habilidad y resultado del combate, es posible intercambiar posiciones con el enemigo o asestarle un golpe mortal. También es posible desarmar al adversario y, bajo ciertas circunstancias, forzarle a rendirse. Existe como novedad la posibilidad de obtener impactos críticos, y también fallos críticos.

El blindaje (en este caso armadura) de las figuras, se manejaba de forma abstracta en los sistemas previos. BA no es una excepción ya que la armadura de la figura viene reflejada en su perfil de atributos. Sin embargo, BA introduce los escudos con reglas

		~
FIAM	nia	Daños
	DIU.	Danus

Location (Die Roll)	Base	DR	Wound Level			
Head (1)	Brain=3	4	BR-3	BR=2	Unconscious	
Torso (2-5)	Brawn=4 Gurs=7	4	BN=4 GT=7	BN=3 GT=7	BN=3 GT=7	BN=I GT=6
Arms (6-8)	Bow=3 Blade=4	4	\times	BW=2 BD=3	BW=2 BD=3	BW=1 BD=2
Legs (9-10)	Dodge=3 Speed=5	4	DG=3 SP=5	DG=2 SP=4	DG=2 SP=3	DG=2 SP=2

Si la figura de arriba fuese herida en los Brazos (Arms) con un ataque de WS5, el jugador tacharía una casilla en dicha ubicación y la figura pasaría a combatir con ESPADA = 3

Location (Die Roll)	Base Brain=3	DR 4	Wound Level			
Head (1)			BR=3	BR=2	Unconscious	
Torso (2-5)	Brawn=4 Guts=7	4	BN=4 GT=7	BN=3 GT=7	BN=3 GT=7	BN=I GT=6
Arms (6-8)	Bow=3 Blade=4	4	X	BW=2 BD=3	BW=2 BD=3	BW=1 BD=2
Legs (9-10)	Dodge=3 Speed=5	4	DG=3 SP=5	DG=2 SP=4	DG=2 SP=3	DG=2 SP=2

Si la misma figura fuese golpeada de nuevo con un ataque de WS8, se tacharían 2 casillas adicionales (WS8 es 2 veces la DR de esa ubicación). El valor de ESPADA es ahora de 2

específicas y habilidades especiales para dar un toque especial a los combates.

En resumen, las reglas de combate de BA están más orientadas al combate cuerpo a cuerpo que al combate distancia, lo cual es lógico para el genero pues un auténtico guerrero desprecia el arco por considerarlo un

arma de cobardes (o de hombres civilizados, que viene a ser lo mismo). Los combates en BA son bastante peliculeros y el sistema logra que con o dos o tres figuras se tenga un nivel de estrategia considerable. Aquí no maniobramos ejércitos, pero nuestros combates son épicos en cualquier caso.

BA también mejora las reglas de altura mediante el concepto de Niveles de Elevación, de forma que ahora el sistema es mucho más simple e intuitivo. Esto también permite introducir el concepto de Vuelo – que ya aparecía en Fantastic Worlds – de forma cómoda y aportando un nuevo nivel de estrategia y posibilidades.

Por último, hay que hacer mención al elemento diferenciador del sistema: la Magia, aquí llamada Arcana. La Magia, en BA, está claramente inspirada en la magia que conocemos los seguidores de Conan: es complicada de conjurar y controlar, pero muy poderosa; y se basa en un nuevo atributo llamado FUERZA DE VOLUNTAD (WILLPOWER, en el original).

En resumidas cuentas, lanzar un hechizo supone dos partes: Preparar el Hechizo (el ritual inicial que determina si se logra hacerlo o no) y Conjurarlo, es decir, lanzarlo. Además, una vez





Una partida con un tablero impreso (que puede descargarse en el foro oficial) y miniaturas y escenografía de diversos fabricantes

preparado el hechizo es posible Reservarlo para lanzarlo en un turno posterior y Mantenerlo, para que sus efectos sigan en juego durante otros turnos. Algunas habilidades y objetos permiten almacenar hechizos en objetos para usarlos a posteriori (algo que a mi me recuerda a las espadas psíquicas de los bibliotecarios Marines Espaciales en versiones antiguas de WH40K, pero esa es otra historia).

Toda la magia se basa en la FUERZA DE VOLUNTAD (WP) de las figuras. En función de tu WP es más fácil o difícil conjurar hechizos y/o resistirte a ellos o dispersarlos. El combate de magia se convierte en BA en una lucha de voluntades, lo que refleja muy bien el arquetipo del genérico. No obstante, en un toque más fantástico, también se incluyen objetos mágicos que permiten usar la magia a los no hechiceros, en forma de las típicas pociones curativas o pergaminos arcanos de un solo uso.

No me extiendo más en esta parte porque la mejor manera de conocerla es leerla. Existe una versión demo del reglamento de BA que incluye integra toda la sección de reglas básicas. Puede descargarse en inglés en el foro de Rattrap (http://rattrapproductions.com/speakeasy/ind ex.php) o, si lo preferís, en una versión traducida por un servidor en http://www.4shared.com/account/file/587606 61/9d60eccc/BA_Demo_Espanol.html

Creación de personajes

siguiente sección La reglamento entra ya en detalle sobre el perfil de atributos de las figuras y los diferentes grados de personaje. En BA hay tres grados de personaje: Grado 3 representa a los grandes héroes, y por tanto permite un alto grado de personalización de los mismos - aparte de que son mucho más poderosos y resistentes; Grado 2 representa a los héroes menores, o compañeros de los héroes, y Grado 1 representa a los secundarios, soldados, carne de cañón y demás personajes sin nombre que mueren con más facilidad.

La sección presenta un conjunto de arquetipos de personajes en base a los que crear tus propios personajes. Un arquetipo es una especie de plantilla de personaje que determina el perfil básico del mismo y la lista de habilidades que puede tener en base a su rol general. Así, un Señor de la Guerra Bárbaro será muy fuerte y personalizable en lo referente a habilidades de combate y armas, mientras que un Sumo Sacerdote será más débil personalizable en lo referente a habilidades de conocimiento y magia. Como novedad, debe señalarse que arquetipos vienen Habilidades Especiales "de serie", es decir, que no deben adquirirse con puntos y están incluidas por defecto en el perfil.

La sección introduce y detalla la forma en que los arquetipos genéricos pueden personalizarse mediante los



Puntos de Habilidad disponibles para cada uno en función de su grado. Además, héroes y villanos pueden personalizarse más mediante el uso de Virtudes y Defectos. Estas son características de personalidad que les obligan a actual de cierta manera (por un héroe puede ser ejemplo, caballeroso y acudir siempre a ayudar a sus amigos en peligro, o tener sed de sangre y estar obligado a perseguir a los que huyen hasta matarles). Estas Virtudes y Defectos dotan de mucha personalidad a los personajes pero también restringen sus acciones, de modo que cada Virtud o Defecto asignado tiene otras contraprestaciones en forma de Habilidades o Puntos de Héroe adicionales.

BA divide a sus arquetipos en cuatro grandes grupos, que representan de forma genérica y acertada a las cuatro grandes "razas" de los mundos de Espada y Brujería. Además, y como novedad, si se eligen bandas basadas en un único tipo "racial", puede accederse a habilidades especiales exclusivas. Cada grupo tiene su propia magia, diferente de la del resto y muy basada en sus costumbre y entorno.

Por un lado están los Bárbaros. En palabras del manual, "los salvajes nobles de los Pulp". Los arquetipos Bárbaros representan a Conan y todo su entorno. Guerreros músculosos y poderosos regidos por un fuerte código ético y que, en general, son cualquier cosa menos estúpidos. Estos arquetipos tienen una resistencia superior a la media y están muy centrados en el combate. Su magia es chamánica y cuenta con hechizos como Coraje del Oso y Fuerza del Buey. La habilidad de grupo de los Bárbaros es la Lealtad Incuestionable (de los inferiores a sus superiores). Tomando como ejemplo al universo Conan, estos arquetipos permitirían representar a Cimmerios, Vanires y Aesires sin problemas, por ejemplo.

Luego están los Pueblos Civilizados. Con acceso equipamiento y material superior, pero afectados del mal general de estos pueblos en las historias del genero: débiles, corruptos y con tendencia a la traición, pero también capaces de producir poderosos reinos y nobles héroes invencibles. Su magia está muy basada en la astrología y su habilidad racial es la Muralla de Escudos (que permite combatir en falange bajo determinadas condiciones). Usando de nuevo el mundo de Conan, estos



arquetipos permiten representar a cualquier nación Hiboria, desde Argos a Turán, pasando por Nemedia y Aquilonia.

A continuación se presenta al Sacerdocio (Priesthood), un término genérico que engloba a los hechiceros y los guardianes de los templos. Los arquetipos permiten generar a los hechiceros más potentes del juego, unidos a acólitos, quardias y fieles. Su magia es la más parecida a la "magia fantástica" y cuenta con algunos toques oscuros (el dios Mök, que aparece en el libro, se asemeja mucho al maligno Set de Conan). La habilidad de grupo es Canalizar Conjuros, que permite a los hechiceros lanzar conjuros desde el cuerpo de cualquier seguidor. Estos arquetipos, siempre dentro del ejemplo de Conan, permitirían generar a un hechicero poderoso como Toth Amon, o representar a bandas de brujos de Estigia o hechiceros del Circulo Negro en Vendhya o Khitai.

Finalmente, el cuarto grupo racial es el de los Salvajes. Los salvajes representan claramente a los pueblos no civilizados pero no bárbaros, pero también a reinos poderosos del desierto o las junglas del sur, o incluso a bandas de forajidos. Su magia es también chamánica (aunque distinta de la de los Bárbaros) y su habilidad de grupo es Hordas sin Fin, cuyo nombre os dará una idea genérica de lo que supone. Volviendo a Hiboria, estos arquetipos permitirían representar tanto a los salvajes Pictos del Oeste de Aquilonia, como a los pueblos negros de Kush o Zimbabwei, pero también a hordas de salvajes nómadas en Shem y Tauran.

La sección finaliza con la lista completa y detallada de habilidades especiales, virtudes y defectos que pueden asignarse a los personajes para personalizarlos.

Animales, Monturas y Criaturas

El uso de animales genéricos y monturas no es nuevo en el sistema de .45A. El reglamento original ya incluía algunos animales, y **Dragon Bones** introdujo las reglas para usar monturas. BA incluye estas reglas completas aquí, además de un arquetipo de Caballo Heroico, el cual no es un personaje en sí, pero es más veloz, independiente e inteligente que el caballo medio y usa las mismas reglas que cualquier montura pero tiene acceso a algunas habilidades especiales únicas. El mejor



ejemplo que me viene a la cabeza, aunque pertenezca a otro género, es el de Tornado, el caballo de El Zorro, que muchas veces le robaba la escena.

Pero la parte realmente novedosa es la de creación de criaturas, ya que permite dar rienda suelta a la imaginación y poblar tus escenarios de monstruos terribles o criaturas de leyenda.

Para empezar, digamos que las criaturas, en BA, pueden ser de cuatro tamaños (Humano o inferior, Grande, Gigante e Inmenso) y a su vez ser Bípedas, Cuadrúpedas o sin Patas. Esta es la primera elección a la hora de diseñar una criatura, y va a determinar varias cosas: el número de puntos disponibles para su personalización, la mayor facilidad para ser impactada en combate cuanto más grande sea, el alcance y propiedades de sus ataques, y el perfil general de atributos de la criatura. El perfil básico se diseña en base a los puntos de criatura disponible,



y las plantillas existentes en función de tamaño y número de patas determinan cómo estos van reduciéndose (hasta un mínimo de 1) en función de las heridas recibidas.

Además, todas las criaturas deben tener un punto débil. Los jugadores pueden determinar cuál es en el transcurso del combate y así, si logran impactar en dicho punto débil, duplican la fuerza del ataque.

Finalmente, señalar que cualquiera de las habilidades especiales que pueden asignarse a los personajes normales puede asignarse a una criatura durante su creación, pero, además, existe una lista adicional incluida en esta sección de habilidades específicas para criaturas, que sólo ellas pueden adquirir. Estas habilidades incluyen cosas como Volar, Trepar Paredes o Escupir Veneno, entre otras.

Escenarios

La siguiente sección del reglamento se centra en los escenarios, que son el alma del juego. Una partida de BA puede ser perfectamente un combate a muerte entre dos bandas, pero la verdadera diversión procede de los escenarios y las historias que se desarrollan en torno a ellos.

La sección comienza con unas reglas generales, directrices más bien, sobre cómo crear escenarios. Se presenta el concepto característico de los juegos de Rattrap de los Marcadores Encuentro, que representan de encuentros o eventos aleatorios que hacen avanzar la trama y se presentan numerosas ideas sobre posibilidades para crear partidas basadas en estos conceptos. También se incluye en esta parte un conjunto de reglas opciones para representar condiciones climáticas adversas y modificadores por tipo de terreno.

A continuación, se incluye una completa sección sobre Reglas de Campaña. Estas reglas permiten enlazar varios escenarios entre si, creando una historia mucho más compleja en la que cada escenario viene a ser como un capítulo de la historia. Además de ofrecer una serie de ideas y consejos sobre cómo diseñar campañas e historias, se incluyen los conceptos de Experiencia Heroica y Experiencia de Reputación.

La Experiencia Heroica es la que permite mejorar a tus personajes a lo largo de la campaña. En base a la experiencia ganada según las reglas que se incluyen, a lo largo de las



Una escuadra de guerreros Shemitas, a partir de minis de GW. Al ser seis minis, su atributo de arco pasa de 4 a 6, y la fuerza del ataque pasa también de 4 a 6.

partidas, se pueden adquirir nuevas habilidades para los personajes o incluso hacerles subir de nivel y arquetipo.

La Experiencia de Reputación, por otro lado, es una curiosa mezcla entre el "dinero" ganado y el prestigio adquirido, ya que permite tanto la adquisición de objetos para la campaña, como el reclutamiento de nuevos seguidores de Grado 1 para la banda.

La sección incluye también reglas para reflejar las posibles heridas permanentes adquiridas por los personajes en el transcurso de la campaña, y sus efectos sobre su rendimiento, así como una lista de posibles objetos para comprar en una campaña. Esta lista, como bien se indica en el manual, no debe considerarse exhaustiva y se anima a los jugadores a crear sus propios objetos para sus partidas.

Tras toda la sección de reglas y consejos, Broadsword Adventures incluye cinco escenarios completos que pueden jugarse directamente y que, a su vez, ofrecerán a los jugadores inventivos muchas ideas para crear sus propios escenarios. Los escenarios incluidos recordarán a algunos, situaciones clásicas de las historias del género. Así, en Rescate de los Ungeheuer (que se incluye en las reglas de demo en inglés y castellano), una

LO BUENO

- Sistema tremendamente versátil que permite hacer cualquier cosa durante la partida
- Necesita pocas figuras y poco espacio para el tablero
- Aunque se basa en los mundos de Espada y Brujería, las reglas pueden representar cualquier universo fantástico
- Reglamento completo, no requiere suplementos
- Pueden usarse miniaturas de cualquier fabricante
- Precio muy asequible (al cambio en dólares)

banda de héroes debe rescatar a una chica raptada por dos terribles seres tipo ogro; en La Maldición de la Calavera Negra dos bandas de hechiceros luchan entre si por recuperar un objeto arcano de terrible poder; en Por los Siete Hijos de Myrdall, los bárbaros del norte se enfrentan a los guardias del Imperio por la posesión de las reliquias de un héroe legendario; en Esclavistas de la Costa de Zhunaweh, dos héroes se enfrentan a una banda de esclavistas en un poblado de las junglas del sur; y en El Ojo de Tehy, dos ladrones se introducen en un templo para hacerse con una valiosísima joya.

Todos los escenarios incluyen una introducción narrada que ayudará a los jugadores a meterse en situación, y están completamente detallados incluyendo todas las posibles cartas de encuentro (sin limitar a los jugadores para que creen las suyas o modifiquen las existentes) y las cartas de personaje ya creadas.

Apéndices

Después de todo esto (casi 120 páginas de libro), ¿puede quedar aún más? Pues sí. El reglamento se completa con dos breves apéndices. En el primero se nos presentan los arquetipos de ladrones. Estos personajes no pertenecen a ninguna de las cuatro grandes "razas" del juego pero no pueden faltar en ninguna buena historia del género (no olvidemos que el propio Conan fue ladrón en su juventud, cuando escaló la Torre del Elefante en Zamora).

El segundo apéndice permite manejar con comodidad grandes grupos de figuras. Por un lado se presenta incluido en el manual la pequeña modificación de Hordas de Secuaces, que permite el tratamiento genérico de todas las figuras de Grado 1 sin la complejidad de tener que hacer hojas de personaje separadas para cada uno. Por otro, se presentan unas reglas bastantes acertadas a mi juicio para manejar escuadras de forma sencilla. En estas reglas, las escuadras se tratan



a todos los efectos como una única figura, de forma que en función del número de miniaturas en la escuadra los atributos de la "figura" se modifican adecuadamente (por ejemplo, cuantas más figuras en la escuadra, mayor es la fuerza o el valor de combate, y menores los reflejos y la velocidad).

Y el reglamento se completa con una serie de plantillas de personaje en blanco y de marcadores para utilizar con las reglas de Hordas de Secuaces.

Conclusiones

Broadsword Adventures refleja la evolución del sistema Pulp tras dos años de existencia y numeroso feedback recibido por el autor de jugadores de todo el mundo (a través del foro oficial - el Speakeasy, el foro de Lead Adventure, y otros tantos). Los puntos flacos o poco claros de los reglamentos originales se han ido puliendo y el producto final es un reglamento que merece la pena si te gusta el género fantástico y te apetece iugar una partida donde no prima el número de figuras ni el personajesuperdopado-de-la-muerte sino diversión y la interacción con los otros jugadores.

BA está disponible por 14\$ en formato PDF a través de la página web del editor (http://www.rattrap-productions.com) y por 20\$ en formato impreso. La versión impresa puede adquirirse también a través de distribuidores europeos como North Star (http://www.northstarfigures.com/) o Battlefield Berlin (http://www.battlefield-berlin.de/shop/)

En el momento de terminar este artículo, he terminado una traducción al castellano del reglamento completo de BA. Queda por ver el formato y precio en el que esta versión se hará disponible al público.

LO MALO

- El material de Rattrap está en inglés, aunque ya existe una versión en castellano sólo en PDF
- Puede no gustar a aquellos más aficionados a las batallas sin más
- Puede requerir cierto esfuerzo inicial la creación de personajes y escenarios
- No incluye criaturas de fantasía (aunque pueden crearse sin problemas a partir de las reglas para criaturas)

Especial ... Especial ... Espe Miniaturas de la Era Diboria

Por Juan Mieza (KeyanSark)

Aunque Keyan había pensado en este artículo como un complemento al tema estrella del mes (Broadsword Adventures), merece la pena clasificarlo como "Especial", ya que las miniaturas de Bárbaros de la Era Hiboria son válidas para cualquier juego y no sólo para BA.

Broadsword Adventures puede jugarse con cualquier miniatura de fantasía, y de estas hay muchísimas en el mercado. En este breve artículo vamos a especializarnos un poco presentando algunas miniaturas de 28-30 mm. que pueden ser válidas para jugar partidas en la Era Hiboria de Conan

Introducción

Como se ha podido ver en el artículo de introducción, los arquetipos y reglas de Broadsword Adventures permiten ambientar cualquier partida de fantasía. Por lo tanto, cualquier miniatura del extenso catálogo de Games Workshop, Reaper, Ral Partha o Gamezone, por citar sólo unos pocos, podría utilizarse sin problemas con este juego.

Antes de empezar, es de recibo señalar que Rattrap Productions ha lanzado una pequeña gama de figuras que representan algunos de los habitantes del Mundo de Tauren, así, podemos encontrar las miniaturas de Goran y Phaecia, así como Guardias del León de Ibyssia, Guardias de Ciudad genérico, un par de mercenarios y un ogro Ungeheuer.

Estas miniaturas son tan genéricas que pueden encajar sin problema alguno en cualquier aventura Hiboria. Goran es un bárbaro del norte, Phaecia una hechicera sin excesivos adornos, y los guardias y mercenarios son soldados fantásticos con cierto toque a lo John Buscema. El Ungeheuer quizá es el que menos destaque por su aspecto más fantástico y reminiscente de los viejos ogros de GW.

La Era Hiboria

La Era Hiboria, esa "era no soñada" que, según Robert E. Howard, tuvo lugar entre el hundimiento de Atlantis y el nacimiento de los hijos de Aryas, es la era en que Conan el Cimmerio descendió del norte "para pisotear los enjoyados tronos de la Tierra".

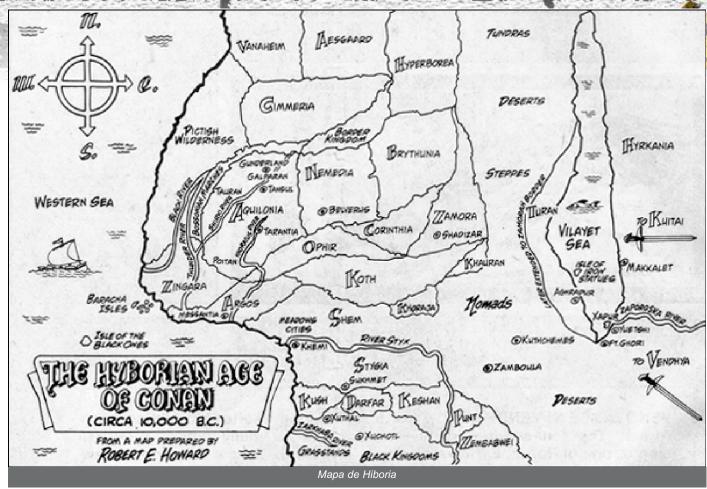
Hiboria está compuesta por numerosos reinos y regiones, la mayoría de los cuales están inspirados en reinos históricos y, algunos de ellos, mitológicos. Los que conozcáis las aventuras de Conan ya estaréis familiarizados con este entorno. Para los que no, y para no extenderme demasiado, recomiendo la consulta de este artículo de la wikipedia ya que incluye una interesante tabla donde hace los paralelismos entre los reinos hiborios y sus correspondencias históricas.

No obstante, y haciendo un resumen muy genérico vamos a centrarnos en cuatro grandes categorías: los Bárbaros y los Reinos del Norte, los Reinos Hiborios, los Reinos Orientales y las Tribus Salvajes. No incluyo en el listado miniaturas de hechiceros, ya que es sencillo encontrarlos en los distintos catálogos de fantasía, ni de miniaturas para





cial ... Especial ... Especial



Estigia, ya que cualquier catálogo de egipcios sirve para el caso.

Los Bárbaros y los Reinos del Norte

En Hiboria, los reinos Bárbaros son Vanaheim, Aesgaard y Cimmeria, aunque también podría añadirse el reino de hechiceros de Hiperbórea. Existen multitud de fabricantes que proporcionan guerreros bárbaros. De hecho, puede decirse que son las miniaturas más sencillas de obtener dada la variedad existente.

Games Workshop

Games Workshop (http://www.games-workshop.com), su caja de bárbaros del Caos, con algo de conversión para limar las estrellas de 8 puntas, permite tener una horda de bárbaros maja. El principal problema (aparte del precio) es que al estar pensadas para ir en regimiento, las posturas son algo rigidas.

Por supuesto, si alguien consigue hacerse con el viejo Guerrero de plástico de Talismán, tendrá un buen





Games Workshop: Héroe Bárbaro del Caos, y Jinetes Bárbaros del Caos

Especial ... Especial ... Espe

Proxy de Conan al estilo clásico de John Buscema [N. del Ed: O si no el clásico bárbaro de Heroquest...]

Dentro de la gama de El Señor de los Anillos de GW, hay que señalar en este apartado a las miniaturas de Rohan, ya que su aspecto vikingo les hace encajar bien como tropas norteñas: Bosonios o Brythunios.

Blood Moon Miniatutres

Proxies de Conan son sencillos de encontrar en el catálogo de **Reaper** (como veremos). De todos modos, si lo que os interesa es una **Red Sonja**, recomiendo la fantástica figura (ver lateral) de Blood Moon Miniatures (http://www.bloodmoonminis.com)



Games Workshop: Bárbaros del Caos





Games Workshop: Héroe Bárbaro (de

Games Workshop: Héroe Bárbaro (de Heroquest)

cial ... Especial ... Especial

Reaper

Reaper Miniatures (http://www.reapermini.com) seguramente sea la marca que más variedad ofrezca en cuanto a variedad de razas, clases y poses. Navegar por su website es complicado, así que se recomienza utilizar su renovado Figure Finder, en el que puedes explorar su enorme catálogo en base a palabras clave como Bárbaro, Hacha, etc...

Mirliton

La empresa italiana Mirliton (http://www.mirliton.it) ha vuelto a poner en circulación los antiguos Bárbaros de Grenadier que esculpió Mark Copplestone hace tiempo. Entre ellos, pueden encontrarse maravillas como este gigante, ideal para recrear el relato de Conan, "La Hija del Gigante de Hielo".

Brigade Models

Brigade Models (http://www.brigademodels.co.uk), en su gama, "Celtos", incluye muchas miniaturas que pueden ser muy válidas para dar variedad a las partidas bárbaras.









Brigade Models: Una partida de guerra



Heresy

Entre la gama de minis de Heresy (http://www.heresyminiatures.com/) hay que citar las distintas variantes de Boris el Bárbaro.

Artizan

Esta empresa británica (http://www.artizandesigns.com) no tiene demasiados bárbaros, pero en su línea de Ancient Worlds tiene unos shamanes espectaculares, en especial esta vieja bruja. Sus vikingos no entran en la categoría de Bárbaros, pero pueden servir como tribus de los reinos del norte, en especial Brythunia. Y lo mismo puede decirse de sus carolingios.







cial ... Especial ... Especial

Gripping Beast

Como en el caso de Artizan, Gripping Beast (http://www.grippingbeast.com) tiene una gama de tribus germánicas que pueden servir bien para representar a las tropas de las Marcas Bosonias, a los

soldados de Brythunia o incluso a los bárbaros del norte, según tu visión de los mismos.





Special ... Especial ... Espe

Warlord Games

La gama de celtas de plástico de Warlord Games (http://www.warlordgames.co.uk/) son otra buena fuente de miniaturas para representar bárbaros o guerreros del norte.

Otras marcas

Pueden encontrarse también muchos bárbaros de tipo germano y celta en el catálogo de Foundry (http://www.wargamesfoundry.com). No me gustaría terminar sin mencionar los bárbaros de em-4 Miniatures (http://www.em4miniatures.com). En su gama de miniaturas sin pintar, en fantasía, tienen un nutrido grupo de bárbaros a pie y a caballo (malas fotos que no hacen justicia a las minis, así que no las incluyo. Además, en su catálogo de miniaturas pre-pintadas hay un pack de ogro, troll y minotauro que pueden ser útiles como enemigos o monstruos de cualquier partida.

[N. del Ed.: En algunos juegos de miniaturas prepintadas coleccionables, concretamente en la desaparecida Mage Knight y en Dungeons & Dragons, hay algunos bárbaros también, pero es muy arriesgado]



Aquilonia, Nemedia y los Reinos Hiborios

En este grupo, podemos decir que todo vale... Si bien la ambientación más común de los reinos hiborios en el comic es una basada en la edad media europea, con Aquilonios y Nemedios más parecidos a Romanos del Alto Imperio, la verdad es que las fuentes originales de Howard dotaban a Hiboria de un fuerte aire oriental. Como puede verse en esta ilustración de Mark Schultz para "El Dios del Cuenco", los soldados nemedios no aparecen como

legionarios romanos sino más bien como soldados asirios.

En cualquier caso, todo queda a tu gusto e imaginación.

Cualquier miniatura de Legionarios Romanos puede servir para representar a las figuras de Aquilonia y Nemedia, como decía al principio. Podemos citar en este apartado los fantásticos legionarios de plástico de Warlord Games o los de Wargames F a c t o r y (http://www.wargamesfactory.com)



Warlord Games: Celtas

cial ... Especial ... Especial



Perry Miniatures

Con ciertas precauciones, sus miniaturas medievales de la Guerra de los Cien Años (http://www.perry-miniatures.com) pueden emplearse también para representar reinos hiborios genéricos, como Khoraja, Koth u Ophir.

Gripping Beast

Siguiendo con las históricas, también son destacables los Romanos Tardíos de Gripping Beast (enlace arriba).





Perry Miniatures: Soldados de la Guerra de los Cien Años

Special ... Especial ... Espe





Foundry: Ciudadanos medievales y Guerreros medievales

Foundry

La gama medieval de **Foundry** (http://www.wargamesfoundry.com/) también ofrece mucha variedad. Además de las tropas, son de destacar sus civiles medievales, que siempre pueden servir para ofrecer variedad a una partida.

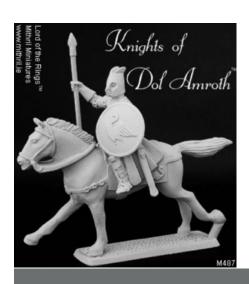
Games Workshop

Los Corsarios de Umbar de Games Workshop pueden servir como fantásticos Piratas Argoseos o Barachanos.

Mithril

Y si pensamos en "El Señor de los Anillos", no hay que olvidarse de **Mithril Miniatures** (http://www.mithril.ie). Sus Gondorianos y sus Caballeros de Dol Amroth tienen un aire fantástico-histórico-retro que les hace encajar muy bien como tropas de los reinos hibórios







Mithril: Caballero de Dol Amroth y Gondorianos

cial ... Especial ... Especial

Oriente

Turan, el gran imperio de Oriente, y los reinos Hyrkanios pueden representarse con miniaturas de corte oriental, como los Khandianos de Games Workshop, o los corenaos de Perry Miniatures (a falta de bigotes, que pueden hacerse fácilmente con masilla).

Estos de Perry se asemejan mucho al aspecto clásico que Barry Smith dio a las tropas de Turan en sus comics, aunque también podrían pasar por Hyrkanios genéricos. Como Hyrkanios, destaca también la gama de mongoles de **Battleline Miniatures** (http://www.battleline-miniatures.co.nz)



Siguiendo con **Turán**, los Piratas del Mar de Vilayet podrían representarse con los esclavistas e incursores de **Ral Partha** (http://www.ralparthaeurope.co.uk/) (Imágen de la derecha)







Perry Miniatures: Coreanos



special ... Especial ... Espe



Los Shemitas y, en general, todas las razas del desierto de Shem y Turán pueden representarse muy fácilmente con los Haradrim de plástico de Games Workshop o con los Haradrim de Mithril, o bien con los árabes de Artizan Designs.

La gama de Chaos in Cairo de Blue Moon Manufacturing (http://www.bluemoonmanufacturing.com/) ofrece unos civiles más que interesantes, válidos de Shem a Vendhya.

Foundry también ofrece una buena variedad dentro de su serie Ancients. Aquí mostramos como ejemplo unos Inmortales Persas y una infantería Asiria, que pueden servir bien como tropas de Zamora o de las estepas Turanias.





Miniaturas de Foundry de su serie Ancients







De arriba a abajo: Jefe Haradrim (Mithril), Arabes de Artizan Designs, miniaturas de Chaos in Cairo de Blue Moon.

cial ... Especial ... Especial

El lejano Kithai, y la aún más lejana Lemuria, están envueltas en la leyenda. La inspiración de estos reinos no era otra que la China clásica, pero aquí podemos dejar volar nuestra imaginación. Tres posibles fuentes de miniaturas son los Samurai de Eureka (http://eurekamin.com.au) y los de Perry Miniatures y, ¿por qué no? los Orientales de Games Workshop.

Tribus Salvajes

Terminaremos este breve recorrido por los reinos de la Era Hiboria viendo algunas posibilidades para reinos salvajes.





Los Pictos, enemigos jurados de los cimmerios, son una mezcla entre indio americano y neanderthal degenerado. Posible las mejores miniaturas fuesen estas de Ral Partha, de no ser por esas espadas que no encajan demasiado en la imagen del picto armado con armas de piedra y hueso.



Por supuesto, siempre se puede ecurrir a miniaturas más convencionales de indios, como las de Eureka Miniatures, o usar miniaturas algo más fantásticas como los Trogs de casa Baueda (http://www.esair.baueda.com/shoptrog.html)

O irse a gamas más prehistóricas como las de Copplestone Castings (http://www.copplestonecastings.co.uk/) en su serie High Adventure.

Para los reinos negros, suele haber más variedad. Por ejemplo, pueden emplearse las figuras de Darkest Africa, de **Foundry** (o los Zulúes).





O los nuevos de Empress (http://www.empressminiatures.com/), con lanzas en lugar de rifles, evidentemente



Baueda: Trogs



Copplestone Castings: High Adventure





cial ... Especial ... Especial

Por último me gustaría señalar algunas entradas interesantes del catálogo de **Eureka Miniatures** (http://eurekamin.com.au). No os fiéis demasiado por las fotos, ya que el catálogo de Eureka no se caracteriza por la calidad de las mismas.

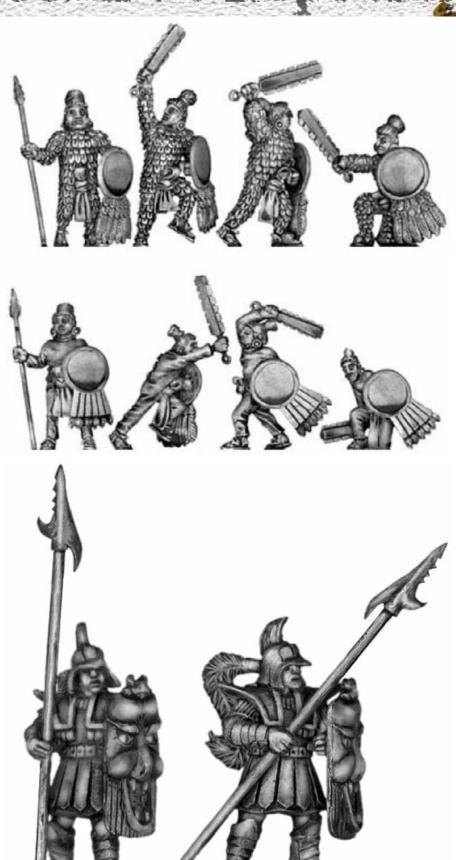
Por un lado, sus guerreros aztecas proporcionan una fuente interesente de miniaturas para ciudades perdidas, salvajes, o incluso para aventuras en Antillia, ubicación de "Conan de las Islas".

Y, por otro, está su gama de Armies and Enemies of the Petal Throne. Estas miniaturas tienen un aire mezcla de histórico, oriental y fantástico que pueden servir como guardias de élite de cualquier reino hiborio u oriental.



En conclusión

Pues esta ha sido una breve incursión por el mundo de los fabricantes de miniaturas de fantasía, para ofreceros una visión de las múltiples opciones que existen para representar los reinos hiborios sobre el tablero de juego. Evidentemente, no ha sido una relación exhaustiva y se han quedado muchos y buenos fabricantes en el teclado, pero espero que al menos os dé un buen punto de partida sobre el que empezar a planear vuestras bandas de guerra.



LA ISLA DEL TERROR

Un escenario para Broadsword Adventures por Juan Mieza (aka Keyan Sark)

Este escenario está inspirado en los relatos clásicos de Conan "Sombras de Hierro en la Luna" y "El Gigante de Hierro", de R.E.Howard.

Octavia había sido la hija consentida de un rico comerciante Ibvssiano. Siempre había tenido todo lo que deseaba, hasta el día en que su padre contrajo una importante deuda de juego y la vendió como esclava a Shah Amurath, capitán de la guarnición del puesto avanzado de Shimeskhor, de Zahran. La niña consentida se había visto obligada a madurar deprisa, pero las humillaciones eran demasiadas y así, llegó el día en que consiguió escapar de la guarnición por la noche y, robando un bote, abrirse paso por las aguas del Gran Mar Divisorio en la esperanza de encontrar un barco Ibyssiano que la llevase a casa.

Poco sabía Octavia que las corrientes de la zona arrastraban a los barcos ligeros hacia una isla situada a varias millas de la costa y que su débiles brazos no serían capaces de evitarlo. La barca de Octavia encalló en la costa de la isla. La joven consiguió ganar la orilla y comenzó a explorar la isla en busca de habitantes o, en su defecto, comida y agua. No pudo avanzar mucho, sin embargo, al poco de adentrarse en la espesa y silenciosa jungla, una gran sombra se abalanzó sobre ella y luego, todo fue silencio.

Amurath, sanguinario Shah capitán de la guardia, no estaba dispuesto a dejar escapar a su juguete predilecto así como así. Shah Amurath, buen conocedor del entorno de su área de responsabilidad, sabía de la corriente y, acompañado de una pequeña escolta de hombres, partió hacia allí para encontrar a la esclava y darle su merecido. Había oído rumores, sin embargo, sobre un antiguo peligro que acechaba en la isla, pero eso no podían ser sino cuentos de las viejas locales, de modo que no comentó nada a sus hombres.

Sigurd, el líder bárbaro de las tribus nómadas del sur, que saqueaba las caravanas de Zahran y tenía en jaque al poderoso imperio del este, no sabía nada de estas leyendas, pero sí sabía de Octavia, a quien había visto oculto entre la multitud el día del desfile local. ¡Qué gran jugada sería arrebatársela de las manos a Shah Amurath y canjearla como rescate de algunos de sus hombres, prisioneros de la quardia! El fornido guerrero de



Njorden, seguido por uno de sus lugartenientes, tomó un bote y remó hacia la isla lejana.

Condiciones de Victoria

Ambos bandos han viajado hasta la remota isla en busca de Octavia, la esclava fugitiva. Cada partida ha llegado a la isla por puntos separados y está explorándola. Shah Amurath y Sigurd son enemigos jurados pero ningún bando sabe de la presencia del otro... por ahora. Ni tampoco de los peligros que habitan en esta isla olvidada por los dioses.

Ambos bandos deben localizar a Octavia en la jungla y llevarla de vuelta a su zona de inicio en el tablero. El bando que lo consiga, ganará la partida.

Tablero

El tablero de 60x60 cm. representa a una isla con vegetación densa. Debe haber formaciones rocosas dispersas y conglomerados de plantas que formen un laberinto de caminos. La jungla en sí se considera terreno difícil. Puede haber también edificios en ruinas que representen restos de una antigua civilización.

Los cuatro extremos del tablero se consideran terreno impasable (acantilados o elevados riscos). Sólo hay cuatro puntos de entrada al tablero, uno en cada borde. de 15" de anchura.

Personajes

Los héroes cuentan con Sigurd (Señor de la Guerra Bárbaro de Grado 3) y Selim (Guerrero Poderoso de Grado 2).

Los soldados cuentan con Shah Amurath, (Capitán de la Guardia de Grado 2) y 3 Guardias de la Ciudad de Grado 1.

Los jugadores deben desplegar en bordes opuestos del tablero.

Al final del texto se presentan perfiles de personaje pre-generados para todos ellos. Puedes utilizar estos, crear los tuyos propios, o elegir tu propia combinación de figuras siempre que el total para cada bando no exceda los 5 puntos de Grado. Para los personajes pre-generados que se incluyen en el escenario, los atributos que deben ser modificados en función de las habilidades especiales asignados, ya están reflejados en las fichas de personaje.

Marcadores de Encuentro

El escenario usa seis Marcadores de Encuentro. Deben ubicarse aleatoriamente por el tablero. Ningún Marcador de Encuentro puede colocarse a menos de 6" de cualquier entrada al tablero ni a menos de 3" de otro marcador. Usa una baraja de cartas normal y saca una carta cada vez que descubras un marcador. Los posibles encuentros son los siguientes.

As: Algo llama tu atención entre los arbustos. Al acercarte descubres un trozo de tela arrancada, enredada entre las lianas. Parece seda de Zhitai. Sólo puede pertenecer a Octavia, de modo que debes encontrarte tras su pista. Para determinar si Octavia está cerca, ver Reglas Especiales.

Dos: Medio oculta entre el lodo del suelo, encuentras una fina diadema lbyssiana. La joya es de Octavia, de modo que debes encontrarte tras su pista. Para determinar si Octavia está cerca, ver Reglas Especiales

Tres: Tirado cerca de unas rocas, encuentras un cofre carcomido por el

tiempo. Pero no es el cofre lo que llama tu atención sino el puñado de joyas que salen del mismo y se esparcen por el suelo. La figura que active este encuentro debe superar un chequeo de MENTE. Si lo falla, recibirá una mordedura de una araña venenosa oculta bajo las joyas. La figura sufre un impacto de WS2 en los brazos. Sufra o no el ataque, la figura puede quedarse con las joyas, que le supondrán 5 puntos de Experiencia de Reputación.

Cuatro: La vegetación en el suelo oculta una gran hondonada y se abre bajo tu peso. Si este Encuentro se descubre, todas las figuras en un radio de 3" del marcador deben superar un chequeo de REFLEJOS o caer a la hondonada. Las figuras no sufren daños pero se trata un pozo de Nivel 1 y las figuras deberán superar un chequeo de REFLEJOS para escalarlo en sus siguientes turnos.

Cinco: Tropiezas con algo metálico que sobresale del suelo. Inclinándote sobre ello descubres que es un esqueleto humano en armadura. El torso y las extremidades están horriblemente desfiguradas, y la armadura abollada, como si hubiesen sufrido grandes golpes. Sin embargo, la cabeza, separada del cuerpo, parece intacta y el cráneo lleva un casco de metal cubierto de barro. Este casco está en buena condición y proporciona +2DR en la Cabeza a la figura que lo lleve. Para poder coger el casco, la figura debe superar un chequeo de AGALLAS.

Seis: En un claro en la vegetación descubres un osario. Aquí se amontonan docenas de huesos de animales, completamente pelados hasta el tuétano. Un chequeo de MENTE permitirá a la figura descubrir que también hay huesos humanos en el montón. La figura que descubra este encuentro (y todas figuras que se encuentren a 3" de ella) debe superar un chequeo de AGALLAS. Si lo falla, tendrá un -1 a todos sus chequeos de AGALLAS en el resto del escenario.

Cartas de Evento

Además de los marcadores de encuentro, hay cuatro eventos especiales que ocurren determinados momentos de la partida. Estos eventos tienen lugar en la jungla mientras los personajes buscan a Octavia v se activan cada vez que una figura descubre un marcador de encuentro. Los eventos se describen a continuación y deben ser leídos en voz alta por el jugador con la iniciativa en el turno en que se activen:

- 1.- Al inicio de la partida, antes que el primer jugador active su primera figura: "Todo está tranquilo en la jungla. Demasiado tranquilo. No se oyen pájaros ni animales. La jungla debería bullir de vida a esta hora. Esto es extraño e innatural y una extraña sensación recorre vuestra espina dorsal".
- 2.- Al activarse el primer marcador de encuentro: "Un aullido terrible y bestial se escucha en la jungla. Nadie podría decir de dónde proviene... o de qué clase de criatura". Todas las figura deben superar un chequeo de AGALLAS inmediatamente y, si lo fallan, sufrir los efectos del Pánico.
- 3.- Al activarse el segundo marcador de encuentro (siempre que no sea una pista sobre el paradero de Octavia): "Una gran roca cae de repente desde el cielo e impacta sobre la ubicación del marcador de encuentro. Todas las figuras a 3" del marcador deben superar un chequeo de REFLEJOS o, si lo fallan, quedan Cuerpo a Tierra.
- 4.- Al activarse el tercer marcador de encuentro (siempre que no sea una pista sobre el paradero de Octavia): "Un ominoso sonido rítmico retumba en la jungla. ¿Pueden ser tambores? ¿O quizá son pasos?"
- 5.- No hay más eventos tras el tercer encuentro ya que es improbable que Octavia no haya aparecido para entonces. Cuando Octavia es descubierta, el gran simio aparece. Ver Reglas Especiales, debajo.

Reglas Especiales

Encontrando a Octavia: la primera vez que una figura encuentre un marcador de encuentro con una pista sobre el paradero de Octavia (la tela o la diadema) no sucederá nada, pero el bando que haya encontrado la pista se queda con el marcador como recordatorio. Cuando se descubra la segunda pista pueden ocurrir dos casos:

El bando que encontró la primera pista, encuentra también la segunda: en este caso, la figura que haya descubierto el segundo marcador debe superar un chequeo de MENTE con un modificador de +1 para encontrar a Octavia. Si lo supera, Octavia aparece a 3" del marcador lo más cerca posible del elemento de escenografía más cercano. Si no lo supera, puede intentarlo en el próximo turno. El bando contrario no puede realizar chequeo de MENTE para encontrar a Octavia, y deberá confiar en arrebatársela a sus rivales.

El bando contrario encuentra la segunda pista: en esta caso, la figura que haya descubierto el segundo marcador debe superar un chequeo de MENTE sin modificadores para encontrar a Octavia. Si lo supera, Octavia aparece a 3" del marcador lo más cerca posible del elemento de escenografía más cercano. Si no lo supera, el otro bando puede intentarlo inmediatamente y, si lo consigue, Octavia aparece a 3" del primer marcador de encuentro. Si ningún bando logra encontrar a Octavia, pueden repetir los chequeos, en el mismo orden, en el próximo turno.

Octavia: desmayada entre unas plantas, encuentras a Octavia. La figura que la encuentre debe superar un chequeo de MENTE para hacerla volver en sí. Una vez despierta, Los héroes deben superar un chequeo de MENTE a fin de convencerla de que les siga. Los soldados, por el contrario, deben superar un chequeo de MUSCULOS para obligarla a seguirles. Cada soldado a 3" de la figura que la encuentre suma +1 al chequeo. Octavia permanecerá junto a la figura a la que sigue, a menos que esta figura caiga muerta o inconsciente. Si eso ocurre, cualquier figura puede intentar de nuevo convencerla de que le siga según las reglas anteriores.

El Gran Simio: El Gran Simio gobierna sin oposición en la isla desde hace incontables años, último entre los de su raza. El Gran Simio aparece una vez que Octavia haya sido encontrada, despertada, y haya aceptado (por la fuerza o de buen grado) unirse a un bando. En este momento, el Gran Simio aparece inmediatamente a 4" de Octavia dirección al elemento escenografía más próximo. Todas las figuras con línea de vista al Gran Simio deberán superar un chequeo de AGALLAS o sufrir los efectos del Pánico (Octavia actua del mismo modo que la figura a la que siga). El Gran Simio atacará a la figura que "controle" a Octavia. Si esto no es posible, moverá siempre en dirección a ella aunque no tenga Línea de Vista hacia Octavia y atacará a la figura más cercana si puede. El Gran Simio nunca atacará ni dañará a Octavia, pero intentará agarrarla (lo consigue si derrota a la figura que acompaña a Octavia y entra en contacto peana con peana con ella) y llevarla hasta el borde del tablero más cercano. Si lo consigue, ambos bandos pierden el escenario.

NOTA: Las hojas de personaje las encontrarás al final de la revista.



La Batalla de Carrhae

Por Endakil, del blog DBA Hispano (http://dbahispano.blogspot.com/)

Saludos. Iniciamos aquí una serie en la que analizaremos con más detalle algunas batallas de la Antigüedad. Hoy comenzaremos con la batalla de Carrhae, que enfrentó a romanos y partos en el año 53 a.d.C. Empezaremos por analizar los acontecimientos que derivaron en esta terrible batalla.

En Roma estaba en vigor el primer triunvirato, con tres cabezas visibles: Julio César, Pompeyo, y Marco Licinio Craso. Sin ánimo de ser exhaustivo, podemos decir que estos tres senadores se repartieron los poderes proconsulares en las provincias romanas por sorteo. Julio César siguió en la Galia, donde ya había triunfado, cubriéndose de gloria. Pompeyo recibió la autoridad sobre Hispania (es decir, todas las provincias peninsulares), y Marco Licinio Craso, la provincia de Siria. Sobre la personalidad de Craso cabe destacar sus desmedidas ambición y avaricia. Cuando fue nombrado procónsul de Siria, enroló un número enorme de soldados y tropas de diferente procedencia. Era obvio que planeaba algo más que quedarse en Siria y explotar la región, pero en el Senado no se hablaba de ningún plan de invasión de las tierras del imperio parto. La postura oficial de Roma era de neutralidad hacia ellos, ya que Sila, hacía algo más de 30 años que había firmado un tratado de paz con ellos, fijando el Eúfrates como frontera natural entre los dos imperios. Los partos habían respetado escrupulosamente aquel tratado, al igual que los romanos, hasta que Craso llegó a Siria. Sin embargo, en el Senado se comenzó a sospechar de Craso, y, aunque sin éxito, Craso salió de Roma con la oposición de éste. Incluso un tribuno de la plebe lo maldijo.

Craso, que se veía a sí mismo como un nuevo Alejandro Magno, había hecho planes para invadir Oriente. Llegó con sus tropas a finales del 54 a.d.C., y, utilizando la sorpresa, cruzó el Eúfrates y avanzó rápidamente por Mesopotamia. Tomó algunas ciudades prácticamente sin lucha, ya que no se esperaba guerra con Roma. Sólo en Zenodocia, una pequeña ciudad, encontró resistencia, pero sus habitantes fueron vencidos y vendidos como esclavos.

Luego, tras esta primera incursión, volvió sobre sus pasos, dejando pequeñas guarniciones en las ciudades tomadas (siete mil infantes y mil jinetes en total), dirigiéndose de nuevo a Siria para pasar el invierno.

Aquel invierno se dedicó a recaudar impuestos y enrolar efectivos

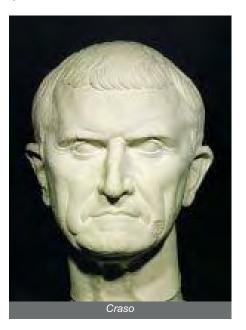


locales (arqueros sirios, por ejemplo). Sus métodos hicieron que la población local lo odiara, y Craso encontró una fuerte oposición. No obstante, se alió con el rey armenio Artabaces, que prometió a Craso 30.000 soldados de infantería y 6.000 jinetes (muchos de ellos del tipo catafracto).

Mientras, el rey parto Osroes no perdió el tiempo. Craso, con su pésimo plan, había mostrado sus intenciones hostiles y luego se había retirado, dando tiempo a los partos para reorganizarse y recuperarse de la sorpresa. Osroes tenía un valioso general, muy joven, pero extremadamente hábil, llamado

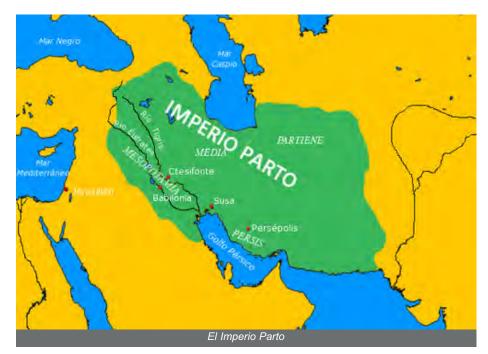
Surena. Entre los dos prepararon la estrategia defensiva. Mientras, Osroes también intentó una salida diplomática en paralelo. Envió un embajador a Craso, indicando que si la invasión era iniciativa de una sola persona y no del Senado, la retirada de las guarniciones de las ciudades recién ocupadas sería respetada por los partos. Podrían irse en paz. Craso, torpemente, reveló sus intenciones contestando con mucha prepotencia. Ya nada podía evitar la confrontación.

Craso recibió sus últimos refuerzos: 1000 jinetes eduos (celtas) enviados por César, al mando de Publio,





DE BELLIS ANTIQVITATI



hijo del propio Craso. Partió de nuevo hacia las tierras de los partos con siete legiones, 4000 jinetes y 4000 tropas de apoyo locales, principalmente arqueros sirios. Artabaces se presentó con una vanguardia de 1000 soldados, y planearon la ruta de avance. Artabaces, juiciosamente, indicó a Craso que debía marchar por el sur de Armenia, con los flancos protegidos por las colinas y terreno difícil que allí había. Este territorio dificultaría mucho el modo de combate parto, y además, estaba bien provisto, por lo que a sus legiones no les faltaría nada.

Sin embargo, Craso, con el juicio cegado por su ambición, sabía que si hacía caso a Artabaces, éste tendría que recibir una buena recompensa por los servicios prestados. De hecho, Artabaces intentaba simplemente aprovechar la conquista romana para su propio lucro y para aumentar sus territorios. Por ello, Craso decidió avanzar por Mesopotamia, un terreno árido, desértico y llano, totalmente abierto, lo que favorecía a los partos. Artabaces, que era lo suficientemente inteligente para olfatear el desastre al que un general con tan poco juicio como Craso podía dirigir a sus tropas, se retiró de la partida. Amablemente, indicó que como Craso se dirigía al sur, la ruta de entrada a Armenia quedaría abierta para los partos, por lo que no podría marchar junto a Craso. Retiró sus tropas hacia Armenia, previendo el contraataque de Osroes.

Cuando estas noticias llegaron al rey parto, terminó de perfilar su estrategia. Sin terminar de creerse la buena suerte que tenían, Osroes dividió su ejército. Él se quedó con toda la infantería (tropas ligeras básicamente) y algo de caballería. Su intención era penetrar en Armenia para cortar cualquier apoyo que Artabaces pudiera enviar a Craso. Mientras, Surena, con un ejército de 10.000 arqueros a caballo y 1.000 catafractos, se encargaría del incauto Craso en las abiertas llanuras. Luego, Osroes envió un mensajero a cierto individuo. Si el mensaje era entregado con éxito, los romanos caerían en sus manos.

Craso cruzó el Eúfrates a toda prisa bajo una terrible tormenta, con el río amenazando desbordarse, y con una colección de terribles presagios acompañando su marcha (relámpagos que caían en las zonas elegidas para acampar, estandartes que se giraban con el viento, etc.). Envió una avanzadilla a explorar, que, a su regreso, informó que lo que les aguardaba era terreno baldío, y que habían detectado huellas de una



importante fuerza de caballería que se retiraba. Craso interpretó que los partos huían. En esto, apareció en el campamento un rey nabateo llamado Akbaro. Había servido con anterioridad a Pompeyo, y Craso confió en él. Lo que no sabía es que Akbaro era el destinatario del mensaje enviado por Osroes. Akbaro estaba interesado en una derrota romana, pues la presión fiscal sobre sus ciudades por parte de los gobernadores romanos comenzaba a hacerse agobiante.

Akbaro, con una escolta de 1.000 jinetes, convenció a Craso de que marchara hacia el sureste, a través del desierto, hacia la ciudad de Nicéforo. Despistó a Craso informándole erróneamente de que no había ningún ejército parto tan al norte: que Osroes estaba desaparecido (cuando en realidad estaba entrando en Armenia), y que Surena trataba desesperadamente de organizar una precaria defensa. Si atravesaban el desierto en esa dirección, Craso se ahorraría algunos días de marcha, y que, debido a la sorpresa, podría derrotar a Surena fácilmente. Y el procónsul romano, que ya se veía victorioso, mordió el anzuelo.

Craso ignoraba casi todo acerca del modo de batalla parto. Sin saberlo, entraba en un territorio totalmente favorable a las tropas montadas de Surena. Ansioso por llegar a Nicéforo, ordenó a sus tropas marchar al paso de la caballería. A través del desierto, esta orden equivalía casi a un suicidio. Cuando se adentraron lo suficiente en el desierto para que Craso estuviera aislado de recursos y de zonas donde guarecerse, Akbaro, argumentando que iría de avanzadilla para proteger la ruta de los romanos, se largó con sus jinetes. Por supuesto, no volvieron a verles. Craso ni siguiera entonces creyó que había sido engañado.

No obstante, los exploradores romanos dieron informes de huellas de caballos, demasiado cerca va de los romanos. Craso tuvo que poner los pies en la tierra bruscamente, y ordenó el despliegue de su ejército. Sin embargo, órdenes fueron torpes y contradictorias: primero ordeno un despliegue en línea, con las legiones en el centro y la caballería en los flancos. Luego, cuando los movimientos estaban siendo ejecutados, cambió de idea y ordenó un cuadro defensivo, de doce cohortes de lado. Ésta era la formación clásica romana para lucha contra caballería en campo abierto. Así formados, avanzaron los romanos por el trayecto hasta llegar al río Balisso. Sabiendo que ya los partos estaban muy

DE BELLIS

cerca, y como muestra última de su escaso juicio, Craso cedió a las presiones de su hijo Publio, que deseaba entrar en combate cuanto antes, y no permitió que sus tropas levantaran un campamento y descansaran, sino que ordenó que comieran rápidamente en formación y siguieran hasta trabar a los partos. La mayoría de soldados ni siquiera había terminado cuando Craso ordenó avanzar hasta la llanura donde aguardaban los partos.

Al principio, Craso no se asustó. Los partos no parecían muchos. Surena había desplegado la mayoría de sus detrás de una escasa avanzadilla. Cuando los romanos, cansados y hambrientos, detuvieron su avance frente a ellos, Surena dio una orden y los terribles timbales y cuernos de guerra partos sonaron con su estridente sonido. Como por arte de magia, miles de arqueros a caballo se desplegaron hacia los flancos partos, y en el centro, una masa de jinetes dejó caer las capas y mantas que los cubrían, dejando ver el brillo de sus impresionantes armaduras de catafractos. Aquello fue una desagradable sorpresa que minó aun más la moral de los romanos.

El primer movimiento de Surena fue lanzar a sus catafractos hacia el frente del cuadro romano. Una carga de catafractos hacía temblar el suelo. Los jinetes iban tan juntos que sus botas chocaban unas con otras. Todo lo que se vía era un muro de acero y lanzas que se dirigía hacía los agotados y descorazonados romanos. Estos apretaron los dientes y cerraron la formación, aferrando con fuerza los pilums preparados para la descarga. Cuando el impacto parecía inminente, los catafractos se detuvieron y dieron vuelta, alejándose media prudentemente de la batalla. Los legionarios romanos quedaron desconcertados, pero entonces comenzaron a oír gritos a ambos lados de la formación. Mientras los catafractos avanzaban atrayendo a atención de los legionarios, Surena había ordenado a sus arqueros a caballo rodear el cuadro y comenzar el ataque. Craso ordenó entonces a las tropas ligeras que salieran del cuadro por ambos flancos a enfrentarse con la primera oleada parta. Pero rápidamente, los precisos arqueros a caballo los obligaron a retroceder al interior, y entonces, los partos tuvieron a los romanos a su merced. A salvo desde la distancia que sus veloces caballos les permitían mantener, los partos recorrían el frente romano en paralelo lanzando flechas sin cesar. Sus arcos de gran calidad permitían que las flechas



Jinetes Catafractos

atravesaran los escudos y las cotas de malla romanas con relativa facilidad. Cuando los romanos intentaban adelantarse, los partos daban media vuelta y se alejaban. Muchos romanos caveron atravesados por flechas disparadas por arqueros partos que fingían huir y en un abrir y cerrar de ojos tensaban el arco y disparaban hacia atrás, por encima de las grupas de los precisión caballos. con una extraordinaria. La compacta formación romana ofrecía además un excelente blanco.

Craso no desesperó. Pensaba que aquello acabaría cuando los partos se quedaran sin flechas, pero Surena había enviado una caravana de camellos llena de carcajs. Los partos sólo tenían que retroceder por grupos para reaprovisionarse.

Cuando los romanos se dieron cuenta de aquello ya llevaban un buen rato sufriendo terriblemente. Craso ordenó un rápido contraataque. Publio, con sus 1000 jinetes eduos, 300 arqueros sirios y 8 cohortes de legionarios, se abrió paso a través del cuadro, cargando rápidamente hacia los partos. Surena había dado unas directrices muy claras. Cuando la avanzadilla romana cargó, los arqueros a caballo se retiraron fingiendo otra huida, sólo que esta vez, fueron seguidos por las tropas de Publio. Craso y sus tropas se quedaron de repente solos cuando perdieron de vista al último de los soldados de Publio. Se hizo el silencio

Durante un buen rato, no supieron nada de aquella avanzadilla. Craso aprovechó aquel tiempo para ordenar un repliegue, hasta la posición junto al río Balisso, donde habían pensado acampar antes de que Craso ordenara su insensato avance. Allí esperaron noticias. De repente, un jinete romano apareció en el horizonte. Cabalgó lo más rápido que pudo hacia Craso, y le entregó un mensaje: si no enviaba refuerzos a Publio, su hijo y sus tropas estarían perdidas. Lo que no sabían ni el mensajero ni el propio Craso, es que en aquel momento, ya no quedaba ningún romano a las órdenes de Publio a quien asistir.

Publio y sus tropas habían avanzado persiguiendo a los partos, hasta que se toparon con el frente de catafractos partos. Publio, temiendo que su carga les pillara desorganizados, había ordenado que se detuvieran los legionarios y cerraran la formación. Pero los catafractos no cargaron. Se limitaron a galopar hacia ellos levantando una densa nube de polvo que el viento arrastró hacia los romanos. Esto terminó de desorientar a los romanos, y entonces, los jinetes con arco volvieron. Rodearon a Publio por todos lados y volvieron a acribillarlos con sus flechas. Ante cada carga romana, se replegaban y disparaban. Por fin, Publio sólo pudo



ordenar una última carga con la que esperaba espantar a los partos. Los 1.000 feroces eduos se lanzaron a la desperada contra los catafractos partos. Aunque se batieron con fiereza, los celtas no tuvieron mucho que hacer. Tras el primer impacto se dieron cuenta de que no conseguirían atravesar las armaduras de los catafractos, de modo que se lanzaron temerariamente una y otra vez con diferentes ardides, contra los partos. Algunos lanzaban sus caballos contra los catafractos mientras ellos saltaban hacia el jinete enemigo. Otros desmontaron e intentaron destripar a los caballos enemigos deslizándose bajo ellos. Los últimos, vencidos ya, se empotraron contra las lanzas partas buscando una muerte rápida y honorable.

Poco después de que el mensajero llegara hasta Craso, el ejército parto volvió a aparecer. Un jinete se adelantó y mostró una lanza a los romanos, con la cabeza de Publio ensartada en ella. Esto terminó por romper la moral de los romanos. Craso no fue capaz de alentarlos, y Surena reinició el ataque. Lanzó a los catafractos contra los romanos de nuevo, pero no llegó al contacto. Los romanos cerraron filas, y entonces, los arqueros a caballo retomaron su temible rutina de ataque-retirada y su letal lluvia de proyectiles. Allí donde el frente romano se descomponía. Surena lanzaba sus catafractos para que los romanos volviesen a apretar la formación, y luego, enviaba a los arqueros a caballo para que siguieran dando buena cuenta de ellos.

Sólo la puesta de sol salvó a los romanos de la aniquilación. Los partos



no solían combatir de noche, y según sus costumbres, se retiraron.

Así comenzó la noche más terrorífica para las tropas de Craso. Ignorando que los partos se habían retirado completamente. Craso ordenó la retirada nocturna hacia la ciudad de Carrhae, donde había guarnición romana. La retirada se convirtió en un caos. Los heridos fueron abandonados en el campamento. Los jinetes romanos se adelantaron hacia Carrhae para informar, pero para lo que quedaba de las legiones, aquella marcha fue infernal. El ejército se desorganizó. Muchas cohortes se perdieron y se desorientaron, e incluso retrocedieron en formación hacia el lugar de la batalla, que avanzaban Carrhae. Cada sonido nocturno era interpretado como un nuevo ataque

parto, y el pánico cundía entre los soldados. El miedo se apoderó de ellos.

A la mañana siguiente, los partos iniciaron la persecución. Primero mataron a los heridos abandonados por los romanos. Luego, conforme encontraban distintos destacamentos romanos perdidos durante la noche, los fueron acorralando y eliminando uno a

Lo que resta de esta historia es como sigue: Craso llegó a Carrhae y Surena se enteró. Llegó a las murallas de la ciudad y solicitó a los legionarios que le entregaran a su general. Éstos se negaron, y guiados por Craso y por un nuevo quía llamado Andrómaco, abandonaron Carrhae durante la noche. Andrómaco también estaba a sueldo de los partos, y no tardó en meter a Craso en una zona pantanosa, que detuvo su avance, para que fueran de nuevo alcanzados por los partos. Algunos oficiales romanos comenzaron a desertar al ver que Andrómaco los llevaba por aquellos caminos, y al final, Craso sólo pudo retener cuatro cohortes y una escasísima caballería. No obstante, consiguió sacarlos del pantano y llevarlos hasta las colinas. donde Surena sabía que no podría vencerles. De modo que el astuto parto intentó que Craso capitulara. Sus tropas, agotadas, obligaron a Craso a parlamentar con Surena, amenazándolo con las armas. Craso fue a parlamentar con una reducida escolta con la delegación parta. Tras unos insultos, la situación llegó a las manos y en la pelea, Craso fue apuñalado. Así, en una simple reyerta, falleció Marco Licinio Craso. víctima de su propia incompetencia. Sus soldados tuvieron diferentes destinos: algunos huyeron y fueron capturados y asesinados por los árabes nabateos. Otros consiguieron llegar hasta Siria. Otros se entregaron a Surena.

Y, ¿sabéis qué? Este parece ser el origen de la legendaria "Legión Perdida" romana. Es posible que Osroes deportara a los romanos hasta las fronteras orientales del imperio parto. Allí, algunos legionaros pudieron huir hasta China, donde se asentaron en una ciudad, y se mezclaron con la población local. Según algunas crónicas, los hunos encontraron en China unos bárbaros de piel clara, que habían levantado una fortificación de aspecto extranjero, y que podían luchar en extrañas formaciones parecidas a tortugas, en la que cada soldado posicionaba su escudo de determinada manera, cerrando todos los huecos.



DE BELLIS INTIQVITATIS

La Batalla de Carrhae en DBA

Sugiero aquí una reconstrucción de la batalla de Carrhae para DBA. Esta batalla debe jugarse con los ejércitos II/37, Partos, y el II/49, romanos de Mario. Estableceremos algunas sugerencias opcionales para tratar de simular esta batalla lo más exactamente posible.

El ejército parto no debería tener ninguna tropa de infantería. Como mucho, una única peana, además de la del general, debería ser Kn (catafractos). El resto de opciones deben ser LH.

El ejército romano debería tener una de las peanas de Cv de jinetes celtas, y dos peanas de Ps mostrando arqueros sirios (una es obligatoria, pero la otra es opcional son 3 ó 4 Aux. Habría que escoger la opción de Ps).

El general romano debería ser la opción de Bd, ya que Craso tuvo muy poca caballería en esta batalla.

Los partos serán automáticamente los defensores. En cuanto al terreno, sólo podrán poner el mínimo posible según las reglas habituales. Además, el lado romano se elegirá de forma distinta: el jugador romano asignará a cada lado un número del 1 al 4. Si sale 5 ó 6, los partos elegirán el lado por donde entran los romanos. Esto representa que los romanos han sido guiados según las órdenes de los partos por Akbaro.

En cuanto al desarrollo de la batalla, sugiero las siguientes reglas especiales, además de todas las reglas habituales:

ARMENL Comagene Sophene Singa Samosata Montañas sina Arulis & schoene Apamea Zeugmao Resaina Carrhae Suropus. de Carrhae, año 53 a.C. Dabana Bethammaris SIRIA Ichnae Zenodotium o Eragiza Nicephorium Sura 100 kilometros

b) Victoria segura: Surena y los partos lo tienen todo a su favor y no creen posible una derrota. Por lo tanto, no aceptarán bien un revés. Si al final de cualquier turno, el número de bajas partas es dos peanas mayor que el número de bajas romanas (es decir, 0-2, 1-3 a favor de los romanos), los partos perderán. Además, la pérdida del general parto supondrá una derrota automática, independientemente del número de bajas que lleve cada bando.

c) Catafractos ocultos. Los partos pueden desplegar inicialmente 12 peanas de LH. Dos de ellas son en realidad catafractos. Dichas peanas deben ir marcadas donde no se note (por ejemplo, bajo la base). Una de ellas además será la del general. En la primera fase de movimiento de los partos, el jugador enseñará las marcas en las peanas, y pondrá las peanas de catafractos en su lugar, sustituyendo a las marcadas. Esto representa a Surena revelando la posición de los catafractos por





Roma Imperial

Actualización para Warhammer Ancient Battles Por Juan Jesús Vegas

Todos recordamos la aparición de Warhammer Ancient Battles (WAB) como la oportunidad de jugar batallas históricas con unas reglas bien conocidas de las guerras de fantasía. Un manual muy completo, que además de las reglas básicas y de campaña, venía con dos listas de ejércitos completas, el ejército romano y los ejércitos bárbaros. Estas listas sobretodo la de Roma, pecan de ser demasiado "warhammeras" cercanas al tipo de lista imperante en el Fantasía por esa época, dejando de lado su contexto histórico. Vamos a intentar remediar esto utilizando la lista antigua como núcleo sobre el que desarrollar una mejor aproximación, ten en cuenta que estas, excepto las erratas, no son reglas oficiales y debes tener el permiso de tu oponente para poder utilizarlas.

La Legión Imperial

Las legiones después de las reformas de Augusto sobre el 25 a.C. estaban formadas por diez Cohortes, cada cohorte de la II a la X estaba formada a su vez por tres Manípulos de

dos Centurias cada uno, es decir, cada cohorte estaba formada por 6 centurias de 80 hombres, un total de 480 hombres. La cohorte I estaba formada por cinco centurias dobles de 160 hombres, reservando la primera centuria doble para artesanos y especialistas de la legión, dejando la primera cohorte con

640 efectivos en combate. Esto proporciona a la legión imperial un tamaño teórico de más de 5000 hombres, aunque las legiones no estaban siempre completas. Sólo los ciudadanos romanos podían aspirar a tener un puesto en las legiones, los habitantes del imperio que no tenían la ciudadanía se integraban en las tropas auxiliares.



Durante el gobierno de Augusto, unidades auxiliares fueron integradas en el ejército romano de forma permanente. Se formaron en tres tipos de unidades: las Cohortes de Infantería formadas igual que sus homólogas legionarias, Equites Alares, formadas por 16 unidades de 32 jinetes y las Cohortes Equitatas, formadas por una cohorte de infantería y cuatro unidades de caballería. Con el tiempo, la rígida distinción entre legiones y la auxilia empezó a difuminarse, hasta desaparecer finalmente bajo el reinado del Emperador Caracalla hacia el 212 d. C. cuando extendió la ciudadanía a todos los habitantes del imperio.

Reglas especiales de la Legión

Ten en cuenta que estas reglas especiales sólo pueden ser utilizadas por las unidades que aparecen en la sección Legionarios de la lista de ejército.

Formación en Acies Duplex

Las legiones imperiales combatían en varias líneas de batalla según las necesidades, aunque normalmente lo hacían en dos líneas, Acies Duplex, permitiendo reemplazar las cohortes cansadas del combate por las frescas de la segunda línea, una maniobra que las entrenadas tropas romanas podían hacer sin que prácticamente en enemigo se diese cuenta, gracias a la versatilidad de las centurias.





1. Intercambio de unidades

Una unidad de legionarios detrás de otra trabada en combate, puede relevar a sus compañeros ocupando su lugar en el combate. Para poder ser reemplazada, la unidad de legionarios al principio del turno del jugador romano, debe estar trabada en combate, no puede estar huyendo o en formación de columna.

Si hay una unidad de legionarios detrás, sin trabarse, que no esté huyendo ni en columna y que cumpla los siguientes requisitos:

- La unidad a la que apoya debe estar completamente dentro de su ángulo de carga y viceversa.
- Tiene que estar a distancia de carga o menos de la fila frontal de la unidad enemiga.
- o Tiene que poder cargar normalmente como si la otra unidad no estuviese presente y no puede haber una unidad a miga o enemiga que le bloquee el paso.

Entonces las unidades podrán intercambiar posiciones, simplemente coloca una donde estaba la otra y viceversa. La unidad reemplazada mantiene su formación y encaramiento; la unidad que reemplaza puede adoptar cualquier formación que pudieran hacer legalmente (como las tropas disciplinadas) al realizar una carga.

La unidad que entra en contacto con el enemigo de esta forma se considera que está cargando. Las unidades no se pueden intercambiar si la unidad a reemplazar está combatiendo por varios lados a la vez.

2. Huyendo a través de 2ª línea

Si una unidad que va a huir, por pánico o por fallar un chequeo de desmoralización y tiene una unidad amiga que cumpla todos los requisitos del intercambio de unidades, puede sumar +3 cm a su tirada de huida. Recuerda que debes resolver todos los chequeos de pánico y desmoralización antes de mover las unidades. Ten en cuenta que esta regla no se aplica a los Reclutas Inexpertos, porque no están lo suficientemente entrenados.

3. Resistencia al pánico

Las unidades de legionarios pueden repetir los chequeos de pánico causados por la desmoralización, destrucción o huida de unidades amigas. Ten en cuenta que esta regla no se aplica a los Reclutas Inexpertos, porque son eso, demasiado inexpertos.

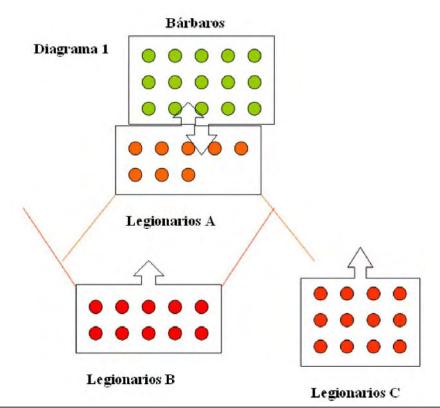


Diagrama 1.

- Los Legionarios B cumplen las condiciones, está completamente dentro del arco posterior de la unidad traba de Legionarios A y esta última está dentro de su ángulo de carga.
- Los Legionarios C no están completamente dentro del arco posterior de la unidad trabada de Legionarios A por lo que no puede intercambiarse

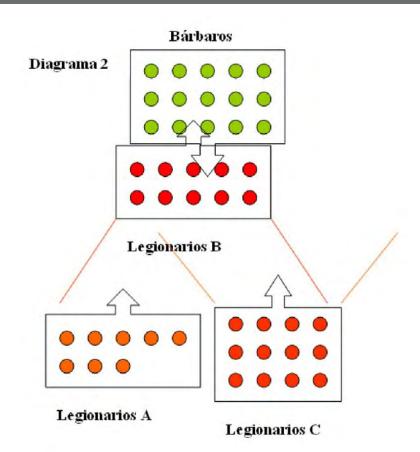


Diagrama 2.

- Los Legionarios B han intercambiado las posiciones con la unidad Legionarios A. Como los Legionarios son Disciplinados, podían expandir su frente antes de intercambiarse.
- La unidad Legionarios C se ha movido lateralmente y ahora ya cumple los requisitos para poder intercambiarse en los próximos turnos.



Lista de ejército

La lista de ejército puede utilizarse para crear uno de los siguientes ejércitos: Alto Imperio Romano o Imperio Romano Medio.

Tropas "Restringidas": algunas tropas aparecen como restringidas en relación con otra u otros tipos de unidades. Esto quieres decir que para poder utilizar estas tropas en el ejército debes incluir al menos una de las unidades enunciadas primero. Esta restricción es adicional a cualquier limitación existente en la lista de ejército.

Erratas. El portaestandarte de batalla tiene 2 heridas, en lugar de una como ahora. Los elefantes tienen un valor en puntos de 125 + 8 por tripulante, en lugar de los 65 actuales.

Alto Imperio Romano

Entre el 25 a.C. y el 197 d.C.

Las unidades de legionarios tienen un grupo de mando formado por Signifer (portaestandarte), un Cornicen (músico) y un Centurión (oficial, +1 Liderazgo básico de la unidad) por + 10 puntos. El resto de las unidades pueden tener grupos de mando de la forma habitual.

Personajes. Hasta un 25% del valor en puntos del ejército puede gastarse en personajes elegidos de la sección de Personajes. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que no puede ser el Portaestandarte de Batalla.

Legionarios. Al menos un 25% del valor en puntos del ejército debe gastarse en la sección de Legionarios, elegidas entre las siguientes opciones:

- Legionarios Veteranos (R: Legado, Legionarios Regulares)
- Legionarios Regulares
- Reclutas Inexpertos (R: Legionarios Regulares)

Auxiliares. Hasta un 75% del valor en puntos del ejército puede gastarse en la sección de Auxiliares, elegidas entre las siguientes opciones:

- Equites Alares (No pueden utilizar la opción de armarse con kontos)
- Equites Sagittarii (R: Equites Alares; utiliza la Caballería Ligera Auxiliar armada con arcos)
- Equites Cohortales (R: Equites Alares, Infantería Auxiliar, igual que arriba, armada con venablos)
- 0-1 Equites Contariorum / Catafractarii (R: Equites Alares, después de 100 d. C.; utiliza Equites Alares armados con Kontos)
- Caballería Ligera Auxiliar (Númidas)
- Infantería Auxiliar
- Arqueros Auxiliares (R: Infantería Auxiliar)
- 0-1 Honderos Hispanos (R: Arqueros Auxiliares, ver Honderos Baleares en "Aníbal y las Guerras Púnicas", Ejército Romano Republicano). Sólo en ejércitos Occidentales:
- Symmachiarii (R: Infantería Auxiliar, ver Guerreros en "Warhammer Ancient Battles" Ejército Bárbaro). Sólo en ejércitos Occidentales:

Unidades Especiales. Hasta un 25% del valor en puntos del ejército puede gastarse la sección de Unidades Especiales, elegidas entre las siguientes opciones:

- Escorpión
- Balista
- **Tormenta**
- Onagro
- Marines (R: General de Ejército)
- 0-1 Elefantes (En la invasión de Britania en 43 d. C. sin restricciones)
- 0-1 Dromedarii (R: Equites Alares, sólo en ejércitos Orientales y después de 100 d. C.)

Imperio Romano Medio

Entre el 193 d.C. y el 300 d.C.

Las unidades de legionarios pueden tener un grupo de mando formado por un Signifer (portaestandarte) por +5 puntos, un Cornicen (músico) por +5 y un Centurión (oficial, +1 Liderazgo básico de la unidad) por + 10 puntos. El resto de las unidades pueden tener grupos de mando de la forma habitual.

Las legiones ahora permanecen estacionadas en las fronteras y cuando

se necesita formar ejércitos se mandan destacamentos de las legiones para la batalla, estos destacamentos se denominan Vexillationes estandarte que los identifica, el Vexillum. Las Vexillationes operaban como una legión en miniatura.

Personajes. Hasta un 25% del valor en puntos del ejército puede gastarse en personajes elegidos de la sección de Personajes. El ejército debe tener al menos un personaje que sirva como General del Ejército, que no puede ser el Portaestandarte de Batalla (Vexilliarius).

Legionarios. Al menos un 25% del valor en puntos del ejército debe gastarse en la sección de Legionarios, elegidas entre las siguientes opciones:

- 0-1 Legionarios Veteranos
- Legionarios Regulares
- Lanciarii (R: Legionaros Regulares, no puede haber más unidades de Lanciarii que de Legionarios Regulares)
- Reclutas Inexpertos

Auxiliares. Hasta un 75% del valor en puntos del ejército puede gastarse en la sección de Auxiliares, elegidas entre las siguientes opciones:

- Equites Alares (No pueden utilizar la opción de armarse con kontos)
- Equites Sagittarii (R: Equites Alares; utiliza la Caballería Ligera Auxiliar armada con arcos)
- 0-2 Equites Catafractarii (R: Equites Alares, utiliza Equites Alares armados con Kontos)
- 0-1 Clibanarii (R: Sólo en Oriente después de 227 d. C. y en Occidente sobre el 300 d. C.; utiliza los Catafractos)
- Equites Illyricani (R: Equites Alares)
- Infantería Auxiliar (0-1 armada con armaduras ligeras)
- Arqueros Auxiliares (R: Infantería Auxiliar)

Unidades Especiales. Hasta un 25% del valor en puntos del ejército puede gastarse la sección de Unidades Especiales, elegidas entre las siguientes opciones:

- Escorpión
- Balista
- Tormenta
- Onagro Marines
- 0-1 Dromedarii (R: Equites Alares, sólo en ejércitos Orientales)

Esperamos que estas listas y reglas consigan aprehender el espíritu de la guerra en la época de la Roma Imperial, y que disfrutéis jugando con ellas, también esperamos vuestros comentarios.

Bibliografía

José I. Lago "César, Alejandro y Aníbal" Almena. Historialago.com

Julio Rodríguez González "Historia de las Legiones Romanas" Almena. Osprey - WARRIORS 071 - Roman Legionary 58Bc-Ad69

Osprey - Warrior 72 - Imperial Roman Legionary AD 161-284

Osprey – Men at Arms - 046 - The Roman Army from Caesar to Trajan Phil Baker & Richard Bodley Scott - D. B. M. Army Lists Book 2: The Classical Period, 500 BC - 476 AD Wargame Research Group

Jervis Johnson - Warhammer Ancient Battles - Warhammer Historical

Allen E. Curtis - Hannibal and the Punic Wars - Warhammer Historical



Escaramuzas

Por Varghar

Estoy seguro de que muchos conocéis el juego de miniaturas Confrontation, creado en 1996 por la empresa francesa Rackham, bien porque jugáis al mismo o bien por los diversos artículos que se han publicado en ésta misma revista acerca de dicho juego.

Si no lo conocéis, permitidme una breve introducción del mismo: desde su creación, en tiempos en los que Games Workshop no tenía ninguna competencia en el mundo del hobby, dicho juego consiguió muchos adeptos rápidamente al introducir novedades en el modo de desarrollar las partidas: no se requiere de muchas miniaturas para jugar (máximo 20 miniaturas, pues en torneos oficiales se juega a 400 puntos) al estar el juego orientado a escaramuzas (y no a grandes batallas), mazo de cartas representativas de las miniaturas, combate por turnos, miniaturas con un altísimo grado de detalles... Según pasaron los años, la calidad de las miniaturas de plomo de la empresa fue aumentando (pese a que muchos las consideren muy recargadas y barrocas) y se fueron sucediendo las distintas versiones, siendo la última de ellas, Confrontation 3, aparecida en 2005, la que provocó el mayor "boom" del juego más allá de las fronteras francesas, sobre todo en España, en donde el manual de inicio en el juego se tradujo a nuestro idioma, lo cual potenció las ventas en nuestro país. Esto, unido al crecimiento de las Confederaciones del Dragón Rojo de cada país (núcleos de aficionados del juego a través de los cuales uno podía conseguir material exclusivo de Rackham siendo socio), especialmente de sus webs, hizo que el juego amenazara la hegemonía de Games Workshop y su Warhammer. A la vez que el juego básico, en Rackham desarrollaron variantes del mismo en las que se podrían usar las mismas miniaturas:

- Rag´Narok, orientado a grandes batallas (estilo Warhammer), de escaso éxito en España (en donde la mayoría de aficionados proceden de los juegos de la GW);
- Hybrid (y su expansión, Némesis), en donde se potenciaban las escaramuzas con trasfondo aventurero implicando a dos bandos enemigos del juego (Grifos y Alquimistas), semejante al HeroQuest;
- Cadwallon, un juego de rol basado en una ciudad neutral del trasfondo del juego;



RACKHAM © 1996-2007

Sin embargo, pese a la calidad y variedad de dichos juegos la empresa ha mantenido fuertes pérdidas en los últimos tiempos, lo cual obligó a un drástico cambio de política para reducir los costes. Fue así, a mediados de 2006, cuando la empresa, ampliando horizontes para minimizar las pérdidas, decidió sacar su propio juego futurista de miniaturas, el AT-43. La principal novedad de dicho juego, que seguía manteniendo las señas de identidad de Rackham (mazo de cartas, etc.), era la introducción de los libros de ejército para cada bando (igual que en Warhammer) y del plástico para las miniaturas, en sustitución del plomo, siguiendo así los pasos antes dados por GW años atrás. La diferencia, sin embargo, radicaba en que las miniaturas de plástico no eran multicomponentes como



Warhammer, sino que venían montadas y prepintadas, ya listas para jugar. Esto, de gran éxito en EEUU, en Europa Francia), (salvo en concretamente, en España, apenas ha tenido calado, más bien demasiados detractores, al considerar que viniendo las miniaturas ya montadas y pintadas se pierde parte del encanto del hobby (montarlas y pintarlas uno mismo, y además poder hacer conversiones).

Siguiendo con ésta política de reducción de costes, en Rackham, viendo el extraordinario éxito en USA de su juego futurista, decidieron a hacer lo mismo con su juego estrella, Confrontation, y anunciaron principios de 2007 una nueva versión del mismo, la que sería la cuarta, a la que denominaron "Confrontation: The Age of Rag'Narok". Dicha versión, que ya se puede encontrar y descargar en la web oficial de Rackham, sigue la estela del juego futurista:

Se introducen los libros de ejército (en parte una bendición, pues el trasfondo por fin podrá leerse reunido y no disperso en decenas de cartas por bando), dos por cada ejército, en donde vendrán todas las referencias de cada bando:

- Las cartas (uno de los elementos más exitosos de los juegos de la empresa) cambian y pasan a ser meras referencias con apenas uso;
- El sistema de juego es ahora una combinación extraña Confrontation y Rag'Narok y está principalmente orientado a grandes batallas (resumiendo a grandes rasgos es, por decirlo así, el nuevo Warhammer de Rackham), lo cual va a forzar a muchos aficionados con ejércitos de plomo completos a ampliarlos para poder jugar con Unidades de tropas y no con tropas individuales:
- Las miniaturas serán de plástico montado y prepintado, salvo alguna novedad limitada que seguirá siendo de plomo (algún jefe de ejército), transformando así toda la gama ya existente de sus miniaturas. Además. se cambian las peanas cuadradas por las redondas, pero ambas coexistirán y serán compatibles (?) en el nuevo juego.

Esto quiere decir que los jugadores de la última versión sí podrán seguir usando sus miniaturas, pero deberán desembolsar dinero para poder ampliar sus ejércitos si quieren jugar al nuevo juego (repitiendo muchas miniaturas). Esto, unido al progresivo

deterioro de la relación de la empresa con sus Confederaciones del Dragón Rojo (a las que ha usado como meras correas de transmisión del juego, despreciándolas y con ellas a los aficionados que han apoyado al juego desde siempre, cuya opinión han ignorado), ha provocado que mucha gente, incluso antes de la salida en Diciembre del Starter Set de la nueva versión, se decida a abandonar el juego y se lance a la búsqueda de algunos de los juegos que han surgido a la sombra de GW y Rackham: Warmachine y Hordes; Infinity, etc.

Pero, sin embargo, no todo está perdido para los que amamos el Confrontation como un juego de escaramuzas, pues dos miembros de la principal Confederación del Dragón Rojo, la de Francia, llamados Sered y Fingolfin, viendo el abandono al que margina Rackham a los jugadores que desean seguir usando el sistema anterior (totalmente incompatible con la nueva versión), han decidido "evolucionar" el juego por su cuenta, de manera no oficial. Ésta versión, llamada simplemente "The Age of Skirmish" (por imperativos legales), reúne TODA la información disponible del juego en un solo punto (y no repartida en decenas de cartas, manuales, revistas



oficiales, FAQ online) y es completamente gratuita y de libre descarga a través de la red de redes. Ésta propuesta "diferente" a la oficial ha tenido una cálida acogida entre la comunidad de jugadores del juego de Rackham, en parte por la declaración de intenciones de sus creadores, cuyas "claves" os dejo aquí resumidas y traducidas.

THE AGE OF SKIRMISH!

Introducción

El anuncio de la llegada de la nueva versión de Confrontation, el juego de Rackham, llamada "Confrontation: The Age of the Rag'narok", y el conocimiento de que dicha versión acaba con el aspecto de escaramuzas del juego, ha provocado muchos debates y comentarios en los círculos de jugadores Confrontation, pues numerosos jugadores siguen apasionadamente a favor de la escala de escaramuzas del juego, por la cual se ha incrementado la fama de Rackham. Es un hecho el que los juegos de escaramuzas para miniaturas de alta gama son numerosos, pero la idea de abandonar años de inversión económica y sentimental en un juego es una terrorífica perspectiva para más de un jugador, entre los que nos encontramos nosotros.

Cuestiones identificables

- El principal y más importante: una crítica elegante a Rackham es la disponibilidad de las reglas, repartidas en distintos medios, desde las cartas que acompañan a los blisters a las reglas exclusivas que se desvelan en la Cry Havoc (la publicación oficial de la compañía), además de los apéndices de las FAQ del Foro Oficial, que van más allá del libro de reglas impreso, cuya organización y redacción provocan una cadena de preguntas que dejan la respuesta en suspenso sin realmente aclarar el dilema principal.

- Segundo, el elemento del azar es "demasiado" importante en el sistema actual. ¿Qué jugador no ha sufrido la maldición del fallo automático, el 1, más allá de límites razonables? Es difícil de justificar: sin importar las características del personaje ni la dificultad de la acción a realizar, jestadísticamente se fallará una vez de cada seis! Similarmente, la misma probabilidad se da para realizar una hazaña: es de todo menos extraordinaria.

Con conocimiento de las anteriores cuestiones del sistema

actual, y con Rackham tomando un cambio drástico en la dirección del juego, creemos que la dimensión de escaramuzas del juego enteramente en manos de los jugadores. Si queremos preservar los aspectos más esenciales del juego será necesario imponer ciertas condiciones que asegurarán que las siguientes metas serán alcanzadas: el juego debe de permanecer simple (pero no suave), pero mientras debe de seguir permitiendo una acentuada variedad de opciones estratégicas. El otro aspecto crítico a alcanzar es un equilibrio en el sistema para que no se desperdicie el valor del entretenimiento. Nuestra visión de éste nuevo Confrontation es la de un sistema fluido exento de complejidades innecesarias. En otras palabras, la mejor manera de continuar reelaborando el sistema del juego.

Nuestra atención debe de centrarse ahora en las soluciones que plantearemos para el juego. En muchos casos, de entre todas las opciones posibles, hemos tomado aquellas que se nos antojaban más apropiadas para los objetivos del proyecto. Son esas opciones las que os presentamos ahora con orgullo...

Soluciones

Si atendemos a la torpeza resultante de las múltiples fuentes de las reglas, ayudas de juego y adendas, sentimos que comenzar desde ahí era lo peor que podríamos hacer para evitar lo que no queremos repetir. Las reglas, al igual que los efectos de juego, se han revisado por completo. Esto tiene la ventaja de garantizarnos la máxima libertad con las mínimas condiciones; la desventaja es la cantidad del trabajo que tendrá que realizarse. prometemos proporcionar un conjunto de reglas agrupadas en un único documento, disponible para descargar gratuitamente de una fuente online, que nos permitirá revisiones sencillas cuando y como requiramos.





Conclusión

Como debería de ser evidente desde ésta introducción a las nuevas reglas, éste proyecto es muy ambicioso. Hemos estado trabajando muy duro, con la mente muy abierta, para evitar cerrarnos horizontes, y hemos trabajado en un pequeño comité (dos diseñadores del juego y un revisor) para poder proporcionaros el juego lo antes posible para que lo podáis disfrutar.

Éste nuevo sistema se ha testeado con todos nuestros esfuerzos y estamos muy satisfechos de los resultados obtenidos. Sin embargo, seguro que aparecerán los fallos, y estaremos encantados de que nos los digáis. El feedback que os pedimos es necesario para el equilibrio del juego, entre los perfiles, variantes o alineamiento de las mecánicas del juego que pensáis que pueden beneficiar a la

jugabilidad mientras se permanece fiel a los objetivos que buscamos. En otras palabras, cualquier comentario susceptible de hacer de Confrontation un juego mejor, más equilibrado y estratégicamente variado, será bienvenido.

De nuevo os animamos a evaluar el sistema en el contexto de varias partidas, preferiblemente enfrentándoos a diferentes facciones y diferentes oponentes.

Con la esperanza de que este conjunto de reglas revisadas para "The Age of Skirmish" obtenga vuestra aprobación y os proporcione partidas de calidad nos despedimos.

Sered & Fingolfin

Ésta variante no oficial ha tenido una prometedora acogida en nuestro

país, en donde un equipo de miembros de la <u>Confederación Española del Dragón Rojo</u>, encabezados por Sharak y Andrés, está traduciendo las distintas betas que se suceden del juego, que aún se encuentra sin versión definitiva.

El devenir del juego es por tanto incierto, pues si bien las Confederaciones del Dragón Rojo apoyan de manera oficial el nuevo juego de Rackham, muchos de sus integrantes están abandonando debido al cambio de política de la empresa o bien están deseosos de poder jugar a la versión no oficial propuesta por los dos aficionados franceses, que se mantiene fiel al espíritu original del juego, provocando así una escisión en un juego en el que, hasta ahora, todos los aficionados iban a una.

El futuro de Confrontation está en vuestras manos!

WEBS DE REFERENCIA

- Web oficial de Rackham: www.rackham.fr
- Web de la Confederación Española del Dragón Rojo: www.conf-federacion.org
- Web y Manifiesto íntegro para The Age of Skirmish: http://escarmouche.over-blog.fr/
- Enlace provisional desde donde se puede descargar The Age of Skirmish ya traducido al castellano (actualizándose con cada nueva versión): http://www.conf-federacion.org/index.php?option=com_smf&Itemid=19&board=61.0



Trasfondo: ríx

Por Varghar

La información que leéis a continuación no es mía, sino una traducción del trasfondo de Irix, la chamán wolfen, aparecido en "Cry Havoc!", la revista oficial de los juegos de Rackham, en su número 13, sin otro ánimo que el de darlo a conocer en castellano.

Irix es uno de esos héroes marcados por el Destino, sufriendo el cruel e invisible juego al que los Dioses juegan desde la Edad de la Creación.

Irix es una de esos excepcionales peones. Ni siquiera Yllia misma podría haber previsto éstos acontecimientos, ni haber previsto el camino tomado por la vestal.

Hija de un chamán de la Manada del Ojo de Plata, Irix creció entre los lazos de murmullos y las letanías a Yllia. Su padre vio en ella una alumna prometedora, atenta y silenciosa, digna de la tradición de honor de la Manada. Irix creció para convertirse en iniciada y la Sibila era el apodo que le dio la Manada.

Su líder, Bashkar, también había advertido su potencial. Pero más que sus talentos mágicos, eran su gracia y sus encantos lo que le movían. El Líder de la Manada tenía poca experiencia en la seducción: versado en las artes de la guerra, sus acercamientos eran claros, directos, y sus órdenes no tenían que ser rebatidas. Aunque los wolfen siguen sus instintos cuando se aparean, también sienten el amor. Por desgracia, Bashkar nunca pudo reclamar a Irix como suya.

En el año 996 una expedición Akkylaniana se adentró en el territorio





Irix 1: La Sibila

de la Manada en busca de unas ruinas en donde se decía 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 de Irix 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

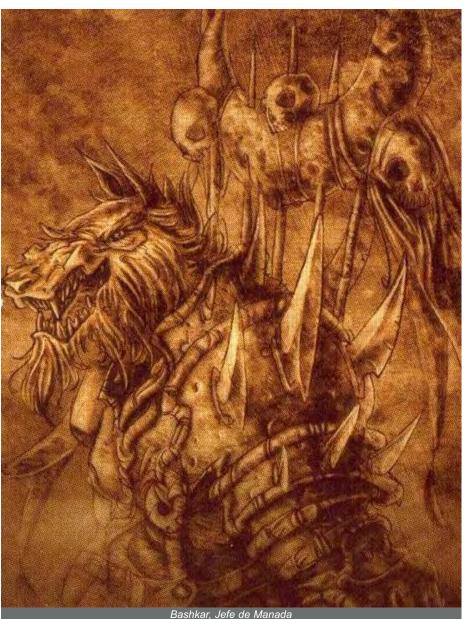
guardianes de las sepulturas intentaban destruir los flancos. Sintiendo que los templarios caían bajo los avances de los depredadores, los fieles de Akkylania cantaron letanías a Merin, y pese a que éste había convenido con Yllia en mantenerse al margen mientras durara el combate, intervino renunciando 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.

Bashkar alcanzó Cuando 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 ahí, 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...

Ese día, Yllia convirtió a la joven chamán en su encarnada y su campeona, viendo en ella una poderosa carta triunfal en el juego de los Dioses. Le ordenó que buscara a Ekynox, el Primer Nacido. Él era el guardián de un azote que obligó en una ocasión a los Dioses a abandonar Aarklash y condujo a los humanos a sus refugios.

En su viaje, Irix se unió a la Manada del Trono de las Estrellas con la ayuda de Kassar. Allí, gracias a las enseñanzas de un chamán nómada llamado Ophyr, ella aprendió a canalizar los accesos de furia que experimentaba regularmente desde su encarnación. Bajo su guía, ella desarrolló su potencial mágico, sumergiéndose profundamente en los misterios de la magia.

Su aprendizaje y la búsqueda impuesta por Yllia la guiaron a un





dominio elemental gobernado por Idabaoth, un Sihir de Fuego. Antes de entrar, encontró a Kassar, que también se había adentrado en aquel territorio. Juntos se enfrentaron a Idabaoth, y durante el combate Yllia la poseyó de nuevo. Cuando recuperó la conciencia, Irix había derrotado al Reconociendo su derrota, Idabaoth le entregó a Irix, ahora la Furia, un símbolo del fuego que ella fijó al cetro que había comenzado a ensamblar. Combinando el fuego y el hielo, el cetro le permitía canalizar las energías destructoras de ambos elementos mientras desarrollaba sus propios poderes.

Cegada por el éxtasis de su victoria, Irix fue incapaz de prever el desastre que golpeó a su Manada adoptiva, y sus nuevos poderes no fueron suficientes para salvar a sus compañeros de la destrucción.

En 1001, el Trono de las Estrellas cayó en una trampa preparada por Azaël, una nigromante de Acheron aliada a los enanos de Mid-Nor. Tras haber hecho un juramento de venganza con Killyox y Onyx, los otros únicos supervivientes de la batalla contra las fuerzas conjuntas de la Oscuridad, Irix retomó su búsqueda de Ekynox.

Irix ahora teme el estrecho lazo que comparte con la Diosa. Las explosiones de rabia que ella consideraba una maldición ahora están dominadas. Pero ella aún ignora por qué Yllia cree que Ekynox accederá a sus peticiones. Idabaoth ha confirmado que Irix pose una poderosa conexión con la Diosa, pero le advirtió de que los favores de los Dioses son a veces el ladino recipiente de egoístas intenciones... Además le reveló que el Invierno de las Batallas fue simplemente la respuesta a la imprudencia de los Dioses. El Rag Narok ha comenzado, los ejércitos se reclutan una vez más, pero ésta vez las víctimas serán los miserables mortales, que están a punto de morir debido a los superficiales y perversos juegos de los Dioses.

Irix podría evitar lo peor. Si encuentra a Ekynox, podría estar capacitada para aprender cómo terminar con el Invierno de las Batallas. La amenaza representada por éste evento apocalíptico podría ser la plataforma a usar en las demás naciones para detener la guerra y preservar la Creación.

Pero Irix tiene dudas acerca en cómo de pacíficas son las intenciones de Yllia realmente: sospecha que la Diosa intenta desencadenar el Invierno de las Batallas para limpiar Aarklash de los trabajos de los demás Dioses.

Irix está atrapada en una lucha interna contra la Diosa: teme poder ser el instrumento que definitivamente someterá a Aarklash y a los suyos en el Rag´Narok. Con ésta nueva inspiración, ella se convirtió en la Lunar, realizando una nueva etapa en su viaje. Espera, cuando encuentre a Ekynox, poder obtener una solución que le permita salvar Aarklash y forzar a Yllia a

renunciar a sus ambiciones. Hacer que Ekynox la escuche sería la empresa más complicada que Irix jamás ha tenido que acometer...





BROADSWOTED ADVIENTIVERS Savage Tales of Fantasy

Nombre: Sigurd - Clase: Señor de la Guerra Bárbaro (Grado 3)

Fuerza de Voluntad (3) □□□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas							
Cabeza (1)	BR=3	4	BR=3	BR=2	Inconsciente)					
Torso (2-5)	BW=4	4	BW=5	BW=5	BW=4	BW=4	Inconscier	ite			
10150 (2-3)	GT=7	4	GT=8	GT=8	GT=8	GT=7					
Brazos (6-8)	BO=2	4	BO=2	BO=2	BO=2	BO=1	BO=1	Ataca a BD-1			
DI a205 (0-0)	BD=5	4	BD=6	BD=5	BD=5	BD=4	BD=3	No puede llevar objetos			
Diornos (0.10)	DG=4	4	DG=4	DG=3	DG=3	DG=2	DG=2	Dontor Cálo, CD, 1			
Piernas (9-10)	SP=5	4	SP=5	SP=4	SP=3	SP=2	SP=1	Reptar Sólo. SP=1			

Habilidades: Entrenado en Combate, Barrido Poderoso, Instinto Asesino, Grito de Guerra Músculos Poderosos +1, Maestro de la Espada, Nervios de Acero +1

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW									
Espada a dos manos	1″	0	BW+4									



BROADSWORD ADVIENTIVES SAVAGE TALES OF FAMILARY

Nombre: Selim - Clase: Guerrero Poderoso (Grado 2)

Fuerza de Voluntad (3) □□□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas							
Cabeza (1)	BR=2	3	BR=2	BR=1	Muerto						
Torso (2-5)	BW=3	3	BW=4	BW=3	BW=1	Inconsciente					
10150 (2-3)	GT=6	3	GT=6	GT=6	GT=5						
Brazos (6-8)	BO=3	4	BO=3	BO=2	BO=2	BO=1	Ataca a BD-1				
DI dZUS (0-0)	BD=4	4	BD=4	BD=3	BD=3	BD=2	No puede llevar objetos				
Diorpos (0.10)	DG=3	2	DG=4	DG=4	DG=3	DG=2	Denter Cále CD 1				
Piernas (9-10)	SP=5	3	SP=5	SP=4	SP=2	SP=1	Reptar Sólo. SP=1				

Habilidades: Entrenado en Combate, Luchador Experto, Rápido+1, Agil

Arma	Cuer	po a Cu	erpo	Corto			Me		Largo			
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW									
Lanza	2″	0	BW+2	BW+4	-1	BW+1	-					
Arco Corto		- 1		10"	+1	4	16"	-1	4	24"	-1	3



BIROAIDSWYOIRD AIDVIENTIUIRES Savage Tales of Pantasy

Nombre: Shah Amurath - Clase: Capitán de la Guardia (Grado 2)

Fuerza de Voluntad (3) □□□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas									
Cabeza (1)	BR=2	5	BR=2	BR=1	Muerto								
Torso (2-5)	BW=3	_	BW=4	BW=3	BW=1	Inconsciente							
10150 (2-3)	GT=7	5	GT=7	GT=6	GT=5								
Drozoc // 0)	BO=3	2	BO=3	BO=2	BO=2	BO=1	Ataca a BD-1						
Brazos (6-8)	BD=4	3	BD=5	BD=4	BD=4	BD=3	No puede llevar objetos						
Diornos (0.10)	DG=3	2	DG=3	DG=2	DG=2	DG=1	Denter Cále CD 1						
Piernas (9-10)	SP=5	3	SP=5	SP=4	SP=2	SP=1	Reptar Sólo. SP=1						

Habilidades: Entrenado en Combate, Maestro de la Espada, Tácticas+1

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW		1							
Espada Larga	1"	+2	BW+3		1							
					·							



BROADSWORD ADVIENTIVES SAVAGE TALES OF FANTASY

Nombre: Soldado #1 - Clase: Guardia de la Ciudad (Grado 1)

Fuerza de Voluntad (2) □□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas	
Cabeza (1)	BR=2	3	BR=2	Muerto	
Torso (2-5)	BW=3 GT=5	5	BW=3 GT=5	Muerto	
Brazos (6-8)	BO=3 BD=3	3	BO=3 BD=3	BO=1 BD=1	Ataca a BD-1 No puede llevar objetos
Piernas (9-10)	DG=3 SP=5	3	DG=3 SP=5	DG=1 SP=1	Reptar Sólo. SP=1

Habilidades: Entrenado en Combate, Escudo (2D10 al defender)

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Ме		Largo			
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW									
Espada Larga	1"	+2	BW+2									



BROADSWORD ADVIENTIVES SAME TALES OF FAMILISY

Nombre: Soldado #2 - Clase: Guardia de la Ciudad (Grado 1)

Fuerza de Voluntad (2) □□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas	
Cabeza (1)	BR=2	3	BR=2	Muerto	
Torso (2-5)	BW=3 GT=5	5	BW=3 GT=5	Muerto	
Brazos (6-8)	BO=3 BD=3	3	BO=3 BD=3	BO=1 BD=1	Ataca a BD-1 No puede llevar objetos
Piernas (9-10)	DG=3 SP=5	3	DG=3 SP=5	DG=1 SP=1	Reptar Sólo. SP=1

Habilidades: Entrenado en Combate, Escudo (2D10 al defender)

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW		1							
Espada Larga	1"	+2	BW+2		1							
					·							



BROADSWORD ADVIENTIVES SAVAGE TALES OF FAMILACY

Nombre: Soldado #3 - Clase: Guardia de la Ciudad (Grado 1)

Fuerza de Voluntad (2) □□

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de H	eridas	
Cabeza (1)	BR=2	3	BR=2	Muerto	
Torso (2-5)	BW=3 GT=5	5	BW=3 GT=5	Muerto	
Brazos (6-8)	BO=3 BD=3	3	BO=3 BD=3	BO=1 BD=1	Ataca a BD-1 No puede llevar objetos
Piernas (9-10)	DG=3 SP=5	3	DG=3 SP=5	DG=1 SP=1	Reptar Sólo. SP=1

Habilidades: Entrenado en Combate

Arma	Cuer	ро а Си	ierpo	Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0"	0	BW									
Espada Corta	0"	+1	BW+1	BW+2	0	BW+1						
Arco Largo				12"	+1	5	22"	+1	5	34"	0	4



BROADSWYORD ADVIENTIVERS SAMAGE TAKES OF FAMILASY

Nombre: Gran Simio

- Clase: Bípedo Grande

Fuerza de Voluntad (1) □

Ubicación (tira un dado)	Base	DR	Nivel de Heridas									
Cabeza (1)	BR=1	5	BR=1	Muerto								
Torso (2-5)	BW=7 GT=7	5	BW=8 GT=7	BW=7 GT=6	BW=6 GT=6	BW=5 GT=5	Muerto					
Brazos (6-8)	BO=1 BD=4	5	BO=1 BD=4	BO=1 BD=3	BO=1 BD=3	BO=1 BD=3	BO=1 BD=1					
Patas (9-10)	DG=2 SP=6	5	DG=2 SP=6	DG=1 SP=5	DG=1 SP=4	DG=1 SP=3	DG=1 SP=2					

Habilidades: Alcance Extendido +1, Constrictor, Lluvia de Golpes +1, Feroz +2, Barrido poderoso Músculos Poderosos +1, Conocimiento del Terreno, Causar Miedo Grado 2

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto			Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Garras	2"	0	BW+2									



Los Oreos que robaron la espada no la entregarán fácilmente y Morear enviará por vosotros a varios de sus sirvientes, pero no será nada para lo que no estéis preparados.



































































