

¡Cargad!

campaña

WARHAMMER

Grom invade Uthuan

¡JUEGO
COMPLETO!

IRON WARRIORS

Flota Enjambre Kraken

WARHAMMER
40,000



Escalada a 2

STAR WARS

Silent Death

SEÑOR DE ANILLOS

La Guerra del Anillo

DE BELLIS
ANTIQUITATIS

Táctica básica

¡Cargad!

Número 28 : Agosto 2009

	Editorial (o no).....	3
	Noticias y Novedades.....	4
	Los Pergaminos de Calíope.....	8
	Sombras chinas (y de ficción).....	10
	El Señor Nehek.....	16
	Nuevos Hombres Lagarto.....	18
	Campaña: Grom invade Ulthuan.....	24
	Lista de ejército: Enanos del Caos.....	30
	Receta: Ejército de Khemri (2000 puntos)...	37
	Informe de Batalla: Elfos Oscuros vs Caos..	40
	Unidades de élite.....	47
	La Flota Enjambre Kraken.....	48
	Cultos Genestealers.....	56
	Cultos Genestealers: Lista de ejército.....	60
	Kraken: Fuerzas del Imperio.....	65
	Análisis códex Guardia Imperial.....	76
	Jugando en 15mm.....	84
	Reglamento completo.....	86
	La Guerra del Anillo.....	90
	Táctica básica.....	94
	Introducción.....	97
 	Escalada a 2.....	100
	Entrevista a Daniel Pro.....	110
	Introducción.....	112
	Zonik.....	115
	Análisis: Huérfanos.....	116
	Silent Death Star Wars.....	118
	Escenario: Sergio Méndez.....	132
	Tutorial Esculpir: Metrín.....	12



Editorial (o no)

Año V. Número 28

Agosto 2.009

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

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

Portada

Gerwin Broers

(<http://www.elfwood.com/~gmbroers>)

Y han colaborado también...

Brian Lang (Warhammer)

Gaeko (Warhammer / WH40k)

Juan Jesús Vegas (WH Ancient Battles)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

Rubén Ruiz (Modelado)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Beneficios



Games Workshop ha publicado hace poco sus resultados anuales (el año fiscal para esa empresa acaba el 31 de Mayo). Por si queréis verlo vosotros mismos:

<http://investor.games-workshop.com/>

Y, cuál ha sido la sorpresa (o no): 2009 ha sido un año de "repunte". En el 2.005 sus ingresos bajaron, en parte porque el Señor de los Anillos ya no se vendía tanto, y en parte -opinión personal- porque se dejó un poco más de lado a Warhammer (Tormenta del Caos, menos páginas en la White Dwarf, menos libros de ejército...).

Me parece, si más no, curioso ver el pequeño repunte de 2.008 y la agradable subida de 2.009. No soy analista financiero, pero sí que soy "friki"; bajo mi punto de vista, ¿a qué se debe esa subida del 2.009?

Pues, señores, nada más sencillo que se han gastado menos (han cerrado más tiendas) y han vendido más. ¿Y por qué han vendido más? Aunque creo que las licencias (Age of Reckoning) han dado lo suyo, me fijaré en la parte más obvia de Games Workshop: sus juegos. Casualidad o no, pero la subida de ventas ha coincidido por una parte con un nuevo libro de Marines Espaciales y por otra parte con uno de los años más productivos en cuanto a libros de ejército de Warhammer.

Para mí es de cajón: Games Workshop vende sobre todo dos juegos, cuando se da menos importancia a esos juegos (menos novedades) los beneficios bajan, cuando se da más importancia los beneficios suben.

Debe ser que en la facultad de económicas deben enseñar cosas muy raras, o debe ser que los árboles no dejan ver el bosque, pero para mí está muy claro: si Games Workshop hace cosas que la gente quiera comprar, venden más que si hace cosas que la gente no quiere comprar.

Claro que yo no tengo ningún máster en económicas, así que probablemente esté equivocado... ¿no?

Un saludo
.-: Namarie :-.

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

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

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

Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotipos de Hybrid y Rackham, 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 gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comuniquen y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si queréis utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.

5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.

6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (info@cargad.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.



WARHAMMER

WARHAMMER 40,000

Las ratas se aproximan a gran velocidad. El próximo libro en aparecer será el de los Skaven, en Noviembre...

- Los Guerreros del Clan tendrán nuevas miniaturas, caja de 10 o 20, con armaduras que recuerdan las de los Orcos de Moria de SdA.
- Las Alimañas pasarán a plástico, caja de 10.
- Sí, habrá Rueda de la Muerte (posiblemente metal), algo más pequeña que la anterior.
- La Campana Gritona viene con un nuevo kit de plástico que, además, permitirá crear una nueva máquina de guerra (NO será el Caldero, sino posiblemente una especie de catapulta). Se dice que la campana va hasta con un trozo de la iglesia...
- Es posible que aparezcan nuevos Esclavos, con poses y equipo bastante limitados.
- En cuanto a personajes especiales, vuelve Snitch (metal).
- En cuanto al libro de ejército, parece que será menos limitado que el actual (quizá obligar a poner una unidad de Guerreros del Clan por cada 1000 puntos y ninguna restricción más?).
- Se dice que quizá todas las unidades de Skavens tendrán +2 al resultado del combate por superioridad numérica en vez de +1. Quizá alguna regla especial del ejército se "va".
- El Asesino podría ser una opción de unidad en vez de personaje (en vez de personaje).
- Se ha oído que las "mejoras" (amerratadora y lanzallamas de disformidad) podrían estar dentro de la unidad hasta que "salgan" (como los Fanáticos).
- Las Ratas Ogro probablemente mejoren algo.
- Es posible que haya un nuevo bicho gigante (un topo gigante?), como unidad singular, mejorable de distintas formas.
- No habrá "demonio rata".

¿Algo más? Sí. Aparte de Azhag que ya vuelve (por fin), los Orcos y Goblins verán pronto nuevas miniaturas (algo de plástico con jabalíes), nuevas miniaturas de Altos Elfos (los Hoeths nuevos ya se han visto), algo nuevo para los Elfos Oscuros, y...

... para el 2.010 nos esperan los Reyes Funerarios, las Bestias del Caos (con arpías, minotauros, y el retorno de las Gorgonas), y posiblemente Bretonia.

Como ya sabréis, los Lobos Espaciales son lo próximo que viene y ya se conoce prácticamente todo el Códex. El siguiente Códex en aparecer será el de los Tiránidos, donde lo más impactante va a ser el Trygon de plástico (GW vuelve a "robar" a ForgeWorld...), que como podéis ver en estas imágenes será algo espectacular.

Tras los Lobos y los Aliens, los próximos en renovarse van a ser los Tau. GW tiene hechas las reglas para los Eldar Oscuros pero con el tema de la crisis no está seguro de lanzar un producto si no tiene suficiente "público objetivo".

Relacionado con 40k (o no), Games Workshop ha anunciado que venderá "algo" que está en una caja, para la que habrá que esperar una semana para saber qué es. La caja

costará 50 libras (lo mismo que una caja de batallón...). Los rumores apuntan a que será un juego de tablero, que no estará relacionado con una raza en concreto, y que (según dicen) es algo que Games Workshop no ha hecho nunca con anterioridad. Además se ha dicho que será una edición limitada a 2.000 unidades.

Se descarta así que sea Space Hulk (que ya mencionamos en el blog de Cargad que está prácticamente acabado, sólo que han decidido retrasarlo... ¿hasta navidades?). Hay mucha rumorología acerca de esta "caja misteriosa". Personalmente me extraña muchísimo que GW esté creando tanta expectación para un producto "exclusivo" de tan bajo precio (entendámonos; ya hubo una Thunderhawk limitada de metal hace años... pero bastante más cara).





A principios de año saldrá la segunda edición de Warmachine (no el Prime Remix, sino una segunda edición del juego, llamada MK2). La buena noticia es que el juego mejora; la mala, que las cartas dejarán de ser útiles. Básicamente se “mejoran” los Warjacks (ya que en torneos y demás la gente jugaba más con tropa y menos con siervos). Para la lista completa de cambios, podéis consultar los foros de Privateer Press o de los Tercios de Hierro. Lo que me pregunto es si (como deberían) darán las cartas gratis (quizá descargables?), o seguirán a GW en su estrategia y volverán a sacar los libros y los perfiles para que volvamos a pagar...

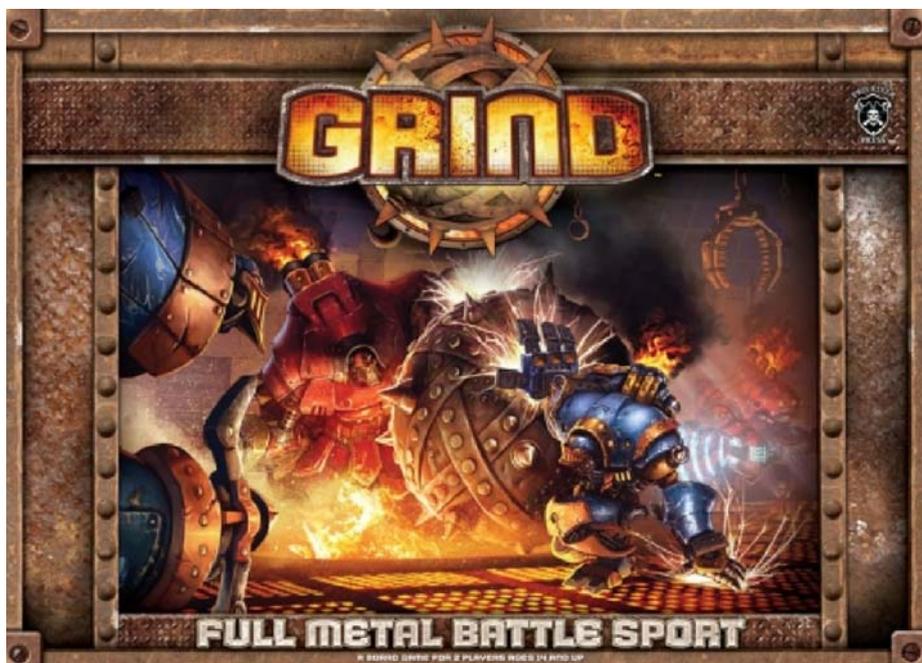
Aunque lo más destacable de Warmachine por ahora es la aparición de una nueva facción, la Retribución. Esta quinta facción (dejando aparte los Mercenarios y los Piratas esta es la quinta facción) tiene armaduras más “futuristas” que las otras, con un “ligero” toque japonés.



Privateer lanza también su primer juego “en caja” con miniaturas de plástico multicomponente (ays... esperemos que no sigan por ese camino...): The Grind, el juego que lanzaron en coña en una No Quartier, un deporte de Warjacks. En breve en vuestras tiendas (70\$).

El juego de Grind (que es como el fútbol, pero con nenes metálicos de tres metros de alto jugando con una pelota con pinchos más grande que ellos) vendrá en una caja. En dicha caja tendremos 10 miniaturas (lo que serían 6 “ligeros” y 4 “pesados”) con un montón de opciones para armas, además de tablero, fichas, manual, dados, etc.

No sé si el juego en sí se jugará mucho, pero vamos, que si dos personas quieren jugar a Warmachine, tener dos pesados y tres ligeros por 40 euros (supongo!) está más que bien. ¿Lo sacarán en español?



Novedades ... Noticias ... Ne



Sigue el juego futurista de miniaturas repintadas de Rackham. Con las cuatro facciones ya establecidas (UNA, Therian, Red Block y Karman), aparece una quinta, los Cogs (que recuerdan a los Tau).



Además, han decidido (por fin) lanzar cajas de ejército, por sólo 70 euros (muy bien de precio para lo que suele ser AT-43), que como podéis ver a la derecha son sets que proporcionan un ejército completo.



Ya está finalizada la Vampiresa de Avatars of War, y están trabajando en una hechicera (Alta) Elfa.

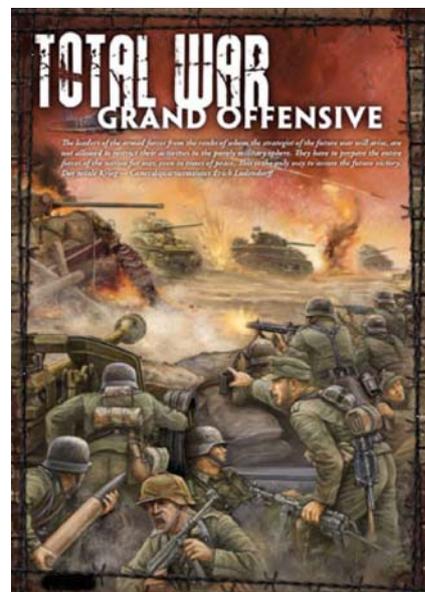
Después, el Minotauro.



Siguen apareciendo novedades tras la aparición del libro de Infinity (segunda edición). La última, el Onibawan para Yu-Jing.



Lo que sería el Apocalypse de 40k, pero para Flames of War: un suplemento llamado Total War para hacer batallas mucho más grandes.





Antes de nada, deciros que la mayoría de noticias (breves o no) las vamos publicando en el blog a medida que las sabemos.

- **Fantasy Flight Games**, la empresa de (básicamente) juegos de mesa, lanza varios juegos ambientados en **Warhammer: Caos en el Viejo Mundo** (confirmado en español) y un nuevo juego de cartas no coleccionables ambientado en Warhammer llamado **Warhammer: Invasión**.
- **Wizards** tiene prevista otra nueva serie para **Star Wars Miniatures** (tras los Map Packs y Jedi Academy). Se llamará **Galaxy at War** y probablemente sea otro set con 40 miniaturas.
- Hablando de coleccionables: ya dijimos en su momento que **Wizkids** cerraba, dejando huérfanos a (entre muchos otros) **HeroClix**. Algunos ex-empleados de Wizkids crearon **Piñata Games** para intentar hacerse con los derechos del juego y relanzarlo, pero la cosa no triunfó (de momento). Al final parece que **Neca** se ha hecho con los derechos, y su primera miniatura será el Carro de Thor (limitado; se ha visto en Amazon; imagen a la derecha).
- **Gear Krieg**, juego de mechs en 15mm (escala DBA, algo más grande que Epic/Warmaster/BOFA, para que nos entengamos) está a punto de salir adaptado a **Battlefield Evolution**.
- **Ganesha Games** ha publicado lo que sería un libro de campañas, llamado **Song of the Splintered Land**
- **Rattrap** ha publicado **Broadsword Adventures** en castellano
- **Grindhouse Games** ha publicado **Incurción** en castellano
- **Heldorado**, pese a la altísima calidad de sus miniaturas, fue finalmente cancelado por **Asmodée**.
- **Privateer Press** sigue apoyando su juego de miniaturas coleccionables **Monsterpocalypse** (hablaremos de él en un número cercano; os podemos avanzar que la calidad de pintado es mucho más alta de lo habitual). Tras sacar la segunda ampliación, **All Your Base** (que tiene una nueva facción en juego) han confirmado que en Octubre veremos una nueva ampliación, que incluso tendrá nuevo starter set. Todo parece indicar que esta nueva ampliación aumentará el número de razas (y diría que bastante).



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

Los Pergaminos de Caliope

por MJ

Ya estamos de nuevo aquí, ¡Por fin! Esta vez tenemos un poco de todo: libros buenos y otros menos buenos, para todos los gustos. De maneras diferentes, todos ellos buenas lecturas de verano, así que ¡A disfrutarlo!

Las crónicas de Belgarath

Autor: David Eddings **Ed.** Timun Mas

Es una serie de cinco libros. En ellos se narra la historia de Garion, Belgarath, Polgara y un nutrido grupo de gente más. Todos ellos resultan ser más de lo que aparentan a simple vista. Y todos ellos resultan ser unos personajes estereotipados, típicos, cada uno tiene su rol y su manera de actuar es predecible y prototípica.

Es una historia épica y típica, los buenos son BUENOS, los malos son MALOS (y además feos). Las normas que rigen el mundo son sencillas. Los héroes son humanos, es decir tienen defectos y debilidades, y sufren contratiempos, diseñados para que los personajes crezcan y maduren. El principal protagonista es, obviamente un jovencito huérfano que no sabe nada de su destino, que puede ser más alto de lo que jamás soñase o puede ser la muerte, la suya y la de todo el mundo conocido, la alegría y el amor y que todo sea horrible. Vamos, lo de siempre.

¿Y como puede un argumento tan predecible engancharnos durante cinco libros? Fácil: Porque a veces las historias tienen que acabar bien, y a veces empezar sabiendo que el habrá

un final feliz es lo que necesitamos, y a veces las más emocionantes aventuras lo son más si sabemos que el mal es puro e impersonal, no puede corromper a los protagonistas sino que es un ente al más estilo Sauron. De esta manera, ante un frente de oscuridad el bien brilla con una luz aun más pura.

A veces necesitamos historias así. Y esta, además es una buena historia, con todo lo necesario, heroes, malos muy malos, sacrificio y amor.

Al haber muchos personajes distintos cada persona puede identificarse con alguno. El listo el fuerte, el guapo, el joven, o el que sea y todos contentos. Uno de mis favoritos es el herrero del pueblo, Durnik, que con cierta similitud al Sam tolkiano, pone un punto de sentido común, practicidad y sencillez a una historia de capa, espada y hechicería (por cierto, me gusta mucho como proponen aquí el planteamiento de la magia y su control, sin hechizos ni pergaminos ni complicaciones.

La princesa prometida

Autor: William Goldman **Ed.** mr ediciones

Seguro, que todos hemos visto ya la peli, minimo una vez y nos encandiló con sus efectos especiales de ultima generación y nos atrapó con la historia del amor verdadero de los protagonistas. Aunque no toca hablar de cine, os diré que el traspaso del papel a la pantalla fue sublime, y Robin Wright Penn se ganó el corazón de tantos como Carrie Fisher (alias Princesa Leia).

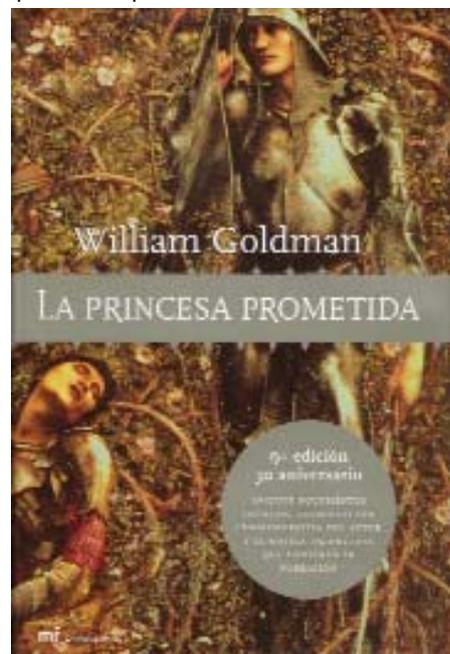
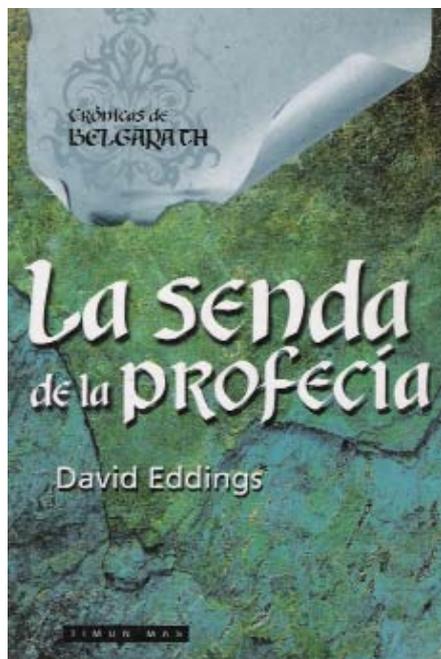
La novela, aunque es más acida, es igualmente maravillosa. En el prologo el autor nos explica la historia ficticia de que su abuelo le leía esta historia cuando estaba enfermo (me resulta familiar...) y que se ha puesto como loco a buscar esa maravillosa novela y que ha hecho la versión de las partes buenas, dejando a un lado lo que su abuelo se saltaba por ser soporifero. Tranquilos, si teneis curiosidad por saber que era el autor lo va comentando. Vease capitulo ¿5? que

resulta casi inexistente en esta versión de las partes buenas, el original se supone de un ficticio S. Morgenstern.

El argumento es el mismo que el de la peli. La chica -Buttercup- y el chico -Westley- se enamoran, el chico se va muy lejos en busca de fortuna, como resulta que él muere a manos de unos piratas ella acepta casarse con el principe Humperdinck de Florin. Y la secuestran, la rescata un tío enmascarado y etc. ¿Que hay de diferente? Pues que hay más chicha que en la peli, que es lo que suele pasar cuando algo se adapta al cine. Además, como ya he dicho, es menos "happy" que la película.

Con la novela volvemos a encontrarnos con las grandes frases: "Como deseas" y "Mi Westley me salvará" o la mejor de todas las grandes frases de todas las historias jamás contadas: "Hola, me llamo Íñigo Montoya; tú mataste a mi padre; disponte a morir." Enunciada por el gan Íñigo Montoya.

Hace pocos años se publicó la edición 30 aniversario con la introducción conmemorativa del autor y la novela inconclusa -"El bebe de Buttercup"- que continúa la narración. Pero me quedo con la original, y casi prefiero la peli.



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

Un mundo feliz

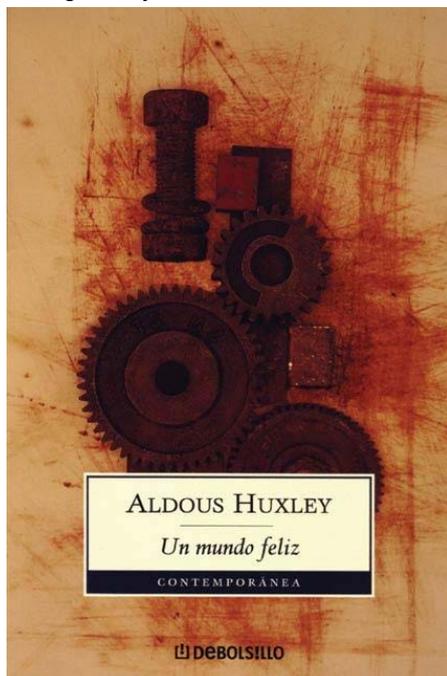
Autor: Aldous Huxley **Ed.** Debolsillo

Bienvenidos a una sociedad en la que no existe la guerra, no existe la violencia, todo el mundo vive en paz y armonía con el resto de sus congéneres. Un mundo en el que cada persona importa, y sabe que su existencia y trabajo es una pieza más de una perfecta maquinaria, imprescindible y valorada.

Bienvenidos a un mundo en los países y nacionalidades han dejado de tener significado, todo el globo terráqueo es dirigido por unos pocos que piensan globalmente en la supervivencia de todo el planeta.

Bienvenidos a una sociedad en la que cada uno sabe perfectamente el lugar que le corresponde, nadie envidia a los demás, es feliz con lo que tiene, con lo que es, porque el estado se asegura de ello desde la más tierna infancia con sesiones de hipnosis durante el sueño.

Bienvenidos a un mundo en el que familia no existe, la moralidad en temas sexuales se basa en la promiscuidad, y está mal visto mantener relaciones sexuales con la misma persona durante un tiempo relativamente largo (algunos meses ya sería mucho tiempo); y los niños son todos probeta, diseñados con un objetivo, para el que se ajusta el nivel de inteligencia y físico.



Bienvenidos a una sociedad en la que no existe la tristeza, porque cuando ese horrible sentimiento planea sobre una persona solo tiene que tomar SOMA, la droga que proporciona el estado a todos los ciudadanos para combatir los momentos flojos.

Bienvenidos a un mundo en el que la muerte se pinta con colores brillantes en hospitales a los que los niños van de visita, ya que no tienen monumentos, ni museos, ni ruinas, ni historia, ni cultura, ni religión, ni filosofía -entendiendo por filosofía todo pensamiento más profundo a ¿que color está de moda esta semana?-.

Bienvenido a una sociedad en la que el consumo es la nueva religión, ya que es el motor de la economía. Los eslóganes y la publicidad son el nuevo credo.

Bienvenidos a un mundo feliz.

El libro fue escrito al inicio de los años 30 y está situado dentro de unos 500 años en el futuro. Es interesante lo cercano que es pese a haberse escrito hace unos 75 años y haberse situado en un futuro tan lejano. Tecnológicamente está muy bien elaborado, nada exagerado y sin sentido, nada de teletransportes, ni velocidad luz, ni nada del estilo.

En los años 50 el autor volvió a su obra con "Regreso a un mundo feliz", libro en el que reflexiona sobre las similitudes de su libro con la sociedad que ya despuntaba en aquella época.

Este libro es de esos de lectura imprescindible, te guste o no la ciencia-ficción.

Muerto hasta el anochecer

Autor:Charlaine Harris **Ed.** La Factoria de Ideas

Los vampiros vuelven a estar de moda. Nunca se fueron del todo, pero han vuelto con fuerza, la tele y el cine hace mucho, hay una serie "True Blood", que habla de los vampiros y de su salida del ataúd. Esta serie está basada en las novelas sobre Sookie Stackhouse escrita por Charlaine Harris.

Este es el primer libro, que no es más que una novela con un rollito bastante romántico de chica conoce chico con tintes góticos y

sobrenaturales. La novela en si no es que merezca demasiada atención, pero se lee bien, libro de playa.

Los japoneses han perfeccionado una sangre sintética que permite que los vampiros puedan convivir -al menos en teoría- con los humanos, ya que ahora pueden sobrevivir sin comerse a nadie, y pueden reclamar sus derechos, pagan impuestos, etc.

Sookie es telépata, vive en un pueblo de Nueva Orleans en el que la mayoría de sus vecinos piensa que está loca o es retrasada, pero lo que le ocurre es que le afecta todo lo que piensan todos los que la rodean, y como trabaja de camarera en uno de los pocos bares del pueblo pues se encuentra con la gente en sus peores momentos.

Los rasgos de los vampiros son los clásicos. No ofrece nada nuevo al mito, en ese aspecto no es nada original y se basa en ideas estereotipadas, pero el mito clásico es un buen mito, ¿no?.

Aparte del rollito vampírico, es una novela de misterio relativamente interesante. Si estás viendo la serie o la has visto ya, no te preocupes hay suficientes detalles diferentes como para que no sea como leerse el guión.

Vale, no es lo mejor que he leído, pero tampoco lo esperaba, lo dicho, libro de playa.



No solo minis ... No solo minis ... Somas chinas (y de ficción)

por MJ

Por motivos ajenos a la revista, María deja la sección de Sombras Chinas a nuestra especialista en literatura, MJ.

Estreno de Cartelera

GI.Joe The Rise of Cobra

Director: Stephen Sommers. **Reparto:** Adewale Akinnuoye-Agbaje (*Lost*), Byung-hun Lee (*Hero*), Sienna Miller (*Stardust*), Dennis Quaid (*El día de mañana*), Rachel Nichols (*Star Trek -la chica verde, por si no te suena*).
Estreno en cines: 07/08/09

Después de un buen montón de pelis frikis: Lobezno, Star Trek, Terminator, Transformers... llega el turno de la adaptación de los muñequitos de plástico que nada tenían que envidiar a los geyperman: ¡¡¡GI.Joe!!! (hay que decirlo gritando, sino no es lo mismo, y se echa de menos el trailer)

¿Quién no ha visto cuando era pequeño esta serie de "auténticos héroes americanos"? (la frase la he sacado de la publi que hacían) Pues aquí los tenemos en carne y hueso. Tiene pinta de ser la típica película de acción sin demasiado argumento, pero ¿desde cuando una película necesita argumento si tiene mogollón de efectos especiales? ¡Ah! y gente maciza xa todos.

Resumen: como cualquier otra peli de acción, no veremos la luz, pero pasaremos un buen rato.



Estreno en DVD

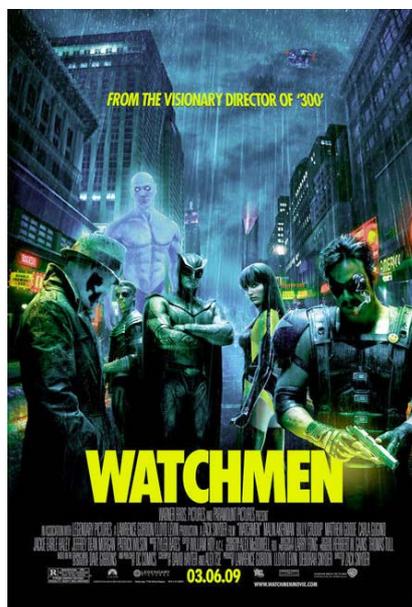
Watchmen

Director: Zack Snyder. **Reparto:** Malin Akerman, Billy Crudup, Matthew Goode, Jackie Earle Haley, Jeffrey Dean Morgan, Patrick Wilson
Estreno en DVD: 30/09/09

Millones de personas consideran el comic una obra maestra. Con lo que la película era un auténtico reto, y como (casi) siempre que se adapta una novela (gráfica o no) hay cosas que se quedan en el tintero y surgen discrepancias con los productores, pero no es preocupéis porque parece ser en algún momento llegará una versión Director's cut, lo más probablemente en DVD, aunque en EEUU la han estrenado en cine en algunas ciudades.

Mientras tanto nos conformaremos con el DVD con su montón de extras habitual, que en este caso pinta muy curioso, por ejemplo: Descubre la verdadera psicología y el comportamiento de los superhéroes.

Una película tan imprescindible como la novela gráfica de la que nace. Muy buena adaptación, y si, la versión papel acostumbra a ser mejor, pero no olvidemos que son dos cosas diferentes.



Clásico de la Cineteca

La Princesa Prometida

Director: Rob Reiner. **Reparto:** Cary Elwes, Mandy Patinkin, Chris Sarandon, Robin Wright Penn

Creo que todo el que haya visto esta película antes de cumplir los quince se convierte en fan. Es una de esas pelis que han dado un millón de veces por la tele, y que cuando empieza te da palo salir de casa.

Los tiene todo, acción, aventuras, amor, traición y venganza. Vaaale, los efectos especiales no llegan ni a buenos, pero quien los necesita, de hecho si fuesen mejores estropearía ese aire de inocencia que rezuma la película.

El guión es una excelente adaptación del libro del mismo nombre, realizada por el mismo autor. Más información del libro en *Los pergaminos de Caliope* de este mismo número.

Para quien no conozca: un niño enfermo recibe la visita de su abuelo que le lee un cuento, y nos acompañan durante la peli. La historia es la de Buttercup y su enamorado Westley, y las aventuras que han de sufrir para poder estar juntos, con unos secundarios que casi eclipsan a los protagonistas.





Paso a paso: esculpiendo a Metrin

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 "Metrin". A algunos no os interesará en absoluto, a otros os hará gracia verlo, a otros igual os da 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 del metrin decidlo que siempre se puede mirar como hacerlo posible.



Dibujos del Metrin usados como guia

Concept Art

Lo primero es las referencias gráficas sobre las que nos basaremos para esculpir la miniatura. En este caso es fácil, los dibujos de Metrin publicados en Cargad!

El esqueleto

Para este caso concreto el esqueleto y el cuerpo serán dos en uno. Con algo de masilla o barro (lo que tengas mas barato que la masilla verde, para que desperdiciarla), lo aplanamos del grosos que deseemos que tenga el cuerpo de nuestro Metrin, y lo cortamos. Quedará algo parecido a la Foto 1.

Lo lijamos un poco una vez endurecido y ya podemos empezar a añadir masilla.



Foto 1 - Cuerpo base antes de lijarlo

La cara

Lo primero lo que será la parte de arriba de la cara y antes que endurezca le insertamos dos bolitas de metal o de masilla endurecida previamente (siempre va bien tener unas pocas de distintos tamaños). Dejamos que cure la masilla (Foto 2).



Foto 2 - Paso a paso de la cara (I/II)

De mientras podemos pensar como hacer la cinta métrica. Yo me decidí por probar a meter pegado un trozo de plástico para la toma de proporciones y luego añadir la masilla encima. Se podría haber aplanado/alisado masilla aparte, recortarla, lijarla, etc. y luego pegarlo...

mil opciones. Eso es cuestión de ir probando. A mi me funciono así.

Para seguir añadimos los dientes, los parpados y el seguro (en la frente) y dejamos endurecer (Foto 3).

Esto lo hice así ya que son tres partes separadas y solo tengo que mezclar la masilla una vez y esperar a

que endurezca todo junto, sin correr riesgo de deshacer trabajo ya hecho por estar trabajando sobre lo mismo.

Ahora sólo queda añadir la parte de debajo de la cara/boca y añadir detalle a la cinta métrica y ya podemos ir a por los pies.



Foto 3 - Paso a paso de la cara (II/II) y detalle de la cinta métrica

Los pies

Para los pies, primero hice, sobre un clip doblado y pinchado en un corcho, la base del pie y los dedos sin las uñas (parte verde en la primera fotografía) y deje endurecer todo. Luego vi que lo del clip no era muy necesario una vez puesto de esa forma, más que nada sirvió para saber la altura que quería para los pies y poco más.

Segundo añadí las uñas (parte marrón de la foto) y retoque ligeramente el pie. Por último, modelé la parte de atrás de los pies para que quedara bien unida con el cuerpo de Metrín.

Posteriormente, para clonar la miniatura mejor y poder tener los pies como piezas independientes del cuerpo (unido a que destroce estos que veis en la Foto 4 y 5), hice una nueva versión de estos. Si tengo tiempo y espacio

muestro los cambios respecto la primera versión y como clonar la miniatura al final. Sino pues lo dejo para un artículo de clonación más adelante los detalles... ya lo descubriréis al final ;).



Foto 4 - Detalle de los pies (I/II)



Foto 5 - Detalle de los pies (II/II)

Las piernas

Las piernas no son tampoco nada complicadas de hacer. Lo primero es unir el cuerpo de Metrín con los pies con algo de masilla. Puede ser interesante usar uno o dos trocitos de alambre y practicar agujeros en el cuerpo para dar más robustez a la unión. Yo no lo hice, para la mini tal cual y no funcionó mal, pero a las pruebas de hacer moldes no sobrevivió.

Lo segundo, es ir añadiendo poco a poco, masilla a cada lado (recuerda, dos piernas), para ir en paralelo y que queden ambas piernas iguales, no tiene sentido hacer una y luego la otra enteras, se pierde tiempo comparando y es más difícil poner la misma cantidad de masilla en ambas para todos los pasos (incluso si eres como yo, es posible no recuerdes todos los pasos exactos que realizaste en la primera pierna).

Si observas las fotos (Foto 6), veras como añadí primero la parte de debajo de la pierna, sin hacerle el gemelo. Luego con algo de masilla marrón éste, y finalmente, la parte de la pantorrilla.

Recuerda, entre cada paso, dejar endurecer la masilla para no estropear la parte ya hecha.



Foto 8 - Paso a paso de las manos (II/III)

Seguidamente, marcar un poco la separación de las uñas (Fotos 8 y 9) y nada más. Se podría haber dejado sin las uñas y luego añadirlas (como si hice en los pies) pero he preferido no complicarme mucho ya que los pies ya los tenía unidos al cuerpo y me molestaban para acceder luego a la zona (¿he dicho que me olvidé las manos?) y la verdad, no se ven mucho dada su situación.



Foto 6 - Paso a paso de las piernas



Foto 9 - Paso a paso de las manos (III/III)

Y listo, ya hemos terminado nuestro Metrín...

¡No! ¡Que también tiene manos hombre!

Las manos

Para las manos, que casi me las dejo de lo mucho que me gustaba la miniatura a estas alturas... lo que hice es no complicarme mucho y añadir un pegote de masilla, darle la forma general que tendrá la mano (Foto 7), luego partirlo en tres (número de dedos que tendrá) y practicar dos hendiduras por los laterales (Fotos 8 y 9).



Foto 7 - Paso a paso de las manos (I/III)

El resultado

Ahora si que hemos terminado nuestro Metrin! Espero haya gustado el paso a paso y si encima a alguien le ayuda mejor que mejor.

Cambios de última hora (¿mejoras?)

Buenos, pues eso, cambios que he ido realizando para convertir el Metrin en multipieza y facilitarme el clonado.

Principalmente hago todas esas pruebas para experimentar, no las considero mejoras (sobretudo la segunda versión de los pies, que es horrible).

Con esta parte del artículo se observa claramente que sucede si no se tiene pensado que se quiere hacer exactamente desde el principio, aunque algún cambio sobre la marcha es inevitable. Así pues, aconsejo dedicarle el tiempo que sea necesario a tener claro que vamos a hacer, nos ahorrará trabajo y/o problemas más tarde.

De las dos imágenes finales del despiece del Metrin (Foto 10), se puede ver los anclajes entre las piezas y como se ha separado la parte de la cinta métrica (la más conflictiva).

La cinta métrica tiene trozo de masilla que facilitará la creación del vevedero por el que se verterá el metal o la resina en el molde. Pero de moldes, ya hablaremos más adelante...

¡Hasta el próximo artículo!



Foto 10 - Metrin en partes, vista superiores e inferiores

Sr. Mehek: Guerreros del caos.

Por Pater Zeo

En el Viejo Mundo todo el mundo teme, y con razón, a los guerreros del Caos. Humanos mutados por el poder del caos para ser más fuertes, más resistentes y más salvajes.

Lo que el Viejo Mundo no sabe es a que viene tanta armadura del Caos. Por que mucho caos, mucha magia y mucha diversidad, pero al final van todos vestidos igual: con la armadura de marras.

Esto, obviamente, tiene un origen complejo. No. No quiero decir que no sea simple, sino que los guerreros del caos están llenos de complejos y manías. En serio. De verdad. No hay nada más acomplejado que un guerrero del caos.

Las tribus barbaras del norte giran en su gran mayoría alrededor de la adoración del Caos. Representaciones de Tzeench por aquí, representaciones de Khorne por allá, algún que otro salido de Slaanesh y la ticia tribu que huele mal y sirve a representaciones de Nurgle. Hasta aquí todo normal. Los barbaros son todo lo bárbaro que un bárbaro puede ser: corto de luces, con músculos hasta en las pestañas y capaces de beber de un tirón la cerveza equivalente al triple de su peso. No hay nadie más duro ni más orgulloso de sí mismo que un bárbaro de las tribus norteanas.

Entonces uno de esos bárbaros consigue los suficientes méritos (ya sea en forma de puntos de experiencia o en forma de Quests) para pasar a subir de categoría barbaril y convertirse en un guerrero del caos.

Y ahí empiezan los problemas.

Al principio va todo bien. El guerrero del caos va por ahí orgulloso de ser guerrero del caos, normalmente sin casco ni nada, y con la capa al viento. Se pavonea todo lo pavoneable e invariablemente va a ver a sus antiguos compañeros bárbaros, los cuales le agasajan y le expresan su envidia por ser uno de los afortunados guerreros del caos. Y siempre, siempre, siempre, siempre salta la chispa que inicia el proceso de adquisición de complejos. Un comentario o una pregunta "Oye Gromk, ¿Y es muy duro vivir cada día pensando que si fallas te transforman en un engendro?" o aquello de "¿Recordáis

a Hram el Íntegro? ¿Que le pasó? ¡Ah, sí! Huyó en batalla y ahora es el difunto Hram el Pedazos... si es que dejar mal al jefe ante Khorne está muy mal... pero claro, era eso o quedarse delante de aquel dragón...".

El segundo disparador mental tarda un poco más. Este viene dado por la continua repetición de lo especial que es el nuevo guerrero del caos: "eres muy afortunado", "quien pudiera ser tú", "recuerda siempre, hijo, que eres un privilegiado", "nuestro dios se ha fijado en tí", "piensa que eres uno de los elegidos". Ante todas estas frases lo que se acaba leyendo entre líneas son dos términos muy simples: "que tienes tú para merecer tal honor que no tenga yo" y "ya que eres uno de los elegidos vas a tener que demostrar que lo mereces".

Y es en este punto concreto en que se inicia la espiral de stress que hunde al guerrero del caos en la más profundo de los complejos mentales. Y es que se ve forzado a demostrar siempre que es el mejor, no vaya a ser que se piensen que no lo és y lo transformen en un montón de trozos (unidos o no).

La primera táctica que inicia el guerrero del caos es la de llevar siempre puesto el yelmo. A ver si así no lo reconocen y lo confunden con los demás. Esto tiene dos funciones. Una es que corre por ahí la leyenda urbana de que los dioses son muy todopoderosos y pueden ver en tu corazón, pero si tienes puesto el yelmo no te reconoce ni Tzeench. Así pueden escurrir el bulto y no pasa nada. La contrapartida es que cuando uno realiza un acto heroico y remarcable todos se atribuyen el mérito en la charla de taberna mientras toman un cuerno de aguamiel. Se han dado muchos casos en los que en una batalla se han dado actos heroicos suficientes para varias guerras. Cosa que se puede atribuir a la naturaleza n-dimensional del caos o a que los guerreros del caos son más bien fanfarrones.

Aún y así de alguna manera los guerreros del caos siguen haciendo méritos (normalmente seguir respirando) y se convierten en paladines del caos. Esto tiene sus recompensas. Bueno, a todo lo llaman recompensas. Normalmente son regalos del caos que

con un poco de suerte dejarán intacto el número de brazos y piernas, pero lo común es que se acabe con algún apéndice de más. Y será muy cómo en combate tener una cola de escorpión, pero sentarse en el trono sin envenenarte a ti mismo es toda una aventura.

Y empieza el problema real de la jerarquía del caos. Cuando eres paladín tienes ciertos problemas de seguridad. Bueno, más bien tienes problemas de inseguridad. Por que claro, el paladín quiere quedar bien ante el señor de la horda, no sea que un día le de por enfadarse y se dedique a comprobar la efectividad de tu nueva y flamante armadura del caos con su hacha a dos manos. Así que por un lado tienes la presión de seguir las ordenes de tu señor.

Pero claro, eso no acaba ahí. También tienes que llevarte bien con el resto de los paladines que te ven cómo una amenaza. Ellos hace siglos que son paladines y lo tienen todo más o menos controlado. Saben cómo hablarle al jefe y que hacer cuando algo pasa, no pasa, o debería pasar pero no quieren que pase. Así que también tienes que llevarte bien con ellos no sea que por el bien del status quo (sea quien sea ese) decidan eliminarte.

Pero tampoco acaba ahí. Por que el señor de la horda en toda su generosidad y magnificiencia te a puesto al cargo de unos 40 o 60 guerreros. Los cuales por cierto no conoces, por que no se quitan el yelmo así los mates. Y tienes que llevarte bien con ellos. No puedes enviarlos alegremente a una muerte segura por que es posible que sobrevivan. Y le pidan al señor de la horda que les asignen a otro paladín. Por que el último se rompió. Accidentalmente. Con un hacha. Y veinte veces. Que accidente más tonto ¿eh?.

Todos esos casos se dan más veces de lo que uno pudiera pensarse. Mucho. Hasta el punto en que de un día para otro los barbaros del caos eran un personal muy escaso, puesto que la gran mayoría habían sido ya ascendida a guerreros del caos, paladines del caos y difuntos paladines del caos que mandaban cosas muy poco razonables.

Así que los dioses del caos, ante tal volatilidad laboral (cuando en vez de explotar a tus empleados estos se hacen explotar unos a otros, ese termino adquiere un nuevo significado) necesitaban una fuente extra de adquisición de personal. Así que de repente en el Viejo Mundo, y sobretodo en el Imperio que se da mucho a este tipo de prácticas, empezaron a aparecer elegidos del caos a porrillo. Pero a montones. Y si pasaban el test de aptitud (que era llegar hasta el portal de norte), entonces eran convertidos de paladines del caos y se unían a la plantilla caótica.

Esto tuvo ciertos problemas entre los bárbaros del caos que clamaban por la promoción interna, pero las voces disonantes fueron rápidamente silenciadas (con la garganta cortada no puedes gritar mucho) y así se quedaron las cosas. Además tenía sus ventajas: se aprendían idiomas. De un día para otro los barbaros del caos habían aprendido a insultar, amenazar y maldecir en imperial, bretoniano, tileano, toletano, enano, élfico y unas cuantas lenguas muertas más que guardaban en una bolsa para lanzárselas al enemigo (los guerreros del caos nunca han destacado por su manejo de las metáforas, cosa norma cuando hablar de moverse como el rayo, correr cómo el viento o duro cómo una piedra no son metáforas sino regalos del caos reales).

Llega un momento en el que los paladines del caos acumulan más y más respeto, autoridad y puntos de experiencia. Lo curioso de este tema es que normalmente ni se les pasaría por la cabeza intentar hacerse con el control de la horda de su señor. ¿Para que? ¡Si es un dolor de cabeza (o cabezas) continuo! Pero acaba pasando. Ya sea por diferencias sobre la naturaleza del liderazgo del Señor del Caos o (lo más común) por que los dioses le envían sueños divinos en los que el paladín aparece como señor de la horda (justo después de que los dioses del caos

hayan hecho zapping y no encuentren nada decente con lo que comer palomitas), los paladines del caos empiezan a pensar que ellos deberían ser los que lideraran la horda. Así que empiezan a maquinan, intrigar y planear el derrocamiento del Señor del Caos para nombrarse a sí mismos líderes de la horda. Esto tiene un problema que muchos ya se habrán oido (y es lo que lo hace interesante cómo complemento a las palomitas) y es que no hay que contar con derrocar al Señor del Caos (que por supuesto fue en su día paladín y se las sabe todas por que al fin y al cabo derrocó al Señor del Caos en su día) sino también con el resto de paladines que también quieren ser Señor del Caos. Y así empieza lo más parecido a un reality show decente que se pueda encontrar en el Viejo Mundo. Bueno. Eso y el circo de Gladiadores Druchii que montan los sábados por la noche. Y también está la Dwarf Wrestling Federation de los viernes... pero claro eso ya no son Realitys.

La cuestión es que los paladines empiezan a tener un aire paranoide muy irritante para el resto de la horda. Comienzan a tener ciertas peculiaridades, cómo que permitir gente armada en las sombras de la tienda (por que un asesino los intentó matar antes de ayer) o a vivir en la oscuridad completa (por que el último rayo de luz activó una mina-disforme). Esto para el resto de la horda, es más una molestia que otra cosa, por que al fin y al cabo nada de todo eso va por ellos. Cada guerrero cree que sería un buen paladín y que lo haría mejor que su jefe. Pero esto lejos de ser una manipulación de los dioses del caos es un mal común a todos los mortales.

De vez en cuando un Señor del Caos muere, ya sea en combate contra sus enemigos, o en combate contra sus paladines. La cuestión es que muere, su alma se reúne con su dios del caos y con un poco de suerte tras varios cientos de milenios se convierte en príncipe demonio. Tras su muerte y un

periodo de luto decretado en dos millonésimas de segundo, se nombra un nuevo Señor del Caos. Este nombramiento normalmente pasa por el ritual de haber matado al resto de paladines en combate, que al fin y al cabo creen que se merecen el puesto más que ningún otro.

Una vez "nombrado" el nuevo Señor de la Horda se pasa por una reorganización de la jerarquía de la horda (se matan a todos los seguidores de los anteriores paladines y se sustituyen por guerreros leales al nuevo señor de la Horda). Pero el Señor de la horda empieza a tener ciertos síntomas de esquizofrenia paranoide. Si el guerrero del caos no se quita el casco así lo maten, y los paladines duermen con la armadura puesta, el Señor de la Horda directamente no duerme. Tampoco es que lo necesite con la cantidad de disformidad que fuma al día, pero lo hace para que sus paladines no lo pillen desprevenido. También empieza a mascullar cosas sin sentido de vez en cuando, aunque en realidad están manteniendo conversaciones con seres que nadie más ve ni oye y que le aconsejan en todo momento y lugar. Lo triste del tema es que estos seres son tomados como delirios o visiones, que son aceptadas por que quedan muy carismáticas en un líder, pero que nadie se cree. Pero claro, esos seres son reales y son enviados por los dioses del caos para orientar al Señor de la Horda y que esta edición del "Juego de la ascensión" sea mucho más interesante. Esta actitud, por supuesto vista cómo un sin sentido, hace que el resto de paladines crea... bueno, que todo iría mejor si ellos fueran los señores de la horda.

En fin. Cómo podéis ver ser un guerrero del caos no es ningún chollo, y los dioses tienen muy bien montada su parrilla de programación. De ahí que tengan tantos seguidores y tanta audiencia. Hasta otra aciaga noche.

Señor Nehek.



Nuevos Hombres Lagarto

Por Namarie

Ya hace un tiempo que el nuevo libro de Hombres Lagarto ha entrado en escena, y la verdad es que pese a seguir en esencia siendo el mismo ejército, hay cambios que han transformado la forma de jugar con los servidores de los Ancestrales.

Trasfondo

El libro ha aumentado su tamaño en más de un 25%, y creo que casi todo es de trasfondo. Todo el material bueno que había en el anterior libro (mapa de la ciudad, glifos, dioses) se ha mantenido, y la historia ha aumentado de 3 a 20 páginas. Mucho trasfondo, conexo con los demás libros, aunque con bastantes apariciones de los demonios :P

Las miniaturas

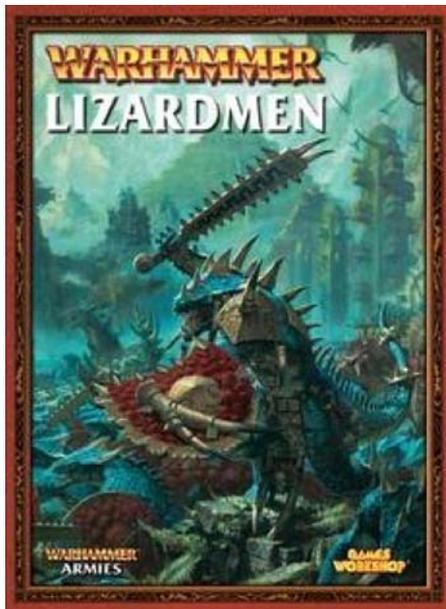
Por fin (y después de mucho tiempo) los Hombres Lagarto han dejado de tener miniaturas del siglo pasado. Algunas miniaturas que pedían una renovación a gritos (Estegadón) la han tenido, y a lo grande. Otras han mejorado muchísimo (Kroxis) y algunas tienes que fijarte en detalles para ver que han cambiado (Terradones). Para mi gusto, hay incluso miniaturas que han "empeorado": los antiguos Guardia del Templo sí que eran distintos de los Saurios...

La parte negativa es que hay varios personajes que aún no tienen miniatura. Vale, si compras un Estegadón, un Slann y un Chamán Eslizón puedes montar perfectamente a Mazdamundi y Tetto'eko, pero *noslomismo*. También creo que podrían haber hecho los kroxis de plástico, ahora que se van a ver más... pero no hablaré de ellos todavía.

Reglas Generales

El antiguo libro de Hombres Lagarto tenía dos reglas, una de ellas única (Sangre Fría) y otra llamada Desoves que imitaba los poderes vampíricos o los del Caos. Supongo que algún lumbreras de GW pensó que los Desoves eran demasiado complicados, así que los han eliminado. Creo que es un error; no sólo daba opciones interesantes de ejército, sino que además no eran ninguna burrada de regla ni eran complicadas. Así, sin más, se las han cargado.

Se agradece que hayan dedicado un buen espacio a explicar lo de miniaturas "en segunda fila" (Slann y Kroxis). Necesario y acertado.



Personajes

Slann

El Slann ha sufrido bastantes cambios, todos orientados a hacerlo más fácil. Las generaciones de Slann han desaparecido y, en su lugar, los Slann pueden elegir "disciplinas" (que es algo parecido pero tú eliges cuáles). Sí, las Generaciones tenían su gracia (iba cambiando su perfil, sus reglas, y qué pasaba cuando moría), pero creo que poder elegir qué "poderes" tienen es bastante acertado. Sumándole que su coste ha bajado (y su perfil también), se espera que podamos ver más sapos gigantes por las mesas de juego.

Eso sí, no todo ha sido "bonito": los Slann ya no tienen el +1 para lanzar y dispersar hechizos, y la "telepatía" ha cambiado a lanzar los hechizos desde cualquier chamán... pero sólo funciona con proyectiles mágicos. Digamos que ahora no tienes que explicarle dos páginas de reglas a tu enemigo.

Por último, la interacción entre Slann y Guardia del Templo es más fuerte. Para potenciar el uso de dicha unidad, el Slann ahora sólo actúa "en segunda fila" si forma parte de la Guardia del Templo. También hay que remarcar que estar en "segunda fila" ahora no hará que todos vayan a por el Slann, ya que sólo se "levanta" cuando lanza hechizos...

Saurio Viejaestirpe

Ha cambiado poco, y a mejor. Un punto más de iniciativa y armadura. Lo mejor, sin embargo, es la mejora de los Carnosaurios: ahora son más fuertes y ya no son objetivos grandes, con lo que no serán pasto de lanzavirotes.

Saurio Escamadura

El héroe Saurio por excelencia sube su Resistencia (por el mismo coste) y puede ir montado en Gélido sin necesidad de ningún desove. La parte negativa la veremos con los objetos mágicos.

Jefe Eslizón

Ha subido su HP y su Liderazgo (al mismo coste). Pero la mejor noticia son las monturas. Seguiremos sin ver Jefes Eslizones "a pie", pero seguro que veremos muchos de ellos montados en Terradones (ya que pueden unirse a unidades de Terradones), y sobre todo en Estegadones. Un Estegadón ya no ocupa opción extra de unidad, por lo que un Jefe montado en Estegadón cuenta como una única opción de Héroe (y muy buena).

Y hay que recordar que, al ser un personaje montado en monstruo, puede unirse a cualquier tipo de unidad, incluida infantería.

Chamán Eslizón

Ni su perfil ni su coste han cambiado, salvo por aumentar en un punto el Liderazgo (como todos los eslizones). Como en el caso del Jefe Eslizón, la gran novedad está en su montura. Ahora un Chamán Eslizón puede ir montado en un Pellejoduro (un Estegadón algo más fuerte) con una de las mejores novedades del ejército: el Artilugio de los Dioses.

Este Artilugio se mostró por primera vez en el suplemento Lustria, aunque era simplemente una catapulta (y sin miniatura). El Artilugio actual da un dado más de magia y dispersión, y permite cada turno activar un poder que actúa como el Caldero de los Elfos Oscuros: proporciona TSE5+ a las unidades amigas cercanas, hace 1d6 impactos a las unidades enemigas cercanas, o rebaja el coste de un saber

de magia (a gusto del consumidor). Y todo esto sin ocupar opción de unidad extra, así que en realidad tenemos un mago de nivel 2'5 más un objeto portahechizos muy bueno, más un causante de Terror, todo por una opción de Héroe.

Sin duda, si hay un must-have en este ejército, es el chamán montado en Artilugio.

Unidades Básicas

Guerreros Saurios

Pequeños cambios con grandes consecuencias. Su coste baja de 12 a 11 puntos, y el coste de las lanzas baja de +2 a +1. Es decir, por el mismo coste que antes teníamos arma de mano y escudo, ahora tenemos lanzas... que, además, permiten 2 ataques aunque estén en segunda fila. Por si fuera poco, su piel escamosa ha subido a 5+, así que tenemos una de las mejores infanterías básicas del juego.

Hostigadores Eslizón

Por desgracia, antes del nuevo libro la gran mayoría de ejércitos "competitivos" de Hombres Lagarto se basaban en la táctica difusa con docenas de eslizones correteando. Esto ha hecho que en esta edición los Eslizones Hostigadores hayan subido a 7 puntos (aunque su Liderazgo también haya subido un punto), y que cambiar las cerbatanas por jabalinas suponga otro punto. El resultado: la típica unidad de eslizones hostigadores con jabalina y escudo ha aumentado su coste un 33%.

Eslizones

Una unidad recuperada de la quinta edición: los Eslizones formando en filas. De serie con jabalina y escudo (en CaC salvan a 5+), y por 5 puntos cada uno, esta unidad creo que se verá en los ejércitos. Por un lado es un excelente "guardador de cuadrantes" (10 eslizones son 50 puntos, si metemos cuatro unidades, aguantan bien los chuchos del Caos y pueden conseguir cuadrantes). Por otro, el hecho de que puedan incluir Kroxigors dentro de la unidad (en la segunda fila), dando bono por filas y un consistente *punch*, unido a su distancia de carga de 15cm, los transforma en bastante llamativos para ejércitos "rápidos".

Enjambres

Pocos cambios, aunque necesarios: su coste ha caído a 45 puntos, dejan de ser 0-1, pero siguen siendo demasiado débiles.

Unidades Especiales

Eslizones Camaleón

Así como antes era impensable poner un Eslizón Camaleón (compararlos con los Eslizones exploradores normales era insultante), han ganado su huequecito. Siguen con todas sus reglas especiales de despliegue y -1 adicional a ser impactados, su coste ha bajado un 20%, y además ahora son la única opción de exploradores del ejército lagarto.

Terradones

Otra de las unidades que ha cambiado. Ahora son caballería voladora, su coste baja de 35 a 30 puntos, su perfil varía (un ataque menos, pero todos los ataques son de F4, la R sube a 3 y su Liderazgo a 6), ganan el poder volar entre árboles, y ganan la regla que ya tenían en quinta edición de lanzar piedras. Regla que sólo es útil si hay al menos 5 Terradones en la unidad, pero que es muy interesante.

Guardia del Templo

La infantería de élite deja de ser básica, pasa a ser más barata (un punto menos y escudo gratuito) y su Deber Sagrado se amplía con inmunidad a psicología además de tozudez. Una buena unidad, yunque del ejército, pero que tiene que rivalizar con algunas alternativas especiales muy interesantes.

Guerreros Gélidos

Otra unidad que ha tenido pequeños cambios pese a no encarecerse (como viene siendo habitual con las caballerías). Por el mismo coste ganan un punto de piel escamosa situando su salvación por armadura en 3+.

Kroxigors

Pocos cambios y compensados. En la parte buena, su coste baja a 55 puntos y su piel escamosa a 4+. En la parte mala (malísima), su Fuerza baja a 4. O lo que es lo mismo: tiene la misma fuerza que un Héroe eslizón. Ilógico, pero... En fin. Lo que sí está claro es que pudiendo meter kroxis en unidades de eslizones (que los protegen de los malvados proyectiles, y les dan filas y estadarte... y como unidad básica) no creo que veamos muchos kroxis.

Estegadón

No, no me he equivocado de sección. El Estegadón ha pasado de ser

unidad Singular a Especial. Bien pensado, es lógico (¿qué sería de un ejército de Hombres Lagarto sin triceratops gigantes?), pero es el primer bicho "terrorífico" en ser unidad Especial. No cambia mucho en su perfil ni reglas (salvo L6), pero el hecho que podamos contar con una buena unidad sin sacrificar a las Salamandras (es un decir) hace que sea otra opción casi automática en cualquier ejército.

Unidades Singulares

Estegadón Pellejoduro

Es un estegadón 40 puntos más caro, con un punto más de Fuerza, un Ataque menos, un punto más de armadura, y que substituye el arco gigante por dos enormes cerbatanas. No sería mala opción, si no fuera porque es mucho más asequible (en puntos y opción) el Estegadón normal.

Salamandras y Razordones

Vale. Antiguamente (1996) había salamandras que escupían "plantilla pequeña" (como una catapulta pero más débil y usando HP). Con su libro de sexta edición cambiaron a "dado de artillería" impactos. Y en esta séptima edición, las Salamandras vuelven a escupir plantilla (como era en quinta) y las Salamandras de sexta pasan a Razordones.

Así que, ¿cómo lo analizamos? Difícil elección. Digamos que los dos bichos cumplen ahora distintas funciones. Las Salamandras tienen en teoría menos miniaturas afectadas (es más difícil acertar con una plantilla que simplemente tirar) y más alcance (pueden llegar a impactar a una miniatura situada a 45cm (más 15 de movimiento significa que depende cómo ya hacen pupa en su primer turno), y el -3 a la Armadura las hacen ideales contra miniaturas "blindadas" (especialmente buenas contra humanos y elfos). Los Razordones, en cambio, tienen un alcance más corto (30cm +15 de movimiento), pero pueden llegar a hacer hasta 30 impactos F4 (generalmente cuenta con que hagan 8 impactos F4); salvo cuando aguantan y disparan, donde los Razordones demuestran su potencial (atención a la errata, que no es "lanza el dado de artillería" sino que es en pulgadas, o sea, ¡entre 2 y 10 impactos por dado!).

Personalmente me decanto por los Razordones, más que nada por su brutal "aguantar y disparar" que los hace muuuuuu resistentes.

Personajes Especiales

Ya hemos hecho un análisis de los personajes especiales de los Hombres Lagarto en el blog. Creo que en su mayoría están bastante más equilibrados que las salvajadas del Caos (esos demonios...). Mis favoritos son Tehenhauin (por su carisma, más que nada) y Tetto'eko (muy económico para lo que hace), pero dado lo buenos que son los chamanes comunes con Artilugio, me temo que no los pondré mucho (salvo para alguna partida temática).

Objetos Mágicos

Ha habido muchas "reformas". Para empezar, las Tablillas de los Slann han desaparecido (o han mutado en forma de otros objetos mágicos o Disciplinas). Pero vamos a verlo poco a poco...

Armas mágicas

Entre las armas me gustaría destacar sobre todo la Espada Interdimensional. En desafíos es la leche (es capaz de acabar con cualquier personaje especial en un sólo turno... siempre y cuando nuestro Comandante Saurio ataque primero). Es un objeto muy caro, pero sin duda vale la pena.

La Lanza del Estegadón es otro objeto de los que hace verdadera pupa. No porque sea capaz de causar hasta 13 impactos más sus ataques (F+2, que es lanza de caballería). Su mayor baza es que al lanzar 2d6 en los impactos por carga del estegadón, se suavizan las probabilidades. Es decir, podemos lanzarlo "suelto" a por una unidad que no sea de élite (o contra un personaje tocho) con bastantes probabilidades de ganar el combate.

El resto de armas son más normalitas. La Espada de Tzunki no vale la pena (por 10 puntos más tenemos la Interdimensional que hace muchísimo más daño), la Cimitarra es una buena opción para un héroe saurio, el Báculo sigue siendo igual de malo, la Espada Piraña es útil sólo en determinadas circunstancias, el Cuchillo es carísimo (25 puntos por un Golpe Letal?); la Espada de la Premonición tiene su gracia y es barata, y la Macana no hace nada que no haga un arma a dos manos común (con Veneno de la Ranita tenemos un arma más interesante).

Armaduras Mágicas

Bueno, antes había tres (uno exclusivo de eslizones) y ahora uno más que sólo es para saurios a pie.

El Pellejo de Gélido (armadura pesada con +1 R, miedo y estupidez) es carísimo para lo que hace; para eso mejor meter un Gélido, que es mucho más barato y se cambia la +1R por +1PU y +1A (además de no "chupar" puntos de objetos mágicos). El Yelmo ha subido inexplicablemente a 50 puntos, con lo que si tu Jefe Eslión lleva el Yelmo olvídate de cualquier otro objeto. Y hay alternativas más jugosas. El Escudo Cristalino es algo mejor, y quizá (quizá) contra ejércitos mágicos valga la pena. Y por último, el Escudo Mutilador que sigue igual y aunque es una buena opción, prefiero un escudo mundano y gastar los 30 puntitos en un objeto mágico más interesante.

Objetos Hechizados

El "nikesaurus" ha muerto. Ese héroe saurio que movía 22cm y que todos poníamos ahora se reduce a un portahechizos de nivel 5, algo completamente inútil, pues sabemos que sólo podremos sorprender un turno. Adiós al Embrujo.

Hay objetos que siguen igual o muy parecidos, como la Capa, el Amuleto de Tepok, la Cabeza Reducida, la Libélula o la Estatuilla del Rencor. Uno de los mejores, el Veneno de la Ranita de Luz, ha bajado de precio (y ha mejorado; ya es útil para eslizones).

Sin embargo, hay objetos nuevos muy interesantes y otros no tanto. El Cuerno de Kygor es carísimo (100 puntos) y dar tozudez a los Gélidos (que son unidad de ruptura) no lo acabo de ver. El Gélido Cornudo es una chorrada (un Gélido que no es estúpido ¡por 35 puntos!). La Tablilla Sagrada de la Protección es la misma, aunque más barata; pero eso de que "chupe" puntos de objetos de Slann no me convence.

Mis dos favoritos son el Tambor de Guerra (la unidad marcha siempre y las unidades cercanas tienen +1L para reagruparse) y el Colgante de Carnosaurio (furia asesina en cuanto ha probado sangre), que recomiendo poner en un nene en carnosaurio (porque, total, entrará en furia asesina igual por el carno...).

Objetos Arcanos

El doble, "pero" reciclando dos Tablillas (Tepok y Manos Protectoras). La Tablilla de Tepok es especialmente útil en un chamán eslión en Artilugio (ya que pasa a ser un N3 en toda regla).

El Cubo no ha cambiado, la Vara ahora es el Rayo Atronador de Uranon (un sólo uso...), y la Diadema, que siempre estaba en todas las listas, ha

sufrido una rebaja en su uso: los dados de dispersión no pasan ahora a ser de magia. El único objeto nuevo (Larvas de Itxi) no es nada del otro mundo.

Talismanes

Otro sitio donde se han cargado el mejor objeto. Estoy de acuerdo que muchas veces cuando todo el mundo usa el mismo objeto es que suele ser mucho mejor que sus parecidos; pero no creo que signifique siempre que sea excesivamente bueno sino que las alternativas son realmente malas. Con los talismanes pasa eso; la Gargantilla sigue igual y a su precio lógico (30 puntos por TSE5+), el Amuleto de Itzi baja de precio pero hace lo mismo, y el mejor objeto, el Aura de Quetzl, que daba TSE4+ contra impactos F5+, pasa a ser ahora un -1 para impactar en cuerpo a cuerpo... por 40 puntos. En resumen, el único talismán ligeramente interesante es la Gargantilla.

Estandartes

Se ha pasado de 4 a 6 estandartes (bien). El principal problema es que sigue habiendo únicamente dos unidades que puedan llevar estandarte mágico (aparte del Portaestandarte de Batalla).

El Totem de las Profecías (que antes valía 75 puntos y sólo era usable por el Porta) baja a 50 puntos. Y ahora puede llevarlo... el slann, la guardia del templo y el portaestandarte de batalla. Vamos, igual que antes. La Tablilla de la Dominación no tiene nada que ver con la antigua Tablilla, causa estupidez a los hechiceros enemigos cercanos. El Estandarte Solar de Chotec mejora un poco, pero sigue sin convencer. El Totem de Huanchi, un fiyo en el once titular la anterior edición, va a caer en el olvido; aumenta la distancia de carga (bien) pero ya no permite ese "movimiento sorpresa" que tan bien iba. El Estandarte del Jaguar sigue prácticamente igual, y aparece el Piel de Skaven de Lustria (sólo para un portaestandarte de batalla eslión...). En definitiva, creo que el mejor estandarte sigue siendo el Estandarte de Guerra.

En resumen

Creo que, salvo en el apartado de objetos mágicos y personajes especiales, el ejército ha ganado muchísimo. Es cierto que los ejércitos difusos ya no lo tienen tan fácil, y que se han pasado bastante con los estegadones y el Artilugio, pero la verdad es que se agradecen la mayoría de cambios en este libro.

Erratas

Recopiladas por Namarie (libro inglés en mano)

- Pg 27, mapa, arriba: “Ciudades Templo en la **Web** Geomántica”. Debería ser “**Red** Geomántica”.
- Pg 43, regla Guardianes, sexta línea empezando por abajo, en vez de “lanzando **misiles** mágicos” debería ser “lanzando **proyectiles** mágicos”.
- Pg 52, regla Sueltapiedras. Aclaración. Cuando dice “en **el momento de realizar** el resto de movimientos”, se refiere en realidad a “en **la subfase de** resto de movimientos”. Esto significa también, por ejemplo, que **NO** pueden lanzar piedras en el turno en que cargan.
- Pg 52, regla Sueltapiedras. Aclaración. En el mismo párrafo dice “**una** unidad de jinetes de terradón...”. En realidad se refiere a que “**cualquier** unidad de jinetes de terradón” puede lanzar piedras en el mismo turno.
- Pg 55, Arco Gigante. Aclaración. Dice que “**no hay** tiradas de salvación por armadura”. Obviamente quiere decir que “**anula** tiradas de salvación por armadura”.
- Pg 55, Artilugio de los Dioses, segundo párrafo. Aclaración. Cuando dice “Ten en cuenta que ninguno de estos efectos se dispersará, **por ejemplo** a causa de un Pergamino de Dispersión”. En realidad es que no puede ser dispersado **ni siquiera** por un Pergamino de Dispersión, no que no se disperse (los hechizos no se dispersan solos).
- Pg 56, Escupir Llamas, último párrafo. Errata. En vez de “Si obtienes **un 1** en la tirada” debe decir “Si obtienes **problemas** en la tirada”.
- Pg 57, Lanzar Púas. Primer párrafo. Errata. En vez de “**obtenido en el dado de artillería**” debería decir “**obtener en el dado de artillería dividido por 2,5 (5=2, 10=4, 15=6, 20=8, 25=10)**”. El dado de artillería inglés mide en pulgadas y no en centímetros, y aunque son equivalentes cuando se habla de distancias, no lo es cuando se habla de número de impactos.
- Pg 57, Lanzar Púas, segundo párrafo. Errata. Lo mismo que para las Salamandras: en vez de “Si obtienes **un 1** en la tirada” debe decir “Si obtienes **problemas** en la tirada”.
- Pg 57, Lanzar Púas, Tercer Párrafo. Aclaración. Al final dice que “se tiran dos dados por cada razordón, en vez de uno, y el resultado se añade al número de disparos realizados por cada una de las bestias”. Vale, este párrafo no está muy bien redactado, pero la idea es que en aguantar y disparar, cada Razordón lanza 2 dados en vez de uno, sumándose el número de disparos, y contando todos los disparos de todas las bestias. O sea, si aguantas y disparas con tres Razordones, lanzas 6 dados y sumas los resultados (lo que puede dar hasta 60 disparos, sí).
- Pg 65, Desove Sagrado de Xhotl. Aclaración. Cuando dice que “**la unidad atacante** sufre automáticamente un impacto de Fuerza 5”, debería decir “**la unidad causante de la herida**” (como pone el libro en inglés), ya que en caso de un combate múltiple no podrías asignar el impacto a otra de las unidades atacantes.
- Pg 65, Mano de los Dioses. Errata. En el libro pone varias veces la palabra “cualquier”: la mano afecta a cualquier objetivo, “cualquier” unidad golpeada, etc. Esto puede interpretarse como que sólo afecta a una unidad, cuando en realidad afecta a todas las unidades enemigas en línea de visión y que estén a 30cm o menos (como dice en el libro inglés). Al no ser un proyectil mágico, afecta también a las unidades enemigas trabadas en combate cuerpo a cuerpo.
- Pg 66, La Llave de la Cámara Eterna. Aclaración. También hace atacar último al enemigo desafiado si éste ha cargado (lo aclara en el libro inglés).
- Pg 68, Marea de Ofidios. Errata. Cuando dice que las serpientes no pueden ser atacadas “**y si son eliminadas Tehenhauin se retiran como baja**”, en realidad es que “**y son eliminadas cuando Tehenhauin se retira como baja**”.
- Pg 69, Heraldos de Eventos Cósmicos. Errata. Pone que “sus efectos duran hasta el inicio de la siguiente fase amiga”. Esto no es del todo correcto, ya que después de la fase de Magia viene una nueva fase, la de Disparos, así que sus efectos durarían hasta el inicio de la fase de disparos, no? En el libro inglés lo aclaran: “sus efectos duran hasta el inicio de la siguiente fase **de magia** amiga”.
- Pg 71, Puntería Sobrenatural. Aclaración. El -1 para impactar por usar la habilidad “de francotirador” es **ADICIONAL** a cualquier “malus” (hostigadores, larga distancia, etc.).
- Pg 71, Gran Depredador. Aclaración. Los ataques son siempre venenosos, lo que pasa es que el veneno actúa con un 5+ en vez de un 6 como es habitual.
- Pg 99, Espada Piraña. Errata. En vez de que “Toda herida no slvada inflingida por esta espada **se considera** dos heridas”, debe decir que “**causa** dos heridas”.
- Pg 101, Tambor de Guerra de Xahutec. Errata. Se han comido que “a 20cm o menos del portador **o la unidad** no evita que...”. El efecto se mide desde la unidad, no el portador del Tambor.
- Pg 101, Cabeza Reducida. Errata. De nuevo, en vez de “**contará como** dos heridas” es que “**causa** dos heridas”.
- Pg 102, Cubo de la Oscuridad. Errata. Donde dice “**Para utilizarlo**, tira 1d6” debería decir “**Una vez usado**, tira 1d6”. Es decir: el Cubo dispersa como un Pergamino, pero además con 4+ en 1d6 tiene otros efectos adicionales. No es necesario tirar para dispersar y efectos adicionales.
- Pg 102, Vara de la Tormenta. Errata. “La Vara de la Tormenta contiene el **objeto portahechizos** el Rayo Atronador”. La Vara es un objeto portahechizos, pero “**contiene el hechizo** Rayo Atronador”.

Preguntas y Respuestas

Recopiladas a partir de Direwolf, las FAQ de GW y C-Wargames.

Sangre Fría

- P: ¿Cuándo hay Valor Insensato con los Hombres Lagarto?
 R: El jugador Lagarto lanza 3 dados, si saca dos 1's ya es Valor Insensato (se descarta el dado más alto).

Slann

- P: ¿Puedo meter dos slanns en una misma unidad de guardia del templo?
 R: No.
 P: ¿Es el slann objetivo grande?
 R: No. Sólo cuenta como objetivo grande para su propia línea de visión y sólo si está en una unidad de Guardia del Templo. Si el slann está solito o en otra unidad, no.

Eslizón en estegadón

- P: ¿Puede un héroe eslizón en estegadón unirse a una unidad?
 R: Sí, como todos los personajes montados en monstruos no voladores. Y un Comandante Saurio en Carnosaurio también.
 P: ¿Puede un héroe eslizón en estegadón usar su HP para disparar con el arco gigante?
 R: No. Considera el estegadón como una máquina de guerra a efectos de personajes en él.
 P: Si tengo un héroe eslizón en estegadón y mueren los eslizones de encima, ¿puedo disparar el arco gigante? ¿Y si queda un eslizón más el héroe?
 R: No otra vez. Necesitas un mínimo de 2 eslizones de dotación, y el héroe no puede disparar el arco gigante.
 P: Un héroe eslizón montado en estegadón, ¿cuenta como Héroe o como Héroe + Especial?
 R: Sólo Héroe. El estegadón como montura no ocupa opción adicional de unidad especial ni de personaje.
 P: Un héroe eslizón montado en estegadón; en un desafío, lucha el héroe y su montura (estegadón), pero ¿luchan también los eslizones?
 R: No; los eslizones de dotación no podrán luchar hasta que termine el desafío.
 P: El estegadón (como montura), ¿puede ser afectado por hechizos que afecten a monturas?
 R: Sólo si el hechizo afecta a monstruos.

Carnosaurio

- P: ¿Puede dispararse a un carnosaurio que está en una unidad de infantería o de gélidos?
 R: Sí, como cualquier miniatura de potencia de unidad 5+ en una unidad.
 P: Si un carnosaurio causa 3 heridas, ¿se multiplica por 1d3 o cada herida causa 1d3 heridas?
 R: Cada herida no salvada causa 1d3 heridas. Si son ataques concentrados a una miniatura (p.e. un personaje), éste se "come" las heridas extra (que no cuentan a no ser que haya un desafío). Si son contra tropa, lanza 1d3 por cada herida no salvada y retira las bajas correspondientes a ese número de heridas.
 P: ¿Es un Carnosaurio un objetivo grande?
 R: No, ya no.
 P: ¿Ocupa un Carnosaurio opción extra de Héroe?
 R: Un Carnosaurio no ocupa opción adicional de personaje ni unidad.

Artilugio de los Dioses

- P: El Artilugio de los Dioses, ¿se considera un objeto portahechizos del chamán? Si el chamán lanza un hechizo, ¿se paran los efectos del Artilugio? ¿Si se activa el artilugio se dispersan los hechizos que haya lanzado el chamán?
 R: No, no y no. Simplemente el Artilugio sólo funciona mientras el chamán esté vivo, pero no es un objeto mágico, ni un objeto portahechizos ni es el chamán el que lanza el hechizo. Para resumir: los Efectos del Artilugio NO SON HECHIZOS sino "efectos".
 P: ¿Hasta cuándo dura la tirada de salvación que da el Artilugio?
 R: Hasta que el Artilugio se usa de nuevo (otro "efecto") o muere el estegadón o el chamán.

- P: Los ataques (disparos) del Artilugio, ¿son mágicos?
 R: Sí.

Eslizones

- P: El tamaño mínimo de una unidad de eslizones es 10. ¿Puedo poner 9 eslizones y 1 Króxigor?
 R: No. Los kroxis son mejoras de la unidad; no cuentan para el mínimo.

- P: ¿Cómo se resuelven los disparos de lanzavirotos hacia una unidad de eslizones y kroxigors?
 R: Primero se determina si la primera miniatura impactada es un kroxigors o un eslizón. Una vez esté claro, determina aleatoriamente cuál de los eslizones (o de los kroxis) es impactado, y haz que el virote atraviese filas desde esa miniatura. Así, por ejemplo, en la unidad de la página 41, si impacta primero en un Eslizón determina en qué eslizón de la primera fila impacta. Si lo hace en uno que tiene detrás un kroxigors, el virote atravesará hacia el kroxigors. Si impacta directamente en un kroxigors, atraviesa hacia lo que tenga detrás (generalmente, o un eslizón o nada).
 P: Una unidad mixta de eslizones con kroxis, ¿causa miedo?
 R: Sí, pero se usan las mismas reglas que personajes que causan miedo en unidades que no causan miedo (mira el reglamento). En resumen: sólo los kroxis causan miedo (cuenta sólo la PU de los kroxis para saber cuánto miedo causan).
 P: ¿Tienen las Cerbatanas -1 a impactar si mueven? ¿Y por largo alcance?
 R: Sí. No son armas arrojadas.

Jinetes de Terradón

- P: Los terradones son hostigadores. ¿Hay -1 para impactarles con armas de proyectiles por ser hostigadores?
 R: No, ya que son caballería voladora (Potencia de Unidad 2).
 P: El lanzamiento de rocas de los Terradones, ¿es un ataque de proyectiles?
 R: Sí.
 P: ¿Pueden los Terradones lanzar rocas en el turno en que cargan?
 R: Sí, siempre y cuando sea a una unidad enemiga que ellos pasen por encima.

Guardia del Templo

- P: ¿Puede unirse a la Guardia del Templo un personaje no Slann?
 R: Sí.

Estegadón (y Pellejoduro)

- P: ¿Cómo se distribuyen los impactos a un estegadón? (por ejemplo, disparos o impactos de un carro)

R: Se determinan aleatoriamente (1d6) entre el estegadón (1-4) y la tripulación (5+).

P: Un estegadón que es cargado por el flanco o retaguardia, ¿puede atacar?

R: Sí. Es un monstruo, no un carro.

P: ¿Puede un Estegadón aguantar y disparar?

R: Sí, pero sólo con las jabalinas.

P: ¿Puede un estegadón (sin héroe encima, o sea, unidad especial o singular) unirse a una unidad?

R: No. Un Monstruo no puede unirse a una unidad (un personaje sí)

P: El arco gigante del estegadón está envenenado. Si saco un 6 para impactar, ¿penetra en todas las filas automáticamente?

R: No. Sólo el primer impacto es herido automáticamente; si la miniatura es eliminada tira para herir a la siguiente miniatura, de la forma habitual.

P: Si un estegadón recibe un impacto de plantilla (pe. catapulta), ¿quién recibe el impacto?

R: Se siguen las reglas de impactos por proyectiles, así que se determina aleatoriamente (HL pg 55).

Salamandras y Razordones

P: ¿Pueden las Salamandras marchar y disparar? O sea, ¿tienen arma de aliento?

R: No; el ataque NO es un ataque de aliento.

P: ¿Qué pasa si un Razordon aguanta y dispara y saca dos "Problemas"?

R: Pues que se come 2d3 eslizones (1d3 por cada Problemas).

P: ¿Puede el Razordon elegir huir como reacción a una carga si el enemigo estaba demasiado cerca como para negar el "aguantar y disparar"?

R: No.

P: ¿Cuál es la PU de un razordon?

R: 3. Así que una unidad de 3 razordones y 9 eslizones tiene una "potencia de miedo" de 9.

P: Si disparan a una unidad de salamandras, ¿hay un -1 al impactar por ser hostigadores?

R: No; las salamandras tienen PU3.

P: Cuando una unidad de Salamandras recibe una carga, ¿cómo se alinean? ¿Salamandras en combate?

R: Las Salamandras (o Razordones) se sitúan delante y los eslizones detrás.

P: ¿Se puede unir un personaje a una unidad de Salamandras?

R: No.

Personajes Especiales

P: Con el hechizo de Itza de Kroak, ¿cuál es el "nivel básico" de lanzamiento a efectos de ciertos objetos y hechizos como el Cesto de la Hechicería de Aldred?

R: Determina aleatoriamente cuál es el nivel del hechizo.

P: La Puntería Sobrenatural de Oxaytl le permite "disparar a cualquier objetivo dentro de su radio de visión". ¿Puede sobrepasar los 30 cm de distancia que tiene su cerbatana?

R: No.

P: La Mano de los Dioses de Kroq-Gar, ¿afecta también a unidades enemigas trabadas en combate cuerpo a cuerpo?

R: Sí.

P: Si Kroq-Gar falla su tirada de salvación especial que le da el Desove de Xhotl, ¿cómo se distribuye el impacto que causa a la unidad enemiga?

R: Como si fuera un impacto de proyectiles.

P: Chakax en un desafío; ¿hace que sus enemigos golpeen después de su arma a dos manos por la Llave?

R: Chakax siempre ataca primero.

P: ¿Cuál es el tamaño de la base de Tetto'eko?

R: Peana cuadrada de 40mm de lado.

P: ¿Puede Tetto'eko unirse a una unidad de Guardia del Templo?

R: Sí. Ten en cuenta la regla "Deber Sagrado" de la Guardia del Templo se usa sólo con slanns.

Objetos Mágicos

P: La Espada Interdimensional, ¿anula armaduras?

R: Si se falla el chequeo de liderazgo la miniatura es baja directa, anulando cualquier tirada de armadura o especial. Si se supera, se realizan las tiradas habituales.

P: Los chequeos de Liderazgo causados por la Espada Interdimensional, ¿pueden combinarse con penalizadores al Liderazgo de algún hechizo? ¿Puede modificarse por reglas como las filas de los Skavens?

R: No. Se usa el Liderazgo sin modificar.

P: La Lanza del Estegadón hace que el estegadón cause 2d6+1 impactos. ¿Son mágicos?

R: Sí, son 2d6+1 impactos mágicos.

P: La Espada Piraña (cada herida no salvada causa 2 heridas) y la Cabeza (que tiene el mismo efecto) combinadas, ¿cuántas heridas causan por cada herida?

R: Cuatro.

P: ¿El báculo del sol hace ataques mágicos?

R: Sí.

P: ¿Puede un Gélido Cornudo ser destruido por la Ley del Oro, o transformado en un Gélido normal por el hechizo de Vault de los druchii?

R: Sí, ya que es un objeto encantado.

P: Las Manos de los Ancestrales, ¿cómo resuelven un 12 en la tabla de dispersiones?

R: El Slann lanza el hechizo con fuerza irresistible. El hechicero que había disfuncionado sólo "olvida" el hechizo si lo conocía. Por ejemplo, si un Slann lanza un hechizo del Saber del Fuego y la disfunción se aplica en un Hechicero del Fuego del Imperio y sale un 12, el Hechicero olvida el hechizo sólo si lo conocía.

P: ¿Qué ocurre con las Manos con la Panzamagia?

R: Se usa de la misma forma (y siguen ignorándose los resultados 5-6).

P: ¿Cuándo se debe aclarar que se usan las Manos Protectoras?

R: Después de que se haya lanzado en la tabla de disfunciones para ver el efecto.

P: Si por las Manos Protectoras se causa alguna herida, ¿Se combina con la cabeza?

R: Sí, y cada herida no salvada causa 2 heridas.

P: ¿Puede transferirse un resultado de "2" con las Manos Protectoras de los Ancestrales?

R: Sí, puedes transferir un "2" a un mago enemigo (y cualquier desafortunado que esté cerca)

P: Hay varios objetos que afectan a las disfunciones (Manos Protectoras, Marioneta Infernal, Alma de Piedra...). ¿En qué orden se aplican los efectos?

R: Se debe discutir y en caso de duda lanzar un dado.

P: ¿Se puede usar la Placa del Dominio más de una vez? (por ejemplo al inicio de cada turno enemigo)

R: Sí.

P: ¿Se activa el Totem de Huanchi antes o después de las reacciones a la carga?

R: Antes.

Grom invade Ulthuan

Por Namarie, basado en trasfondo de Games Workshop

Ulthuan. Nuestro hogar, Hogar de los Asur. En el año 262 del Reinado de Finubar (2.424 según el calendario humano) tuvo lugar una de las tres batallas más aterradoras que tuvo lugar en nuestra isla. Ulthuan siempre había sido defendida por bravos guerreros de poderosísimos demonios, de nuestros traidores hermanos, y nunca había estado tan cerca de la derrota como cuando el pielverde llamado Grom el Panzudo casi consigue la destrucción de nuestra morada.

Oh, sí, yo estuve allí. Fui uno de los pocos supervivientes de la guerra y, por suerte o por desgracia, fui testigo presencial. Allí es donde me ganó el apodo de "El Certero", pues con mi arco pude acabar con dos de los enormes monstruos que esos malditos seres verdosos traían consigo. Y ahora, como profesor, me toca a mí explicaros a vosotros cómo y por qué ocurrió toda aquella guerra.

Escenario 1: Los Cañones de Nuln

Aunque no os lo creáis, la guerra empezó en el Viejo Mundo. Allí lejos todavía hay algunos Asur, entre las sombras, a veces como parlamentarios con nuestros primos Asrai de los bosques, pero es algo difícil. Los Asrai, pese a que insisten en ser considerados hijos de Isha y Kurnous, se han separado de la senda de la luz y se han vuelto demasiado salvajes y desconfiados. Aún así, muchos Asrai están de nuestro lado, y mantenemos colonias por el Viejo Mundo para no perder esa relación.

Pero bueno, mejor que siga explicando la guerra. Algo antes de la Invasión, habíamos oído por nuestros primos que una inmensa horda goblin había conseguido derrumbar hasta las ruinas la ciudad imperial de Nuln y se habían dirigido hacia el Norte. Allí es donde al enorme pielverde se le ocurrió la idea de crear barcos para expandir su ejército y llevarlo a nuevas fronteras.

Nuestra red de espías es vasta, como sabéis. Sabíamos que el ejército humano del Imperio tenía planes de ir a por la horda de Grom, pero ésta había llegado a la costa y había empezado a construir una enorme flota con la que (según nos dijeron) pensaba invadir el reino humano de Bretonia. Nuestros magos de Ulthuan, que saben qué secretos y artefactos se esconden en las profundas torres élficas de las ciudades actualmente ocupadas por humanos, recomendaron sabotear la construcción de la flota. Así que unos cuantos Guerreros élficos se dirigieron tan rápido como pudieron hacia el Este.

Llegaron tarde. La mayoría de los navíos ya habían zarpado, y tan sólo quedaba uno, aquél que iba a llevar las pesadas máquinas humanas. Los Goblins pueden ser muchas cosas, pero no estúpidos, y cuando arrasaron Nuln se cuidaron muy bien de llevarse algunas de esas máquinas de guerra imperiales para su uso posterior. Esas máquinas eran muy pesadas y no se mueven tan bien como los Goblins, así que obviamente iban los últimos. Los

Goblins pueden hacer mucho daño, pero frente a una ciudad, si tenían los cañones imperiales (aunque no supieran bien cómo iban) sus probabilidades de ganar serían mucho mayores. Así que, según me contó Andeariel, una pequeña patrulla se enfrentó a unos Goblins para evitar que el desastre fuera mayor.

Escenario

Este escenario refleja el intento de sabotaje de una patrulla de Altos Elfos a un "tren de artillería" pielverde.

Tablero de juego

La partida se juega en una sección de tablero de 60x60cm. Coloca un bosque, unas ruinas (terreno difícil) y una casa imperial (edificio) en forma de triángulo, separando cada elemento de escenografía 20cm uno de cada otro. El centro del "triángulo" de escenografía debe ser el centro del campo de batalla.

Jugador Alto Elfo

El jugador Alto Elfo dispone de dos unidades de ocho Sombríos más dos unidades de cinco Guardianes de Ellyrion con lanza y arco. Todas las unidades disponen de músico. Una de las unidades de Sombríos cuenta con un Campeón, que hará de "general" de la patrulla.

Jugador Goblin

El jugador Goblin tiene seis Grandes Cañones, cada uno tirado por un Troll (puedes usar un carro para representar el troll tirando del Gran Cañón), más tres unidades de cinco Jinetes de Araña con arcos cortos.

Despliegue

El jugador Goblin coloca los seis Trolls tirando de cañones tocando a un extremo del campo de batalla (opuesto al Bosque). Las dos unidades de Jinetes

de Araña se colocan también cerca de los Trolls y en el extremo del campo de batalla.

Cuando el jugador Goblin haya realizado todo el despliegue, el jugador Alto Elfo despliega sus tropas tocando al borde opuesto del campo de batalla. Una de las dos unidades de Sombríos puede desplegar "dentro" del bosque.

Quién empieza

Dado que los Altos Elfos están tendiendo una emboscada, empiezan primero.

Condiciones de victoria

El objetivo del jugador Goblin es llevar cuantos más cañones mejor al extremo opuesto del campo de batalla. El objetivo del jugador Alto Elfo es impedirlo. No hay vencedor en esta partida. Cuantos más cañones lleve el jugador Goblin al lado opuesto, más cañones tendrá en la última partida.

Duración de la partida

Hasta que no quedan cañones en el campo de batalla.

Reglas especiales

- **Cañones.** Los "sabios" Goblins aún no saben cómo van los cañones, así que no pueden dispararlos. Trata a los Trolls que llevan cañones como Trolls comunes, con la salvedad que no pueden marchar (pesa mucho, incluso para un Troll). Los Trolls están concentrados en su gran y difícil tarea, por lo que pueden repetir los chequeos de estupidez no superados. Cuando un Troll llega al extremo opuesto del tablero, es retirado (cuenta como "cañón que llega").

Escenario 2: Avanzadilla

Oh, no, no. Según me contaron, no pudieron detener el avance de todas las máquinas de guerra. El Concilio de Asuryan pidió a todos los magos élficos posibles que hubiera en el Viejo Mundo que intentasen hundir los barcos. Así, mientras la flota de Grom era perseguida por los humanos del Almirante von Kronitze (un navegante aceptable, para ser humano, claro), varios de nuestros mejores magos iban a la ciudad de Marienburg escoltados por unas docenas de guerreros. Nuestro embajador en Marienburg nos comentó que el consejo de Marienburg estaba dispuesto a pagar una gran cantidad de tesoros a cambio de que se alejase a la amenaza pielverde. Supimos que entre algunos de esos tesoros había incomprensiblemente unas joyas élficas de gran poder (los Ojos de Isha), probablemente robados. Las joyas tenían un gran valor, sin duda muy superior al que esos estúpidos comerciantes pensaban, pero nuestro embajador accedió por orden del Rey, quien le comentó el plan de alejar la flota pielverde. Con la esperanza de que acabasen en el fondo del mar, los Magos Elficos entonaron hechizos hasta que consiguieron que el mar rechazase a la flota pielverde. Algunos humanos imperiales murieron también, por supuesto, pero se consiguió el objetivo: alejar a los goblins de Marienburg.

Pensamos que el Océano acabaría con la flota de Grom.

Nos equivocábamos.

Los navíos fueron a la deriva durante cuarenta días, y por desgracia, en vez de llevarlos hacia las tierras de los Dioses Oscuros o de los Druchii, el destino quiso que poco a poco las dispersas naves fueran llegando a nuestras costas. Aunque yo personalmente creo que en realidad fue Malekith quien, mediante bestias marinas, modificó el oleaje, desviando la flota hacia nuestras costas, para (una vez la horda de Grom nos hubiera diezmado) entrar en nuestro Reino para conquistarlo.

En fin, lo que nos importa, llegaron a nuestra isla. Es curiosa la naturaleza de los pielesverdes. Cuando uno oye la palabra "Orco" o "Goblin" piensa en un ser verde, ruidoso y estúpido. Bien, eso es cierto... en la mayoría de los casos.

Nuestros historiadores más ancianos relataron los contactos con los Hombres Lagarto y las primeras batallas, pero nunca de dónde salieron los orcos y goblins. Tampoco tienen

mucha costumbre ellos mismos de dejar constancia escrita de sus hechos (lo que demuestra su incultura), por lo que las veces que hemos conseguido arrasar un campamento pielverde, lo máximo que hemos encontrado son mapas sin nombres manchados con borrones y líneas, imposibles de entender. Es por ello que, pese a que pensemos que conocemos esas razas, estamos lejos de la verdad absoluta. Y, de vez en cuando, un nuevo ser de apariencia goblinoide nos sorprende. Es el caso de los Troglagobs.

Los Troglagobs, a diferencia de Orcos, Goblins y Snotlings, no son verdes, sin embargo están claramente relacionados con los Goblins por su fisiología. Tienen unos colores que varían desde el turquesa hacia el azul pálido, grandes ojos amarillos, y cartílago entre sus dedos. Son excelentes nadadores, son sigilosos, muy ágiles y rápidos, y mucho más listos que el resto de pielesverdes (o no tan verdes).

¿Que por qué os cuento ésto? Porque la primera vez que se divisaron Goblins en Ulthuan, fueron Troglagobs. No sabemos si saltaron de un barco donde estaban, o si son Goblins que suelen acompañar a los navíos pielesverdes, o si sencillamente suelen estar por las aguas y se vieron atraídos por la gran flota verde. La cuestión es que llegaron a nuestras costas, y pese a que teníamos varios vigías, consiguieron que el grueso de la flota llegase a la costa, protegidos por las brumas, sin que lo supiéramos.

Escenario

Este escenario refleja el intento de los Troglagobs de atacar los puestos de vigilancia élficos.

Tablero de juego

La partida se juega en un tablero de 60x60cm. Coloca en un extremo del tablero tres pequeñas Torres de Vigilancia (elemento de escenografía de entre 5x5cm y 10x10; si no tienes, una peana de 50x50 es suficiente) y un bosque más un edificio de forma aleatoria.

Jugador Alto Elfo

El jugador Alto Elfo dispone de dos unidades de 10 arqueros más una de cinco Leones Blancos de Cracia. No se incluye ningún grupo de mando (ni siquiera músico).

Jugador Goblin

El jugador Goblin dispone de tres unidades de diez Troglagobs, más una unidad de tres Trolls de río. Los Troglagobs son Goblins comunes, pero con las siguientes reglas: hostigadores, anfibios, M15, y equipados con arma de mano y cerbatana. Todos sus ataques (disparo y CaC) son envenenados.

Despliegue

Las unidades Alto Elfo empiezan tocando peana con peana a las Torres de Vigilancia.

Quién empieza

El jugador Goblin, ya que está atacando por sorpresa.

Condiciones de victoria

El objetivo del jugador Alto Elfo es hacer sonar la campana, el objetivo del jugador Goblin es evitarlo. Si gana el jugador Alto Elfo, el pueblo se despierta y se prepara para el ataque, así que juega el escenario 3. Si no, juega directamente el escenario 4.

Duración de la partida

La partida dura seis turnos.

Reglas especiales

- **Niebla.** En las costas de Yvresse hay unas perennes neblinas que dificultan la visión. A todos los efectos, la línea de visión de una unidad alcanza sólo los primeros 20cm en la dirección habitual. Esto significa que no se puede disparar ni declarar cargas a ninguna unidad situada a más de 20cm.

- **Alarma.** Las unidades élficas están patrullando tranquilamente, pero si ven peligro harán sonar la alarma. Una unidad Alto Elfo se pone en estado de Alarma cuando es objetivo de un disparo, o de una carga, o tiene línea de visión a alguna unidad Goblin (máximo 20cm) o cuando ve una unidad amiga (20cm) en estado de Alarma.

- **Sonar la campana.** Si una unidad Alto Elfo en estado de Alarma está en contacto peana con peana con una Torre de Vigilancia a principio de su turno, se supone que la unidad hace sonar la señal de alarma de la torre.

Escenario 3: Batalla en la playa

Ya sabréis todos que Yvresse es una tierra envuelta en niebla constantemente, con bosques, y con acantilados. Yvresse, pese a tener tal belleza, es un lugar perfecto para tender emboscadas.

El ataque sorpresa de los Troglagobs causó numerosas bajas entre valientes Asur, pero en algunos lugares los vigías vieron la enorme flota que se acercaba, pudieron dar la alarma y los pueblos cercanos a Yvresse pudieron llegar a tiempo. Se organizó una pequeña leva, mientras algunos emisarios iban raudos hacia Tor Yvresse para intentar movilizar un ejército.

Toda la leva defensiva murió, pero antes se consiguió acabar con muchos pielesverdes. Sólo Isha sabe qué hubiera pasado si no se hubiera dado la alarma, probablemente la batalla habría durado mucho más o, quién sabe, quizá no estaríamos aquí aprendiendo nuestra historia.

Hay que honrar a aquellos que murieron luchando contra los invasores. No me hubiera gustado estar en su posición, viendo cientos de destartalados barcos cómo se acercaban. Se cuenta que era el atardecer cuando los navíos Goblins aparecieron por el Este. Los tambores se oían desde lejos, sus risas y gritos helaban la sangre y algunos de ellos empezaron a encender hogueras en los propios barcos (muestra de la estupidez de los Goblins, puesto que esos barcos se hundieron en el agua).

La fuerza defensiva Asur aguantó todo lo que pudo, pero al final la marea verde inundó la costa oriental de Ulthuan...

Escenario

En algunos pueblos, sonó la alarma y se consiguió establecer una avanzadilla Asur para contener la marea verde que estaba a punto de llegar. Este escenario intenta reflejar la desesperación de los defensores élficos en uno de esos pueblos.

Tablero de juego

La partida se juega en un tablero de 120x120cm. En dos cuadrantes contiguos hay una colina (la zona de despliegue del jugador Alto Elfo). En el resto del campo de batalla hay una zona de terreno difícil y un bosque.

Jugador Alto Elfo

El jugador Alto Elfo controla un ejército de 1.200 puntos, con Cynëlnaeth (Ver página siguiente), que hará de General, como único Personaje.

Jugador Goblin

El jugador Orco y Goblin dispone de 1.500 puntos en tropas, El ejército debe estar construido de la forma habitual, pero NO puede incluir ninguna miniatura de Orco (ni Orcos, ni Karro de Orcos, ni Orcos Salvajez, ni Orcos Negros, ni Jinetez de Jabalí), ni ninguna máquina de guerra (lanzapinchos, lanzapiedros, lanzagoblins; sí que podrá incluir karros de lobos y vagonetas snotling). Puede tener hasta 3 personajes héroe Goblin o Goblin Nocturno (ningún chamán).

Despliegue

El jugador pielverdes despliega la primera unidad. Luego, el jugador Alto Elfo, y así alternadamente.

Quién empieza

Los Altos Elfos están esperando, así que tendrán el primer turno.

Condiciones de victoria

Los Asur son conscientes que morirán; su función es retrasar la

entrada de los pielesverdes para que sus mensajeros lleguen a su destino y puedan movilizar el máximo de las tropas. La victoria se determinará según las reglas de Duración de la Partida.

Duración de la partida

La partida dura hasta que todas las miniaturas de Alto Elfo han sido aniquiladas (huyendo o muertas). Si todas las miniaturas Asur han muerto (o están huyendo) antes del final del octavo turno, se considera victoria pielverde; si mueren (o huyen) entre el noveno y el undécimo turno, el resultado es empate; si se llega al final del turno 11 y siguen asur vivos (no huyendo) es victoria del jugador Alto Elfo.

Reglas especiales

- **Horda.** Toda unidad básica pielverde que muera (desaparezca del campo de batalla, ya sea por bajas o huyendo) vuelve a entrar automáticamente por su borde de partida con todos sus efectivos iniciales (incluidos fanáticos, etc), al final del turno en que se ha muerto.

Siguiente paso

Tras jugar este escenario, se juega el escenario 5 (Asedio a Tor Yvresse).



Escenario 4: En una aldea cualquiera

La horda de Grom el Panzudo asoló las escasas defensas que teníamos en la playa. Lógico, dada la enorme marea verde que había llegado a la costa.

Aunque lo que más nos desanimó fue la táctica goblin. Normalmente, cuando alguien invade, fortalece la posición; los pielesverdes directamente se dirigieron hacia las aldeas más cercanas, sin establecer un campamento base. Era como si les fuera la vida en ello, como si muriesen si no avanzaban. Nuestras fuerzas no estaban en absoluto preparadas para un ataque por sorpresa, de noche, y menos aún sabiendo que se había enviado a una línea de defensa en la costa.

El resultado... bueno, en muchas aldeas fue el previsible. Toda la población luchó con determinación, sin distinción de edad, sexo o habilidad en la lucha. Fue realmente triste ver que en algunas aldeas, especializadas en danzas y artes, los bailarines se veían de pronto obligados a empuñar una espada o una lanza y a defender su milenar hogar. Madres con hijos aún demasiado frágiles, caían bajo las flechas o las mordeduras de lobo. Los Trolls arrasaron con cuanto pudieron, y auténticas maravillas fueron profanadas, robadas o destruidas. El paisaje resultante era desolador, y la verdad es que tardamos mucho en reconstruir toda aquella zona.

Muchas aldeas sucumbieron al ataque pielverde, pero no fueron todas. Ya sabréis que algunas de ellas consiguieron repeler el ataque Goblin, demostrando grandes habilidades, como Ylvraërun, donde Cynëlnaeth, una excelente arquera Asur, supo liderar unos campesinos y un puñado de soldados, sacando valor y habilidad de donde no parecía haber, y consiguió

derrotar un ejército pielverde que le superaba en número. Ahora sabemos que, si Ylvraërun hubiera caído, la Corona de las Tres Aguas hubiera estado en poder de Grom. Esperemos no saber nunca qué hubiera ocurrido si un chamán hubiera tenido dicha corona.

Pero, como he dicho, la gran mayoría de aldeas cayeron. Los más afortunados escucharon las voces de alarma y se refugiaron en las montañas y bosques, con lo que muchos Asur sobrevivieron. Y, pese a ello, nuestro número se redujo tanto como si hubiera atacado el mismísimo Malekith.

Escenario

Este escenario se sitúa en una aldea cualquiera que recibe el ataque por sorpresa de una fuerza pielverde.

Tablero de juego

Este escenario se juega en un tablero de 120x180cm. En cada área de despliegue habrá una Colina. En el área de despliegue Elfa habrá además dos o tres edificios. Sitúa un bosque en el centro del campo de batalla.

Jugador Alto Elfo

El jugador Alto Elfo genera una fuerza de 2.000 puntos. DEBE incluir a Cynëlnaeth, que hará de General. No puede incluir personajes tipo Comandantes ni Mago Dragón. Únicamente puede tener 1 unidad Singular y hasta 3 Especiales. DEBE asignar los Personajes a una unidad "inicial".

Jugador Goblin

El jugador pielverde dispone de 2.000 puntos, pero no puede incluir

Personajes Especiales ni Orcos de ningún tipo (ni Personajes Orcos, ni Orcos Salvajes, ni Karros de Orcos ni Ezpabilagoblinz ni Orcos Negros ni...).

Despliegue

El jugador pielverde despliega todas sus fuerzas. El jugador Alto Elfo no despliega nada (de momento) pero debe dejar encima de la mesa un listado de las unidades que va a desplegar, después que el jugador Goblin haya desplegado sus fuerzas.

Quién empieza

Empieza el jugador Alto Elfo.

Condiciones de victoria

Si el jugador Alto Elfo tiene un 25% o menos de las unidades encima del campo de batalla al llegar al sexto turno, la victoria es del jugador Goblin. Si tiene más de un 50%, la victoria es del Alto Elfo. El vencedor es quien tendrá la Corona de las Tres Aguas en el último escenario.

Duración de la partida

Seis turnos.

Reglas especiales

- **Despertando.** A medida que se van oyendo los gritos de guerra, los Asur se van despertando y cogen sus armas. Al inicio de cada turno Asur, lanza 1d6 por cada unidad que aún no haya desplegado. Si el resultado es inferior o igual al turno actual, la unidad despliega en su área de despliegue y se considera como si hubiera perseguido a un enemigo fuera del campo de batalla. Así, en el turno 1 las unidades aparecen con un 1, en el turno 2 con un 1 ó 2, y en el sexto turno de forma automática. Los personajes aparecen en la unidad que tenían asignada al principio.
- **Combate nocturno.** La batalla se desarrolla de noche, por lo que la visión se reduce a 40cm (incluyendo declaración de cargas, disparos, magia, etc.)

Siguiente paso

Tras jugar este escenario, se juega el escenario 5 (Asedio a Tor Yvresse).

Cynëlnaeth

Aunque por regla general a las Elfas no se les asignan tareas de combate, algunas sobresalen en ese arte. Es el caso de Cynëlnaeth, ganadora tres veces del Trofeo Aislinn, que enfrenta a los guerreros a unas pruebas en una isla desierta, para ver quién sobrevive más fácilmente y quién puede hacer de líder.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cynëlnaeth	12	6	7	4	3	2	7	3	9

Coste: 160 puntos.

Armas y armadura: Cynëlnaeth lleva una armadura de dragón, arma a dos manos, y el Arco de Ellyrion (ver página 99 del libro de Altos Elfos).

Reglas especiales: Valor familiar, Rapidez de Asuryan, *Campeona Aislinn* (Todas las unidades a 45cm, pueden usar el Liderazgo de Cynëlnaeth como si fuera el suyo propio, incluso aunque ella no sea el General).

Escenario 5: Asedio a Tor Yvresse

La gran batalla final se desarrolló en Tor Yvresse. Podéis leer los libros de historia que os lo explicarán mejor que yo... aunque sí, sí, yo estuve luchando.

Estuve en la segunda línea de defensa. En la primera línea había muchos bravos guerreros, liderados por Eldryasyl, el que fuera guardián de Tor Yvresse antes de que Eltharion fuera nombrado; uno de los mejores magos que haya habido en Tor Yvresse y uno de los mejores de nuestra raza, que aprendió directamente de los extraños Slann.

Vi cómo al inicio, al amanecer, nuestros corazones se encogían ante la marea verde que nos venía encima. Sin embargo, el peor momento fue cuando vimos cañones humanos en manos de los Goblins. No tienen su habilidad, y el cañón es un arma que carece por completo de honor o estilo, pero hizo mucho daño a nuestras murallas.

Consiguieron destrozarnos la muralla interior y llegar a la segunda muralla. Y, lo peor de todo, consiguieron profanar el Monolito.

Creíamos que la batalla, pese a ello, estaba igualada, ya que estábamos bien defendidos. Nuestra esperanza duró poco: un chamán goblin acabó con Eldryasyl y a causa de su absurda magia desestabilizó el Monolito, poniendo en peligro no la ciudad ni la isla, sino el mundo entero. En menos de una hora habíamos perdido nuestro General y nuestra mayor y mejor ofensiva mágica, por no nombrar que

teníamos el destino de todos los Asur en nuestras manos. Aquellos estúpidos Goblins no tenían ni idea de lo que podía emerger si no se reparaba el Monolito. Claro que nuestros Magos tenían problemas para defenderse ellos mismos, como para ir en medio de la marea Goblin. Nuestro destino parecía sellado, todos creíamos que íbamos a morir, ya fuera a manos de los pielesverdes, o a manos de los Demonios de los Dioses Oscuros.

Y, cuando el Sol llegó a su punto más alto, cuando los Goblins ya habían arrasado con la primera muralla y estaban llegando a la segunda, llegó Eltharion. Pese a que lo teníamos todo en contra, fue como beber un buen vino después de una semana de beber cerveza humana. En forma de esperanza, Eltharion y su grifo nos sacaron fuerzas de donde no creíamos que había, y los Goblins, sorprendidos, cesaron en su ataque desbordante para optar una táctica algo más defensiva. Lo que, sin duda, fue su mayor (y único) error, puesto que acabaron atrapados entre el ejército defensor y los refuerzos de Eltharion. Eltharion, con un aplomo digno de un Rey, dirigió las fuerzas y consiguió vencer a los pielesverdes.

Desde el cielo, Eltharion arremetió directamente contra el chamán goblin, que lo vio demasiado tarde. Gracias a su fuerza de voluntad, Eltharion logró esquivar el golpe del arma mágica del chamán mientras Ala de Tormenta atacaba con sus garras a la asustada serpiente alada. Durante unos largos minutos en los que volaron en

círculo, el chamán lanzó una serie de hechizos que apalearon al señor éfico y lo dejaron tambaleante. Durante un momento, pareció que el Goblin se impondría, ya que se dispuso a lanzar un último hechizo letal que acabaría con la vida de Eltharion, pero repentinamente se detuvo a medio hechizo. Los guerreros de Eltharion habían rodeado la torre del guardián y habían ejecutado la Invocación del Fin, calmando temporalmente a los vientos de la magia. Eltharion aprovechó la oportunidad para atacarle y consiguió decapitar al chamán de un solo golpe con su espada. Después de esto, el ataque de los pieles verdes se debilitó y los regimientos veteranos de Eltharion se encargaron de limpiar la ciudad de Goblins. Grom trató de recomponer a sus tropas, pero después de pensarlo un momento se encogió de hombros y decidió unirse a la masa que huía.

Eltharion no se detuvo para saborear la victoria, sino que se dirigió a la torre del guardián con cuatro de sus guerreros más valientes. Allí lucharon contra la energía de la piedra vigía tratando de estabilizar el vórtice. Nadie sabe a ciencia cierta lo que allí ocurrió, pero por la mañana solo Eltharion emergió con vida, aunque su rostro estaba más sombrío que nunca. A la mañana siguiente, ni el amanecer ni la multitud de Elfos victoriosos lograron que sonriera. Fue elegido guardián de Tor Yvresse en reconocimiento a su hazaña, pero desde aquel día el héroe sería siempre reconocido como Eltharion el Implacable.



Escenario

Este épico escenario refleja el cruel asedio de Grom a Tor Yvresse. Ten en cuenta que una partida de estas dimensiones puede durar perfectamente diez horas.

Tablero de juego

Se juega sobre el tablero estándar de 120x180cm. En el centro del campo de batalla estará el Monolito que guarda el vórtice mágico. En el área de despliegue élfica puede haber hasta 90cm de muros bajos (proporcionan cobertura pesada). Distribuye un par de bosques por el campo de batalla. Si dispones de un Castillo, lo ideal es jugar una partida de Asedio (en ese caso, reduce a la mitad las fuerzas élficas).

Jugador Alto Elfo

El jugador Alto Elfo dispone de 2.500 puntos más 500 puntos adicionales si jugaron y ganaron el tercer escenario. Elige las fuerzas de la forma habitual, pero el General y único Comandante inicial DEBE ser Eldryasyl (Archimago de nivel 4). Si se jugó y ganó el escenario 4, cualquier Mago puede llevar de forma gratuita la Corona de las Tres Aguas (actúa como el Libro de Hoeth). Puede incluir a Cynëlnaeth (de forma adicional al resto de personajes y gratuita) si sobrevivió al anterior escenario. No puede incluir ningún Personaje Especial aparte de Eltharion y Cynëlnaeth.

Akojonador

Akojonador es probablemente uno de los mejores chamanes Goblin que ha tenido Grom bajo su mando. Montado en Kazkabel, su serpiente alada, y lanzando hechizos a diestro y siniestro, este chamán es capaz de lanzar hechizos mucho más potentes de lo que se podría esperar de un Goblin.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Akojonador	10	2	3	3	4	3	2	2+1	7
Kazkabel	10	5	0	6	5	5	3	3	6

Coste: 475 puntos.

Armas y armadura: Akojonador no lleva ninguna armadura, pero va armado con su extraña combinación de lanza-espada llamada Kortakuelloz (proporciona +1 ataque a su portador, situándolo en 3; tiene un +2 a la Fuerza en el turno en que carga, y proporciona a su portador Golpe Letal). También tiene el Anillo Kebrilla (tirada de salvación especial de 4+, que también tiene Kazkabel).

Magia: Akojonador es un Chamán Goblin de nivel 4 que conoce todos los hechizos del Gran ¡Whaaagh! (algo insólito para un Goblin).

Reglas especiales: Aparte de las habituales para el chamán Goblin y la Serpiente Alada, Akojonador tiene un +1 a lanzar los hechizos por cada unidad de 10 o más Goblins a 15cm o menos, y un +1 (acumulable) a lanzar los hechizos a un objetivo que tenga alguna unidad de 10 o más Goblins a 15cm o menos. Además, cuando consigue una Fuerza Irresistible, todos los Magos enemigos que puedan trazar línea de visión hacia Akojonador deberán hacer un chequeo de Liderazgo; en caso de fallarlo sufren automáticamente una Disfunción.

La "fuerza de refuerzo" debe ser Eltharion más 500 puntos de tropas de caballería (sin tener en cuenta las restricciones de ejército; es una fuerza de élite liderada por Eltharion).

Jugador Goblin

El ejército Goblin, liderado por Grom el Panzudo, consta de 4.000 puntos (adicionales a Grom), donde los únicos Comandantes son Grom y Akojonador. No puedes incluir personajes especiales, ni otros Comandantes, ni personajes Orcos de ningún tipo. Si los pielesverdes ganaron el segundo o tercer escenario, tienes 500 puntos adicionales. Si jugaron y ganaron el cuarto escenario, puedes dar la Corona de las Tres Aguas a cualquier chamán Goblin, pero sufrirá Estupidez. Además, puedes incluir tantos Kañonez como consiguieras "salvar" en el primer escenario.

Despliegue

El jugador Alto Elfo despliega todo su ejército en el lado del castillo o muros. Luego, el jugador pielverde despliega todo su ejército en el lado opuesto del campo de batalla.

Quién empieza

Los Altos Elfos ven venir a los Orcos y Goblins, así que empiezan primero.

Condiciones de victoria

Las usuales para Batalla Campal (unidades aniquiladas, estandartes, cuadrantes...).

Duración de la partida

La partida dura ocho turnos.

Reglas especiales

- **Muros.** Los Muros cuentan como cobertura pesada (en caso de que no haya un Asedio).
- **Kañonez.** Los Kañonez siguen las reglas del cañón del reglamento de Warhammer (cañón grande) con 3 Goblins de dotación, salvo que si obtiene resultado de Problemas, automáticamente obtienen un 1 en la tirada de ¡Problemas! (el cañón y la dotación son automáticamente destruidos).
- **Monolito.** El Monolito es una pieza de escenografía de 20x20cm. Si algún chamán pielverde consigue realizar un hechizo con Fuerza Irresistible estando a menos de 60cm del Monolito, éste se vuelve inestable. Al final de cada fase de magia élfica (después de que el Monolito se haya vuelto inestable) lanza 10d6 para determinar a qué distancia sale disparada la energía de disformidad (en cm). Toda unidad (amiga o enemiga) a esa distancia del Monolito sufre 1d6 impactos F4 sin tirada de salvación posible (ni por armadura ni especial).
- **Contener el Monolito:** Al inicio de la fase de magia Asur, cada mago puede "sacrificar" alguno (o todos) de sus dados de energía para contener el poder del Vórtice. Coloca esos dados al lado del Monolito (esos dados ya no se pueden usar para lanzar hechizos). En el momento que hagas la tirada del Monolito, elimina tantos dados como haya "sacrificados" ese turno (por ejemplo, si sacrificas 4 dados, se lanzarían 6d6). Retira los dados sacrificados tras resolver los efectos del Monolito.
- **Refuerzos.** Eltharion y sus refuerzos no despliegan al inicio, sino que entran al inicio del cuarto turno del jugador élfico. Sitúalos en uno de los dos bordes estrechos del campo de batalla (los flancos). En el turno que aparecen podrán mover y marchar siguiendo las reglas habituales, pero no podrán declarar cargas.

Enanos del Caos: Lista de ejército

Por Namarie, con la colaboración de Josep Balcells

Debido a que todavía se usa la lista de Hordas Invasoras (año 2.000) para el ejército de Enanos del Caos, hemos hecho una lista alternativa. Esta lista NO ES OFICIAL, aunque está bastante compensada en cuanto a puntos (se han usado los libros de Enanos, Orcos y Goblins, y Caos, actuales). Es decir: aunque puede ser sumamente divertida y estar equilibrada, necesitas la aprobación del oponente para poder usarla.

Reglas del ejército

Lento. Los Enanos del Caos tienen las patas más cortas y suelen moverse a una velocidad algo inferior. Dichas unidades huyen y persiguen 5d6-3cm en vez de 5d6.

Avance imparable. Los Enanos del Caos no se amedrentan por las situaciones adversas ni por los enemigos. Por ello, los Enanos del Caos pueden marchar siempre.

Ignoran el pánico de los pielesverdes. Los Enanos del Caos tratan a los pielesverdes como esclavos. Es por ello que las unidades Pielverdes (es decir, Hobgoblins de todo tipo y Orcos Negros) no provocan pánico a los Enanos del Caos.

Traidores... Los Orcos Negros guardan un profundo odio a los Hobgoblins por su traición. Es por ello que una unidad de Hobgoblins que huya a través de una unidad de Orcos Negros no causa pánico y, además, resulta automáticamente destruida (¡chof!).

Odio a enanos. Todo el ejército de Enanos del Caos (incluidas las unidades Pielverdes) tiene odio a Enanos.

Infantería rápida. Los centauros Enanos del Caos se consideran infantería a todos los efectos exceptuando que tienen PU2 cada uno y que su miniatura es de 25x50mm. Así, por ejemplo, con arma a dos manos tienen +2 a la Fuerza, reciben el bono de arma de mano y escudo...

Esclavos. Los Hobgoblins y Orcos Negros son esclavos y de vez en cuando tienen ideas curiosas como por ejemplo que no tienen por qué hacer caso. Al inicio de turno (después de los chequeos de psicología necesarios, pero antes de la fase de movimientos) cada unidad de hobgoblins y orcos negros (de PU5+) no trabada en cuerpo a cuerpo ni huyendo deben hacer un chequeo de Liderazgo (pueden usar el Liderazgo de cualquier miniatura Enana del Caos a 15cm o menos). Si lo fallan, los Hobgoblins huirán (5d6cm u 8d6cm si van montados) como si hubieran fallado un chequeo de pánico, en



dirección contraria a la unidad de Enanos del Caos más cercana (la de mayor PU en caso de empate). Los Orcos Negros, si la fallan, intentarán cargar hacia la unidad de Enanos del Caos o de Hobgoblins (no de otros Orcos Negros) más cercana (si no llegan, se mueven en esa dirección en la fase de movimientos obligatorios). Además, ningún personaje puede unirse a una unidad de Esclavos.

Cuerpo de Piedra. Las miniaturas con Cuerpo de Piedra reciben un +1 a su Resistencia y Resistencia Mágica (1).

Armería

Trabuco. El Trabuco es un arma de proyectiles que dispara metralla en todas direcciones. Alcance: 30cm. F4. Poder de penetración. Dada la naturaleza del arma, en la que fragmentos salen disparados en todas

direcciones, se ignoran todos los penalizadores y bonificadores para impactar (incluidos aquellos que tienen un origen "mágico"). Dicho de otra forma: los Enanos del Caos con trabuco impactan SIEMPRE con un resultado de 4+.

Armadura del Caos. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+. Los hechiceros pueden llevarla y lanzar magia.

Lanzallamas. Pon la plantilla de lágrima en cualquier punto de la miniatura (del jinete si va montado), y que tenga LdV hacia donde dispara. Usa plantilla de lágrima; toda miniatura debajo de la plantilla es impactada (parciales a 4+) y recibe un impacto de F3 con poder de penetración e impacto de fuego.

Látigo de esclavista. Las unidades a 15cm no tienen que realizar los chequeos de Esclavos. Además, cuenta como un arma de proyectiles de alcance 10cm, F2 y Golpe Letal.

Magia

Los magos Enanos del Caos pueden usar los saberes de Metal, Fuego y Muerte. Si eligen el saber del Metal tienen un +1 a lanzar hechizos.

Objetos Mágicos

Armas mágicas

- **Espada Veloz** (20 puntos). +1 a las tiradas para impactar.
- **Espada de batalla** (20 puntos). +1 a ataque.
- **Espada del Poder** (20 puntos). +1 a la Fuerza.
- **Mordisco de Acero** (5 puntos). -1 a la tirada de salvación por armadura.
- **Oscuro Maza de Muerte** (75 puntos). Un sólo uso. El portador renuncia a todos sus ataques, pero a cambio cada miniatura enemiga en contacto peana con peana reciben 1d3 impactos de F7 que se distribuyen como impactos de proyectiles.
- **Martillo Negro de Hashut** (45 puntos). +2 a la Fuerza. Además, cualquier miniatura Inflamable herida (después de efectuar tiradas de salvación y regeneración) por el Martillo Negro de Hashut, es retirada del juego directamente como baja.
- **Espada de Obsidiana** (50 puntos). Las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador de la Espada de Obsidiana se considera que no lleva ningún tipo de armadura mundana ni mágica (no pueden efectuar tiradas de salvación por armadura, y desaparecen los efectos de posibles armaduras mágicas mientras estén en contacto cuerpo a cuerpo).
- **Hacha de la Carnicería** (40 puntos). Sólo Centauros. Se considera un arma a dos manos que, además de proporcionar +2 a la Fuerza, permite a su portador y la unidad donde esté repetir las tiradas falladas para herir.
- **Brazos metálicos** (30 puntos). Sólo Sacerdotes y Sumos Sacerdotes. El portador gana +1 a la Fuerza y +1 a la Tirada de Salvación por Armadura.
- **Hacha ardiente** (20 puntos). Esta hacha tiene ataques flamígeros. Además, el portador ataca primero.
- **Trabuco Demoníaco** (15 puntos). No pueden llevarlo Centauros. Se considera un Trabuco, pero cualquier unidad que sufra una baja a causa del Trabuco debe hacer un chequeo de pánico inmediatamente.

Armaduras

- **Armadura de Lava** (45 puntos). Armadura pesada que proporciona

- una tirada de salvación especial de 5+ e inmunidad a ataques flamígeros.
- **Escudo de los Antiguos** (35 puntos). Este escudo proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura del portador y, además, hace que el portador y la unidad donde esté puedan repetir los chequeos de psicología fallados.
- **Armadura de Ghazrak** (25 puntos). El portador adquiere una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada de ninguna forma.
- **Casco de los Colmillos** (20 puntos). Puede combinarse con una armadura y/o un escudo mundanos. +1 a la tirada de salvación por armadura. El portador causa miedo.
- **Escudo Hechizado** (10 puntos). +2 a la tirada de salvación por armadura. Puede combinarse con cualquier armadura mundana (pero no con otro escudo).

Objetos Hechizados

- **Talismán de Obsidiana** (50 puntos). El portador obtiene Resistencia a la Magia (3). Además, ningún hechicero en contacto peana con peana con el portador del Talismán puede lanzar hechizos (ni siquiera él mismo).
- **Brazaletes volcánicos** (35 puntos). Objeto portahechizos de nivel 5. Si se activa con éxito, el portador puede realizar un ataque de aliento de F3 con -1 a la tirada de salvación por armadura.
- **Guanteletes de Bhazrak el Cruel** (15 puntos). Fuerza +1. Si el portador obtiene un 1 en la tirada para impactar, el ataque impactará en una miniatura de su propia unidad (distribuir como si fueran proyectiles).
- **Gema Negra de Gnar** (15 puntos). Un sólo uso. Sólo puede activarse durante un Desafío. Ni el portador ni su oponente pueden impactar.
- **Talismán de Protección** (15 puntos). Tirada de salvación especial de 6+.
- **Cuerpo mecánico** (5 puntos). Sólo Sacerdotes y Sumos Sacerdotes a pie. El Movimiento de la miniatura aumenta a 12cm.

Objetos Arcanos

- **Estatuilla de Hashut** (55 puntos). Objeto portahechizos de nivel 8. El portador debe sacrificar dos dados de magia para activar la Estatuilla. Si se activa, designa un punto en el campo de batalla a 30cm como máximo del portador, y en línea de visión hacia éste. Sitúa la plantilla grande centrada en ese punto. Cualquier miniatura bajo la plantilla (parciales con 4+) recibe un impacto de fuego

de F5 y -3 a la tirada de salvación por armadura.

- **Báculo de la Hechicería** (45 puntos). +1 a las tiradas para lanzar hechizos.
- **Cáliz de la Oscuridad** (25 puntos). Al inicio de la fase de magia de cualquier jugador, lanza 1d3; retira esa cantidad de dados de la reserva de dados de magia del jugador cuyo turno esté activo y de la reserva de dados de dispersión de su oponente. Si en la tirada ha salido un 1, el objeto se agota y no puede usarse durante el resto de la partida.
- **Piedra de Energía** (25 puntos). Un sólo uso. Añade dos dados de energía a la reserva de dados de energía del portador.
- **Pergamino de Dispersión** (25 puntos). Un solo uso. Dispersa automáticamente un hechizo.

Estandartes

- **Piel de Hashut** (65 puntos). La unidad gana Resistencia a la Magia (2) y, además, tiene Odio.
- **Pabellón de la Inmortalidad** (50 puntos). El enemigo debe repetir todas las tiradas para herir acertadas contra la unidad donde esté el estandarte.
- **Estandarte diamantino** (25 puntos). Este estandarte es tan brillante que ciega a los enemigos. Todas las unidades enemigas que puedan trazar línea de visión hacia el portador de este estandarte tienen un penalizador de -1 a la HP.
- **Tótem de las Cenizas** (25 puntos). Las miniaturas que quieran impactar a la unidad (proyectiles o CaC) con el Tótem reciben un penalizador de -2.
- **Estandarte de la Esclavitud** (25 puntos). Las unidades con la regla Esclavos que estén a 30cm o menos del Estandarte son inmunes a desmoralización.
- **Estandarte de Guerra** (25 puntos). +1 a la Resolución del Combate.
- **Icono del Fuego** (10 puntos). La unidad tiene ataques flamígeros y ataques mágicos.

Comandantes

Señor Enano del Caos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor Enano del Caos	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Coste: 145 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), arma de mano adicional (+6 puntos) o escudo (+3 puntos). Además, puede llevar un trabuco (+10 puntos), lanzallamas (+15 puntos) o látigo de esclavista (+15 puntos).

Reglas Especiales: Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

Monturas: Puede montar en un Gran Tauro.

Sumo Sacerdote de Hashut



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sumo Sacerdote de Hashut	8	6	4	4	6	3	2	2	9

Coste: 230 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos. Cuerpo de Piedra (ya incluido en el perfil).

Equipo adicional: Puede equiparse látigo de esclavista (+15 puntos).

Magia: Es un mago de nivel 3. Puede pasar a Nivel 4 por +35 puntos.

Reglas Especiales: Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes, Cuerpo de piedra (+1R ya incluido en el perfil).

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

Monturas: Puede montar en un Lammassu.

Bendecido

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bendecido	18	7	4	4	5	3	4	5	9

Coste: 165 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), arma de mano adicional (+6 puntos) o escudo (+3 puntos).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes, Infantería rápida.

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

Monturas

Gran Tauro



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Tauro	15	5		6	5	4	3	4	6

Coste: 230 puntos

Equipo: Cuernos y pezuñas. Piel gruesa (tirada de salvación por armadura de 4+).

Reglas Especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. Inmune a ataques flamígeros. En la fase de disparo, un Gran Tauro puede disparar una llamarada desde su boca (plantilla de lágrima, impactos de F3).

Lammassu



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lammassu	15	3		5	5	4	2	2	8

Coste: 200 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos.

Reglas Especiales: Volar. Terror. Objetivo grande. Resistencia mágica (2) (en el caso de que su jinete también tenga Resistencia Mágica, ésta se suma a la proporcionada por el Lammassu)

Héroes

Héroe Enano del Caos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Enano del Caos	8	6	4	4	5	2	3	3	9

Coste: 65 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), arma de mano adicional (+4 puntos) o escudo (+2 puntos). Además, puede llevar un trabuco (+6 puntos), lanzallamas (+10 puntos) o látigo de esclavista (+10 puntos).

Reglas Especiales: Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

Monturas: Puede montar en un Gran Tauro.

Portaestandarte de Batalla: Un Héroe Enano del Caos puede ser Portaestandarte de Batalla por +25 puntos. El estandarte puede ser un Estandarte Mágico de la sección de Objetos Mágicos, pero en ese caso el Héroe no podrá llevar ningún equipo mágico adicional.

Sacerdote de Hashut



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote de Hashut	8	5	4	4	5	2	2	2	9

Coste: 100 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos. Cuerpo de Piedra (ya incluido en el perfil).

Equipo adicional: Puede equiparse látigo de esclavista (+10 puntos).

Magia: Es un mago de nivel 1. Puede pasar a Nivel 2 por +35 puntos.

Reglas Especiales: Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes.

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

Héroe Centauro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe Centauro	18	6	4	4	5	2	3	4	9

Coste: 165 puntos

Equipo: arma de mano, armadura del Caos.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), arma de mano adicional (+4 puntos) o escudo (+2 puntos).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes, Infantería rápida.

Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.



El Enano del Caos de Avatars of War (un excelente héroe), pintado respectivamente por Benesz, Schlunz y Pipeline. Imágenes obtenidas de <http://www.coolminiornot.com>

Unidades Básicas

Enanos del Caos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Campeón Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Coste: 8 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura pesada.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+2 puntos/miniatura) y/o con escudo (+1 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Lento, Avance imparabile, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+5 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

Trabuqueros



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Trabuquero	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Campeón Trabuquero	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Coste: 8 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura ligera, trabuco.

Equipo adicional: Puede equiparse con escudo (+1 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Lento, Avance imparabile, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+5 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

Esclavos Hobgoblins



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esclavo Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Capataz	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Coste: 4 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 10+

Equipo: arma de mano, armadura ligera.

Equipo adicional: Puede equiparse con arco (+1 punto/miniatura) y/o con escudo (+1 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Esclavos. Los Esclavos Hobgoblins NO cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+4 puntos), portaestandarte (+8 puntos) o campeón (+8 puntos).

Hobgoblins Cabalgalobo



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin Cabalgalobo	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Cabalgalobo	10	3	3	3	3	1	2	2	6
Lobo de Guerra	22	3	-	3	3	1	3	1	5

Coste: 13 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano..

Equipo adicional: Puede equiparse con arco (+2 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Esclavos, Caballería rápida. Los Hobgoblins Cabalgalobo NO cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+6 puntos), portaestandarte (+12 puntos) o campeón (+12 puntos).

Orcos Negros



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco Negro	10	5	3	4	4	1	2	2	8

Coste: 13 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: Armadura pesada, dos rebanadoras, arma a dos manos.

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Esclavos, Traidores. Los Orcos Negros NO cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+6 puntos), portaestandarte (+12 puntos) o campeón (+12 puntos).

Unidades Especiales

Centauros



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centauro	18	5	3	4	4	1	2	2	9
Campeón Centauro	18	5	3	4	4	1	2	3	9

Coste: 26 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: arma de mano, armadura pesada.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+2 puntos/miniatura) y/o con escudo (+1 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes, Infantería rápida.

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+8 puntos), portaestandarte (+16 puntos) o campeón (+16 puntos). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Hobgoblins Ecurridizos



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin Ecurridizo	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Campeón Hobgoblin Ecurridizo	10	3	3	3	3	1	2	2	6

Coste: 7 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: dos armas de mano envenenadas.

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Esclavos, hostigadores

Opciones: La unidad puede ser Exploradora por +1 punto por miniatura. Puedes transformar un Hobgoblin Ecurridizo en campeón por +6 puntos.

Inmortales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Inmortal	8	5	3	4	4	1	2	1	9
Enano Eterno	8	5	3	4	4	1	2	2	9

Coste: 14 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 5+

Equipo: dos armas de mano, armadura del Caos.

Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+2 puntos/miniatura) y/o con escudo (+1 punto/miniatura).

Reglas Especiales: Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes, Regeneración, Golpe Letal.

Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+6 puntos), portaestandarte (+12 puntos) o campeón (+12 puntos). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Lanzavirotes Hobgoblin



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzavirotes				6	7	3			
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6

Coste: 40 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: Un Lanzavirotes y tres Hobgoblin de dotación. Pueden incluirse hasta dos Lanzavirotes Hobgoblin como una única opción de unidad Especial.

Equipo: arma de mano.

Reglas Especiales: El Lanzavirotes sigue las reglas de Lanzavirotes del manual. Los Hobgoblins tienen Odio a Enanos, Esclavos.

Lanzacohetes de Muerte



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes				7	7	3			
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Coste: 80 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: Un Lanzacohetes con dos Enanos del Caos de dotación.

Equipo: arma de mano, armadura pesada.

Reglas Especiales: La dotación tiene las reglas Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes. El Lanzacohetes sigue las reglas de la Catapulta (120cm de alcance), salvo que si salen problemas y en el dado de dispersión hay un "Punto de mira", el cohete se desvía 10d6cm en la distancia indicada por la pequeña flecha del dado de dispersión (y no hay Problemas).

Golem Infernal

Unidades Singulares

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Golem Infernal	15	3	-	5	5	4	2	4+1	8

Coste: 75 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 1. Puedes incluir dos Golem Infernal en el ejército como una sola opción de unidad Singular.

Equipo: Armazón de metal (tirada de salvación por armadura de 3+). Dos enormes puños (cuentan como dos armas de mano, con lo que tiene 5 Ataques).

Reglas Especiales: Inmune a desmoralización, Causa miedo, Golpe letal, Resistencia a la magia (1).

Cañón Estremecedor



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Estremecedor				4	7	3			
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Coste: 110 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: Un Lanzacohetes con tres Enanos del Caos de dotación.

Equipo: arma de mano, armadura pesada.

Reglas Especiales: La dotación tiene las reglas Lento, Avance imparable, Odio a Enanos, Ignora pánico de los pielesverdes. El Cañón Estremecedor se comporta como una Catapulta (alcance 30 a 120cm), pero con la tabla de Problemas del Cañón. Una vez determinado el punto de impacto, todas las unidades a 5d6cm de ese punto (lanza 5d6 cuando impacte) verán reducida a la mitad su capacidad de Movimiento hasta el final del siguiente turno y, además, no podrán disparar armas de proyectiles (máquinas de guerra afectadas con 4+ en 1d6).

Cañón Infernal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón Infernal	15	4	3	5	6	5	1	5	4
Enano del Caos	8	4	3	3	4	1	2	1	9

El cañón sigue las reglas descritas en el libro de Guerreros del Caos (las exponemos simplificadas a continuación).

Coste: 205 puntos

Tamaño de la unidad: Un Cañón Infernal con tres Enanos del Caos de dotación.

Equipo: (Enanos del Caos): arma de mano, armadura pesada. El Cañón Infernal tiene una tirada de salvación por armadura de 4+

Reglas Especiales: La dotación tiene las reglas Monstruos y Cuidadores, Odio a Enanos, Indesmoralizable (mientras el Cañón siga vivo). El Cañón es objetivo grande, causa terror, indesmoralizable y tiene una Potencia de Unidad de 5.

Arrasamiento: Al inicio de cada turno (si el Cañón no está trabado en combate CaC) debe realizarse un chequeo de Liderazgo para la unidad. Si se falla, la Unidad avanza 3d6 pulgadas (multiplica por 2'5 para tener los cm) en dirección a la unidad enemiga más cercana (si entra en combate se considera carga). Se considera que ha movido.

Disparo: El Cañón dispara como una catapulta de F5, salvo que toda unidad impactada debe chequear pánico con -1 al Liderazgo. En caso de usar Problemas, lanza 1d6 y mira la siguiente tabla:

- 1 Toda unidad a 3d6 pulgadas sufre 1d6 impactos F5. Elimina el Cañón (y su dotación) de la partida.
- 2 Retira la dotación.
- 3 Todos los hechiceros sufren una Disfunción Mágica.
- 4 Retira 1d3 miembros de la dotación.
- 5 Haz un Arrasamiento (sin chequeo de Liderazgo).
- 6 El Cañón impacta con F10 (toda la plantilla, no sólo el agujero central) y no puede disparar durante el resto de la partida.



Receta: Khemri

Por Brian Lang del grupo de Direwolf

La receta de este mes es sobre la construcción de un ejército de Reyes Funerarios de Khemri de cerca de 2.000 puntos (tamaño torneo).

Cánticos

Los Cánticos son el núcleo de tu ejército. Te permiten mover más rápido, luchar más, y curar a tus unidades. Con el tiempo he comprobado que es más importante el número de Cánticos que hagas que el nivel de éstas. Por ejemplo, es mejor hacer 6 cánticos a 1d6 que 2 cánticos a 3d6. Hay que añadir en la categoría de Cánticos a todo aquello que se pueda usar cada turno y cuente como objeto portahechizos (p.e. Arca de las Almas).

Así pues, para maximizar el número de cánticos (a 2.000 puntos), tenemos las siguientes "fuentes":

- Comandante (2 cánticos)
- 3 héroes (1 cántico cada uno), excepto el Portador del Icono que no tiene.
- Báculo de la Plaga (objeto portahechizos). Nota: recuerda no usarlos contra tropas de más de R3.
- Arca de las Almas (portahechizos)
- Estandarte de la Legión No Muerta (objeto portahechizos)
- Vaso Hierático (es un sólo uso, pero es un cántico más).
- Canope de Enkhil (es bastante malillo, pero entra en la categoría).

Recomiendo que todo jugador de Reyes Funerarios intente tener el máximo de estas seis fuentes (nos

olvidamos del Canope, vale?). En particular, recomiendo tener SIEMPRE 4 personajes que puedan entonar cánticos (uno de ellos Comandante) y el máximo de objetos de los cuatro indicados (Báculo, Arca, Estandarte, Vaso).

Hay 3 objetos que suman el "nivel" de lanzamiento del cántico: la Corona (en la práctica es sumar un 50% a los dos cánticos del Rey), las Tablillas de Neferra (poder repetir la tirada del Sacerdote) y el Báculo de la Maestría (+1 al nivel). El único que me parece algo útil son las Tablillas, pero creo que ha otras opciones mucho más interesantes para gastar que esos 30 puntos.

Tener cinco Cánticos (Comandante y tres Héroes) y tres Portahechizos por turno es suficiente. No es necesario mejorar los cánticos.

Personajes Magos

El número y tipo de personajes "magos" (sacerdotes) dependerá de la defensa mágica que necesitemos. Creo que todo ejército necesita al menos 5-6 dados de dispersión o un par de pergaminos. Piensa, por un lado, que sólo los Sacerdotes generan dados de dispersión y que, además, hay un par de objetos arcanos en nuestra "selección" (Báculo y Vaso). Por lo tanto, para tener esos dos objetos y suficiente defensa mágica, en mi opinión todo ejército de Khemri necesita como mínimo dos Sacerdotes. Tenemos las siguientes opciones según la defensa mágica que necesites:

Opción 1 (defensa mágica débil, 4 dados, 1 pergamino, 506 puntos):

- Sacerdote (115) con Corcel (8), Arca de Almas (165), Pergamino de Dispersión (25) y Vaso Hierático (25)
- Sacerdote (115) con Corcel (8) y Báculo de la Plaga (45).

Opción 2 (defensa mágica moderada, con 4 dados y 2 pergaminos, 506 puntos): igual que la anterior, substituyendo el Vaso por un pergamino.

Opción 3 (fuerte defensa mágica, con 4 dados + 3 pergaminos, 511 puntos):



- Sacerdote (115), Corcel (8), Arca de Almas (165), 2 PDs (2x25)
- Sacerdote (115), Corcel (8), Pergamino (25), Vaso (25).

Opción 4 (defensa extrema, con 5 dados, 2 pergaminos, 673 puntos):

- Sumo Sacerdote (245) con Capa de las Dunas (20), Báculo (45) y Pergamino (25)
- Sacerdote (115) con Corcel (8), Arca (20), Pergamino (25) y Vaso (25).

Personalmente no recomiendo la última opción, porque cuesta mucho más que las demás opciones y no permite combinar con un Rey.

Sí, pongo Corcel Esquelético en el Sacerdote que controla el Arca. Esto permite que, si el Arca es destruida, el Sacerdote aún pueda mover 20cm en la fase de movimiento.

Personajes de Combate

Me gusta el Rey Funerario, por cuatro motivos:

- 1) Es un buen combatiente, y los Reyes Funerarios necesitan pegada en los personajes.
- 2) Permite que los Carros sean opción básica
- 3) Permite que una unidad de esqueletos lleve estandarte mágico
- 4) Puede usar la Destructor de las Vidas Eternas.

Sí, la Destructor, esa arma mágica de 70 puntos. Haré una pausa para explicaros lo buena que es esta arma, mucho mejor de lo que algunos creen. Primero, el Rey gana F7 en los ataques, lo que no sólo hace "petar carros" sino que hiere prácticamente a todo con 2+ y da un -4 a la tirada de salvación por armadura. Segundo, le da Golpe Letal (que siempre va bien). Tercero, puede causar IMPACTOS AUTOMATICOS a todas las miniaturas en contacto peana con peana con el Rey (2-3 miniaturas de 20mm ó 1-2 de 25+mm). Esto quiere decir que TODAS las miniaturas con R5 o menos en contacto peana con peana sufrirán los siguientes efectos: 30% (golpe letal), 70% (dos heridas), 28% (una herida) y 2% (cero heridas), todas con -4 a la tirada de salvación por armadura (NOTA: la mejor defensa contra la Destructor es una tirada de salvación especial o de regeneración). Creo que el mejor combo de la destructora es el Pectoral de Shapesh, para mantener vivo al Rey.

Recomendación (265 puntos): Rey Funerario (170) con Destructor de las Vidas Eternas (70) y el Pectoral de Shapesh (25).



Bueno, tenemos un personaje leñero y dos magos. Falta el último personaje. El Portador del Icono Funerario es una porquería. Es más débil en combate que el Príncipe, no puede lanzar cánticos, y la selección de estandartes mágicos es penosa. Nadie los pone (y es normal). Así que la siguiente pregunta es: ¿cómo equipo al Príncipe Funerario?

Hay tres tipos de objetos para un Príncipe: ofensivos, defensivos, y de carro. Es importante pensar en la sinergia entre las opciones ofensivas y defensivas.

Como objetos de defensa, tenemos algunas opciones no-mágicas como armadura ligera, escudo y (quizá) carro (TSA 4+ máxima). La Armadura de las Eras sube su tirada a 3+ y da una herida más (35 puntos). El Ankhra dorada da una especial de 4+ (45 puntos). Los Brazaletes del So quitan un ataque a un enemigo (15 puntos) y el Escudo Encantado también puede subir la armadura a 3+ (15 puntos).

En cuanto a los objetos de Ataque, tenemos un arma a dos manos, flagelo y lanza. De objetos mágicos hay entre 20 puntos (Espada del Poder) y 50 (Espada de Setep).

Combos: Obviamente, si quieres arma mágica tus opciones se reducen a los brazaletes o el escudo encantado. De la misma forma, con el Ankhra o la Armadura sólo puedes darle un arma no mágica. Personalmente creo que un arma a dos manos es mejor como ataque que los Brazaletes y el Escudo en defensa, así que mi sugerencia es darle arma a dos manos y protegerlo, y subirlo a un carro. Sí, arma a dos manos

encima de un carro. El +1 a la Fuerza (arma a dos manos montado) todos los turnos es mejor que +1F sólo en carga (lanza), y si destruyen el carro el Príncipe pasa a pegar con más fuerza.

Recomendación (151 puntos): Príncipe Funerario (100) con Arma a Dos Manos (4), Armadura Ligera (2) y Ankhra Dorado (45). Opcional: carro (45).

Alternativas:

- Espada de Setep o Mayal de Cráneos, Armadura ligera, Escudo, y carro opcional.
- Lanza de Antarkhak, Brazaletes, Armadura ligera, Escudo, Carro.
- Armadura de las Eras, Brazaletes, Arma a dos manos, y carro opcional.

Os preguntareis qué pasa con los objetos "para carros". Vale, suenan chulos, pero no soy un fan. El Ojo Dorado da una excelente protección a... un carro ligero. No protege al Príncipe. Y francamente, no siento una gran necesidad en proteger una montura de 45 puntos que da 2 ataques de F3. El Carro de Fuego da +2'5 impactos de F4 por 25 puntos, que está bien en relación coste / beneficio. El problema es que los combos Destructor / Shapesh y el Arma a dos manos / Ankhra son más importantes a la hora de gastar puntos, en mi opinión; pero si te hace ilusión, es una buena compra. El Icono del Héroe suena bien para tener un héroe montado que anule filas, pero lo mismo puede conseguirse con dos carros o tres corceles (y ambas opciones son más baratas, básicas, y además caballería ligera).

Estandartes Mágicos

Una característica interesante de los Reyes Funerarios es que tienen varios estandartes mágicos interesantes. Tan interesantes que me parece casi un pecado dejarlas fuera, y por eso puedo construir la lista a partir de los estandartes mágicos.

Icono de Rakaph (40 puntos, Guerreros Esqueleto o Guardia del Sepulcro). Dado que los Guerreros sólo pueden llevar este estandarte si lo lleva el Portador del Icono Funerario, tenemos claro que este estandarte irá en una unidad de Guardia del Sepulcro. Este estandarte da a la unidad 360° de línea de visión (ya que pueden cambiar de formación *antes* de declarar cargas). Lo que unido a una distancia de carga de 30cm (10cm moviendo y 20 cargando en la fase de magia con Apremio) da mucho juego a esta unidad. Por ello, es una unidad perfecta para flanquear. Y, como es una unidad para flanquear y anular filas, no necesita tener muchas miniaturas. Por supuesto, no suelo meter un personaje, lo que hace que la gente no se fije en la unidad. Suelo hacerla de un tamaño pequeño o medio, y combina bien con una unidad con filas y potencia de guerreros esqueleto. Esta unidad es tan buena que la recomiendo en todos los ejércitos de Reyes Funerarios.

Recomendación (174-234 puntos): 10-15 Guardia del Sepulcro (120-180) con portaestandarte (14) e Icono de Rakaph (40).

Reliquia del Ojo Sagrado (50 puntos). Este estandarte está hecho a medida para una unidad de Carros (qué casualidad que las unidades de Carros puedan llevar un estandarte de hasta 50 puntos). Sé que los ataques son débiles, pero en una unidad de tres carros es sumar 12 ataques adicionales. Si en el ejército incluyo un Príncipe en carro, lo meto siempre en una unidad de carros con este estandarte. Si no, es igualmente una buena opción para una unidad de tres carros que esté dando tumbos por ahí.

Recomendación (190 puntos): 3x Carros (120) con Portaestandarte (20) y Reliquia del Ojo Sagrado (50).

Estandarte de Guerra (25 puntos) y **Estandarte de la Legión No Muerta** (25 puntos). Ambos estandartes son fantásticos. Y van geniales en tres unidades: Guardia del Sepulcro, Caballería esquelética, y Guerreros esqueleto (si tienes un Rey, claro). Ya hemos gastado una opción de unidad Especial en la Guardia del Sepulcro, y

prefiero no gastar otra opción de Especial simplemente para aprovechar un estandarte. Así que prefiero poner uno en una unidad de caballería y otro en una de Guerreros Esqueleto. Opino que el de Legión No Muerta funciona mejor en una unidad de esqueletos (para asegurarte que tengas filas en el momento de recibir la carga, ya que en promedio levanta 5 esqueletos por turno. Además, me gusta el Estandarte de Guerra en una unidad de caballería, porque combina bien con otras unidades rápidas y "leñeras" que no tienen estandarte (Ushabti, Escorpiones y Gigante).

Recomendación (329 puntos): 5x Caballería pesada (80) con estandarte (14) y Estandarte de Guerra (25); 20x Guerreros Esqueleto (160) con Portaestandarte (10), Estandarte de la Legión No Muerta (25), Campeón (10) y Músico (5).

Recapitulando

Llegados a este punto, el ejército que propongo es parecido a:

- Rey Funerario (170), Destructor de las Vidas Eternas (70), Pectoral de Shapesh (25)
- Príncipe Funerario (100) con arma a dos manos (4), Ankhra Dorado (45) y carro (45)
- Sacerdote (115) con Corcel (8), Arca de las Almas (165), 2 Pergaminos de dispersión (2x25).
- Sacerdote (115) con Corcel (8) y Báculo de la Plaga (45).
- 5x Caballería pesada esquelética (80) con estandarte (14) y Estandarte de Guerra (25)
- 20x Guerreros Esqueleto (160) con grupo de mando completo (25) y Estandarte de la Legión No Muerta (25)
- 3x Carros (120) con estandarte (20) y Reliquia del Ojo Sagrado (50)
- 10x Guardia del Sepulcro (120) con Estandarte (14) e Icono de Rakaph (40)

En un ejército de 2.250 puntos (NdT: lo estándar en torneos en UK) aún te quedan 590 puntos para gastar, una opción de unidad Singular, y tres de Especial, y ya tienes ocupadas todas tus opciones de personajes y el mínimo de básicas cubierto.

El toque final

Podríamos decir que lo único a evitar en todo el ejército es el Portador del Icono Funerario. Recomendaría evitar también los Enjambres Funerarios y los Buitres. Ambos son hostigadores, con lo que ni dan ni evitan filas, que son

bonificadores estáticos al combate, y encima en combate cuerpo a cuerpo son bastante tristes.

Qué se puede añadir con esos 590 puntos finales?

- 1) Entre 1 y 3 unidades de 3 Ushabti (195 puntos cada una) y/o entre 1-3 Golems Escorpión (85 puntos cada uno).
- 2) Una Catapulta (90 puntos, opcionalmente Cráneos del enemigo por 20 puntos) o un Gigante de Hueso (220 puntos). Nota: para el Gigante, el Asalto Imparable es igualmente de bueno contra cualquier tropa de R4 o menos; la HA y la armadura es irrelevante.
- 3) Más unidades de 3 carros (120 cada una)
- 4) Otra unidad de 20 Guerreros Esqueleto con campeón (170 puntos). Opcional: músico y porta (15 puntos).
- 5) Incrementar el tamaño de las unidades de Guardia del Sepulcro y Guerreros Esqueleto.

Personalmente suelo incluir 2 escorpiones, una unidad de 3 Ushabti, y un Gigante, pero haz lo que más te guste.

(NdT: En nuestro caso, las batallas suelen ser a 2.000 puntos, así que en vez de 590 puntos se tienen 340 puntos. Las opciones más interesantes pasan a ser: Un Gigante y una unidad adicional de Carros, Dos Golems y una unidad de 20 guerreros esqueleto, Catapulta + Golem + Carros+ Aumentar unidades).

Cómo funciona el ejército

El ejército es claramente "defensivo", es decir, es mejor esperar al enemigo que lanzarte sobre él (más que nada por una cuestión de velocidad). La unidad principal de Esqueletos es donde irá el Rey Funerario, y debes conseguir de alguna forma apoyo por parte de la Guardia del Sepulcro o alguna unidad de apoyo tuya (Ushabti, Golem). Si te apetece, puedes enviar sin problemas la unidad de carros y/o un ushabti y/o la unidad de Caballería Esquelética a "molestar". Una carga combinada puede acabar incluso con caballerías enemigas.

Informe de Batalla: Caos vs Druchii

Por Gaeko

Las torres fronterizas del norte de Naggaroth, erigidas por orden del Rey Brujo, son la 1ª línea de defensa de los elfos oscuros contra las incursiones caóticas procedentes de las tierras más septentrionales del continente. Su misión es vigilar la cambiante tierra situada más allá y avisar con presteza de cualquier movimiento sospechoso, pero también son bases desde las que lanzar incursiones o misiones de castigo. Esta batalla figura en los códigos oscuros con la fecha druchii del año 3034, que coincide con el año 311 del calendario imperial, tan sólo un siglo después de haberlas erigido. Fue la 1ª batalla a gran escala que ponía a prueba la cadena de fortalezas, y con ella se demostró la sabiduría y buen juicio de Malekith

La Familia Ut'Shardan, cuyo linaje de hechiceras consagradas al Convento Oscuro de Ghroind era antiguo y poderoso, dirigía la Torre de La Piedra Negra, en alusión al peñasco de dicho color donde estaba contruida una de dichas fortalezas. Era, y es, un lugar privilegiado para la práctica de la hechicería, pues los caprichosos vientos de la magia soplan con inusitado vigor en este lugar y tienen una cualidad que los hace fácilmente encadenables a los objetos consagrados en los santasanctorum de la torre, otorgando a sus artesanas mágicas una herrería inigualable para la creación de reliquias arcanas.

Sádira Ut'Shardan, hechicera al frente de la torre en esos meses, durante la ausencia de la Suma Hechicera del lugar, observó en aquellos días una columna de luz tenue y cambiante, formada desde hace poco en una zona cercana al emplazamiento de la torre, que atravesaba el cielo en vertical desde una maremagnum de nubes hasta tocar un monolito rúnico enclavado en el suelo. Los vientos de la magia se intensificaron, aún más de lo normal en la zona, en torno a este torbellino antinatural... lo que atrajo la atención de un señor de la guerra caótico, ansioso de aprovechar este manantial disforme para sus propios intereses. Su nombre era "Uldron el Inclemente", líder de "La Horda de los Cuatro Poderes"... Una expedición tan cercana a las fronteras druchii no podía ser permitida. Además, explotar y estabilizar tal fuente de poder era una magnífica ocasión para escalar puestos en la orden del templo, y Sádira no quiso pasar la oportunidad de fortalecer su poder y posición, en su firme camino de superar a su maestra, señora de aquella ventajosa fortaleza.

El Rey Brujo mandó de inmediato una fuerza de exterminio a cargo de Drákaris do'Urhen, mano derecha del Príncipe Druchii Nagarthi Ut'Shardan, dirigente de la Cábala del Puño Carmesí, una poderosa orden de guerreros a la misma usanza que las ordenes de caballería del viejo mundo. Las tropas druchii tenían la orden de matar o esclavizar a todos los

insensatos seguidores de la Horda y asegurar la energía de ese torbellino para mayor gloria y poder del Rey Brujo y, por extensión, de todo Naggaroth...

Ejército Elfo Oscuro

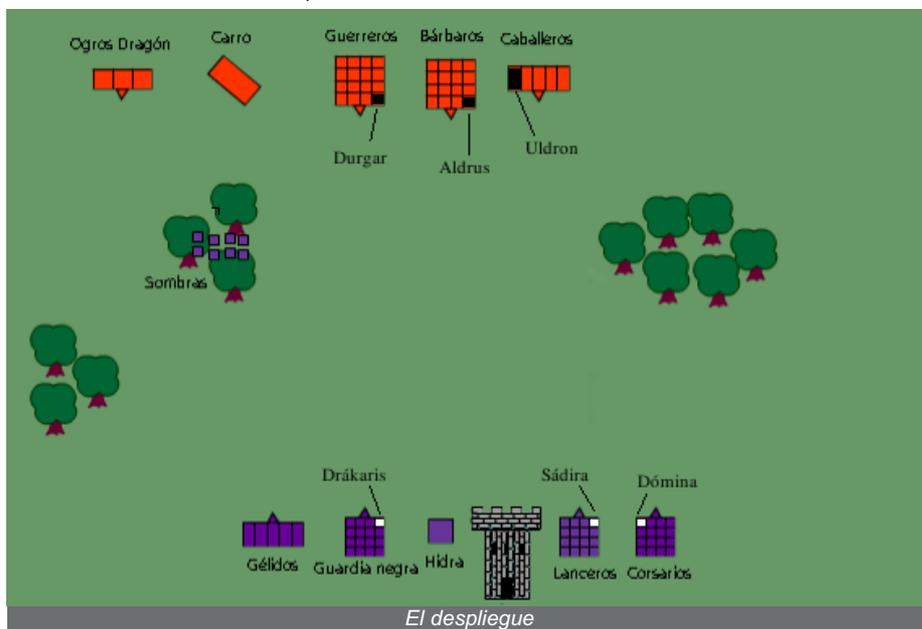
- Drákaris do'Urhen. Noble Oscuro (127 pts) con Arma a 2 manos, Armadura pesada, Capa de Dragón marina, Colgante de Khaeleth.
- Sádira ut'Shardan. Hechicera N.2(185 pts) en Gélido y con Talisman de la Anulación(2). Hechizos: Poder de la Oscuridad, Viento Gélido, Ladrón de Almas
- Dómina Ut'Shardan. Hechicera N.2 (135 pts). Hechizos: Poder de la Oscuridad, Viento Gélido, Viento de Espadas.
- 21 Guerreros (177 pts) con Lanza, escudo, armadura ligera. Grupo de mando completo con Estandarte de la Sangre fría.
- 10 Corsarios (100 pts) con Armadura ligera, Capa de dragón marino, 2 armas. Músico.
- 7 Sombras (112 pts) con ballesta de repetición.
- 17 Guardias Negros de Naggaroth (316) con Armadura pesada y alabarda. Castellano con el Anillo de Hotek. Músico. Portaestandarte con el estandarte de Har Graeth.
- 5 Caballeros Gélidos (167 pts) con Lanza de caballería, armadura

pesada y escudo. Portaestandarte y Caballero Siniestro.

- Hidra de Guerra (175 pts)

Ejército del Caos

- Uldron el Inclemente. Paladín Legendario del Caos (150 pts). Marca del Caos Absoluto. Arma a 2 manos, armadura del caos, caballo con barda. La Mirada de los Dioses
- Durgar. Hechicero del Caos N.2 (145) con Pergamino de Dispersión. Hechizos: Bola de Fuego. Explosión Ardiente.
- Aldrus. Hechicero del Caos N.2 (170) con Pergamino de Dispersión y Piedra de Energía. Hechizos: Bola de Fuego. Deflagración Infernal.
- 4 Caballeros Elegidos del Caos (230 pts) con Armadura del caos, escudo, corcel con barda. Campeón, músico y portaestandarte
- 11 Guerreros Elegidos del Caos (286 pts) con Armadura del caos, escudo y arma de mano. Campeón, músico y portaestandarte con el Estandarte de Guerra.
- Carro de guerra (85 pts)
- 3 Ogros Dragón (237 pts) con Armadura ligera, Arma a 2 manos, Piel Escamosa.
- 24 Bárbaros del Caos (193) con Armadura ligera, escudo y arma de mano. Caudillo, músico y portaestandarte



Turno 1 Caos

La fuerza caótica comienza la batalla con un avance generalizado. Las unidades de bárbaros y guerreros del caos avanzan por el centro, apoyados por el carro de guerra, mientras que las unidades de mayor movimiento se abren hacia los lados para ganar los flancos del campo de batalla: los ogros dragón corren hacia el paso entre los 2 pequeños bosques del lado izquierdo, mientras que la caballería caótica gira y se mueve hacia el bosque de la derecha, con la intención de rodearlo lo más rápido posible.

La fase de magia comienza fatídicamente... El hechicero que acompaña a los bárbaros intenta lanzar una bola de fuego a la hidra a fin de dañarla sin que pueda usar su regeneración. La alegría del jugador caótico, al ver el doble seis del resultado, se trunca en una mueca cuando actúa el Anillo de Hotek,

permitiendo el lanzamiento pero creando también una disfunción mágica. El resultado de 3 en la tabla indica que se desata una explosión mágica que inflige una herida al desgraciado hechicero y calcina a 3 bárbaros en la onda energética. La Hidra resulta impactada por 3 bolas de fuego, pero su resistencia le salva de ser herida. Vítores de triunfo surgen desde las filas druchii: ¡la 1º sangre derramada es la del enemigo; buen presagio...!

El otro hechicero caótico mira con desprecio a su compañero y se concentra en lanzar una Deflagración Infernal contra la unidad de lanceros, pero Sádira levanta en alto sus Talismanes de Anulación y con una leve concentración dispersa el "débil" conjuro.

Turno 1 Elfos Oscuros

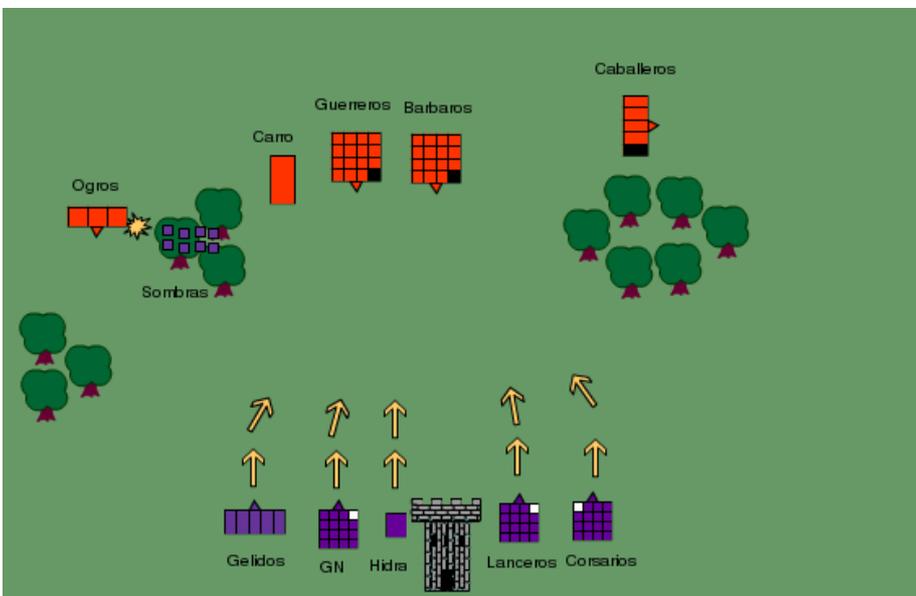
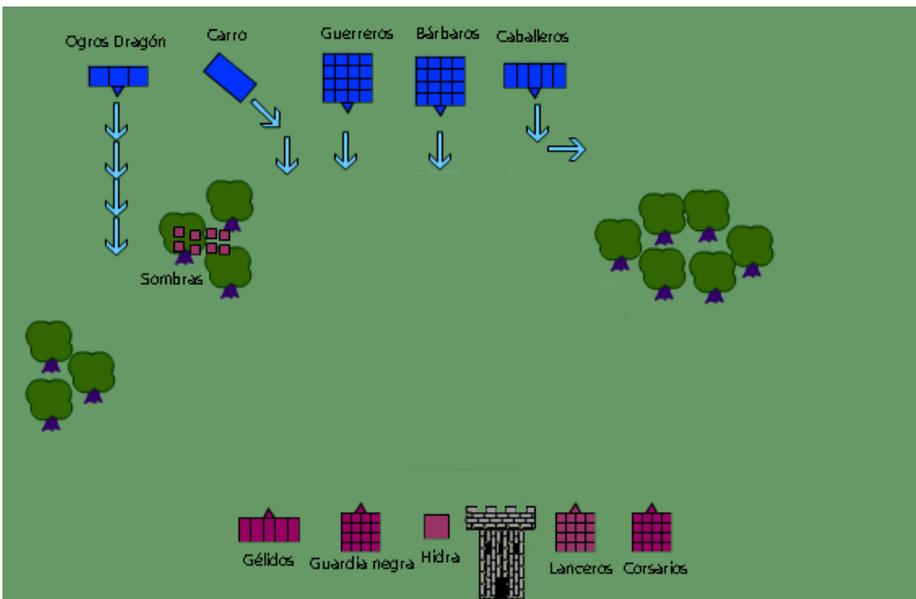
Tras una breve reflexión, me doy cuenta que mi flanco derecho puede

caer fácilmente ante una carga firme de los caballeros del caos... y desplazar a mis gélidos hacia los ogros dragón haría que perdiera fácilmente 2 ó 3 turnos, cosa a evitar con una unidad de fuerte pegada como son los caballeros de gélido. Así pues, me decido por un avance completo por el centro, con la idea de pegar fuerte contra su línea, romperla y sobrepasarla, para así poder luego ocuparme de las unidades más rápidas del enemigo. Confío en mi unidad de sombras para hostigar a los ogros (su HP5 les otorga la potencia que le falta en la fuerza de sus ballestas) y estimo que los caballeros caóticos necesitarán al menos un par de turnos más para rodear el bosque. Avanzo con todas las tropas confluyendo hacia el centro de la línea caótica, pero avanzando un pizca más a los lanceros y corsarios respecto del resto de unidades, a fin de lograr una línea de batalla cóncava.

Mi Fase de Magia empieza con tan mal pie como la del caótico. Sádira intenta lanzar Poder de la Oscuridad para nutrirse de los vientos de la Magia, pero los dados marcan una disfunción (resultado de 11) que le hace sufrir el ataque repentino de un demonio invocado desde la disformidad. Sádira logra evitar su ataque, pero el trauma le hace olvidar el conjuro y le debilita, perdiendo un nivel de magia. Enfurecida con ella misma por esta demostración de falta de control, lanza Viento de Espadas contra el carro de guerra, pues lo considera la mayor amenaza que tiene ahora delante, pero desde las filas del caos se lee apresuradamente un pergamino que dispersa de inmediato el conjuro.

Dómina comienza también lanzando Poder de la Oscuridad y obteniendo 4 dados de magia por ello. Repleta de Energía Oscura, la concentra contra la unidad de bárbaros mientras entona la letanía del Viento Gélido... pero el esfuerzo es demasiado y se obtiene otra disfunción (resultado de 11). El mismo demonio que acaba de atacar a su hermana se lanza ahora contra ella, infligiéndole una tremenda herida y absorbiendo parte de su energía vital, destruyendo el conjuro de la mente de la hechicera élfica y drenándole un nivel de magia.

Tras esta desastrosa fase de magia llega la fase de disparos. En ella, las sombras emboscan a los ogros y lanzan sobre ellos una lluvia de virotes, pero ninguna logra atravesar sus duros pellejos.



Turno 2 Caos

Bueno, el 2º turno del caos llega con el ejército mucho más intacto de lo que imaginaba su jugador, cosa que le hace suspirar aliviado mientras lanza una pequeña puya sobre la habilidad mágica de los druchiis...

Movimiento: Captando la intención de mis tropas, el jugador del caos desestima ganar el flanco derecho y reorienta a sus caballeros para hacer frente a la amenaza druchii, girándolos hacia delante y avanzando un poco. Los ogros, en cambio, prosiguen su avance inicial (sin poder marchar debido a mis exploradores). En la línea central, el carro avanza mientras que los bárbaros reculan un poco y los guerreros giran sobre sí mismos para orientarse adecuadamente al peligro. Sin duda, viendo que he perdido la ventaja mágica, planea hacerme todo el daño posible a distancia antes de que pueda llegar, con la esperanza de que, mientras tanto, los ogros puedan aproximarse y amenazarme por el lado izquierdo, momento en el que se me echará encima.

Los brujos caóticos siguen teniendo dificultades para domar los vientos de la magia. El 1º conjuro, bola de fuego, lanzado contra la hidra falla, así como el de Explosión contra los corsarios. Finalmente, un segundo conjuro de bola de fuego lanzado con éxito (y con un doble 1 por mi parte para dispersar) logra una baja corsaria. Los bárbaros del caos animan y jalean a su hechicero por esa muerte a mayor gloria de sus dioses.

Turno 2 Elfos Oscuros

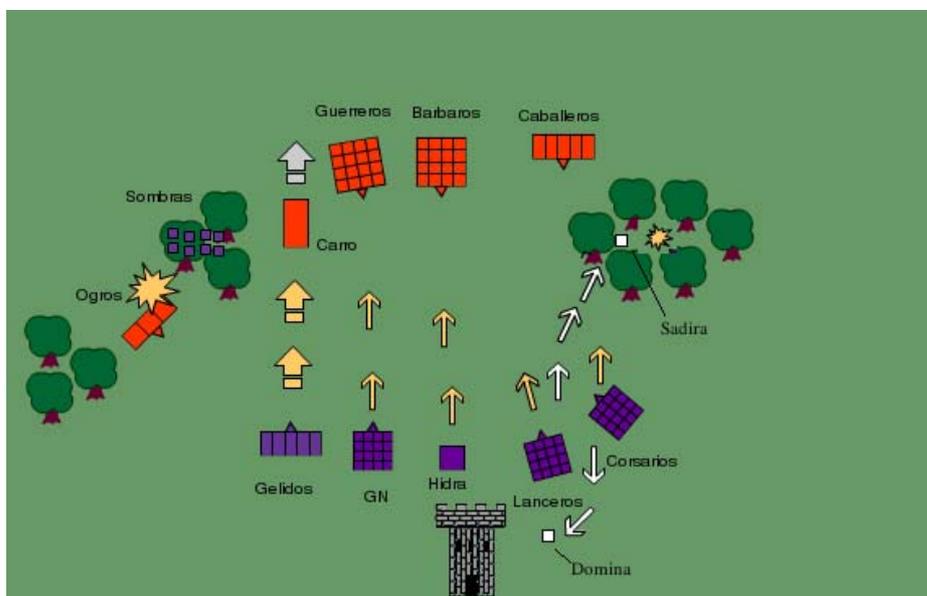
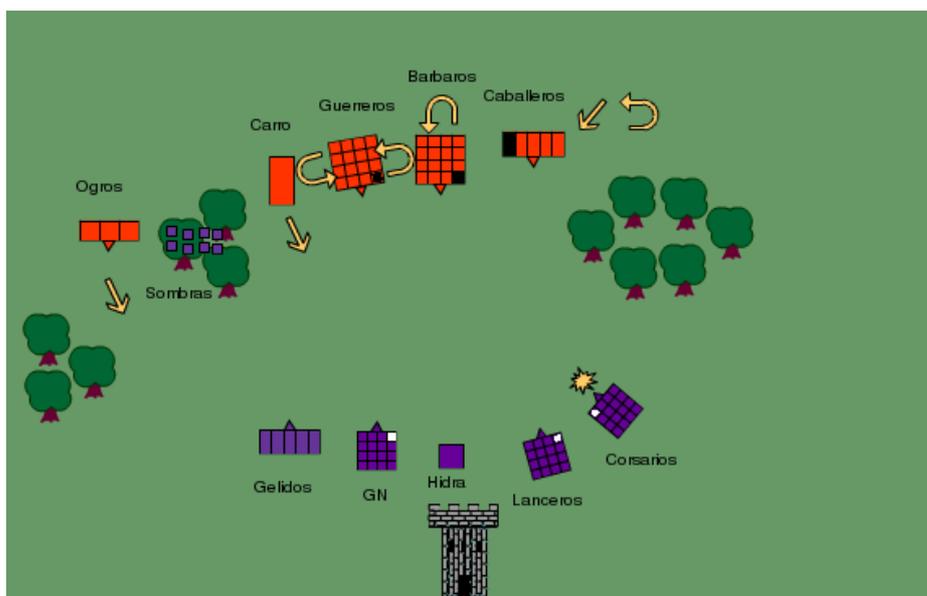
Los ogros representan una fuerte amenaza, pero la más inmediata es la del carro, que puede apoyar una carga contra mi infantería, poniendo el empuje necesario para ganar el enfrentamiento... por ello, decido declarar una carga contra él por parte de mi caballería gélida para obligarle a huir. Si me quedo dentro de la línea de visión de los ogros, ya decidiré que hacer después. Mientras tanto, avanzo al máximo con la Guardia Negra y la hidra, mientras que los lanceros y los corsarios lo hacen un tanto más lento y se sitúan cerca del líder del bosque, atentos al avance de la caballería caótica al mando de su general. Saco a mis hechiceras de las unidades, llevando a Sádira al abrigo del bosque y a Dómina tras las líneas druchii en el centro del campo de batalla.

Como había imaginado, el carro declara huida, con lo que mi avance con

la caballería se queda a la mitad y vulnerables a los ogros...

El desastre se abate sobre la ambiciosa Sádira. Al abrigo del bosque se acerca a la caballería caótica con la idea de lanzar Ladrón de Almas sobre ellos, pero la influencia del cercano vórtice vuelve a entorpecer su dominio de la magia y una nueva disfunción tiene lugar. Saco un resultado de 8 y se forma sobre ella un torbellino que absorbe toda la energía de campo de batalla, calcinando a la desgraciada elfa en el proceso su cuerpo... La fase de magia concluye inmediatamente.

La fase de disparo ayuda a compensar la terrible mala suerte con la magia. Las sombras siguen disparando a los ogros y logran una gran cantidad de heridas, suficiente para acabar con uno de ellos y dejar a otro medio muerto.



Turno 3 Caos

El turno comienza con el carro fallando su chequeo de reagrupamiento para desesperación del jugador caótico, pero la suerte no le deja del todo de lado y la tirada de huida es baja, no saliendo del campo de batalla por escasos cm.

El caos decide confiar en la resistencia y poder de pegada de los Guerreros Elegidos y declara una carga sin apoyos contra la Guardia Negra. A su vez, los ogros declaran carga contra el flanco de la caballería druchii. La carga de los guerreros la esperaba, y no me intranquiliza, dado que la unidad élfica porta el estandarte de Har Graeth, pudiendo atacar primero, y está comandada por mi general. En cambio, la carga por el lateral de mi caballería no es muy recomendable. Así pues, declaro que la Guardia aguantará la carga pero que los gélidos huyen. La infantería caótica llega sin problemas y los ogros

no alcanzan, como era de esperar, a la caballería druchii en retirada.

En la fase de magia el caos parece que empieza a dominar la situación fácilmente, pues Durgar lanza sin apenas resistencia una bola de fuego contra la unidad de lanceros druchii, causando una baja. Pero el siguiente conjuro vuelve a desbocarse y Explosión fracasa con una disfunción (¡otra más!!!), obteniendo otro resultado de 11 en la tabla. Un demonio, seguramente el mismo que se había cebado con las hechiceras elfas, ataca ahora al atribulado brujo, causándole una herida y drenándole parte de su esencia vital, lo que le lleva a perder un nivel...

El combate es poco sangriento, dada la alta habilidad marcial de ambos bandos. El castellano de la Guardia se adelanta y desafía en nombre de su Señor al campeón elegido de los

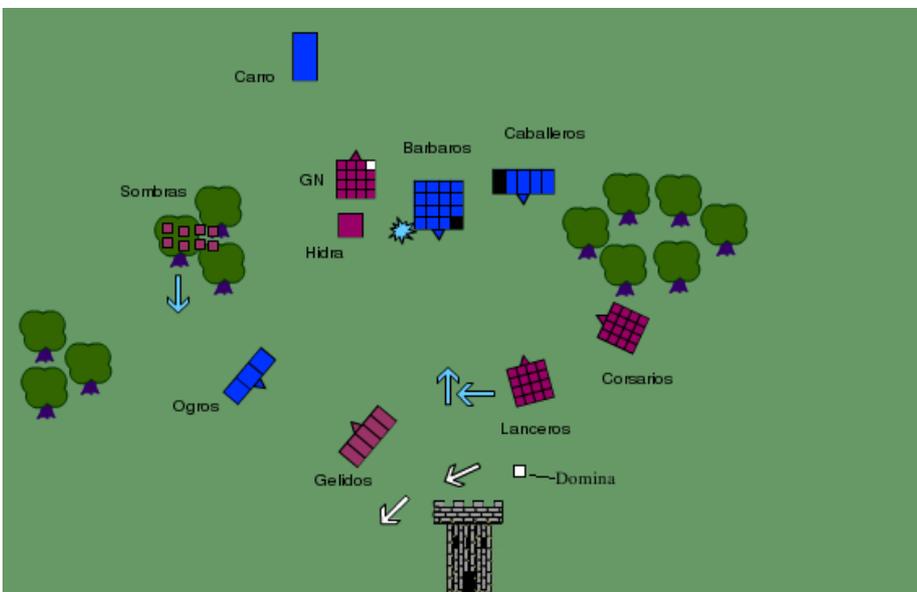
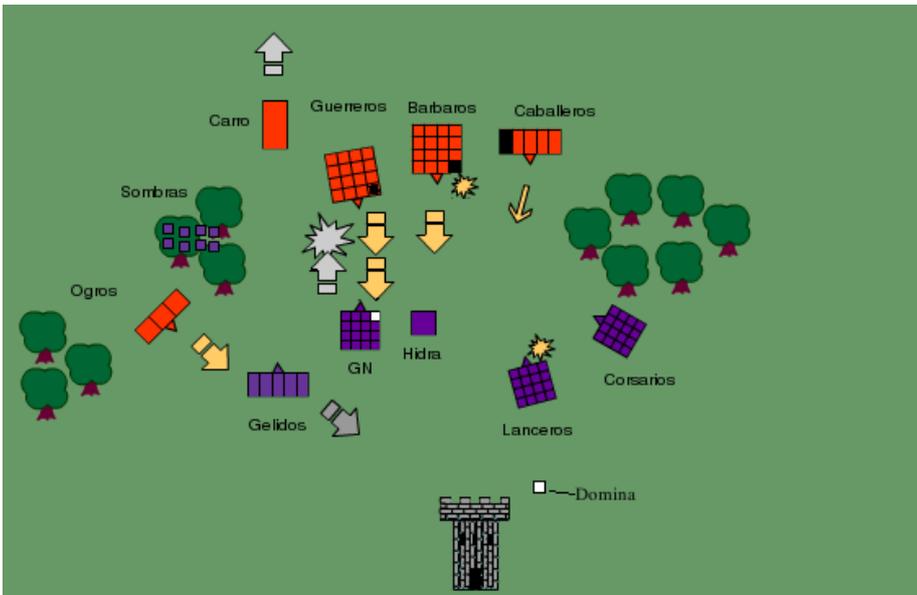
Guerreros del Caos. Ambos contendientes intercambian sus golpes: el druchii consigue 3 impactos en un espectacular despliegue marcial, logrando 2 heridas que son negadas por la blindada armadura del caos. El campeón responde, pero sus poderosos golpes son evitados por el elfo, terminando el 1º asalto del desafío en tablas. Mientras tanto, los guardias consiguen varios impactos, pero los guerreros demuestran ser muy resistentes o portar firmes armaduras, pues no se logra ninguna herida. En respuesta ellos sí que logran matar a un elfo... pero en ese momento Drákaris do'Urhen interviene y su poderosa espada decapita limpiamente a un adversario. Ante esas bajas tan parejas, la superioridad numérica de los elfos empuja atrás a los caóticos, que acaban huyendo desordenadamente, siendo alcanzados y asesinados todos ellos a mayor gloria de Khaine.

Turno 3 Elfos Oscuros

La unidad de caballería druchii detiene con éxito su huida y se reagrupan en torno al músico de la unidad, encarados hacia los ogros dragón. Mientras tanto, la Hidra de Guerra maniobra y se posiciona detrás de la Guardia Negra, orientada hacia los bárbaros para poder usar contra ellos su aliento flamígero. La hechicera superviviente se coloca cerca de la caballería gélida, cuidando de no poder ser cargada por los ogros, y los lanceros mueven lateralmente para poder alejarse de los Caballeros Caóticos y situarse de manera apropiada frente a los Bárbaros. Los Corsarios siguen escondidos detrás del bosque, cuidando del flanco de los lanceros druchii.

Dómina, pese a su debilitado estado, logra lanzar con éxito Viento de Espadas contra la unidad ogra, pero Durgar usa su pergamino de dispersión para impedir daño alguno a sus aliados.

En la fase de disparos, las sombras siguen hostigando a los ogros dragón, obteniendo 2 heridas, y debilitando aún más a la unidad. En el centro, la hidra lanza su arma de aliento contra los bárbaros, logrando acabar con 5 de ellos.



Turno 4 Caos

Los caóticos han sufrido una dura pérdida, pero aún tiene unidades poderosas en disposición de atacar... sólo la superioridad élfica podría darles problemas.

Los bárbaros resisten heroicamente el terror producido por la Hidra y declaran una carga contra la unidad de lanceros élficos, que fracasa por encontrarse demasiado lejos. Los ogros también cargan furiosamente contra los reagrupados gélidos, que aguantan estóicamente, confiando en poder vencer a sus debilitados atacantes. El jugador caótico confía en la elevada fuerza de los ogros dragón para poder asestar un golpe rápido y fulminante a la caballería y obligarla a huir.

Mientras, el carro de guerra se reagrupa en el borde del campo de batalla, orientándose hacia la Guardia Negra, y los caballeros adelantan posiciones a fin de poder alcanzar a la unidad de guerreros élficos por un flanco y confiando en que los corsarios no les supongan una amenaza.

La fase de magia discurre sin mucha acción. Durgar lanza una bola de fuego contra la unidad de lanceros, furioso por no haber llegado hasta allá en CaC, pero Dómina logra dispersarlo haciendo acopio de sus últimas fuerzas.

La fase de combate es corta pero sangrienta. Los ogros consiguen matar al Caballero Siniestro al mando de la unidad y a un jinete más, pero la respuesta druchii no se hace esperar y los caballeros y sus salvajes monturas logran hacer 2 heridas, matando en el proceso a uno de los ogros. Alzando el estandarte en alto, los caballeros de gélido ganan el combate y persiguen a su enemigo, alcanzándole por los pelos (ambas unidades obtuvieron la misma distancia de huida); el ogro superviviente es lanceado hasta la muerte.

Turno 4 Elfos Oscuros

Tras lograr vencer a los ogros dragón y asegurar el flanco izquierdo, la batalla empieza a decantarse claramente hacia el lado élfico. Aunque los caóticos son duros, mi superioridad numérica me permite envolver al enemigo y vencerle con más facilidad.

La Hidra y los Guerreros Élficos declaran una carga conjunta contra los Bárbaros del Caos, que se ven obligados a aguantar. La Guardia negra avanza hacia el carro de guerra caótico mientras Drákaris abandona sus filas y

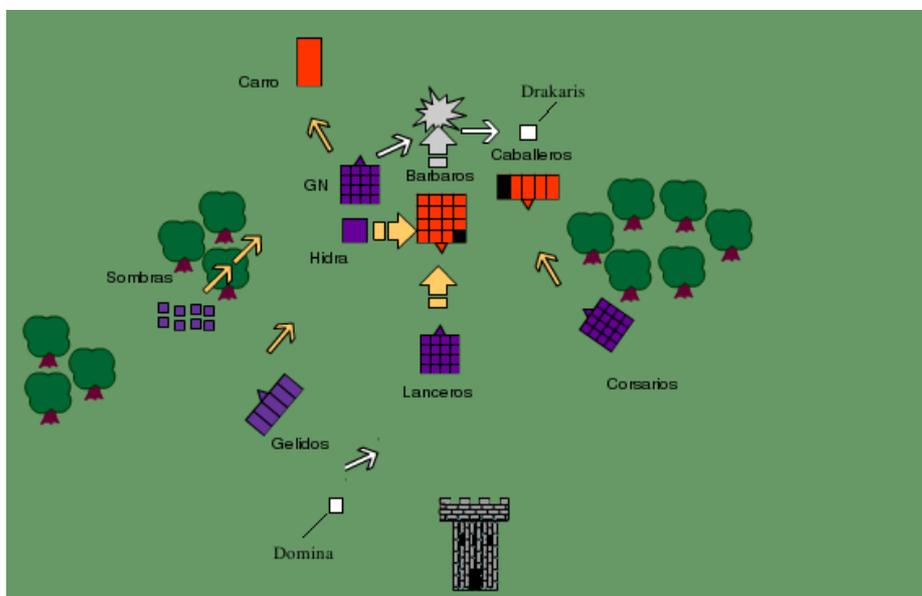
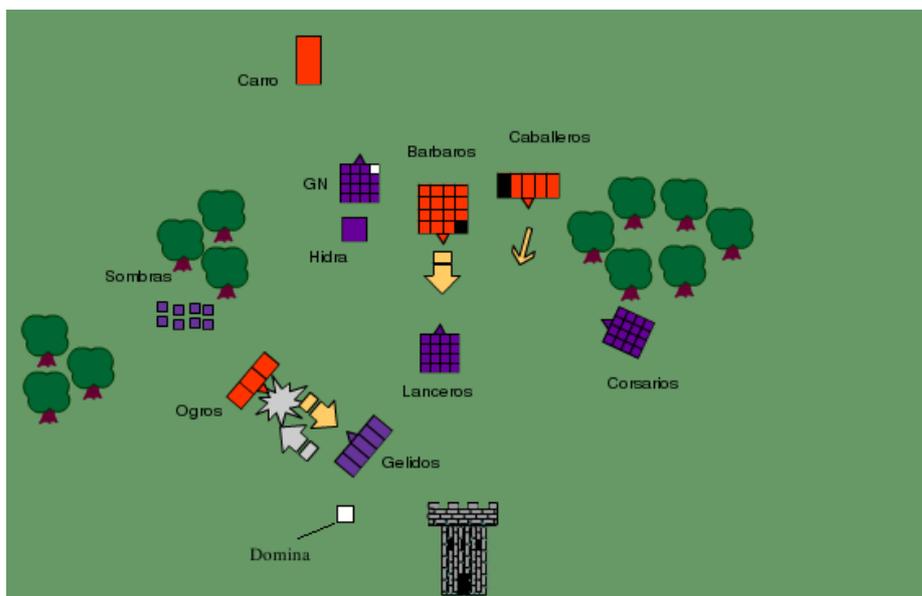
se dirige hacia la retaguardia de los bárbaros y lo caballeros caóticos. Las sombras atraviesan el bosque, buscando con ansia nuevas víctimas de sus afilados virotos. Los corsarios mueven hacia adelante, buscando situarse de manera que estorben a los caballeros del caos

Dómina intenta lanzar Viento Gélido contra los caballeros, pero fracasa debido a su debilitado estado.

Las Sombras también concentran su fuego contra los caballeros, pero la gran distancia hasta ellos y su armadura les protege de la salva.

El combate es mortífero para el bando caótico. Los lanceros druchii no logran hacer ninguna baja a los bárbaros mientras que ellos si acaban con 2 elfos, y su campeón bárbaro logra acabar con el Lord Guerrero al frente de

la unidad élfica. La ferocidad de los bárbaros parece ser capaz de acabar con todos sus enemigos... hasta que ataca la hidra. La bestia logra 5 heridas y los Señores de las Bestias 2 más, logrando sólo ser rechazada una de ellas por los escudos bárbaros. Con el flanco roto, los mortales del caos huyen para salvar sus vidas, pero son alcanzados por los lanceros druchii, ansiosos de venganza.



Turno 5 Caos

Con la mayor parte de la fuerza de la Horda muertas o atrapadas, al caos sólo le queda intentar hacer el mayor daño posible para suavizar la derrota. Los corsarios se han colocado de manera que los caballeros sólo pueden lanzarse contra ellos, por lo que el jugador caótico decide cargar. El carro de guerra, teniendo ahora al alcance a la Hidra, sortea a la Guardia Negra y se lanza contra la bestia, confiando en que la fuerza del impacto pueda dañarla.

Los caballeros masacran sin ningún miramiento a la unidad corsaria y eligen hacer movimiento de arrasamiento, a fin de alejarse de los enemigos más cercanos. El combate del carro y la hidra no es tan afortunado pues, aunque el impacto es brutal, haciendo 5 heridas, 3 de ellas son salvadas por la bestia, que reacciona de inmediato y destroza al carro entre sus muchas mandíbulas...

Turno 5 Elfos Oscuros

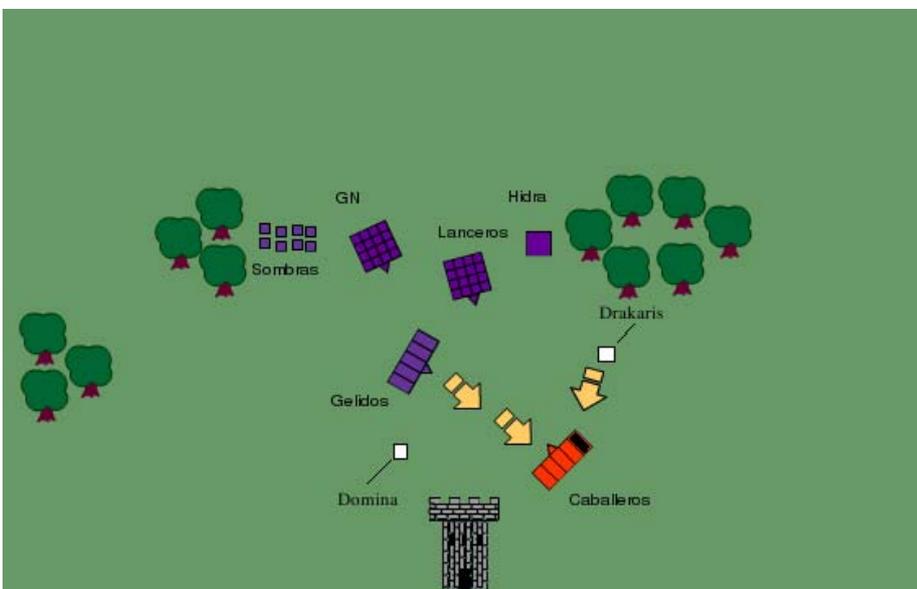
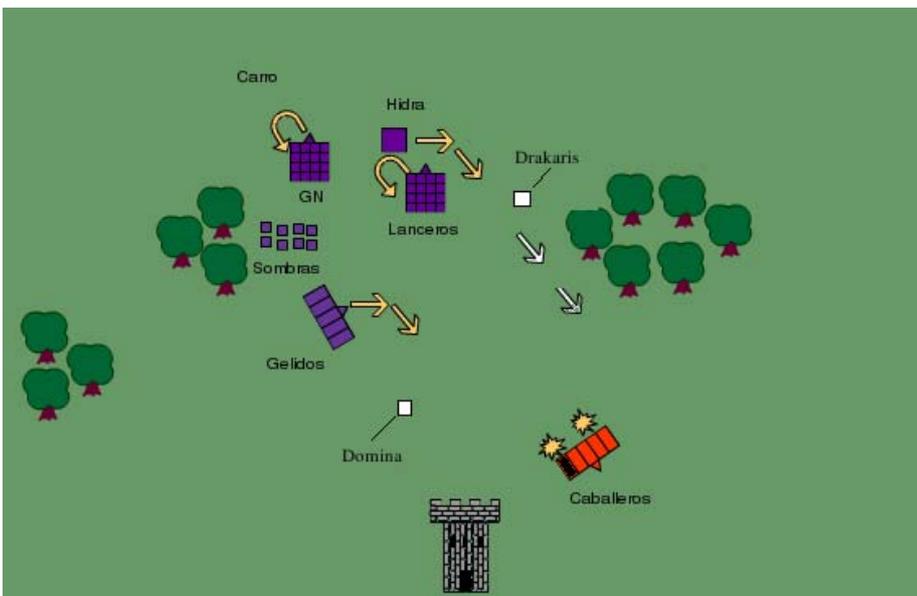
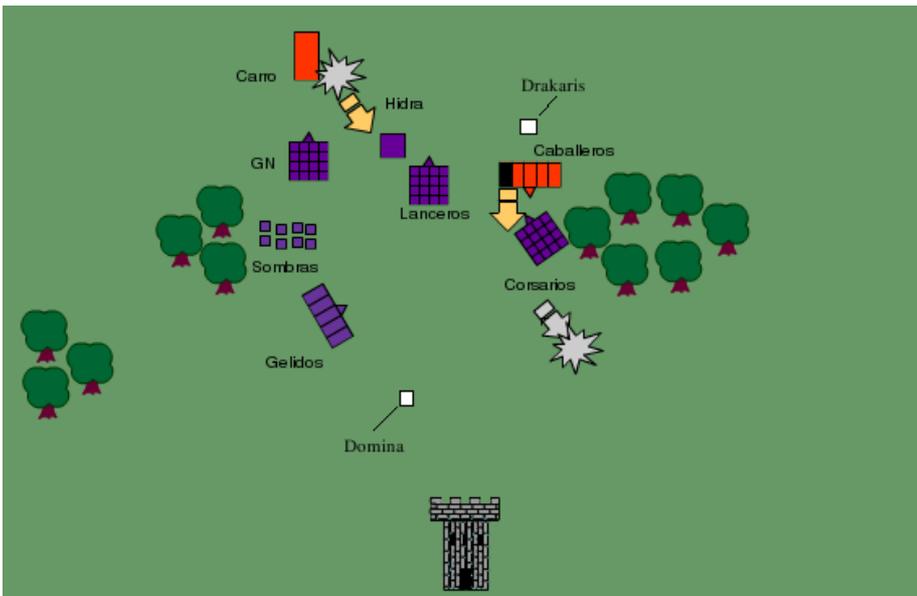
El turno de los elfos es rápido. Todas las tropas giran y se orientan hacia la unidad enemiga superviviente, buscando acabar con ella sin ningún atisbo de honor o misericordia.

Dómina concentra sus últimas energías en lanzar Viento de Espadas contra ellos, logrando 13 impactos... pero sólo uno de ellos logra herir y acaba rechazado por la firme armadura de los caballeros.

Turno 6

Uldron el Inclemente, viendo perdida la batalla, decide limpiar su deshonra matando a tantos elfos como pueda antes de caer. Por ello, ordena a sus hombres reorganizarse de cara hacia las tropas enemigas y vender caras sus vidas.

Los caballeros de Gélido y Drákaris cargan contra la unidad. El general elfo desafía en duelo singular al Señor de la guerra caótico. Todos los combatientes frenan sus armas para ver el desafío (Narrativamente hablando... en la mesa significa que ninguna baja es conseguida por los caballeros de ambos lados). Drákaris logra infligir 2 heridas a Uldrón, que rechaza una de ellas gracias al favor que supone La Mirada de los Dioses. La respuesta del caótico es dura, logrando 3 heridas, pero el Colgante de Khaeleth demuestra su poder alimentándose de la fuerza del enemigo y rechaza 2 de esas heridas. Ninguno de los combatientes en la refriega accede a retirarse...



El sol empieza a ponerse mientras las restantes unidades eficaces confluyen hacia el combate, amparados en su número para acabar con alegría y crueldad con los enemigos supervivientes. Uldron sabe que ha fracasado y sólo le queda morir con la suficientemente dignidad como para no perder del todo el favor de sus crueles dioses.

Balance Caos (Jonathan)

Bueno, he de admitir que la batalla no salió como tenía pensada. En otras listas anteriores he primado más la potencia mágica, pero en esta he preferido dar el mando de mi ejército a un Señor del Caos, limitando mis niveles de magia al 2. Quería contar con una unidad poderosa y ofensiva, y que mejor para ello que poner a un general fuerte al frente de una unidad de elegidos a caballo. Aunque en principio incluí el carro como apoyo a esta unidad, al final las desplegué separadas, pensando que podría rodear el campo de batalla por un flanco con los caballeros, y dejando el carro cerca de las unidades de infantería para poder inclinar cualquier combate a su favor. Quizás debería haber seguido con la idea una vez tomada, pero decidí redirigir a la unidad a caballo, perdiendo varios turnos y desperdiciando sus puntos.

Las fases de magia fueron un horror, aunque eso tampoco me perjudicó demasiado porque David (Gaueko) se llevó la peor parte al respecto. Además, el blindaje mágico que había ideado mediante sus objetos defensivos me impidió aprovechar la magia en el grado que yo quería.

Los nuevos elfos oscuros me han parecido un buen ejército, con cosas muy buenas pero también varias debilidades. Bastante equilibrados, aunque lo que me parece bastante sobrado es la Hidra de Guerra: ¡es demasiado poderosa para los puntos que vale!

Como nota final decir que quisimos probar a los elfos oscuros contra un ejército de mortales del caos; pero como no estábamos familiarizados con el adelanto que sacó la White Dwarf, planeé un ejército temático del libro antiguo, sólo con humanos y alguna tropa auxiliar como los ogros dragón.

En fin, un final digno para Uldrón, mi Señor de la Guerra; porque, ¿qué mejor final que caer en ofrenda a sus dioses?

Balance Druchii (Gaueko)

Ah, Khaine se ha mostrado satisfecho con la sangre derramada hoy para él... y el rey brujo también. Esta victoria supone sin duda un aumento en la fuerza y el prestigio de la Cábala del Puño Carmesí y de la familia Ut'Shardan, el poderoso linaje druchii que la dirige.

Estaba ansioso por probar el nuevo libro de los Elfos Oscuros y la verdad es que no me ha defraudado. Sabía que Jonathan solía usar bastante magia, así que quise proteger a mi ejército de ella, por lo que introduje en mi lista el Anillo de Hotek y lo coloqué en una unidad céntrica para que entorpeciera la magia lanzado contra el mayor número posible de unidades, y le di a Sádira un par de Talismanes de Anulación para proteger a los guerreros con lanzas, que eran mi 2ª unidad más grande y seguramente un apetecible objetivo de los conjuros enemigos. Confíe en estos objetos al punto de no meter ni siquiera un pergamino de dispersión, pero es que prefería tener alguna carencia en el ejército pero contar con los puntos para probar algunos objetos nuevos.

La unidad de gélidos y la de la Guardia Negra con el estandarte de Har Graefh eran poderosas unidades por sí solas. Contaba con atraer a alguna unidad contra los guardias, confiando en poder atacar primero, en su odio y en la tozudez, para poder frenar a la unidad enemiga y luego cargarles con los gélidos. Aunque no pude usarlos finalmente así, contaba con el comodín de la hidra para hacer la jugada con ella. Aún así, la suerte me sonrió y se valieron ellos sólo para vencer el combate. Básicamente el plan inicial de traer a un poderosa unidad a esta

trampa, permitiéndome romper sus líneas y rodearle, funcionó a la perfección.

La magia, en cambio, fue nefasta para mí. Con la potencia natural de las hechiceras oscuras, sufrir tal cantidad de disfunciones es una desgracia muy grande. Afortunadamente, al menos esto coincidía bien con el trasfondo para la batalla, representando la potencia desatada de los vientos de magia en torno al torbellino de energía disforme.

Las nuevas reglas fueron muy bien. Las sombras son ahora una unidad muy potente con su HP5, y creo que son de los mejores exploradores que hay a día de hoy en el juego. El Odio también es poderoso, y otorga a las unidades druchii una pegada considerable, pero la obligación de perseguir hace que pierdan "táctica" a cambio de ello. En esta batalla tuve suerte, pero en otras ese movimiento obligatorio puede dejarte vendido a posteriori. La Hidra de Guerra se me antoja una unidad fantástica (casi demasiado, si he de ser sincero) y un elemento muy versátil del ejército druchii.

En definitiva, una batalla divertida en la que quizás jugué con la ventaja que siempre supone un nuevo libro, porque Jonathan se llevó un par de desagradables sorpresas... Aunque la mayor es que su Señor de la Guerra no ha muerto, como él cree, sino que ha sido encadenado y llevado a la corte druchii para deleite de sus crueles nobles... ;-)



Unidades de Élite

Descargado de la web de Games Workshop / Traducido por Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

Muchos jugadores de Warmaster son viejos jugadores del Warhammer. Así, ¿cómo puede desplegarse un ejército de Enanos sin invitar a Josef Bugman y sus amigos? No hay problema, "cuentan como" Montaraces. Desafortunadamente esta aproximación solo sirve hasta cierto punto, ¿qué pasa con la Guardia del Fénix de los Altos Elfos o los Rompehierros Enanos? Estas son las razones por la que se han desarrollado las siguientes reglas de la casa para recrear estas unidades de élite famosas.

Introducción

A aquellos jugadores de Warmaster que utilizan el mismo ejército que en Warhammer Fantasy les gustaría poder utilizar aquellas unidades especiales que aparecen en la libro de ejército de Warhammer pero que no aparecen en su equivalente en Warmaster. En la introducción hemos comentado un par de ejemplos, como la Guardia del Fénix de los Altos Elfos o los Rompehierros Enanos, pero hay muchos más. Estas unidades no tienen miniaturas que las representen en Warmaster, salvo raras excepciones. Citadel sacó miniaturas para algunas de ellas, como por ejemplo los Caballeros Pantera del Imperio o los Señores de la Espada de Hoeth de los Altos Elfos. Si embargo, como hemos comentado, no existen reglas ni siquiera para estas unidades de élite, incluso aquellas que tienen miniaturas que las representen. Para solucionarlo se presentan estas reglas que básicamente lo que hacen es coger una unidad ya existente que se parezca a la unidad que buscamos y la modificamos incrementando alguna de sus características, convirtiéndola en una unidad completamente nueva a nuestra disposición.

Las Reglas

Antes de convertir nuestra unidad hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones o restricciones:

- Sólo las unidades de caballería, infantería y carros pueden ser de élite.
- Sólo puedes tener una unidad de élite en tu ejército.
- La unidad debe ser conocida en el mundo Warhammer.
- La unidad debe estar representada en



Modificación	Coste (Inf. / Cav y Car)
+1 Ataque	+15 / +25
+1 Ataque de Proyectiles	+10 / +20
Si el Ataque de Proyectiles tiene salvación +1 al impactar	+5 / +10
+1 Armadura	+15 / +25
+1 Herida	+20 / +30
Disciplinados	+15 / +25
Inmunes al Miedo	+15 / +30

el tablero por miniaturas distintivas (en algunos casos esas miniaturas ya existirán, como he comentado antes, pero es posible que necesites transformar alguna miniatura ya existente para representar la nueva unidad que vas a diseñar).

- La unidad no puede tener más de tres modificaciones y nunca más de uno del mismo tipo.

Todas las unidades de élite tienen las estadísticas básicas del tipo de tropa apropiado de la lista de ejército. Los jugadores pueden modificar esta unidad con las modificaciones mostradas en la tabla superior:

Notas:

Inmunes al Miedo: Inmune a las tropas que provocan terror y no se retira nunca.

Disciplinado: Obedece automáticamente la primera orden que recibe cada turno.

Los No Muertos no pueden coger las opciones de Sin miedo y Disciplinado.

Ejemplos de Unidades de Élite

Guardia del Fénix90 pts
Como los Lanceros Altos Elfos con +1 Ataque y Disciplinados.

Maestros de la Espada de Hoeth.90 pts
Como los Lanceros Altos Elfos con +1 Ataque y Sin Miedo.

Rompehierros Enanos140 pts
Como los Guerreros Enanos con +1 Armadura y Disciplinados.

Barbas Largas.....140 pts
Como los Guerreros Enanos con +1 Ataque y Sin Miedo.

Caballeros del Lobo Blanco ...165 pts
Como los Caballeros Imperiales con +1 Ataque y Sin Miedo.

Caballeros Pantera160 pts
Como los Caballeros Imperiales con +1 Ataque y Disciplinados.



Miniaturas que representan una unidad de Caballeros Pantera del Imperio. En este caso la unidad de élite tiene representación en una miniatura existente, pero es una excepción. Como hay que diferenciar la unidad de élite del resto de unidades, habrá que hacerle alguna transformación o pintarla de forma característica y que la distinga de entre las demás.

La Compañía Maldita.....45 pts
Como los Esqueletos de los No Muertos con +1 Ataque.

Ogros Mercenarios de Golgfag..155 pts
Como los Ogros con +1 Ataque, +1 Herida y Sin Miedo.

FLOTA ENJAMBRE KRAKEN

Por Lord Darkmoon. Trasfondo (c) de Games Workshop. Trasfondo traducido por Games Workshop y adaptado por Lord Darkmoon. Lista de ejército del Culto Genestealer adaptada de The Bell Of Lost Souls (<http://belloflostsouls.blogspot.com/>).

Presentamos aquí Flota Enjambre Kraken, un suplemento para Warhammer 40.000 con trasfondo, lista de ejército y material adicional sobre dicha flota enjambre tiránida. Aunque este material es completamente NO OFICIAL, esperamos que os guste.

PRIMERA PARTE: LA FLOTA ENJAMBRE KRAKEN

Kraken fue la segunda gran Flota Enjambre Tiránida que invadió la galaxia. Es la responsable de la Segunda Guerra Tiránida, ocurrida entre el 992.M41 y el 995.M41.

La invasión comenzó 250 años tras el final de la Primera Guerra Tiránida y la destrucción de la Flota Enjambre Behemoth. Se había establecido una fuerte presencia militar en el sudeste galáctico, y algunos miembros del Adeptus Administratum de la Tierra empezaron a cuestionarse la necesidad de mantener tantas fuerzas armadas en el Sudeste galáctico para resistir a una amenaza Tiránida inexistente. Argumentaban que la Flota Enjambre había representado la totalidad de la raza Tiránida, y que ésta había sido destruida en Macragge. Cuando los mundos habitados a lo largo de la Franja Sudeste empezaron a sufrir una epidemia de alborotos, terrorismo, sabotaje y, en algunos casos, rebelión abierta, estos miembros del Adeptus denunciaron que la gente estaba harta de vivir en medio de un campamento militar, y que estaban expresando su disconformidad de forma violenta.

La Inquisición sospechó que detrás de ello había una conspiración y se puso en marcha rápidamente para investigar a los disidentes en busca de intenciones de traición o influencias heréticas. Pronto quedó demostrado que todos los oficiales disidentes del Administratum eran originarios de la Franja Sudeste, o habían viajado hasta allí en algún momento de su carrera. No pudieron encontrar ningún otro denominador común, y casi ninguno de los posibles traidores se había reunido jamás con los demás.

Se enviaron Inquisidores desde la fortaleza de la Inquisición en Talasa Primus para investigar las rebeliones en el Segmentum Ultima. De forma simultánea, la Inquisición llevo a cabo una gran purga en todo el Imperio, especialmente en Terra, encarcelando a cualquiera que ocupara un alto cargo y hubiera estado en contacto con la Franja

Este. Decenas de miles de personas fueron arrestadas por los Arbitres para que languidieran en las colonias prisión mientras proseguían las investigaciones.

Una de las investigaciones más reveladoras, como se demostró más tarde, fue la del Inquisidor Angmar. Ichar IV fue uno de los primeros planetas en sufrir una rebelión, y por tanto fue uno de los primeros en investigarse. Planeta de alta importancia por su capacidad industrial, Ichar IV, sus gigantescas factorías y refinerías formaban el núcleo de uno de los pocos sectores densamente poblados del Segmentum Ultima. Miles de naves cargadas con minerales y micoproteínas circulaban cada año por los grandes muelles espaciales de Ichar.

La rebelión había sido rápida y sangrienta. Unos años antes, un grupo religioso fundamentalista denominado La Hermandad había penetrado en los corazones y las mentes de los empobrecidos trabajadores de las ciudades. Sus enseñanzas sobre el retorno del Emperador prometían una época mejor, y un lugar en el cielo junto a él, el tipo de tranquilidad espiritual que buscan aquellos que no poseen ningún poder o privilegio en la vida,

Las misiones humanitarias y capillas de La Hermandad pronto fueron frecuentes en los distritos más pobres, y sus buenas obras eran legendarias. La Eclesiarquía había vigilado de cerca a La Hermandad en busca de cualquier idea iconoclasta o herética, pero, si los informes eran correctos, no había encontrado ninguna: sólo había la más loable fe en el Emperador. Finalmente, La Hermandad pidió permiso, y le fue concedido, para construir una catedral en Lomas, la mayor ciudad de Ichar IV.

Poco después de acabar la construcción de la catedral empezaron los problemas. La Hermandad se negó a pagar sus impuestos al Gobernador Planetario e impidió que sus miembros fueran reclutados para las Fuerzas de

Defensa Planetaria. Los predicadores de La Hermandad empezaron a enardecer a la población con predicciones sobre el inminente regreso del Emperador. Milicias de Vigilantes de la Hermandad empezaron a patrullar muchas áreas, empleando la fuerza, más contra los "infieles" que contra los inexistentes criminales.

Rebelión y guerra

La situación llegó a su punto álgido cuando una manifestación degeneró en una turba que se concentró delante de la catedral de La Hermandad. Los Arbitradores se prepararon para dispersar a la multitud con Porras de Energía y Escudos de Supresión, pero fueron tiroteados desde el interior de la catedral. Los Arbitres respondieron al fuego, matando a varios milicianos de La Hermandad, y enfureciendo a la gran masa de gente. Después de rechazar varias cargas del populacho, los Arbitradores tuvieron que retroceder al llegar una nueva muchedumbre procedente del distrito pobre.

Los disturbios se propagaron por toda la ciudad, y los Arbitres se vieron impotentes para reprimirlos. Cuando se recurrió a las FDP para ayudar a los Arbitradores, muchos de ellos se rebelaron y se aliaron con La Hermandad. La lucha se extendió a toda la ciudad y, cuando se supo que el Gobernador Planetario había sido asesinado, los combates se propagaron a las otras ciudades de Ichar IV. En pocas horas, tanques con las insignias de La Hermandad, y enarbolando toscos estandartes revolucionarios controlaban la mayor parte de las intersecciones e instalaciones de Lomas, y las fuerzas Imperiales empezaron a ser expulsadas de las otras ciudades.

Al atardecer, se confirmó que el gobernador planetario y la mayoría de sus ministros habían sido asesinados. Algunos murieron por atentados con bombas, otros por francotiradores, otros asesinados por sus propios criados de

forma horripilante, en crímenes más parecidos al ataque de una bestia salvaje o a los efectos de la violencia enloquecida que simples asesinatos. Poco tiempo después, La Hermandad tomó todas las estaciones de televisión y anunció el establecimiento de su nuevo gobierno teocrático.

Las fuerzas leales todavía controlaban la mayor parte de las áreas rurales en el exterior de las ciudades, y los Jueces del Adeptus Arbites resistían en su fortaleza contra la población rebelde, en el centro de Lomas. Sin embargo, la mayor parte de las ciudades del planeta habían sido capturadas en una rebelión a gran escala contra el Emperador de la Humanidad. El Inquisidor Agmar llegó a Ichar veintisiete días después del inicio de la rebelión, el mismo día que la fortaleza de los Arbites fue finalmente tomada por las fuerzas de La Hermandad. Sin embargo, los Jueces no podían ser derrotados tan fácilmente. La mayor parte de sus tropas escaparon por un túnel secreto y capturaron los cuatro generadores principales de la ciudad.

A los ojos del Inquisidor Agmar, la situación en Ichar IV tenía todas las características de una conspiración bien organizada y no del estallido de violencia popular argumentado por La Hermandad. Agmar pidió la ayuda del Capítulo de Marines Espaciales de los Ultramarines para apoyar a las tropas Imperiales en la restauración del orden en Ichar IV. Mientras esperaba la llegada de los Ultramarines, los regimientos de la Guardia Imperial en Ichar bombardearon las ciudades y rechazaron los feroces contraataques lanzados por los batallones de la milicia de La Hermandad.

Los repetidos intentos de llegar hasta los asediados Arbites fracasaron en las ruinas que rodeaban las plantas de generadores. Entre los escombros de rocoemento despedazado y las retorcidas vigas, las unidades de la Guardia Imperial fueron rechazadas por el salvaje fanatismo de las tropas de la Hermandad en mortíferos combates cuerpo a cuerpo. Los valientes Arbites finalmente cayeron seis días después de la llegada de Agmar, aunque como último acto de lealtad al Emperador, destruyeron los generadores de potencia que habían defendido tan valerosamente. Las espectaculares llamas liberadas por las explosiones de fusión ardieron durante muchos días, cubriendo Lomas con una negra nube de humo que se extendía como una escalofriante mortaja sobre la ciudad.

La guerra había llegado a un punto muerto, y degeneró en una lucha callejera generalizada. Las bajas aumentaban espectacularmente cada día que pasaba a causa de las escaramuzas y emboscadas que tenían lugar entre los edificios en ruinas, las factorías arrasadas y las destrozadas refinerías. Los francotiradores acechaban, preparados para matar a los incautos. Cada puerta podía esconder una trampa explosiva o un enemigo. Patrullas enteras de la Guardia Imperial desaparecían sin dejar rastro en la vorágine del combate.

En las otras ciudades se repitió la misma historia. La Hermandad controlaba las armerías de la Defensa Planetaria, y la numerosa población de la que reclutar soldados, y además controlaban la mayor parte de los láseres y silos de misiles del planeta. Sería necesario derrotarlos mediante el asedio y el hambre.

El Inquisidor Agmar se infiltró junto con varias unidades de la Guardia de pequeño tamaño al interior de Lomas para intentar conseguir más información sobre La Hermandad. Pieza a pieza, pudo completarse la imagen completa de lo sucedido en Ichar IV. Por algunos prisioneros averiguó que los Hierofantes que gobernaban declaraban fanáticamente formar parte del magnífico "Nuevo Orden" que se extendía por la galaxia. En un ataque sorpresa, mataron a un Neófito de La Hermandad, y vieron el tipo de criaturas que dirigían este Nuevo Orden. Las profecías del Tarot Imperial y de los Psíquicos del Adeptus Telepática confirmaron los peores temores de Agmar. En total secreto, el Inquisidor Agmar envió un informe al cónclave de la Inquisición, y esperó la llegada de los Marines Espaciales.

La Invasión de los Ultramarines

Treinta y nueve días después del estallido de la revolución, la astronave de transporte Octavius de los Ultramarines penetró en la órbita de Ichar IV y se preparó para lanzar sus cápsulas de asalto orbital. Las defensas planetarias de Ichar IV estaban completamente inservibles a causa de los daños causados en los generadores de Lomas por los Arbites, y las bajas durante el asalto fueron mínimas. Compañías de Marines Espaciales tomaron los principales arsenales de los defensores y el palacio del gobernador, donde estaba ubicado el Cuartel General de la milicia de La Hermandad. Al principio, La Hermandad fue tomada completamente por sorpresa, y los

objetivos principales fueron ocupados rápidamente. La milicia de La Hermandad lanzó una serie de contraataques desesperados para desalojar a los Marines Espaciales, pero sus fuerzas estaban críticamente desorganizadas a causa de la destrucción de su Cuartel General, y fueron rechazadas con grandes bajas.

En el exterior de la ciudad, la Guardia Imperial lanzó un ataque a gran escala para llegar junto a los Ultramarines. El fuego y el humo cubría el cielo, mientras los proyectiles de la artillería explotaban sobre la ciudad. Los disparos de láser se cruzaban mientras figuras agazapadas corrían de una cobertura a otra. Los Bólters Pesados iluminaban la oscuridad: sus proyectiles abrían profundos cráteres en los montones de escombros y ruinas. La Guardia Imperial avanzó con mucha precaución utilizando los tanques Leman Russ como puntos fuertes móviles, y las tropas de La Hermandad se vieron obligadas a retroceder ante su avance.

En el punto álgido del ataque, el satélite espía especialmente colocado por el Inquisidor Agmar detectó que las tropas de la milicia abandonaban la catedral de La Hermandad e intentaban desplegarse en posiciones defensivas para intentar contener el ataque Imperial. El Inquisidor sabía que era el momento de dar el golpe de gracia a la rebelión. Envío una señal previamente acordada al Octavius, que seguía en órbita.

En la gigantesca bóveda de la catedral apareció una crepitante aura azul, que creció en intensidad hasta que con un estallido azul se solidificó en varias figuras voluminosas. Los guardias de La Hermandad situados junto a las puertas se dieron media vuelta a tiempo de ver como eran barridos por una fulminante ráfaga de proyectiles explosivos. En medio del repentino silencio que siguió pudieron distinguirse más de veinte Marines Espaciales con armaduras de Exterminador. Más guardias, Neófitos y Acólitos aparecieron repentinamente por las puertas laterales de la catedral, mientras los Exterminadores se apartaban del punto a donde habían sido telepportados. Una tormenta de rayos láser y proyectiles repiqueteó en las gruesas armaduras de los Exterminadores sin causarles ningún daño: los puños enguantados levantaron sus Bólters de Asalto, y las paredes quedaron decoradas con la sangre de La Hermandad.

Un grupo de supervivientes se lanzaron al combate cuerpo a cuerpo contra los gigantes guerreros. Sus voluminosas ropas cayeron al suelo cuando los Neófitos atacaron con sus garras inhumanas, mostrando sus huedudas cabezas y ojos inyectados en sangre. Algunos de los Exterminadores fueron derribados y arrastrados por la ferocidad sobrenatural de los extraños atacantes, pero el rugiente chorro que brotó del Lanzallamas Pesado mató a todos los supervivientes antes de que pudieran aprovechar el ímpetu de su carga inicial. El humo y el hedor a carne quemada ascendió hacia el elevado techo como una pira funeraria.

Los Exterminadores se pusieron en marcha con la precisión de una máquina; algunos permanecieron inmóviles dispuestos para disparar en fuego de supresión mientras el resto registraba la catedral buscando el pasadizo secreto que sabían debía existir. Su Bibliotecario señaló el altar, y una nueva ráfaga de proyectiles explosivos lo destrozó, dejando al descubierto unos escalones que descendían hacia la oscuridad.

Activando los focos de sus trajes, los Exterminadores descendieron los escalones para penetrar en el oscuro corazón de La Hermandad. Al final de los escalones encontraron una siniestra cripta con numerosos túneles que se extendían desde ella en todas direcciones, pero el Bibliotecario podía percibir la ruta que debían tomar a través de aquel laberinto. Los Rastreadores de los Exterminadores se activaron en cuanto abandonaron la cripta, mostrando la posición de numerosos enemigos que se acercaban rápidamente hacia su posición. Se trataba de criaturas que se movían demasiado rápidamente para ser humanas. Los Exterminadores se colocaron en posiciones desde las cuales podían disparar en fuego de supresión y esperaron, preparados para abrir fuego al menor movimiento.

Primero pudo oírse el distante roce de las garras sobre la roca; poco después pudo distinguirse el retumbar de las pezuñas acorazadas de las criaturas clavándose en el suelo, mientras los atacantes corrían para matar a los intrusos. El primero de ellos apareció en el resplandor de las luces, con sus cuatro mortíferos brazos levantados por encima de su encorvado cuerpo y su bestial cabeza, ¡Genestealers! No quedaba duda alguna, el Inquisidor tenía razón: un grupo de estos alienígenas estaba detrás de la rebelión. A medida que los

Genestealers siguieron avanzando con la rapidez de los insectos para matar a sus odiados enemigos, aparecieron más garras y colmillos. Los Bólters de Asalto rugieron en un estruendo ensordecedor en el confinamiento del túnel; los proyectiles de punta explosiva rebotaban en los quitinosos cuerpos o destrozaban la carne alienígena, convirtiéndola en pulpa. Las purificadoras llamas de los Lanzallamas barrieron los túneles, pero las criaturas siguieron cargando sin miedo ni vacilación alguna.

Cada destello estroboscópico de los Bólters de Asalto mostraba cómo el enemigo iba acercándose. Pasaron por encima de los cadáveres que se apilaban frente a los Exterminadores y les atacaron. Tres de los humanos de grandes armaduras fueron destripados en pocos segundos antes de que el resto retrocediera hacia la cripta. Los Genestealers les persiguieron sin descanso, atrapando fácilmente a los más rezagados, mientras los Marines Espaciales retrocedían disparando. ¿Quién puede decir cuántos alienígenas fueron abatidos por los disparos de Bólter de Asalto o aplastados por los Puños de Combate de los Exterminadores antes de ser vencidos? No los suficientes para detener a la desbordante progenie, pero sí los necesarios para retrasarlos lo suficiente mientras sus compañeros se preparaban una vez más para la lucha.

En la cripta, los Lanzallamas mantuvieron los pasillos laterales despejados de Genestealers que intentaban flanquearlos, y los obligaron a entrar por un extremo de la sala. El fuego combinado de media docena de Bólters de Asalto diezmó a la horda, y los sobrevivientes buscaron la cobertura de los grandes sarcófagos de piedra. El Bibliotecario invocó una purificadora columna de fuego de Disformidad. Las llamas antinaturales cubrieron el extremo de la cripta, unas silbantes llamas que devoraron la carne alienígena como si fuera grasa y cartílago en vez de un cuerpo quitinoso duro como el hierro, y cartílagos resistentes como el acero. La mayoría de la progenie resultó carbonizada al instante, y el resto murió bajo los proyectiles explosivos que atravesaron sus filas como si se tratara de apoyo artillero en miniatura.

Los Exterminadores volvieron a avanzar, esta vez cautelosamente pues eran pocos. Ningún Genestealer más les impidió el paso, o les tendió una emboscada mientras los Ultramarines se adentraban cada vez más profundamente en la oscuridad. A

mucha profundidad bajo la ciudad, encontraron lo que estaban buscando en una cámara con las paredes esculpidas como si se tratara de las costillas de una gran bestia. Allí se encontraba el Patriarca Genestealer, en el centro de una gran plataforma, enorme y abotargado por la energía psíquica de su progenie en expansión. Le hallaron de cuclillas, con los brazos extendidos, y con la cabeza mirando hacia arriba como si estuviera escuchando una llamada distante mientras los Ultramarines entraban en la sala. Los Marines Espaciales levantaron sus armas para destruir a la abominación, y los ojos de ésta descendieron para mirarlos con un amenazador siseo.

Sin previo aviso, una horda de monstruosidades penetró en la habitación atravesando las calcificadas paredes óseas. Híbridos con tres brazos, humanos corrompidos y Genestealers purasangres se lanzaron a la carga para proteger a su progenitor. Un muro de proyectiles explosivos les cubrió, y la cámara quedó sumida en el caos y la carnicería, mientras los aullantes fanáticos se lanzaban contra los Exterminadores. El Bibliotecario de los Exterminadores se abrió paso entre las criaturas, mientras el brillo blanco de su Hacha de Energía dejaba un rastro de miembros amputados y cabezas cortadas tras de sí. Cada paso era más difícil que el anterior, como si intentara vadear un río cada vez más profundo. Podía notar las palpables ondas psíquicas de los pensamientos alienígenas que golpeaban su mente mientras el Patriarca descargaba su ancestral e implacable fuerza de voluntad sobre él. En su subconsciente se abrieron profundas lagunas, dispuestas a devorar totalmente su psique.

Una descarga de energía del Capuchón Psíquico del Bibliotecario rompió el hechizo. Concentrando su propia e indomable fuerza de voluntad, el Bibliotecario obligó a su cuerpo a abandonar el mundo material durante unos instantes, y desapareció. Un brillante destello marcó su desaparición, y otro destello, el punto sobre la plataforma al que se había dirigido al teleportarse junto al Patriarca. La criatura dio media vuelta y atacó con sus garras con una velocidad increíble. De la armadura del Bibliotecario saltaron chispas y sangre cuando las garras se clavaron en ella. El Patriarca esquivó fácilmente el débil ataque del Bibliotecario, y volvió a atacar descargando una lluvia de golpes sobre la figura blindada a una velocidad que la vista apenas podía seguir.

Desesperado, el Bibliotecario pidió auxilio a sus camaradas, y la plataforma fue barrida por las ráfagas de los Bólters de Asalto. El fuego indiscriminado repiqueteó en la armadura del Bibliotecario, pero algunos de los disparos alcanzaron e hirieron al Patriarca. En ese instante de distracción, el Bibliotecario atacó con su Hacha de Energía, que describió un irresistible arco que penetró profundamente en la gruesa piel del Patriarca con un destello de energía. El Hacha de Energía golpeó una y otra vez, convirtiendo al Patriarca en pulpa, y derramando icor púrpura por toda la cámara.

Con la muerte de su Patriarca, la progenie quedó aturrida. En la cámara, los Exterminadores que quedaban aniquilaron a la masa de criaturas que les estaban atacando. Nadie escapó a las ráfagas de los Bólters de Asalto y a las purificadoras llamas de los Lanzallamas mientras los Exterminadores se vengaban en cierta forma por la muerte de sus antepasados, más de dos siglos antes. En la ciudad, las unidades de La Hermandad que resistían ante el ataque de la Guardia Imperial se desbandaron. Pequeños grupos de Acólitos y Neófitos fanáticos resistieron en torres y búnkers, pero los triunfales tanques de la Guardia Imperial avanzaron por las calles en ruinas de la ciudad aplastando toda resistencia.

En tan sólo tres semanas, Ichar IV estuvo nuevamente bajo el férreo control del Imperio. Todos los rastros de la infestación Genestealer fueron erradicados por el Inquisidor Agmar con ayuda de los Ultramarines. Sin embargo, al final de la campaña, todavía quedaban algunos misterios por resolver. El primero era que le había sucedido al Magus, el líder humanoide de la Progenie que había desaparecido al iniciarse la rebelión. Su cuerpo no se encontró nunca, y ninguno de los prisioneros pudo aclarar dónde se encontraba, ni tan sólo bajo el persuasivo interrogatorio de Agmar.

El segundo misterio eran los informes de los Astrópatas y el Bibliotecario de los Ultramarines que había matado al Patriarca. Según ellos, habían detectado una débil perturbación psíquica, como una larga y fúnebre llamada o una señal que partía del planeta, una señal que quedó interrumpida en cuanto murió el Patriarca. El más viejo y más poderoso de los Astrópatas contó al Inquisidor que también había notado la llamada del Patriarca, y que había percibido un pequeño cambio en el Espacio

Disforme. Era como si algo muy grande y desbordante, como el eco de un ente de poder y presencia monstruosos, hubiera centrado su atención en Ichar.

Cuando Agmar presentó su informe al conclave de la Inquisición, informó del creciente número de informes de supervivientes que huían de la frontera exterior. La información era confusa y contradictoria, pero había algo muy claro: los Tiránidos habían regresado con una nueva Flota Enjambre, la Flota Enjambre Kraken.

Los tentáculos del Kraken

Esta nueva invasión Tiránida empezó sin previo aviso, y nadie sabía cuántos planetas habrían sucumbido ya ante la horda Tiránida. La Flota Enjambre Kraken estaba compuesta por varias flotas que atacaban diferentes mundos de un mismo sector simultáneamente. La alarmante interferencia creada en el Espacio Disforme por el avance de la Flota Enjambre había bloqueado las comunicaciones astropáticas desde los sistemas asediados, y la navegación a través del Espacio Disforme era más peligrosa e impredecible que de costumbre. Subsectores enteros del Imperio habían quedado incomunicados sin ninguna señal sobre lo que les había sucedido. Un puñado de supervivientes había logrado huir a bordo de naves que habían sido desviadas cientos de años luz de su ruta a causa de las turbulencias en el Espacio Disforme. Sus escalofriantes relatos sobre el avance de la pesadilla de la Flota Enjambre constituyeron el grueso de la información disponible para el Imperio.

Llegaban noticias de cielos en los que anochecía sobre continentes enteros por las nubes de esporas venenosas arrastradas por el viento. De gigantescos monstruos que recorrían la tierra, desgarrando y destrozando con sus mortíferas garras. Relatos sobre millones de criaturas recorriendo la superficie del planeta, devorando todo lo que encontraban a su paso, dejando sólo un desierto. Poblaciones enteras habían sido subyugadas o eliminadas en una sola noche, y los que habían sido capturados con vida habían envidiado a los muertos.

El planeta Radnar había sido uno de los primeros planetas en rebelarse. Las FDP y los Arbitres descubrieron demasiado tarde que se enfrentaban a un Culto Genestealer, y todo el planeta cayó ante la horda alienígena. No se pudo solicitar ayuda al exterior, y sólo unos documentos holográficos parcialmente destruidos dan testimonio

de la férrea e inútil defensa que realizaron los Arbitres.

En el sistema Miral, los regimientos de la Guardia Imperial y los Marines Espaciales del Capítulo de las Guadañas Imperiales todavía resistían ante el ataque de los Tiránidos que habían arrasado las frondosas junglas y plantaciones de Miral Primus. Las fuerzas Imperiales habían retrocedido hasta una gran planicie rocosa denominada Ataúd del Gigante por la población local, desde donde luchaban casi diariamente con las feroces hordas que atacaban desde las profundidades de la jungla. Las propias junglas se habían vuelto extraordinariamente activas desde la invasión, y sólo la defoliación constante evitaba que las lianas y las plantas trepadoras invadieran rápidamente la estrecha meseta rocosa en la que resistían los defensores.

Un capitán mercante independiente propagó el rumor de que Lamarno, un planeta salvaje, estaba totalmente bajo el control de los Genestealers. Cuando llegó la Flota Enjambre Tiránida, los feroces guerreros de las tribus habían subido sumisamente a las naves de la Flota Enjambre para ser consumidos por sus "dioses vivientes". También contó que en el gigantesco asteroide monasterio de Salem, los monjes habían preferido envenenarse, ellos y su meticulosamente estructurado ecosistema, antes de permitir que sus cuerpos y huesos sagrados fueran consumidos por los Tiránidos. Salem ya sólo era una tumba gigantesca.

Un capitán mercante había ayudado a evacuar millones de personas del mundo minero de Devlan antes de que el planeta fuera asolado. El extenso sistema de estaciones espaciales defensivas Sentinel que rodeaba Devlan había retrasado lo suficiente a la Flota Enjambre para que una enorme flota de transportes pudiera escapar al espacio. Una compañía del Capítulo de los Lamentadores entregó sus almas al Emperador y provocó numerosas bajas al invasor antes de ser finalmente aniquilada.

Pero parecía que no pudiera encontrarse refugio ni tan sólo en la huida. Una gigantesca nave de transporte de mineral que huía de Devlan con su carga de refugiados llegó a su destino ominosamente oscura y silenciosa. No estableció comunicación alguna, y llevó a cabo un aterrizaje automático muy lejos de cualquier núcleo habitado. Los que investigaron la

nave se enfrentaron a escenas dantescas de horror y muerte tras forzar las compuertas herméticas. Hombres, mujeres y niños habían sido degollados sin piedad. Las víctimas eran cientos, o quizás miles; nadie podía asegurarlo. La Inquisición sospechó que se había roto el protocolo de cuarentena, y eso había permitido subir a bordo a una criatura Tiránida, pero no pudo encontrarse ningún rastro, por lo que sigue siendo un misterio.

Las defensas orbitales de Graia habían detenido a la Flota Enjambre durante un tiempo, pero los invasores habían arrasado la única luna de Graia. Ahora en cada órbita lanzaban una lluvia de esporas micéticas sobre el planeta. Cada spora causaba muchas muertes y una gran destrucción. Los exploradores informaron del descubrimiento de un mundo en las profundidades de la Franja Este que había sido colonizado por Hormagantes durante una incursión Tiránida hacía algunas décadas, y donde ya no quedaba nada vivo.

Guerra Total

Por todas partes llegaban rumores sobre planetas y sistemas que caían presa del Enjambre. El famoso Inquisidor Kryptman reportó la presencia de la Flota Enjambre varios días antes de la rebelión de Ichar IV, pero sus mensajes no fueron escuchados a tiempo. El Inquisidor Carrax se dirigió al puesto imperial de Callus para encontrarlo completamente arrasado. El Capítulo de las Guadañas del Emperador confirmó la destrucción de su Mundo Fortaleza Sotha por la Flota Enjambre. El mismo Capítulo perdió a la inmensa mayoría de sus miembros, incluyendo al Señor del Capítulo Thorcyra, durante la defensa del Sistema Miral.

El planeta Langosta III fue víctima de una mala planificación defensiva, y sus defensas orbitales dejaron de funcionar simultáneamente justo antes de que la Flota Enjambre lanzara una lluvia de esporas micéticas sobre el planeta. Al no quedar supervivientes, no se sabe qué fue exactamente lo que ocurrió.

El planeta Ikkyo consiguió enviar una petición de socorro que llegó al oído de Marneus Calgar en Ultramar. Mediante un desembarco orbital, las fuerzas de la Cuarta Compañía de Ultramarines intentaron defender el planeta del ataque Tiránido. El Capitán Idaeus y el Sargento Veterano Uriel organizaron una brillante defensa, pero no fue hasta la aparición sorpresiva de

los Eldars de Iyanden cuando, por primera vez en esta guerra, se consiguió detener y expulsar a los invasores de Ikkyo. Gracias al enorme sacrificio de los Marines y los Eldars, Ikkyo pudo ser liberado de las fauces del Kraken, aunque no sin un coste muy elevado. Donde antes había praderas muy ricas en nutrientes, hay ahora enormes pantanos putrefactos donde, todavía hoy, acechan criaturas feroces.

El Inquisidor Carrax se dirigió con sus fuerzas hacia el Planeta de los Muertos, una Colonia Penal en la que esperaba reclutar varios regimientos penales. Pero al acercarse, observó consternado cómo otro de los tentáculos de Kraken también se dirigía allí. Sabiendo que enfrentarse a la Flota Enjambre le costaría demasiado, cambió su rumbo hacia el Golfo de Damocles, donde retiró a las tropas que luchaban contra los Tau para organizar la que sería conocida como Fuerza de Choque Damocles, abandonando la Colonia Penal a su suerte. Poco después, se perdió toda comunicación con el Planeta de los Muertos, que nunca tuvo un nombre más adecuado.

La Fuerza de Choque Damocles, compuesta por varios regimientos de la Guardia Imperial, tropas inquisitoriales, varias compañías de Marines Espaciales y liderada por el Inquisidor Carrax, contra los consejos de otros Inquisidores como Agmar o Kryptman, marchó a enfrentarse con la Flota Enjambre por la liberación de varios mundos, entre ellos Lamarno y Radnar. Fue aniquilada completamente, y los pocos supervivientes que quedaron narraban espantosas historias de planetas enteros dominados por los Tiránidos.

En el planeta Malvolion el Inquisidor Grabstein encontró una baliza orgánica que resultó ser un organismo Tiránido. Ordenó la inmediata evacuación del planeta, temeroso de que la baliza atrajera a los Tiránidos hacia el planeta. Sin embargo, cuando se estaba produciendo la evacuación, los Tiránidos asaltaron el planeta. Miles de personas fueron atrapadas en tránsito, y muchas otras en tierra. Las hordas tiránidas llegaban por todas partes. El Capítulo de los Lamentadores realizó un asalto orbital sobre las hordas Tiránidas, facilitando la evacuación de miles de civiles, pero sufriendo graves bajas, hasta tal punto que el Capítulo se encuentra prácticamente destruido, si sumamos a estas bajas las que se producen poco después en el planeta Devlan.

El sistema Moloch, hasta ahora fuera del conflicto, se ve súbitamente atacado por un Enjambre. Moloch I, II y III son totalmente arrasados. Miles de millones de seres humanos pierden su vida en los tres planetas, y el flujo constante de armamento, vehículos blindados y alimentos que salían de las factorías y granjas de los distintos planetas se cortan, obligando al Imperio a buscar otras fuentes de abastecimiento, mientras los Tiránidos siguen avanzando.

El Principio del Fin

El Inquisidor Czevak informó que el Mundo Astronave de Iyanden había sido embestido por una serie de ataques Tiránidos masivos. El antaño orgulloso Mundo Astronave había rechazado el ataque de una Flota Enjambre tras otra, pero casi había resultado destruido en el proceso. Varios Enjambres Tiránidos habían logrado penetrar en el Mundo Astronave, y habían tenido lugar encarnizados combates a lo largo de las esbeltas torres de Hueso Espectral y las magníficas cúpulas de los videntes. Después del ataque, la mayor parte del Mundo Astronave estaba en ruinas, y cuatro quintas partes de sus habitantes habían muerto o agonizaban. Había sido un terrible golpe para la raza Eldar.

Sin embargo, se vislumbraba un foco de esperanza para el Imperio. La Flota Enjambre podía ser detenida, y lentamente los ataques se fueron concentrando, a medida que diversos tentáculos encontraban su fin o se estancaban. En el mundo letal de Veridian, los Tiránidos fueron frenados por varios regimientos de Catachan, que presentaron una feroz batalla y consiguieron detener la invasión.

La Legión Mentor encuentra en un pecio espacial una nueva especie de Genestealer. Los cruceros de asalto Martirio Amado y Sacrificio Final de los Mentores son enviados para capturar muestras genéticas. La mitad de la 1ª Compañía de los Mentor es exterminada por los Tiránidos. El pecio aún con potencia, se sumerge en el Espacio Disforme antes que los Mentores puedan contraatacar; como resultado la mitad de los trajes de exterminador del Capítulo se pierden.

El Inquisidor Kryptman y el Inquisidor Agmar llegan a la conclusión de que Ichar IV será un objetivo Tiránido, y otorgan a Marneus Calgar, Señor de los Ultramarines, el mando absoluto de las fuerzas de defensa del planeta. Al mando de varios regimientos de la Guardia Imperial, la Cuarta Compañía de los Ultramarines, varias

fuerzas de combate de otros Capítulos como los Mentores o los casi destruidos Guadañas del Emperador y apoyados por la presencia de supervivientes Eldars de Iyanden, Marneus Calgar organizó una férrea defensa tanto en tierra como en el espacio de Ichar IV.

La batalla en tierra alcanzó pronto dimensiones apocalípticas. Cientos de miles de millones de esporas micéticas caían desde el espacio para ser destruidas por los defensores. El planeta estaba prácticamente cubierto de la púrpura icor de los alienígenas, mientras los cuerpos se amontonaban por doquier. Durante quince días, los defensores no tuvieron ningún descanso. Marneus Calgar daba la impresión de estar en todas partes, liderando los ataques, organizando las defensas, dando ánimos a los agotados miembros de la Guardia Imperial, incapaces de seguir el ritmo despiadado que marcaban los Ultramarines.

Sin embargo, cuando todo parecía perdido y las bajas empezaban a hacer mella en los defensores, el ataque Tiránido se detuvo. La Flota Enjambre Kraken había sido rechazada. Marneus Calgar, junto con el Inquisidor Agmar, tomaron el mando de la Flota Imperial Bakka y salieron en persecución de los restos de la Flota Enjambre.

En el sistema Circe, la Flota Imperial Bakka, los cruceros de batalla de los Ultramarines y una flota Eldar al mando del Príncipe Yriel se enfrentaron al grueso, ya muy mermado, de la Flota Enjambre Kraken, consiguiendo destruir a las grandes naves-nodriza. Aunque la amenaza de Kraken ha sido rechazada, los restos de la Flota Enjambre se han dispersado por la Galaxia, que todavía pueden devastar planetas poco defensivos y son una amenaza para el Imperio.

La Invasión de Iyanden

Hace miles de años, la civilización eldar fue destruida en una catástrofe fruto de su hedonismo decadente y los únicos supervivientes huyeron de sus planetas en gigantescas naves espaciales denominadas "mundos astronave". Iyanden era el mayor de los mundos astronave y el más densamente poblado. Se desliza con serenidad a través del vacío del espacio, muy alejado de los planetas habitados por otras razas. De repente, cuando en la oscuridad del espacio intergaláctico irrumpieron los Tiránidos, Iyanden se convirtió en el escenario del primer encuentro de los Eldars con el enjambre tiránido, la amenaza

devoradora cuyo avance como el de la langosta ha consumido cientos de mundos humanos.

El primer aviso que recibieron los Eldars de Iyanden sobre su destino lo trajeron los exploradores del mundo astronave, Eldars cuyos instintos les conducen a emprender una vida de exploración y peligro y que, en secreto, controlan los planetas y las razas alienígenas cercanos a su mundo astronave. Los exploradores llegaron con la noticia alarmante de que una flota enjambre de proporciones inmensas se dirigía hacia el Mundo Astronave de Iyanden. Más de una docena de planetas imperiales habían sido devorados por el avance tiránido y, aunque el Imperio efectuaba contraataques furibundos cuando podía, pasarían meses antes de que se reuniera una fuerza imperial que pudiese hacer frente a la amenaza. Para entonces, Iyanden ya habría sido tomado.

El Vidente Kelmon, líder y jefe espiritual del mundo astronave, reunió a los Eldars de Iyanden y les advirtió del inminente asalto tiránido. Cada mundo astronave eldar dispone de una gran sala denominada "El lugar de las respuestas" al que pueden acudir todos los Eldars pertenecientes a un mismo mundo astronave. En tiempos de crisis, los Eldars se reúnen allí para conocer de primera mano los peligros a los que se enfrenta su mundo astronave y para que cualquier Eldar pueda opinar sobre las acciones que deben emprenderse. Solo cuando todas las opiniones se han debatido y se alcanza un consenso, el vidente del mundo astronave decide el plan de acción.

El debate sobre las acciones que debían emprender frente a la amenaza de la flota de colmena tiránida fue intenso y prolongado. Los componentes más conservadores del mundo astronave propusieron iniciar una política de aislamiento protegiendo el mundo astronave tras un escudo psíquico potente en un intento de evitar todo tipo de contacto con los Tiránidos. Los elementos eldars más agresivos querían atacar inmediatamente a los Tiránidos enviando a la flota para que los destruyese antes de que alcanzasen el mundo astronave.

Ambos cursos de acción eran imperfectos porque los Eldars no habían tenido en cuenta el tamaño ingente del enjambre tiránido. Solo comprendieron las dimensiones del problema tras un enardecido discurso de la exploradora Irilith, que había visto la flota tiránida y

era consciente de la terrible amenaza que suponía. Durante más de una hora trató de explicarles que la flota tiránida era demasiado grande como para esconderse de ella y que tampoco era posible que la flota eldar la derrotase. Necesitaban los esfuerzos de todos los Eldars de Iyanden para tener alguna posibilidad de expulsar a los Tiránidos. No obstante, incluso así, era muy posible que no lograsen derrotar a la amenaza tiránida.

La sala enmudeció cuando Irilith terminó su discurso. No hubo necesidad de hablar más, pues los Eldars allí presentes se dieron cuenta de la enormidad de la tarea a la que se enfrentaban.

El Vidente Kelmon se levantó y ordenó a los Eldars que preparasen las defensas del Mundo Astronave de Iyanden. Convocarían a todas las naves de la flota y cada Eldar debía prepararse como brujo, guardián o guerrero de la senda. El gigantesco mundo astronave eldar sería fortificado porque no les cabía la menor duda de que los Tiránidos atravesarían las defensas exteriores y aterrizarían sobre el mundo astronave. Debían pedir ayuda a otros mundos astronave. El avatar, la personificación espiritual del dios de la guerra, debía ser despertado para que tomara parte en la batalla. Y, lo más terrible de todo, las ancestrales joyas espirituales debían retirarse de sus lugares sagrados para ser implantadas en los cuerpos metálicos para que luchasen como guerreros espectrales. Cuando un Eldar muere, su espíritu se guarda en una gema a la que ellos denominan "joya espíritu" y que es injertada en el mundo astronave para preservar la conciencia del guerrero eldar muerto. De esta forma, cada mundo astronave es un ser vivo que preserva de algún modo la antigua y gran civilización eldar. Por esta razón, Kelmon no solo arriesgó la destrucción de las joyas espirituales del mundo astronave, sino también la destrucción de la cultura y de la memoria racial de Iyanden. Se trataba de una decisión muy seria, pero Kelmon sabía que los guerreros espectrales podían suponer la diferencia entre la victoria y la derrota en la batalla inminente.

Veinte días después, los primeros enjambres tiránidos atacaron Iyanden. Para entonces, el mundo astronave ya había quedado aislado durante una semana por un bloqueo psíquico tiránido que dificultaba enormemente que otros mundos astronave eldars pudiesen prestarles ayuda. Solo unas pocas unidades

habían logrado llegar a Iyanden, por lo que el mundo astronave solo contaba con sus propios recursos para enfrentarse a los Tiránidos. De todas formas, los Eldars acabaron con las primeras oleadas tiránidas con facilidad y eficiencia. Las naves eldars eran mucho más rápidas y maniobrables y tenían mayor alcance que las de sus oponentes. Batalla tras batalla, los Eldars destruyeron las pesadas naves colmena sin sufrir bajas considerables. Durante un tiempo, dio la sensación de que podían encargarse de los Tiránidos ellos solos, pues acababan con cada nueva oleada. Pero el Vidente Kelmón no opinaba lo mismo. La habilidad de las forjas del mundo astronave para sustituir las naves eldars destruidas no alcanzaba el nivel que necesitaban, dado el gran número de bajas que sufrían en las batallas desatadas en el espacio profundo que rodeaba al mundo astronave. La flota eldar estaba siendo masacrada en una inmensa batalla de desgaste, una batalla de la que solo los Tiránidos podían salir victoriosos.

Para confirmar los peores miedos de Kelmón, la siguiente oleada tiránida fue enorme, casi el doble de cualquiera de las fuerzas que habían atacado el mundo astronave hasta entonces. La flota eldar sufrió terribles pérdidas mientras intentaba expulsar a los Tiránidos y por primera vez no pudo evitar que estos aterrizasen sobre el mundo astronave. Aunque pudieron eliminarlos antes de que lograsen causar daños, la flota eldar como fuerza a gran escala había dejado de existir. Pero todavía había esperanza, sobre todo si aquella última oleada representaba el grueso de la fuerza tiránida. Los espíritus eldars se elevaron una vez más, pues la siguiente oleada era pequeña en comparación con las vistas hasta aquel momento. Aunque una flota eldar tan debilitada no podía mantener a los enjambres apartados del mundo astronave, los desembarcos fueron aislados y destruidos con relativa facilidad. Durante un breve período de tiempo, los Eldars tuvieron la sensación de que habían capeado el temporal.

Después Iyanden sufrió dos ataques masivos consecutivos. Los restos de la flota eldar plantaron cara a los enjambres tiránidos lo mejor que pudieron, pero fueron masacrados por una oleada de naves alienígenas. Iyanden fue devorado por una horda tras otra de guerreros tiránidos, genestealers, gantes y carnifexes vomitados sobre el mundo astronave. Batallas enormes convulsionaron todo Iyanden y los combates se recrudecieron y llegaron al combate

cuerpo a cuerpo; en algunos casos, a las fuerzas enemigas solo las separaba la anchura de un corredor de hueso espectral mientras los Eldars luchaban desesperadamente por expulsar a los invasores alienígenas. A menudo tuvieron éxito, pero la Fortaleza de las Lágrimas, el Templo de Asuryan y los ancestrales Bosques del Silencio cayeron ante las hordas tiránidas.

Los Eldars contraatacaron con la enfurecida figura del avatar liderando a los guerreros de la senda y a los guerreros espectrales del mundo astronave en una furiosa orgía de destrucción que recuperó los Bosques del Silencio de las garras tiránidas. Se dice que los guerreros eldars derramaron lágrimas de ira y pena al comprobar los estragos causados por los Tiránidos en los ancestrales bosques que formaban la cúpula de su mundo astronave. Poco a poco, los Eldars lograron contener la marea tiránida y tomaron la ventaja obligándoles a retroceder y a situarse en posición defensiva. Entonces apareció una nueva oleada tiránida, la tercera y la de mayores proporciones hasta entonces. Enjambre tras enjambre hicieron parpadear los escáneres eldars y Kelmón supo entonces que, si no ocurría un milagro, el Mundo Astronave de Iyanden estaba condenado...

Los Incursores de Yriel

Cincuenta años antes del asalto tiránido, el Gran Almirante Yriel había liderado a la flota de Iyanden. Aunque estaba considerado como uno de los mejores estrategas navales de la historia, era muy orgulloso. Cuando Iyanden fue amenazado por una flota del Caos procedente del Ojo del Terror, Yriel condujo a la flota en un ataque preventivo contra la nave insignia de la flota del Caos, con lo que dejó el mundo astronave de Iyanden sin protección. Regresó a tiempo para atajar un ataque suicida de una pequeña flotilla de naves incursoras del Caos que, a pesar de todo, lograron producir daños en el mundo astronave. Yriel esperaba ser agasajado y honrado por su victoria, así que se enfureció cuando le pidieron explicaciones de sus actos. Afirmando que sus logros deberían hablar por sí mismos, Yriel se negó a entrar en debate, dejando a su viejo amigo Kelmón sin más opción que la de elegir a un nuevo gran almirante en su lugar. Enfurecido, Yriel juró que nunca más volvería a pisar Iyanden y, junto a un grupo de seguidores, formó una compañía de incursores eldars que se convirtió en la fuerza corsaria eldar más poderosa de toda la galaxia.

Cuando a Yriel le llegó la noticia del ataque tiránido a Iyanden, trató de ignorar el terrible peligro que se cernía sobre su antiguo mundo astronave. Pero, aunque era muy orgulloso, también estaba realmente enfurecido ante el ataque perpetrado y no podía abandonar a Iyanden a su destino en esta hora oscura. Yriel se abrió paso a través del bloqueo psíquico de los Tiránidos y partió raudo a ayudar a su gente.

Yriel y su flota de incursores se precipitaron como un relámpago azul sobre los enjambres tiránidos. Rápidamente, se les unieron las pocas naves que quedaban de la flota de Iyanden y las dos fuerzas combinadas de las flotas eldars lograron destruir a los enjambres tiránidos. Dos nuevas oleadas de enjambres tiránidos atacaron el mundo astronave y las dos encontraron un destino idéntico. Ni una sola nave tiránida logró alcanzar el mundo astronave, aunque el coste de naves incursoras eldars fue muy alto. Ensangrentados pero con la cabeza erguida, los incursores eldars se prepararon para vender caras sus vidas y contener a la siguiente oleada tiránida. Los puentes del mundo astronave y las naves eldars que lo rodeaban vigilaban con atención los escáneres a la espera de que apareciera el primer parpadeo que indicaría la dirección del siguiente ataque tiránido. Pasaron minutos, después horas, y les invadió una sensación de alivio creciente pensando que no iban a aparecer más enjambres tiránidos y que el asalto había acabado. ¡La flota enjambre había sido destruida!

Pero en el mundo astronave de Iyanden continuó la guerra. Las hordas tiránidas que habían luchado en la retaguardia y se mantenían a la espera de ayudar al resto de su flota se revolviaron como ratas arrinconadas y se lanzaron sobre los Eldars. Desprevenidos, los Eldars tuvieron que retroceder desesperadamente tratando de contener el ataque suicida de los Tiránidos. La fortaleza de la Luna Roja cayó ante este ataque sorpresa y, durante un momento, pareció que la victoria se les escapaba a los Eldars de la mano. Pero, por segunda vez consecutiva, Yriel lideró a sus incursores al rescate del mundo astronave. El desembarco orbital de los incursores se unió a los vapuleados defensores del mundo astronave de Iyanden y, metro a metro, paso a paso, obligaron a los Tiránidos a retroceder. Una salvaje carga final liderada por el tirano de enjambre fue destruida por los esfuerzos combinados del Avatar, Yriel y sus Espectrales. Después, en una serie de batallas unilaterales, hasta el último

de los tiránidos fue cazado y destruido. El ataque tiránido al mundo astronave de Iyanden había acabado. Los Tiránidos habían sido derrotados.

Pero fue una amarga victoria. Aunque los Eldars habían logrado expulsar a los invasores, el coste fue enorme. Su antaño orgulloso mundo estaban ahora en ruinas y casi la quinta parte de sus habitantes estaban muertos o yacían agonizantes en las salas destrozadas. La poderosa flota espacial de Iyanden había quedado convertida en una sombra de lo que era; los restos explosionados de sus majestuosas naves y de sus valientes tripulaciones flotaban ingravidamente silenciosamente en el espacio. Pero todo podía reconstruirse. Quizás tardarían cientos de generaciones, pero llegaría el día. Se perdieron para siempre las almas de los guerreros cuyas joyas espíritu habían sido destruidas en la batalla contra los Tiránidos. La destrucción masiva del mundo de Iyanden y de sus guerreros espectrales fue un golpe brutal para los Eldars del que nunca se recuperarían totalmente.

Cronología y Eventos de la Segunda Guerra Tiránida (M41.992-995)

- Insurrección en Devlan. Los Lamentadores responden a la invasión y se enfrentan a un Culto Genestealer.
- El puesto Imperial de Callus es atacado por la Flota Enjambre Kraken
- Insurrección en Radnar. Los Adeptus Arbites son derrotados por un Culto

- Genestealers y el planeta cae bajo el influjo de la Mente Enjambre.
- Insurrección en Graia. Las Guadañas del Emperador se enfrentan a un Culto Genestealer.
- Destrucción del Mundo Fortaleza Sotha de los Marines Espaciales Guadañas del Emperador.
- Darson VI. Este mundo recibe el impacto de un Pecio Espacial y es invadido por varios enjambres Genestealers procedentes de la Flota Enjambre Kraken. Los Lamentadores se enfrentan a ellos, pero sufren terribles bajas y deben abandonar el planeta. Se pierde la comunicación con el mismo poco después.
- Mundo de Kendricks. El Inquisidor Kryptman descubre los indicios de la Flota Enjambre y es atacado por un organismo Tiránido. Su ayudante, Carel, muere.
- Sistema Miral. Batalla del Atadú Gigante: el Señor del Capítulo Thorcyra lidera los restos de sus fuerzas de las Guadañas del Emperador contra la Flota Kraken.
- Insurrección en Ichar IV. Los Ultramarines combaten contra el Culto Genestealers 34 días después del inicio de la insurrección.
- Langosta III. Este mundo agrícola es arrasado por la Flota Enjambre.
- Batalla en Graia. Las defensas orbitales de Graia II consiguen defender el planeta de una flota tiránida, aunque la luna principal es arrasada y sólo quedan escombros.
- Asalto en Ikkyo. Una fuerza compuesta por Ultramarines de la 4ª Compañía y Eldars del Mundo Astronave de Iyanden consiguen rechazar a los atacantes.

- Planeta de los Muertos. Colonia Penal que es arrasada por la Flota Enjambre.
- Se pierde Lamarno, un planeta tribal dominado por los Genestealers.
- El gobernador Immolan de Delta Tao se declara independiente del Imperio. Antes de que las fuerzas Imperiales puedan realizar una acción punitiva, se pierde todo contacto con el planeta. Posiblemente haya sido destruido por la Flota Enjambre.
- El Inquisidor Carrax lidera la Fuerza de Choque Damocles contra la Flota Enjambre y son destruidos.
- Se encuentra una baliza Tiránida en el planeta Malvolion. Comienza la evacuación del planeta cuando es asaltado por los Tiránidos de la Flota Enjambre Kraken. Los Lamentadores asaltan el planeta para detener la invasión y son prácticamente aniquilados.
- Devlan es arrasado por la Flota Enjambre.
- Batalla de Salem. Los monjes envenenan su mundo para denegárselo a la Flota Enjambre.
- Moloch I, II y III son arrasados por la Flota Enjambre.
- Asalto a Iyanden. El Mundo Astronave es prácticamente destruido, pero consigue detener a la Flota Enjambre.
- Veridian. Este mundo letal es asaltado por la Flota Enjambre y defendido por los Catachanes
- La Legión Mentor encuentra en un pecio espacial una nueva especie de Genestealer. Los cruceros de asalto Martirio Amado y Sacrificio Final de los Mentores son enviados para capturar muestras genéticas. La mitad de la 1ª Compañía de los Mentor es exterminada por los Tiránidos. El pecio aún con potencia, se sumerge en el Espacio Disforme antes que los Mentores puedan contraatacar; como resultado la mitad de los trajes de exterminador del Capítulo se pierden.
- Defensa de Ichar IV. Marneus Calgar comanda la defensa de Ichar IV, un mundo industrial importante en la franja este, junto con la Guardia Imperial y los Eldar contra invasores de la flota enjambre Kraken. Se consigue detener a la Flota Enjambre, que se disgrega en multitud de pequeñas Flotas independientes.
- Batalla de Circe. La Flota Imperial Bakka y las fuerzas ultramarines consiguen destruir a la Flota Enjambre Kraken, dando fin a la amenaza, aunque numerosas naves se disgregan formando pequeñas flotas muy peligrosas para el Imperio.



SEGUNDA PARTE: CULTOS GENESTEALERS

Nadie sabe exactamente cuál es la esperanza de vida de un Genestealer, quizás sean eternos. Lo cierto es que, después de flotar durante siglos por el espacio y la Disformidad, puede que alguien encuentre un viejo pecio espacial infestado y que algún incauto Comerciante Libre se atreva a explorarla, en busca de esos tesoros y reliquias olvidados que se puedan encontrar en su interior. O puede que la nave llegue hasta algún lejano y semiolvidado puesto fronterizo de la Humanidad. Cuando ocurre algo así, el ciclo vital del Genestealer vuelve a empezar.

En el interior del pecio, el infortunado humano se topará cara a cara con un Genestealer, que lo infectará con el gen Stealer. Más tarde, el cuerpo huésped del gen volverá con su gente portando con él el material genético del Genestealer. Poseído por el ansia de reproducirse, la víctima infectada fundará una familia y dará lugar a una progenie de híbridos (una infestación de parásitos alienígenas dentro de la sociedad en la que se encuentran los huéspedes humanos)

En otros casos, los Genestealers de un pecio a la deriva puede que se teletransporten hasta una zona desierta de un planeta para aguardar la ocasión de infectar a los cuerpos huéspedes apropiados. Otra posibilidad es que, en caso de existir una colonia pequeña y vulnerable en un planeta, los Genestealers se teletransporten hasta ella, la invadan por la fuerza y utilicen a todos los supervivientes que hagan prisioneros para infectarlos con sus genes.

Aunque los archivos imperiales tratan exclusivamente de la infestación genestealer de poblaciones humanas, los Genestealers son capaces de reproducirse mediante cualquier especie inteligente o altamente evolucionada. Por tanto, es posible encontrar híbridos de Genestealer y Orko en aquellos lugares en los que los Genestealers se han infiltrado en la sociedad Orka. En este documento se tratarán solo los Genestealers que se infiltran en sociedades humanas, pero esta información también es válida para el incontable número de civilizaciones que han caído a manos de estos alienígenas parasitarios a lo largo de los milenios.

Cuando un Humano es infectado, el material genético del Genestealer empieza a provocar

cambios en su sistema biológico. El instinto dominante de propagación de la especie y de supervivencia influirá sutilmente en las ideas del cuerpo huésped, que hará todo lo posible por fundar una familia. Su hijo primogénito constituirá la primera generación de Híbridos Genestealer-Humano y no se parecerá en casi nada a un bebé humano. Los padres parecen no horrorizarse en absoluto por la verdadera naturaleza de su descendencia. Ocultarán al niño por miedo a que alguien quiera hacerle daño y lo tratarán como si fuera un niño normal; el amor natural de los padres se combina en este caso con el ansia primitiva de defensa de la camada y el bebé se verá protegido de todo mal a pesar del hecho obvio de que no es humano. La familia podrá seguir teniendo más hijos, pero estos serán ya humanos normales (cada humano infectado solo puede tener un hijo que tenga el gen Stealer y este será siempre el primogénito). Aún así, los hermanos del Híbrido sentirán mucho afecto y comprensión hacia su hermano monstruoso, estando dispuestos incluso a dar la vida por él.

La primera generación de Híbridos crece hasta llegar a la madurez, ocultándose entre la comunidad humana, para, a su vez, infectar a otro humano del mismo modo en que el Stealer de pura raza infectó a sus padres. Y así el proceso se repite y una segunda generación de Híbridos acaba por nacer.

Este proceso continúa siempre con una generación de padres humanos entre cada generación de Híbridos. De esta manera, cada Híbrido tiene hermanos y hermanas humanos que sienten una lealtad hacia su extraño hermano que va más allá de la típica lealtad humana.

Con cada sucesiva generación de Híbridos, los rasgos físicos del Genestealer van desapareciendo y la apariencia humana empieza a dominar. Pero, en el Híbrido, la herencia genestealer sigue siendo tan fuerte como siempre. La cuarta generación híbrida podrá parecer humana, pero no lo será: cuando el Híbrido de la cuarta generación se aparee, el primer hijo siempre será un Genestealer Purasangre.

En una rama del Ordo Malleus y de la propia Inquisición existe la creencia de que los Híbridos de la cuarta generación pueden producir una

progenie infinita de Genestealers de pura raza pero, afortunadamente, no es así. De cada cuarta generación de Híbridos solo saldrá un pura raza. El ciclo vital de los Genestealers permite que una gran proporción de la especie huésped siga sin estar infectada, ya que el gen parásito Stealer sólo puede sobrevivir infiltrado en una sociedad adecuada y próspera. Los familiares humanos normales son necesarios para ayudar a sobrevivir a sus hermanos, la progenie de Híbridos y de Purasangres.

Cuando se crea una nueva generación de Purasangres, ha llegado la hora de que la colonia o bien se expanda para conseguir una función más influyente en la sociedad huésped o bien se traslade para colonizar otra población. Lo más importante es que pase un cierto tiempo entre la primera infección y la expansión. Los alienígenas invadirán la sociedad huésped lenta e imperceptiblemente, pero de forma implacable. Si llegara a descubrirse la invasión, en la mayoría de casos esta ya se habrá extendido durante generaciones y estará demasiado enraizada como para poder ser detenida.

Después de cuatro generaciones, la progenie de Híbridos y sus hermanos humanos ya forman un clan con fuertes vínculos entre ellos. En algún momento del crecimiento de la progenie, normalmente con la aparición de los Híbridos de la tercera y cuarta generación, la camada sentirá la necesidad colectiva e instintiva de tener cerca a su progenitor original, el Patriarca del clan. Se harán grandes sacrificios para que este se reúna con la progenie, si es que aún no se encuentra entre ellos. El Patriarca pasará a gobernar el clan desde algún escondite, cuidado por las generaciones posteriores de Híbridos, que lo venerarán como el gran anciano.

La progenie genestealer irá creciendo gradualmente, haciéndose cada vez más fuerte. Se transformará en una familia muy unida y numerosa que engloba a la progenie híbrida y a todos los hermanos y tíos humanos. Los miembros del clan se infiltran en posiciones de poder, influencia y respeto dentro de la sociedad huésped.

Los psíquicos son personas especiales entre los humanos, puesto que, aunque la gente los teme y los margina, en realidad son humanos superiores y muchas de las razas alienígenas son conscientes de ello. Un

psíquico representa un cuerpo huésped fabuloso para el gen Stealer y, siempre que se puede, se escoge a un psíquico como cuerpo huésped antes que a un humano normal. La tercera y cuarta generaciones de Híbridos manifiestan a menudo grandes poderes psíquicos al haber infectado a un psíquico dos o tres generaciones antes.

Un Genestealer o un Híbrido puede reconocer a un psíquico como tal, por mucho que este intente ocultarlo. La preferencia por la infección de psíquicos antes que humanos comunes y el hecho de que los psíquicos suelen agruparse por naturaleza suele fomentar el aislamiento del culto respecto de la sociedad. Se dan pocos casos, o más bien ninguno, de progenies de Genestealers que se hayan visto traicionadas por uno de sus familiares o por uno de sus psíquicos.

Mientras la progenie va creciendo, el Patriarca dirige su amplia familia para que vaya ganando un poder temporal dentro de la sociedad huésped, ya sea social, político, financiero o de tipo religioso o incluso una influencia conseguida simplemente mediante amenazas a la integridad física. De esta manera, espera que la progenie haya ganado suficiente poder e influencia cuando la cuarta generación tenga más Purasangres. Y, cuando esto ocurra, el ciclo se habrá completado y la progenie ya estará preparada para fundar nuevas colonias y así extender la infestación.

Al final, la progenie genestealer se habrá convertido en el grupo dominante de la sociedad huésped y constituirá la elite gobernante. Llegados a este punto, todo un asentamiento, ciudad o región puede haber caído ya bajo el control de los Genestealers. Un clan de tal prosperidad puede llegar a reunir un ejército muy poderoso.

A veces, a una progenie de Genestealers puede que le cueste más de lo normal establecerse como fuerza dominante dentro de la sociedad huésped. En esos casos, el encubrimiento y la supervivencia son de suma importancia. Tienen que disimularse los rasgos característicos de los Genestealers y los comportamientos extraños deben ocultarse o poder ser explicados de alguna forma a los curiosos.

La progenie a menudo decidirá aparentar ser una secta religiosa y se disfrazará con túnicas muy largas, velos o máscaras o se esconderá en un asentamiento remoto, alejado de los

ojos de los curiosos y de las preguntas del Imperio.

Cuando un clan se transforma en un culto, la función que desempeña el Patriarca cambia para transformarse en el objeto de adoración del culto y pasará a ser denominado Oráculo. Un Híbrido de la cuarta generación que disfrute de un gran respeto y confianza será el encargado de interpretar los deseos del Patriarca y recibirá el nombre de Magus. El Magus casi no se puede diferenciar de un ser humano normal, pero tiene una gran capacidad de mando y un carisma sobrenatural y misterioso. El resto de los Híbridos pasan a ser los Jerarcas del culto.

Normalmente, los Cultos Genestealers enmascaran sus actividades tras una fachada aparentemente inocente, que suele ser la de una religión marginal. Tras dicha fachada, el culto está organizado según dos elementos principales. En el centro se encuentra el conciliábulo, formado por el Oráculo, el Magus y los Jerarcas.

Protegiendo al conciliábulo, se encuentran los familiares humanos de los Híbridos, sus padres y sus hermanos, que se conocen con el nombre de Hermanos de Progenie e Iniciados y que son los seguidores del culto.

Aunque un solo Híbrido de la cuarta generación, al que se conoce como Magus, es la cabeza visible del Conciliábulo, el verdadero jefe del culto sigue siendo el Patriarca. Dentro de su papel de Oráculo, el Magus dirige el Conciliábulo desde las sombras, planeando el destino de su progenie. En caso de que los parientes humanos de la progenie sepan de la existencia del Patriarca, ellos creerán que se trata de alguna especie de Oráculo muy sabio y muy viejo, a quien el Magus pide consejo de vez en cuando. Solo los miembros del Conciliábulo conocen la auténtica verdad.

Dentro de un Culto Genestealer próspero y bien asentado, la mayoría de los parientes humanos de los Híbridos serán miembros de las autoridades militares o civiles locales. Dado que estos seguirán desempeñando sus actividades normales, no es muy probable que la infestación genestealer llegue a desestabilizar la sociedad o que acabe por destruirla, así que permanecerá oculta hasta que se encuentre preparada para tomar el control absoluto de la sociedad. Sin embargo, en una progenie que se haya convertido en un culto, dichos familiares humanos también serán los seguidores

del culto y adorarán al Patriarca como profeta de la divinidad. De hecho, la presencia de numerosos ídolos de múltiples brazos como objetos de veneración es considerada por la Inquisición como un indicador común de la existencia de un Culto Genestealer.

Los familiares de la progenie de un Culto Genestealer pueden ser peligrosos por dos razones: la primera es que comparten el fanatismo típico de todos los adoradores del Caos y luchan con una ferocidad terrorífica; y la segunda es que nada les detendrá en su objetivo de proteger al Oráculo que vive oculto en su templo y a los sacerdotes Híbridos que lo atienden (y que son parientes suyos).

En su afán de acumular poder temporal, el culto normalmente se verá sujeto a los ataques de grupos rivales. Estos conflictos de intereses normalmente acaban por desembocar en multitud de pequeñas luchas por el poder y en la aparición de otros grupos que intentan manipular el culto para sus propios intereses.

En la mayoría de casos, estos grupos desconocen la verdadera naturaleza del culto y puede tratarse simplemente de partidos políticos contrarios, e bandas criminales o hasta de sectas religiosas rivales. Pero, cuando el culto se ve en la necesidad de entrar en combate, se hace patente el horror que representa. Lógicamente, para entonces puede que ya no queden supervivientes que puedan contar al mundo los terribles hechos que han presenciado.

Los Genestealers solo pueden llevar a cabo una colonización de una forma lenta, en un proceso que dura generaciones. La infestación se lleva a cabo de familia en familia, de población en población, de país en país, de continente en continente y, al final, de planeta en planeta.

Normalmente, cada etapa abarcará muchas generaciones antes de poder completarse, pero, en determinadas circunstancias, también pueden producirse asaltos repentinos para tomar el poder. Si se crea una situación favorable en el seno de la comunidad, todo el culto puede ponerse en marcha para aprovechar la oportunidad, lo que conduce a un conflicto de grandes dimensiones.

Una vez el Culto Genestealer se encuentre bien asentado en un planeta, podrá intentar sacar provecho de las inestabilidades o debilidades del planeta para hacerse con su control.

El culto se rebelará o realizará un golpe de estado, y tratará de destruir las fuerzas de defensa o las facciones gobernantes antes de que la sociedad en general sea acertada de la amenaza. Todos los conciliábulo de una zona se comunicarán a través de las ceremonias místicas que llevan a cabo, con lo que podrán coordinar las acciones de cada uno en la revuelta.

Unidades del Ejército

El Conciliábulo

Esta sección del ejército está compuesta por el Patriarca-Oráculo, el Magus y los Jerarcas. El Magus es el comandante en funciones sobre el campo de batalla, pero el poder real lo ostenta el Patriarca Genestealer, que trabaja entre bastidores inmerso en su papel de Oráculo y dirige al Magus a través de una conexión telepática. Si el Magus muere, el Patriarca pasará a asumir el control absoluto. Y, si el Patriarca muere, la cadena de mando pasa a la última generación de Jerarcas que quede en el conciliábulo. Pero en el fragor del combate, es fácil que si mueren el Patriarca y el Magus, el ejército pierda su fanatismo y se vea sujeto a una fuerte desmoralización.

El Patriarca

El Genestealer que inició la infección es conocido como Patriarca. Como el primer Genestealer del grupo, todos los demás miembros se encuentran psíquicamente enlazados a través de él, lo que le permite tener un nivel de inteligencia mucho más alto que otros Genestealers. Con el tiempo, puede convertirse en un poderoso psíquico, y se vuelve mucho más grande, fuerte y resistente al daño que un Genestealer normal. Es habitual que el Patriarca permanezca tras las líneas del combate, y sea el Magus el que dirija el combate.

Un Patriarca cuyo culto está a punto de dominar un mundo se convierte en una baliza psíquica, atrayendo a los Tiránidos al planeta. Según se van acercando, el Patriarca caerá bajo el poder de la Mente Enjambre y comenzará a liderar al culto en ataques a posiciones vulnerables para facilitar la inmediata invasión. Se cree que el Patriarca no sabe nada de su papel en la invasión Tiránida y que, una vez los Tiránidos empeizan a devorar el planeta, el Patriarca y la Hermandad también son consumidos.

Se sabe que los Patriarcas viven cientos de años. Son vistos por el culto como una figura "paterna", y si es

destruido, el culto se desestabilizaría. Eventualmente, el siguiente Genestealer purasangre más anciano tomaría el papel de Patriarca.

El Magus

Un Culto tiene un único Magos, que es un Híbrido Genestealer de cuarta generación que parece casi completamente humano, descartando su carencia de pelo y vello, su esqueleto más denso de lo normal, su mirada hipnótica y una piel ligeramente azulada. El Magus es altamente inteligente y carismático, poseyendo una comprensión humana en vez de alienígena. También es un poderoso psíquico, completamente dedicado a servir al Patriarca Genestealer y la causa del culto. Su carisma y aspecto humano le permiten actuar como portavoz del culto en la sociedad y portavoz ante el culto del Patriarca.

El Magus es el segundo en importancia tras el Patriarca. Por debajo de ellos hay muy poca jerarquía o liderazgo. Por tanto, son el Magus y el Patriarca los objetivos principales de Asesinos Imperiales. Matar a ambos individuos dejaría al Culto Genestealer sin liderazgo y desorganizado, permitiendo a una fuerza militar purgar las masas de fanáticos Híbridos Genestealers y parientes humanos con relativa facilidad.

Como el Patriarca, se cree que el Magus Genestealer no sabe nada sobre su actual papel (y desechable) en la invasión Tiránida con la que está colaborando. El primer nacido de un Magus será siempre un Genestealer purasangre, pero la especie de cualquier hijo posterior puede ser elegida por el padre de cuarta generación.

Híbridos Genestealer

Un Híbrido se crea cuando un Genestealer Purasangre u otro Híbrido de una generación anterior implanta su ADN alienígena en un organismo huésped. El ADN Genestealer se integra en el genoma huésped, lo que resulta en una ligera mejora de la fisiología del huésped (para asegurar que sobreviva el tiempo suficiente para reproducirse) y altera su sistema reproductor y sus células germinales, además de aumentar el deseo sexual mediante hormonas. Cuando el huésped infectado se reproduce (sólo necesita infectarse un padre), su primer hijo será un Híbrido Genestealer. Los padres y cualquier hijo posterior se verán virtualmente esclavizados al miembro Híbrido de la familia mediante sus emanaciones

feromónicas y psíquicas. Dependiendo de su generación, la progenie Híbrida parecerán humanos con rasgos Genestealer (en la primera generación) a Genestealers con rasgos humanos en la última. Los Híbridos de primera, segunda y tercera generación se reproducen como Genestealers purasangre, infectando huéspedes normales, mientras que los de cuarta generación se reproducen sexualmente. No hay híbridos de quinta generación, ya que los Híbridos de cuarta producen sólo Genestealers purasangre o humanos normales.

Además de humanos, los Genestealers pueden infectar virtualmente cualquier otra raza o especie, y puede dar lugar a criaturas como Híbridos Genestealers-Orkos o incluso Híbridos Genestealers-Eldars.

Hermanos de Progenie

Los Hermanos de Progenie son los hermanos y parientes de los Híbridos de la progenie pero no son miembros principales del culto, sino que forman la familia extensa. Mantienen sus papeles normales dentro de la sociedad, pero son tan fanáticamente leales a la progenie como los Híbridos. Veneran al Patriarca Genestealer como una especie de deidad viviente. Cuando el culto se rebela, los Hermanos de Progenie se sitúan del lado de sus hermanos Genestealer. Los Hermanos de Progenie forman una parte importante del culto, puesto que a menudo forman parte de las Fuerzas de Defensa Planetaria. Así, cuando estalla la guerra contra los dirigentes imperiales, los Hermanos de Progenie proveen de mucha de la fuerza militar convencional del culto.

Reglas Especiales del Culto Genestealer

- **Benditos por el Padre:** Cualquier unidad del Culto Genestealer a 30 cm del Patriarca o del Magus pueden utilizar su Liderazgo cuando realizan chequeos de Moral o de Liderazgo.
- **El Padre ha Caído:** La pérdida de los líderes del Culto Genestealer es un concepto prácticamente inimaginable para los seguidores del culto. Así como son incapaces de sentir miedo defendiendo a sus maestros, un Culto sin líder rápidamente pierde enfoque y cae en la anarquía. Todas las unidades de un Culto Genestealer que ha perdido a todos sus Patriarcas y Magus tiene -1 al Liderazgo durante el resto de la partida.
- **Vivir para Combatir:** Los Líderes del Culto tienen un fuerte sentido de la

autopreservación. Al inicio de la fase de movimiento del Líder, y sólo durante su fase de Movimiento, la miniatura no se considera trabada en combate. Esto significa que puede moverse con normalidad y abandonar un combate ignorando la unidad con la que estaba trabada. Un Líder no puede asaltar en el turno que utiliza esta habilidad.

- **Devotos.** Las fuerzas de elite del Culto rodean a sus maestros, y voluntariamente darán sus vidas para defenderlos. Si el Patriarca o Magus sufre una herida de cualquier enemigo, puede asignar esa herida a cualquier miniatura Devota a 15cm. La herida se asigna antes de realizar las tiradas de Salvación.
- **Vehículo Civil:** Los miembros del Culto Genestealer utilizan vehículos civiles disfrazados. Para representarlo, el vehículo y la unidad pueden desplegar al inicio de la batalla incluso en escenarios en los que no pueden desplegarse. Las miniaturas de Vehículos Civiles destruidas por cualquier motivo se retiran del campo de batalla debido a su frágil construcción.
- **Fuerza Inhumana:** Tan poderoso es el Patriarca que todas las heridas que cause en combate cuerpo a cuerpo ignoran la armadura como si fueran causadas por un arma de Energía.
- **Masas Indeseadas:** La gran mayoría del Culto Genestealer está formado por una masa de iniciados fanáticos. Son tan comunes como poco fiables, lo que les transforma en poco más que carne de cañón en el campo de batalla. Una unidad de Iniciados del Culto no ocupa ningún recuadro de la Tabla de Organización de Ejército, pero se consideran a todos los efectos Tropas de Línea independientes. Si la unidad falla cualquier chequeo de Moral por la causa que sea, se dispersan aterrados y son retirados del juego.

- **Superdepredador:** Las monstruosidades Híbridas son el resultado de una infección Genestealer de los grandes depredadores del planeta. Aunque normalmente son bestias salvajes libres, su voluntad puede ser parcialmente controladas por un Magus o Patriarca. Llevadas al combate, las Monstruosidades cargan directamente contra las líneas enemigas causando un daño terrible. Las Monstruosidades Híbridas se mueven como Bestias. Cualquier fallo en combate CaC se resuelve como impactos en miniaturas aliadas de tu elección en el mismo combate. Si no hay miniaturas aliadas, estos ataques son simples fallos.

Poderes Psíquicos

Mirada Transfiguradora: *Los Patriarcas Genestealers poseen una poderosa fuerza de voluntad. Pueden utilizar su poder psíquico para dominar a aquellos cercanos con una mirada paralizadora.* Este poder psíquico se utiliza en la fase de Asalto. Si tiene éxito, cualquier enemigo en contacto base con base con el Patriarca debe superar un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, la miniatura no puede atacar en la Fase de Asalto y será impactada automáticamente por cualquier ataque de cuerpo a cuerpo que se le dirija. Miniaturas enemigas sin valor de Liderazgo no son afectadas por este poder.

Voz de la Razón: *Un Magus Genestealer es innaturalmente carismático. Es capaz de atraer prácticamente a cualquiera a una sensación falsa de seguridad enfocando sus potentes habilidades psíquicas en la voz.* Este poder psíquico se utiliza al inicio de la fase de Movimiento del Magus. Selecciona cualquier unidad enemiga a 30 cm y realiza un chequeo Psíquico. El Magus puede estar trabado

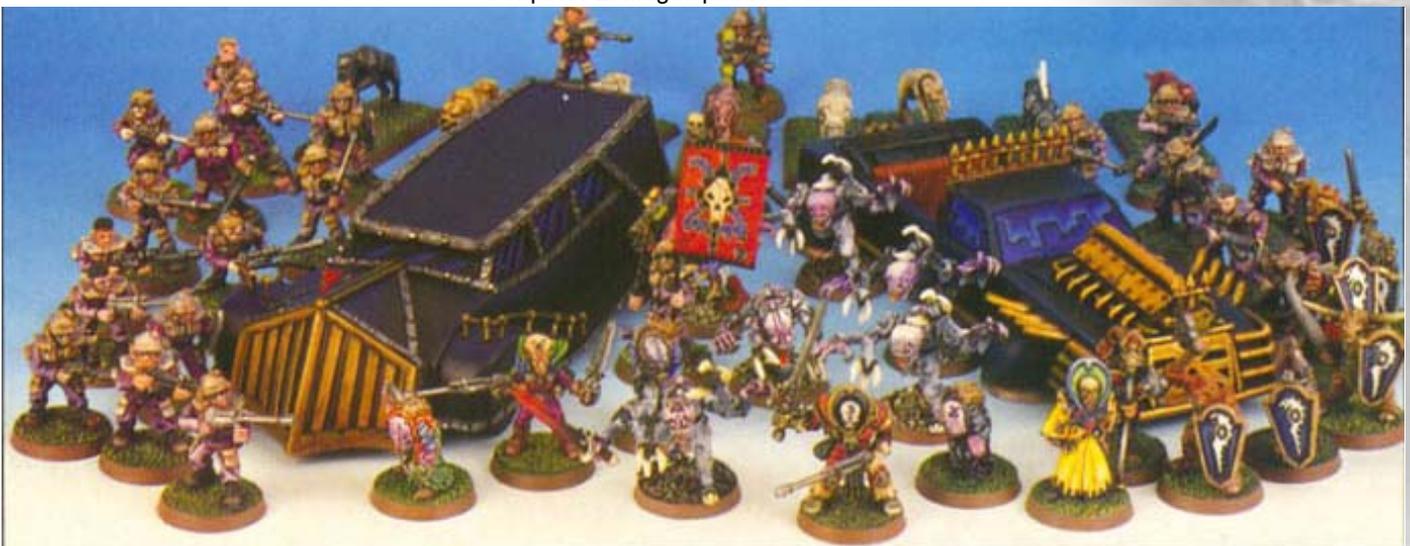
en combate cuerpo a cuerpo. Si el chequeo Psíquico se supera, la unidad objetivo se ve Acobardada hasta el inicio del siguiente turno del Culto.

Equipo Especial

Carga Suicida: *Miembros de confianza a veces se atan explosivos improvisados en su cuerpo y se lanzan hacia los enemigos. Estos ingenios caseros inestables son tanto una amenaza para el culto como para sus enemigos.* Una carga Suicida se puede usar en la fase de disparo en vez de disparar un arma o en la fase de asalto en lugar de atacar. Si se utiliza en combate cuerpo a cuerpo, la carga se resuelve con una Iniciativa de 5. Coloca la plantilla de área pequeña en cualquier lugar en contacto con la miniatura que utiliza la carga suicida. Todas las miniaturas, amigas o enemigas, tocadas aunque sea parcialmente por la plantilla sufren un impacto de F7 FP3. Una vez que se han determinado los resultados, la miniatura que utiliza la carga suicida se elimina. Si se utiliza en cuerpo a cuerpo, las bajas causadas se contabilizan para la resolución del combate. Si una miniatura equipada con una Carga Suicida muere antes de utilizarla, la carga explota con un resultado de 4+. Coloca la plantilla centrada en la miniatura muerta y resuelve los impactos como antes.

Mortero del Culto: *Un pesado pero simple mortero improvisado se monta frecuentemente en los vehículos del Culto. Están equipados con unas cabezas explosivas muy potentes, pero tienen poco rango.* Alcance (Estimado): 60 cm F: 5 FP: 5 Tipo: Pesada 1, Estimación, Plantilla pequeña.

Tripulación Híbridos: Los Conductores del vehículo son Híbridos. El Vehículo ignora los resultados de Tripulación Acobardada y Tripulación Aturdida.



LISTA DE EJÉRCITO: CULTO GENESTEALER



CUARTEL GENERAL



0-1 Patriarca Genestealer

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Patriarca Genestealer	6	0	5	5	3	5	3	10	4+

Coste: 90 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 1

Reglas Especiales: Personaje Independiente, Coraje, Psíquico, Mirada transfiguradora, Vivir para combatir, Fuerza inhumana.

Equipo adicional: El Patriarca Genestealer puede estar equipado con las siguientes opciones por el coste en puntos indicado (consulta el Codex Tiránidos para la descripción de los biomorfos): Quitina Reforzada +10 puntos, Aguijón Venenoso +12 puntos, Garras Garfio +4 puntos.

Escolta: El Patriarca puede estar acompañado por una progenie de Guardaespaldas Genestealers. Esta Progenie de Genestealers se considera una unidad de Cuartel General, pero no ocupa un espacio en la Tabla de Organización de Ejército. Además, la Progenie gana la regla especial Devotos. La progenie puede tener una Limusina Encubierta por +35 puntos.

0-1 Magus Genestealer



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Magus Genestealer	3	4	3	3	2	4	2	9	-

Coste: 50 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 1

Reglas Especiales: Personaje Independiente, Coraje, Psíquico, Voz de la Razón, Vivir para combatir.

Equipo: El Magus Genestealer está equipado con un Campo Refractor, un Arma de Energía y una Pistola Láser. Puede reemplazar la Pistola Láser con una de las siguientes opciones (consulta el Codex Guardia Imperial para la descripción del equipo): Pistola Bólder +1 punto, Pistola de Plasma +10 puntos.

Escolta: El Magus puede estar acompañado por una progenie de Guardaespaldas Híbridos Genestealer. Esta progenie de Híbridos se considera una unidad de Cuartel General, pero no ocupa espacio en la Tabla de Organización de Ejército. Además, la Progenie gana la regla especial Devotos. Si la progenie no está equipada con armas pesadas, puede tener una Limusina Encubierta por +35 puntos.

Patriarca sentado en trono y Magus. Antiguas miniaturas del catálogo Citadel





Elite



Progenie Genestealer



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Coste: 50 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 3. La progenie puede incluir hasta 3 Genestealer adicionales por +16 puntos cada uno.

Reglas Especiales: Veloces, Moverse a través de cobertura. *Sólo escolta del Patriarca:* Devotos (Un Culto que incluya un Patriarca puedes incluir una Progenie Genestealer que se considera una unidad de Cuartel General, pero no ocupa un espacio en la Tabla de Organización de Ejército. Esta unidad es la única que tiene la regla especial Devoto)

Equipo: Biomorfo: Garras aceradas. Si la unidad no tiene transporte, puede estar equipada con los siguientes biomorfos por el coste en punto indicado (consulta el Codex Tiránidos para la descripción de los biomorfos): Escabullirse +3 puntos por miniatura, Caparazón Extendido +4 puntos por miniatura

Transporte: La unidad puede tener una Limusina Encubierta por +35 puntos como Transporte

Progenie de Híbridos



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Híbrido	4	3	3	3	1	5	2	8	5+
Acólito	4	3	3	3	1	5	3	8	5+

Coste: 45 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 3 Híbridos y 1 Acólito. La progenie puede incluir hasta 4 Híbridos adicionales por +10 puntos cada uno.

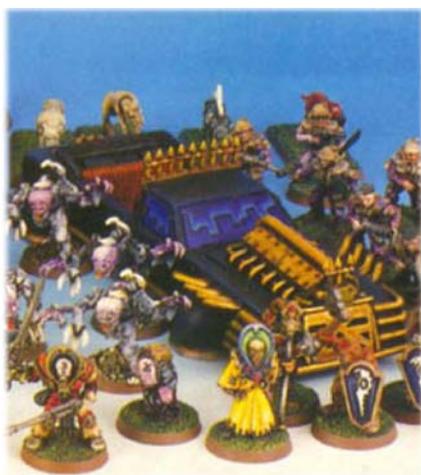
Reglas Especiales: Infiltradores. El Acólito es un Personaje. *Sólo escolta del Magus:* Devotos (Un Culto que incluya un Magus puedes incluir una Progenie de Híbridos que se considera una unidad de Cuartel General, pero no ocupa un espacio en la Tabla de Organización de Ejército. Esta unidad es la única que tiene la regla especial Devoto)

Equipo: Garras afiladas (el ataque ya está añadido en el perfil), Granadas de fragmentación, Pistola láser. El Acólito puede tener Garras aceradas (+5 puntos) y un segundo par de Garras Afiladas (+3 puntos). Hasta dos Híbridos pueden reemplazar su pistola láser por Cañón automático (+15 puntos), Lanzamisiles (+15 puntos) o Lanzallamas (+8 puntos).

Transporte: Una escuadra sin armas pesadas puede adquirir una Limusina Encubierta como transporte por +35 puntos. En caso de llevar transporte, pierden la regla especial Infiltradores.

TRANSPORTE

Limusina Encubierta



	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Limusina Encubierta	3	10	10	10

Coste: 35 puntos

Tipo de unidad: Vehículo.

Capacidad de transporte: 8 miniaturas.

Puntos de acceso: 2 (laterales)

Puntos de Disparo: 1 (techo)

Reglas Especiales: Rápido. Vehículo civil.

Equipo: Ametralladora pesada frontal en una montura camuflada. Lanzadores de humo.

NOTA: Para utilizar correctamente esta lista de ejército, se requiere el uso del Codex Tiránidos y del Codex: Guardia Imperial, para la descripción de los biomorfos y el equipo, respectivamente.

LÍNEA

Hermanos de Progenie



Iniciados del Culto

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Hermano	3	2	3	3	1	3	2	6	6+
Acólito	4	3	3	3	1	5	3	8	5+

Coste: 65 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 9 Hermanos y 1 Acólito. Puedes incluir hasta 10 Hermanos adicionales por +6 puntos cada uno.

Reglas Especiales: Infiltradores. El Acólito es un Personaje.

Equipo: Los Hermanos están equipados con arma de cuerpo a cuerpo y pistola láser (ataque ya añadido en el perfil). El Acólito está equipado con pistola láser y Garras Afiladas (ataque ya añadido en el perfil). El Acólito puede tener un segundo par de garras afiladas (+3 puntos) o Carga Suicida (+15 puntos). La escuadra entera puede reemplazar su pistola láser y su arma de cuerpo a cuerpo por una escopeta sin coste adicional. Un Hermano de cada 10 puede reemplazar sus armas (+5 puntos) por Ametralladora Pesada, Lanzagranadas o Lanzallamas.

Transporte: Si la escuadra es de 10 miembros, pueden elegir un Camión de la Hermandad como transporte por +25 puntos. Pierden la regla especial Infiltradores en caso de llevar un Camión.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Iniciado	2	2	2	3	1	2	1	5	-
Acólito	4	3	3	3	1	5	3	8	5+

Coste: 40 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 9 Iniciados y 1 Acólito. Puedes incluir hasta 10 Iniciados adicionales por +3 puntos cada uno.

Reglas Especiales: Exploradores, Carga Furiosa, Masas indeseables. El Acólito es un Personaje. DEBES incluir una unidad de Iniciados del Culto por cada unidad de Hermanos de Progenie que incluyas.

Equipo: Los Iniciados están equipados con pistola láser. El Acólito está equipado con pistola láser y Garras Afiladas (ataque ya añadido en el perfil). El Acólito puede tener un segundo par de garras afiladas (+3 puntos) o Carga Suicida (+15 puntos). La escuadra entera puede equiparse con granadas de fragmentación por +1 punto por miniatura. Si la escuadra es de 20 miembros, uno de los Iniciados puede ir equipado con Lanzallamas (+5 puntos).

TRANSPORTE

Camión del Culto

	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Camión del Culto	2	9	9	9

Coste: 25 puntos

Tipo de unidad: Vehículo.

Capacidad de transporte: 10 miniaturas.

Reglas Especiales: Rápido. Descubierto. Vehículo civil.

Camarada Chimera



Consulta el Códex Guardia Imperial para ver el perfil, coste, armamento y distribución del Chimera.

Equipo: Los Chimera del Culto sólo pueden llevar Multiláser en la torreta y Bólder Pesado en el Casco. Tiene siempre Descargadores de Humo y Reflector. Además, sólo pueden elegir entre las siguientes opciones: Blindaje Adicional, Ametralladora Pesada en Afuste Exterior, Quitaobstáculos, Faldoles laterales.



ATAQUE RÁPIDO



Progenie de Motoristas

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Motorista	3	2	3	4	1	3	1	6	5+
Acólito	4	3	3	4	1	5	3	8	5+

Coste: 60 puntos

Tipo de unidad: Motocicletas.

Composición: 4 Motoristas y 1 Motorista Acólito. Puedes incluir hasta 5 Motoristas adicionales por +10 puntos cada uno.

Reglas Especiales: Civiles. El Acólito es un Personaje.

Equipo: Pistola Láser, Granadas de fragmentación. El Acólito tiene también Garras Afiladas (ataque adicional ya incluido en el perfil).

El Acólito puede tener un segundo par de garras afiladas (+3 puntos), Garras Aceradas (+5 puntos) o Carga Suicida (+15 puntos). Por cada 5 miniaturas en la unidad, uno de los Motoristas puede equiparse (+5 puntos) con lanzallamas o lanzagranadas.

Camiones de la Hermandad

	HP	Frontal	Lateral	Posterior
Camión Artillado	2	10	9	9

Coste: 30 puntos cada Camión

Tipo de unidad: Vehículo.

Composición: 2-4 Camiones Artillados por unidad.

Reglas Especiales: Rápido. Vehículo civil.

Equipo: Ametralladora Pesada acoplada en la torreta. Cualquier camión puede reemplazar la Ametralladora Pesada Acoplada por un Mortero del Culto sin coste adicional. Uno de los Camiones de la unidad puede reemplazar su Ametralladora Pesada por un Cañón Automático por +5 puntos. El vehículo puede equiparse con Tripulación Híbrida (+10 puntos) o Compartimento Blindado para la tripulación (+10 puntos, consulta códex Guardia Imperial).

0-1 Líctor

Consulta el Códex: Tiránidos para coste, descripción, reglas especiales y opciones del Líctor.



0-1 Tanques de la Hermandad

Camaradas de la Hermandad

Monstruosidad Híbrida

APOYO PESADO

Un Culto Genestealer puede elegir entre la siguiente selección: Leman Russ, Escuadrón de Sentinel. Consulta el Codex Guardia Imperial para su coste en puntos y opciones.

Además, pueden elegir la opción de Tripulación Híbrida por +20 puntos el Leman Russ y por +10 puntos cada uno de los Sentinels del Escuadrón.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Camarada	3	1	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	3	1	3	3	1	3	2	8	5+

Coste: 65 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 9 Camaradas y 1 Sargento Veterano.

Equipo: Rifle Láser, Pistola Láser, Granadas de Fragmentación, Arma de Cuerpo a Cuerpo (sólo el Sargento). La Escuadra puede estar equipada con granadas perforantes por +1 punto por miniatura. El Sargento puede reemplazar su Pistola Láser por una Pistola Bólter (+1 punto), y su Rifle Láser por un Bólter de Asalto (+5 puntos). Un Camarada puede reemplazar su Rifle Láser por un Rifle de Fusión (+10 punto), Rifle de Plasma (+10 puntos), Lanzagranadas (+8 puntos) o Lanzallamas (+6 puntos). Dos Camaradas pueden formar un equipo de armas pesadas con una de las siguientes opciones: Lanzamisiles (+15 puntos), Cañón láser (+25 puntos), Cañón Automático (+15 puntos), Mortero (+10 puntos) o Bólter Pesado (+10 puntos).

Transporte: La escuadra puede elegir un Chimera por +80 puntos como transporte dedicado.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Monstruosidad Híbrida	5	0	6	6	4	3	4	8	4+

Coste: 110 puntos

Tipo de unidad: Criatura Monstruosa.

Composición: 1 Monstruosidad.

Reglas Especiales: Criatura Monstruosa, Coraje, Se mueve como una Bestia de Guerra, Superdepredador.



TERCERA PARTE: FUERZAS DEL IMPERIO

Las Guadañas del Emperador

Las Guadañas del Emperador están designados como Capítulo 874, y su fundación data aproximadamente del 500-600 M41. No está claro de dónde proviene su semilla genética, pero parece probable que sea de los Ultramarines o de los Puños Imperiales. Su primer Señor del Capítulo fue Thorcyra, un líder con una mente altamente estratégica. Lideró a las Guadañas durante varios siglos, hasta su muerte durante la fuga de las fauces de la Flota Enjambre Kraken.

Tras su Fundación, mientras el Capítulo crecía en fortaleza, se dedicó a realizar labores de patrulla por toda la Franja Este, desde su planeta natal Sotha. Tras erradicar piratas humanos y alienígenas de las colonias mineras cercanas, las Guadañas se desplazaron para detener varias migraciones Orkoides en las regiones inferiores del Segmentum.

Las Guadañas del Emperador sirvieron durante la Cruzada del Golfo de Damocles, donde tuvieron un papel vital en la captura de Sy'l'kell del Imperio Tau. Sin embargo, la Cruzada llegó a un punto muerto y se retiró cuando se descubrió que los recién descubiertos Tiránidos se dirigían hacia el hogar de los Ultramarines, Ultramar.

Tras la Guerra de Badab -la rebelión liderada por el Capítulo de los Garras Astrales en M41.901- se le asignó al Capítulo la tarea de vigilar uno de los Capítulos rebeldes que había regresado a la luz del Emperador, los Lamentadores, mientras realizaban una cruzada de penitencia de un siglo tras la rebelión. Las Guadañas fueron responsables de vigilar al capítulo penitente por si mostraban signos de rebeldía. Durante esta larga vigilancia ambos Capítulos se convirtieron en grandes aliados. Continuaban en este papel hasta los últimos años del 41º milenio, cuando el mundo natal del capítulo, Sotha, fue atacado y destruido por la Flota Enjambre Kraken.

La Cruzada Damocles

Durante los años que siguieron a la Cruzada Damocles contra los Tau en M41.742 cuando las Guadañas del Emperador tomaron un lugar prominente en el escenario de guerra de la Franja Este

Las Guadañas lideraron el primer aterrizaje en el territorio Tau, en el mundo de Sy'l'kell. Tras establecer un área de aterrizaje, el regimiento de la Guardia Imperial los Dragoneros de Brimlock expandieron el área imperial. Los Dragoneros fueron casi totalmente destruidos por una emboscada Tau cuando las Guadañas, liderando a las Tropas de Asalto imperiales, rompieron las líneas enemigas evitando el desastre.

Tras reclamar Sy'l'kell, la Cruzada se movió para cruzar el Golfo de Damocles. Tras un primer enfrentamiento brutal con la flota Tau, el Imperio aterrizó en el mundo principal Tau de Dal'yth Prime. Las Guadañas, uniéndose a miembros de Iso venerados Ultramarines y Manos de Hierro, fueron parte de varios asaltos orbitales y mantuvieron un constante patrullaje nocturno contra los infiltradores Tau durante los meses de larga lucha. Sin embargo, las noticias de la aparición de la Flota Enjambre Behemoth y el punto muerto en que se encontraban obligó a la Cruzada a retirarse, aunque se había establecido un profundo respeto entre las fuerzas implicadas.

La Llegada de la Flota Enjambre Kraken

Más de 300 años tras la Flota Enjambre Behemoth, y 10 años antes de la llegada de la Flota Enjambre Kraken, el Tarot Imperial empezó a hablar de desastre. Imágenes de guerra acecharon a los astrópatas y a Thorcyra. Un levantamiento en el mundo Factoría de Graia llevó al despliegue de la 3ª, 9ª Compañía y elementos de la 1ª y 10ª Compañías, al mando de Thorcyra, para devolver la Paz Imperial al sistema. Pero durante la invasión de las Guadañas se descubrió que la rebelión era causada por un Culto Genestealer. Tras varios meses de combate, el culto fue finalmente aplastado.

Mientras regresaban al mundo fortaleza de Sotha desde Graia se encontraron turbulencias crecientes en la Disformidad. Los Navegadores sugirieron el Sistema Miral como un puerto seguro para descansar y esperar el final de las Tormentas Disformes, y Thorcyra estuvo de acuerdo. Pero en Miral Primus (un Mundo Letal) encontraron los restos supervivientes de su propio Capítulo, de los que supieron la pérdida de Sotha y la aparente destrucción de los Lamentadores durante la defensa de Darson VI.

Pero no tuvieron tiempo de lamentar sus pérdidas, puesto que la Flota Enjambre Kraken estaba encima de ellos. Thorcyra tomó el mando de las fuerzas conjuntas de las Guadañas del Emperador y las Fuerzas de Defensa Planetaria de la Guardia Imperial para establecer un perímetro defensivo.

Miles de esporas micéticas cayeron sobre el planeta. Los defensores se vieron rápidamente abrumados, mientras las Thunderhawks del Capítulo lanzaban desesperadas acciones de abordaje sobre los pecios Tiránidos. La amenaza alienígena, con sus innumerables navíos, podía desplegar fuerzas tan numerosas que las Guadañas del Emperador se veían insignificantes. A pesar de todo, el Capítulo estaba resuelto a defender el planeta, y fueron el único obstáculo que impedía a los Tiránidos reclamar el planeta. Las fuerzas imperiales se habían fortalecido en una enorme fortificación de piedra situada sobre una meseta conocida como el Ataúd del Gigante. Allí estaban dispuestos a realizar una última defensa. Según avanzaban los días la situación se volvía más y más desesperada, mientras se acababa la munición y los alimentos. Llegó un momento en que las Guadañas tuvieron que alimentarse de los restos Tiránidos para mantenerse en combate.

La situación no ofrecía ninguna esperanza a los defensores, y mientras los Tiránidos preparaban sus fuerzas para un asalto final, Thorcyra decidió que intentarían romper el cerco para abandonar el planeta, utilizando un Titán Imperator recién descubierto en los laberínticos interiores de la fortaleza. Como último acto oficial, Thorcyra entregó la Guadaña del Emperador, el símbolo de mando del Capítulo, al Capitán Thrasius de la Tercera Compañía, el único Capitán superviviente. Thorcyra, al mando de los pocos supervivientes de la Primera Compañía, tomaron posiciones como la última línea de defensa.

Sólo lograron escapar de Miral Primus menos de cien Marines Espaciales, y sólo gracias a que el Titán Imperator sobrecargó su reactor para erradicar a la mayor parte de los perseguidores. Los supervivientes entonces volaron a Graia, donde prepararon a los defensores para la invasión que sin duda se iba a producir.

El Liderazgo del prácticamente destruido Capítulo pasó a Thrasius, en

una solemne ceremonia realizada en el puente del Poder Honorable. Thrasius ordenó entonces cambiar el nombre a Corazón de Sotha, en memoria de su mundo perdido y de los sacrificios que las Guadañas del Emperador han realizado.

Señor del Capítulo Thorcyra (Guadañas del Emperador)

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Thorcyra	6	5	5	5	3	5	3	10	3+

Coste: 185 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 1 (único)

Reglas Especiales: Señor del Capítulo (ver Códex Marines Espaciales), Personaje Independiente, Bombardeo Orbital, Doctrina de Combate (Un ejército que despliegue a Thorcyra pierde la regla especial Doctrina de Combate; a cambio, las escuadras tácticas pueden elegir un arma pesada y especial aunque estén por debajo de 10 miembros).

Equipo: Armadura de Exterminador, Guadaña del Emperador (arma de energía que permite repetir una tirada para herir fallada en cada fase de Asalto), Bólder de Asalto con Munición Inferno (hiere siempre con un resultado de 2+).

Los Lamentadores

Los Lamentadores eran un Capítulo desafortunado que tomaron partido por el renegado Tirano de Badab y sus Garras Astrales durante la Guerra de Badab. Tras ser derrotados en un asalto por el capítulo leal de los Minotauros, el Capítulo regresó al lado del Imperio. Tras la derrota de la rebelión, se les otorgó el Perdón del Emperador, y tuvieron que realizar una cruzada como penitencia durante 100 años.

Los Lamentadores fue uno de los Capítulos creados en la 21ª Fundación, de Capítulo progenitor desconocido. A menudo se dice que el estandarte del Capítulo de los Ángeles Sangrientos representa a Sanguinus llevando una toga con un símbolo como el de los Lamentadores, y que el Capítulo de los Lamentadores fue creado como un experimento del Adeptus Mechanicus para eliminar la Rabia Negra y la Sed Roja de la Semilla Genética de los Ángeles Sangrientos. Si esta teoría es cierta, aparentemente el experimento tuvo éxito, puesto que no sufren de la Rabia Negra típica de los capítulos sucesores de los Ángeles Sangrientos. Además, también se adhieren casi totalmente al Codex Astartes. Pero, aunque libres de la maldición de los Ángeles Sangrientos, los Lamentadores parecen malditos de alguna otra manera, pues parece que sufren los peores reveses de mala suerte y desafortunadas tragedias.

Los Lamentadores se asentaron en la luna de Ángstrom como mundo hogar. Los Lamentadores demostraron una buena actitud en el enfrentamiento con fuerzas Alienígenas, y se especializaron en ello. Formaban un Capítulo fanático que buscaba limpiar el Imperio de Alienígenas, y habían adquirido fama legendaria por ello.

La Cruzada Corinthian

En el M41.698, debido a su leyenda de Cazadores de Alienígenas, participaron en la cruzada Corinthian, donde Marneus Calgar fue elegido líder de una fuerza combinada de Marines Espaciales de los Capítulos de los Ultramarines, Lamentadores, Marines Errantes, Ángeles de Absolución y Calaveras Plateadas en una cruzada de siete años contra el Imperio Orko de Charadon. Esta Cruzada retardó la invasión del Waaagh Arglok por lo menos treinta años. Con esta cruzada obtuvieron muchos honores que se reflejan en algunos de los estandartes de sus Compañías.

La Guerra De Babad

En M41.901, el Señor de los Garras Astrales y Señor de Badab, inició una rebelión a gran escala, la más seria ocurrida desde la rebelión del cuarto cuadrante en M41.780.

En el M41.903 Los Lamentadores y otros dos capítulos, La Legión Mantis y Los Ejecutores, se habían unido a la rebelión.

Los Lamentadores habían participado en el pasado junto a los Garras Astrales en la Guerra de los Estrechos Serpentinis, y se involucraron en la rebelión debido a una mala decisión del Señor del Capítulo, Allianus, y a su sentido del Honor, ya que pensaron que el Imperio estaba involucrándose y atentando contra la institución e independencia de los Marines Espaciales en general.

Las naves Imperiales habían sido atacadas, y una nave perteneciente al Capítulo de los Halcones de Fuego fue capturada por la Legión Mantis en M41.904. Los Halcones de Fuego rápidamente respondieron, y pronto eran cinco los Capítulos implicados en

la Lucha. El Imperio llamo a los Marines Errantes procedentes de la Franja Este, aunque pronto se encontraron completamente ocupados protegiendo las naves Imperiales en tránsito.

En M41.906 dos Capítulos leales más, los Escorpiones Rojos y los Minotauros, habían entrado en acción, y la amenaza de las naves Imperiales fue más o menos sofocada. En M41.907 los Escorpiones Rojos y los Halcones de Fuego fueron llamados para continuar con su servicio normal en la Franja Este, y dos nuevos Capítulos, los Novamarines y los Grifos Aullantes les sustituyeron.

Mientras tanto, los Fantasmas Estelares comenzaron la tarea de asediar Badab. Los Lamentadores fueron emboscados por los Minotauros en M41.908 y se rindieron después de un sangriento combate entre naves. El levantamiento finalizó el M41.912 con la caída de Badab y la huida final de los Garras Astrales (más tarde conocidos como Corsarios Rojos). Antes de que acabara la guerra, los Exorcistas, Angeles de Fuego, Salamandras, Tiburones Espaciales e Hijos de Medusa estuvieron implicados cortos periodos de tiempo, sustituyendo a otros Capítulos en el combate.

La Cruzada de la Penitencia

La mayor parte de la flota de los Lamentadores había sido destruida en sus combates con los Minotauros. Su Luna Hogar, Ángstrom, fue invadida por los Escorpiones Rojos y quedó totalmente devastada. Fueron exhaustivamente investigados, y aunque al final se les concedió el perdón Imperial y se les volvió a considerar un Capítulo Leal tuvieron que realizar una penitencia de 100 años de Cruzada.

En el M41.912 comenzaron su Cruzada en la Franja Este. En la fortaleza inquisitorial de Talasa Prime, algunos de los Lamentadores fueron

reclutados y adiestrados para afrontar la amenaza Tiránida como fuerzas de los Guardianes de la Muerte. El resto del capítulo continuó su cruzada, vigilados por las Guadañas del Emperador y combatiendo contra los Orkos, los piratas Eldars, los Hrud y muchas otras amenazas alienígenas. Durante este tiempo, la reconstrucción del Capítulo fue muy limitada, por lo que cuando se presentó la amenaza de la Flota Enjambre Kraken, las fuerzas del Capítulo estaban muy mermadas.

El Estandarte de las Lágrimas

Tras la participación de los Lamentadores en la Guerra de Badab, su estandarte del Capítulo quedó totalmente destrozado. Cuando se le otorgó el Perdón del Emperador, el estandarte fue enviado a las Adeptas Sororitas para su restauración y purificación. Se dice que la obra fue inspirada por el Emperador, y que las Adeptas lloraban mientras tejían, al contemplar el gran sacrificio por la Humanidad del Emperador. El Estandarte fue conocido como El Estandarte de las Lágrimas, y acompañó a los Lamentadores en su Cruzada.

La Flota Enjambre Kraken

Parte del Capítulo de los Lamentadores estaba en el mundo de Devlan luchando contra los guerreros nocturnos Hrud cuando el mundo se

sublevó. Se encontraron enfrentándose inesperadamente a un Culto Genestealer y antes de conseguir erradicarlo, el mundo fue asaltado por los Tiránidos. Consiguieron contener la invasión lo suficiente para preparar la evacuación de los colonos de Devlan.

Otra parte del Capítulo, se encontró con los Tiránidos en el espacio. Durante la lucha, las naves de los Lamentadores se trabaron con las naves de la flota alienígena, abordándolas y consiguiendo una información vital sobre la misma. Pero como sus efectivos eran limitados en comparación con la flota enjambre, sufrieron muchas bajas en la lucha.

En el planeta Darson VI, los Lamentadores procedentes de Devlan se reagruparon con la flota que acababa de enfrentarse a los Tiránidos cuando el planeta fue invadido por una ingente cantidad de Genestealers. Es posible que estos Genestealers fueran siguiendo a los restos de la flota Lamentadora. La invasión de Darson VI fue rápida y despiadada. Los Lamentadores se vieron rápidamente superados en número y se vieron obligados a abandonar el planeta a su suerte.

Poco después, la totalidad del Capítulo fue llamada para socorrer el mundo de Malvolion. Las fuerzas de la Guardia de Hierro de Mordia y un regimiento de tanques pesados intentaban retener la invasión Tiránida

mientras se evacuaba el planeta. Los Lamentadores hicieron un desembarco orbital en cápsulas y se enfrentaron a los Tiránidos por todas partes. Aunque su intervención retuvo a los atacantes, prácticamente la totalidad del Capítulo fue arrasada.

Reglas Especiales de los Lamentadores

Perseguidos por la Mala Suerte

Los Lamentadores son un Capítulo marcado por la mala suerte. Suelen estar en el momento menos indicado, en la posición más desafortunada, en el bando perdedor. En una batalla, el oponente puede, una vez por turno de juego, pedir al jugador Lamentador que repita una tirada de Reservas o una tirada de Dispersión de una unidad en despliegue rápido. Se deberá utilizar el segundo resultado, sea el que sea.

Capítulo en Cruzada

Los Lamentadores se encuentran en una cruzada de 100 años cuando se enfrentan a la Flota Enjambre Kraken. Por ello, no pueden desplegar ningún tipo de Exploradores (unidades de Exploradores, Exploradores en Motocicleta y Land Speeder Tormenta) y todas sus unidades tienen un bonificador +1 al Liderazgo (con un máximo de 10).

Inquisidor Kryptman

(Relato de Lindsey Paton. Traducido por Dryzzit y adaptado por Lord Darkmoon)

"¿Sabes lo que debes hacer, Borshak?" preguntó secamente el Inquisidor Kryptman.

El psíquico asintió frenéticamente.

"Yo... yo debo descifrar ese artefacto alienígena y avisarle de lo que descubra."

Kryptman asintió. No se fiaba de Borshak -como todos los empáticos, el psíquico era hipertenso- pero había algo más. Había una debilidad presente en el pálido joven que hacía sospechar a Kryptman de que Borshak podría ser receptivo a una influencia maligna. Decidió vigilarlo de cerca.

Continuaron descendiendo por el frío corredor de la base Talasa Prime. Los dos novicios de seguridad

enfundados en sus túnicas negras saludaron a Kryptman en la puerta. Respondió a su saludo llevándose al pecho su puño.

"¿Contraseña?" preguntó uno de los novicios. En otra situación más normal Kryptman no habría tenido ningún reparo en tener que dar los códigos de acceso. Incluso aquí, en las más fuertemente vigiladas fortalezas de la Inquisición podía entender la necesidad de vigilancia constante. Sin embargo, estaba nervioso por el artefacto alienígena y las circunstancias en las que había sido descubierto.

Saturado con informes sobre las agitaciones por todo el sector, tenía los nervios a flor de piel. Se preguntaba si la aparición de esta extraña criatura era el heraldo de alguna nueva amenaza para la seguridad del Imperio.

"Imperator Dei," respondió malhumoradamente. El novicio de ojos fríos se hizo a un lado. Kryptman alzó su anillo y apuntó al sello de la puerta. "Ninguna barrera se alza en el camino

del verdadero fiel", dijo. La joya roja de su anillo parpadeó. Las runas de la puerta se encendieron y ésta se disolvió en el aire. Kryptman hizo un gesto a Borshak para que le siguiese y entonces continuó hacia el área restringida.

Sabía que estaban en absoluta soledad. El secreto de la puerta que se disolvía era uno de los secretos mejor guardados de la Inquisición y él era uno de los pocos hombres en el Universo que tenía acceso a él.

El artefacto descansaba sobre una columna en el centro de la habitación con un fantasmagórico aura azulado procedente del campo de éxtasis a su alrededor. Se movieron hasta el estrado y miraron hacia él.

"Pa-parece vivo." musitó Borshak. Se rascó su afeitada cabeza con una mano sucia de uñas mordidas. "No... no me gusta."

"No importa si te gusta o no", dijo Kryptman.

Comprendía la inquietud de Borshak. La pulposa y carnosa apariencia de la cosa hacía que su estómago se retorciere. Durante su propio noviciado había estudiado técnicas de tortura. La apariencia de la cosa le recordaba mucho a la de un brazo cuya piel hubiese sido arrancada para dejar a la vista prácticamente todo el músculo.

"Simplemente descífralo".

"¿Dice que ha si-sido recuperado de los restos del carguero Ma-martillo de Enemigos?" preguntó Borshak.

"Sí. Estaba conservado en criostasis".

Eso estaba mejor. El psíquico había comenzado a recabar información para facilitar una aproximación a su lectura.

"Y que no había ningún tripulante a bo-bordo".

"Ningún tripulante vivo. Muchas de las cápsulas de escape habían sido lanzadas. Aún deben ser encontradas. Falta encontrar a unos tres tripulantes. Tenemos los cuerpos del resto. Han sido asesinados con algo que parece ser material orgánico. Devorados desde su interior por alguna combinación de ácido y gusanos gigantes. La nave había sido despresurizada. Encontramos el cuerpo del Astrópata flotando cerca de la cámara de criostasis. Había muerto por falta de oxígeno. El artefacto estaba en la cámara."

Borshak respiró hondo. Su rostro anguloso se mostró aún más preocupado y cauteloso que de costumbre. Se quitó sus guantes con resignación. "Estoy listo", dijo. Kryptman entonó la letanía correspondiente para que el campo de criostasis se desactivase. Durante un largo y tenso momento esperaron. Como de momento no parecía ocurrir nada ambos se relajaron visiblemente. Kryptman comprobó las lecturas que se mostraban en una pantalla delineada en bronce sobre el muro. Los tecnosacerdotes habían acertado, no había indicios de contaminación biológica.

Por el momento todo iba bien.

Se dio cuenta entonces de que Borshak le estaba mirando. Asintió. El psíquico comenzó; un gesto de disgusto cruzó su rostro cuando tocó la capa mucosa de la cosa.

Retiró su mano. Una fina capa de brillante limo destacaba sobre su piel. "Urgh", comentó.

"Continúa con ello".

Con un ligero estremecimiento tocó la cosa una vez más. Cerró los ojos y aspiró varias veces profundamente, preparándose para el estado de trance necesario para la recepción psíquica. Una débil aureola de luz revoloteó junto al símbolo del ojo tatuado en su frente. Cuando volvió a hablar su voz sonó más profunda y segura.

"Está vivo", dijo con calma.

"¿Siente?" preguntó Kryptman.

"Algo. Estoy recibiendo impresiones contradictorias. Acabo de establecer contacto. Es tan... alienígena. Es como intentar leer la mente de una araña."

"Intenta una lectura más profunda."

Borshak asintió y su respiración se hizo más lenta. Si Kryptman no hubiese estado tan familiarizado con aquello habría podido decir que Borshak se había dormido. Notó que un ligero tic había hecho acto de presencia en la mandíbula del psíquico. "Está vivo y una parte de ello odia. Es tan fiero. No. Una de ellas es fiera. Vive para morder y desgarrar y escupir, masticando a la otra parte, la pequeña, que queda convertida en pulpa. Hay tres. Una muere, otra guía y otra... la otra muere."

"¿Una muere?"

"Sí, una vive para morir. E-es extraño. La pequeña es muchas. Vive para morir. Es masticada y convertida en proyectiles que infectan al objetivo."

"Habla con sentido, hombre"

Borshak había comenzado a sudar. El esfuerzo del contacto con la cosa alienígena estaba comenzando a hacerse evidente.

"Es un arma, y está viva. Las balas están vivas. El sistema de disparo está vivo y el arma está viva. Es un tipo de organismo simbiótico co-cómo el cangrejo arborícola marciano. Está viva y nosotros... ella te odia... nos odia."

La mente de Kryptman trabajaba a toda prisa. ¿Una arma viviente? ¿Un rifle viviente? Trató de pensar cómo semejante ser podría haber evolucionado. Era una locura -las armas se diseñan, no nacen.

"Intenta la psicometría. Averigua lo que ocurrió en el Martillo"

"Somos detectados por la parte sintiente, la que habla a distancia.

Siente nuestro odio y responde. Al principio se muestra curiosa y entonces crece para conocernos y amarnos. Está unida a nosotros. Siente nuestro amor por la sangre y cazamos... cazamos las cosas de carne, los enemigos de nuestros creadores. Conoce nuestra necesidad de plantar nuestra semilla en ellos. Conoce nuestra sed de enviar a los pequeños furiosos que comen la carne. Nos lleva y nosotros buscamos la presa a través de los largos pasillos de color rojo oscuro."

Kryptman se dio cuenta de lo agitado que estaba Borshak. El arma había comenzado a fundirse con su mano. Los sacos de músculo carnoso palpitaban como las cavidades de un corazón al aire libre. Sintió que algo iba mal.

"Suelta esa cosa. Está haciéndole algo a tu mente."

"Cazamos a las masas de carne, para poner los pequeños huevos en su interior. Una y otra vez los enviamos, el placer recorriéndonos mezclado con el dolor mientras seguíamos enviando pequeños devoradores hacia su destino. Dispáralos para atravesar la carne."

Borshak levantó la pesada arma para acomodársela mejor en la mano. Kryptman se arrojó hacia un lado. La cosa que sujetaba Borshak sufrió un espasmo. Hubo un horrible sonido de desgarrar y aplastamiento.

Kryptman recordó lo que había dicho Borshak sobre las pequeñas cosas siendo masticadas para luego escupirlas. Hubo un sonido parecido al de un hombre vomitando y una oleada de mucosidad salió despedida. Chocó contra la pared a su espalda. Un hedor, como de excremento mezclado con bilis, llenó el aire.

"Sí, sí, cazamos a las masas de carne... pero huyen hacia la gran oscuridad y bloquean la nave. Es difícil respirar, pero la masa de carne, nuestra portadora, nuestra compañera, nos deja en biostasis para que podamos vivir. Ahora tenemos un nuevo compañero. Mente completa."

Kryptman rodó hacia detrás del estrado, desenfundado su pistola. El sonido de mandíbulas masticando continuaba. Una andanada de proyectiles penetró en el estrado, haciendo salir vapor donde las mucosidades ácidas erosionaron la piedra. Kryptman se puso en pie de un salto y abrió fuego. El proyectil fue certeramente dirigido a través del pecho de Borshak. Su caja torácica explotó. Las entrañas que se desparramaron de

su interior recordaron a Kryptman la apariencia del arma que ahora caía de las manos muertas del psíquico. Luchó contra el impulso de seguir disparando munición de bolter contra ella.

Volvía a yacer durmiente. La boca de Borshak continuaba abierta como la de un pez fuera del agua. El Inquisidor comprendía ahora lo que había ocurrido en el Martillo. El astrópata de la nave se había vuelto uno con el arma y había cazado al resto de la tripulación desarmada. Habían escapado en las cápsulas de emergencia, después de desactivar los sistemas de compresión de la nave. Para no dejar que el arma muriese, el astrópata la había colocado en biostasis para preservarla a costa de su propia vida. Con esa pregunta resuelta, Kryptman podía llevar el artefacto a los tecnosacerdotes para su disección.

Sin embargo aún quedaban algunas incógnitas que necesitaban respuesta: quién había construido el arma, de dónde había salido, y si había otras. Kryptman tuvo la desasosegante premonición de que pronto el Imperio y él mismo necesitarían con urgencia tales respuestas. Él las encontraría, tenía que hacerlo.

El Inquisidor Kryptman empujó lejos de sí la gran pila de papeles, se quitó sus gafas de lectura y se frotó los ojos. Había estado trabajando toda la noche intentando sacar algún sentido del montón de informes que llegaban desde todos lados del sector.

Como de costumbre, la habitación era gélida. Su joven ayudante Carel había encendido un pequeño fuego, pero no era lo suficientemente vigoroso como para caldear la oficina de techo alto. Se levantó de su sillón, estiró sus largos y fibrosos miembros y caminó hacia la ventana. Era una fría tarde de invierno y estaría completamente oscuro en un par de horas.

El Mundo de Kendrick era un lugar poco hospitalario, su población atrasada y muy supersticiosa. La presencia Imperial en ese planeta era meramente simbólica; el mundo en sí no tenía mucho que ofrecer. Excepto soledad, ya que estaba situado en el borde de uno de los brazos exteriores de la espiral de la Galaxia. Kryptman había viajado hasta allí para continuar las investigaciones de la Inquisición sobre el extraordinariamente elevado nivel de acontecimientos que se desarrollaban en el sector. Estaba lejos de comprender las razones, y ahora, la desaparición de un Capítulo de Marines Espaciales se añadía a una

creciente lista de revueltas planetarias e infestaciones de Genestealers. Al menos el austero régimen de la fortaleza Imperial, un monasterio reconvertido, debía ser bienvenido. Había impuesto un nuevo horario riguroso al personal y la disciplina había mejorado mucho como resultado.

Desde el descubrimiento del extraño arma biológica y la desagradable muerte de Borshak había estado muy inquieto. Kryptman no era un psíquico, pero confiaba plenamente en su intuición. No podía evitar pensar que todos estos acontecimientos estaban relacionados, pero hasta ahora la solución se le escurría de entre los dedos, y en sus sueños se veía perseguido por el rostro sin vida de Borshak.

Miró a través de la estrecha ventana y vio una lluvia de meteoritos describiendo un arco a través del pálido cielo con sus oscuras colas de humo dibujando espirales tras ellos. Habían estado cayendo durante una semana y los lugareños se estaban poniendo muy nerviosos, diciendo todo tipo de tonterías sin sentido sobre el fin del mundo, como si cuatrocientos años de instrucción en el Culto Imperial hubieran sido una completa pérdida de tiempo. Con un bufido de disgusto, Kryptman devolvió su atención a la abrumadora pila de informes.

Diez millas más abajo por el valle, un meteorito solitario aullaba cortando el frío aire de la noche invernal. Su impacto contra el lateral de una colina hizo un pequeño cráter y el calor quemó un negro anillo en el brezo circundante. Un olor nauseabundo como el de la carne quemada se alzó desde el meteorito, que tenía una forma ovoide de unos 60 cm de alto. Curiosamente, su verrugosa e irregular superficie se parecía más a un organismo vivo, aunque embotado, que a un inerte pedazo de roca. Después de unos minutos, el meteorito rodó sobre uno de sus costados. Un gran pájaro nativo se aproximó y lo contempló con un ojo codicioso. La cosa de aspecto canceroso se sacudió una vez más, con unos apagados sonidos provenientes de su interior. El pájaro se acercó un poco más con curiosidad hasta que estuvo pegado al meteorito, que seguía temblando espasmódicamente.

El pájaro levantó su fuerte pico y lo dejó caer sobre el meteorito, abriéndolo como una fruta madura sin esfuerzo. Una rociada de bilis amarillenta salió disparada y una criatura indefinida se impulsó hacia el pájaro, envolviéndolo en una brillante

masa orgánica. Todo terminó rápidamente. La criatura se acomodó fuertemente alrededor de su presa, comprimiéndola, absorbiéndola. No se desperdició ni una pluma ni una garra. Mientras se comprimía alrededor del ave, un reguero de sangre y fluidos corporales se escapaba entre sus poros, convirtiendo el suelo alrededor en un desagradable barro negro.

Pequeños cambios comenzaron a mostrarse por el cuerpo de la criatura mientras desarrollaba una apariencia más consistente: una espina dorsal embrionaria y una cavidad pulmonar aparecieron entre los obscenos órganos palpitantes, su pálida piel se oscureció y brotaron pequeñas plumas. Con prolongados sonidos de succión un delgado cuello y una pequeña cabeza se abrieron paso en la parte alta del ser, mientras que por debajo aparecían largas patas con fuertes garras. Una rechoncha cola se alargó desde su columna vertebral y dos cristalinos ojos se abrieron al mundo.

Durante una hora o así estuvo en el suelo, articulando sus nuevos miembros, recobrándose del impacto de su metamorfosis. Finalmente se puso trabajosamente sobre sus patas y sacudió su cuerpo como lo haría un perro mojado -creando una nube de ceniza, fragmentos de hueso y fluidos sangrientos. La criatura ahora aparentaba ser una horrenda mezcla de pájaro e insecto. Alzando su musculosa cabeza, olisqueó el aire y se marchó dando saltos sobre el brezo hacia la luz del amanecer.

"Frío, este lugar es frío. Frío y duro. Aire puro, transporta bien los olores. Poca vida alrededor, animales, pájaros. Estúpidos, lentos, buena comida. Hambre, necesito más comida, más materia prima. Debemos cazar. Mucha vida desde donde viene el viento. Encontrar el lugar de piedra. Encontrarlo y matar a la presa".

Kryptman no levantó la vista cuando llamaron a su puerta.

"¡Pase!" gritó irritado.

Carel, su joven ayudante, entró en la oficina, llevando una pila de papeles en sus delgados brazos. Cerró la puerta con cuidado y avanzó en silencio hacia el escritorio de Kryptman, demasiado atemorizado para hablar. Kryptman garabateó su firma al pie del formulario que estaba examinando y puso la pluma en un tintero con forma de gárgola.

"Bien, ¿qué ocurre?" preguntó por fin, alzando su mirada.

"La última remesa de informes de los puestos exteriores. Los problemas de comunicaciones están yendo a peor; hemos perdido el contacto con otros cuatro. Los ingenieros que hemos enviado no han dado señales de vida desde que se fueron."

A Kryptman no le gustaba nada eso. Las noticias de los puestos de avanzadilla eran invariablemente tediosas e irrelevantes, por lo que no las echaría de menos. Lo que cada vez le preocupaba más era por qué no se podían reestablecer las comunicaciones. Los sistemas de comunicación en aquel sistema eran tan simples que casi nunca daban problemas.

Un presentimiento opresivo le pesaba sobre los hombros. Todo se desmoronaba a su alrededor, con equipo que funcionaba mal, nativos histéricos, pérdidas de la comunicación a través de la Disformidad. Lo más preocupante de todo era la desaparición del Capítulo de Marines Espaciales Lamentadores, con los que no había forma de contactar. La fortaleza Imperial se estaba quedando cada vez más aislada del resto del planeta, y ahora del mismo Imperio. Kryptman no creía en las coincidencias.

Pero eran los tiempos de disturbios como aquél los que probaban la verdadera pasta de la que estaban hechos los leales sirvientes del Imperio. Se ajustó su negra chaqueta, colocando el cuello de gala más confortablemente.

"Coloca los informes aquí"

Indicó un lugar libre en su abarrotado escritorio. Carel parecía más preocupado que de costumbre. El chico tenía un cerebro rápido y despierto para alguien tan joven. Con el tiempo, el Inquisidor sabía que podría convertir al joven en un leal sirviente del Imperio. Sintióse ligeramente culpable por su rudeza anterior, preguntó:

"¿Qué ocurre, Carel? ¿Hay algo que te preocupe?"

"Sé que me habéis dicho que no preste oídos a los cotilleos locales, señor, pero son las tormentas de meteoritos, y todas las demás cosas extrañas que están ocurriendo."

"Cosas. Sé más específico, Carel. La inexactitud es señal de un pensamiento confuso."

"No puedo, señor, son sólo rumores. Un número de lugareños horriblemente asesinados, el cordero del camino de Rakkish que le arrancó la cabeza a un niño de un mordisco, un perro monstruoso que ha estado aterrizando a los granjeros de la Colina del Páramo Occidental..."

"¡Basta! Son justo la clase de acontecimientos que son magnificados por la superstición de los granjeros. No deberías tomártelos tan en serio, Carel. Los meteoritos son simplemente un fenómeno astronómico, no significan el fin del mundo. En el futuro, por favor intenta mantenerte por encima del nivel de tus supersticiosos antepasados. Te sugiero que te aprendas los primeros setenta versos de los Cánticos del Catecismo para limpiar tu mente. Estoy mucho más preocupado por lo que les ha ocurrido a los Lamentadores y lo que esté causando este fallo de comunicaciones. Dile al Astrópata Faren que me informe inmediatamente. ¡Rápido!"

Carel hizo una rápida reverencia y se fue rápidamente, cerrando la puerta del estudio con un sonoro golpe. A solas, el sentimiento de opresión retornó. Le había dicho a Carel que todas esas historias de cuerpos mutilados y monstruos acechantes era mera histeria supersticiosa, pero ¿estaba intentando convencer a Carel o a sí mismo? Los lugareños, aunque irracionalmente supersticiosos, eran notablemente pragmáticos y poco imaginativos. Estos extraños acontecimientos debían contener algo de cierto, aunque era incapaz de imaginar qué podría ser.

Todo era tan vago. ¿Acaso los meteoritos portaban algún tipo de virus que había infectado a los animales volviéndolos locos? ¿Debería, estaba obligado, a investigar una posible actividad del Caos en la región? Había solamente una pequeña actividad de psíquicos nativos en el Mundo de Kendrick, por lo que parecía poco probable que hubiesen atraído la atención de la Disformidad. Y la población dispersa y la relativa poca importancia estratégica del mundo no eran alicientes para el asentamiento de un culto del Caos.

La luz parpadeó y disminuyó. Las sombras del anochecer invernal se cerraron en torno al Inquisidor. Abrió cansinamente el siguiente informe y trató de concentrarse.

La criatura galopó sin descanso ascendiendo por el valle, corriendo sobre laderas de montañas cubiertas de

cantos rodados, saltando arroyos y árboles caídos. Detuvo su carrera para devorar a un roedor de gran tamaño, y cuando terminó de absorber su masa y cambiar nuevamente de forma, el sol se estaba poniendo. Su cuerpo ahora era mayor, más delgado, menos preparado para la velocidad pero más letal en ataque. El cuello del ser ya no estaba tan definido, causando que su cabeza se acercase más a los hombros; su mandíbula se ensanchó, con babas goteando de largos incisivos. Ahora se parecía más a un lobo desollado.

El viejo monasterio era visible a la entrada del valle, delineado con sangre por la luz del sol poniente. Era un edificio grande, achaparrado, construido hacía siglos por un pueblo austero más interesado en la solidez que en la estética, seguidores de la verdad y no del confort. Hombres muy parecidos al Inquisidor Kryptman, de hecho.

Edificado sobre un masivo peñasco de granito, semejava una extensión de la misma roca. Cuando el Imperio redescubrió el Mundo de Kendrick se decidió utilizar el vacío edificio como fortaleza administrativa y de comunicaciones principal.

La criatura se agazapó tras una roca, espiando el lugar. Sus ojos se habían dilatado para aprovechar la agonizante luz del día, y unos brotes orgánicos ondearon sobre su frente, leyendo los aromas que llevaba la brisa. Con un suave sonido de desgarrar, largas garras ganchudas salieron de sus patas. Su cola se acortó y ensanchó, convirtiéndose en un cruel espolón. Mientras el sol se escondía definitivamente tras el monasterio, la criatura saltó sobre la roca, propulsándose después con sus poderosas patas.

"¡Hambre, hambre! Pequeña gran vida más adelante. ¡Allá voy! Reconocemos este lugar de piedra. Nuestra presa está aquí. ¡Recordamos su olor!"

En las alturas un joven guardia patrullaba los parapetos del monasterio, frotándose las manos para calentarlas. Su rifle láser pesaba sobre su hombro, y lo cambió de posición para soportarlo mejor. Desde su colocación ventajosa podía ver a través del desolado valle hasta las montañas de más allá, un paisaje de brumas grises y marrones en la mortecina luz.

Los globos de luz cobraron vida, su parpadeante luz convirtiendo el lugar en algo ligeramente irreal. Estatuas parcialmente destruidas de olvidados

dioses nativos se apiñaban contra las paredes, sus formas suavizadas por el tiempo y el clima.

El guardia caminaba sin descanso arriba y abajo por su parcela de muro. Había estado de patrulla durante tres horas y ya había caído la fría noche invernal. Escuchando al viento aullar y silbar, tuvo un escalofrío; se ajustó la casaca con más fuerza, sintiéndose cercado por la fría piedra y las sombras.

No oyo acercarse a la Muerte.

Cuando se giró en una de sus vueltas, algo saltó por encima del parapeto para ir a caer sobre su espalda, tirándolo al suelo. Su cálido cuerpo envolvió su cabeza. El hedor a humedad era asqueroso. Soltó su rifle láser y se llevó las manos a la cabeza para intentar quitarse a la criatura. Salvajes garras desgarraron su garganta abriéndole la laringe.

Intentó gritar, pero todo su horror y dolor sólo se reflejaron en un apagado gorgoteo. Sus afanosas manos tiraron de la cosa, inútilmente tratando de agarrarla, pero estaba resbaladiza con un corrosivo fluido. Dientes como cuchillas despellejaron sus dedos. El dolor era insoportable, inundándolo desde dentro sin piedad. Fuego puro le atravesó la nuca cuando las garras se hundieron profundamente en la parte superior de su columna vertebral, destrozándosela. La sensación fue desapareciendo. La última cosa que pudo sentir fue algo atravesándole los globos oculares.

"Comida, comida caliente. Comer y absorber. Crecer, crecer. Dientes para desgarrar, garras para despellejar. Nuestro enemigo está aquí. Lo odiamos, lo encontraremos y lo destruiremos. Entrar en el lugar de piedra. Buscar a nuestro enemigo, cazarlo y destruirlo".

La criatura se alzó y abrió sus fauces, revelando fila sobre fila de goteantes dientes afilados como agujas. Agitando su cola a los lados, descendió los escalones hacia el monasterio. Todo lo que quedaba del guardia era una pila de ropa desgarrada y ensangrentada, una mancha resbaladiza sobre la piedra y un solitario ojo.

La puerta de la oficina de Kryptman se abrió para dejar paso a un preocupado Carel.

"¿Dónde está el Astrópata Faren?" quiso saber Kryptman. "¿No le has dado mi mensaje?"

"Sí, señor. El Astrópata Faren ha dado sus disculpas pero no puede abandonar la Sala Astral, ya que están demasiado ocupados. Le ha enviado a usted un mensaje codificado y la última pila de mensajes de los puestos de vigilancia. El Astrópata Merrill ha tenido un ataque, señor. Estaba echando espumarajos por la boca y..."

"Muy bien, Carel, eso será suficiente. Quédate aquí mientras examino estos informes."

Carel permaneció obedientemente de pie junto a la puerta, mientras Kryptman estudiaba el estuche en el que venía el mensaje codificado de Faren. Kryptman sabía que el Astrópata hubiese ido a su despacho si hubiese podido. Sólo una crisis verdaderamente importante podría retenerle.

Recogió el recipiente y apretó sus largos dedos índices sobre las runas que había a cada extremo. El cilindro vibró suavemente y se abrió por la mitad, revelando una fina hoja de pergamino.

Kryptman ojeó la arácnida escritura del Astrópata, con dificultad para leer en la mortecina luz.

El mensaje decía:

"Kryptman, demasiado ocupado para verte. Empeoran los problemas con la comunicación astro-telepática. Todo está fragmentado, distorsionado. Es peor aún intentar enviar. Hay una gran presencia impenetrable, un vacío psíquico. No una tormenta de Disformidad, es otra cosa. Algo definitivamente alienígena, nada que hayamos experimentado antes. Una oscuridad sólida, una Sombra en la Disformidad. Y está creciendo. Retrocedemos ante ella, no podemos hacerle frente. Vacilamos ante su poder. El Astrópata Merrill ha predicho un tiempo de oscuridad. Ven a la Sala Astral tan pronto como puedas."

Kryptman dejó el pergamino con una mano temblorosa. Cuando lo soltó, el papel se desintegró en una nube de humo ácido. ¿Por qué tenía la sensación de que los acontecimientos se precipitaban más allá de su capacidad para entenderlos? ¿Y que quería decir con eso, una sombra en la Disformidad? ¿Por qué los Astrópatas tenían que usar siempre ese lenguaje tan florido, por qué no podían limitarse a los hechos puros y duros?

Kryptman recogió los otros impresos de comunicaciones y los examinó tan rápido como pudo. Pérdida de contacto con Darson VI tras un

incremento de los informes de actividad Genestealer en el sector. Ni rastro de los Lamentadores. Era como si hubiesen sido barridos, lo cual era tan improbable como para ser considerado imposible, bajo circunstancias normales. ¿Qué fuerza podía hacer que un Capítulo entero de Marines Espaciales desapareciese? Un miedo gélido crecía en su estómago.

Estaba comenzando a leer un inventario incompleto sobre una estación de investigación devastada en un sistema cercano cuando un despeinado guardia entró en tromba en la habitación.

"¡Inquisidor Kryptman, Haral ha sido asesinado!" gritó, la cara pálida por el shock. "No ha quedado nada excepto...". Cerrando su boca y haciendo ostentosos ruidos de tragar, volvió a salir corriendo al pasillo.

"Carel, vete con él. Averigua lo que está pasando, y vuelve a informarme en cuanto puedas."

El ayudante dejó la puerta abierta, y Kryptman oyó las alarmas disparándose, sus aullidos apagados por los laberínticos corredores y los gruesos muros. Abrió un cajón y sacó su pistola bolter. Era una bellísima arma, construida hacía siglos, pasada de Inquisidor en Inquisidor. El peso familiar en su mano y las finas tallas que adornaban su cañón le dieron fuerzas y confianza. Tras asegurarse de que el sello de pureza estaba intacto, abrió una caja de munición e insertó un cargador de quince bronceos proyectiles en la pistola. Las balas eran pesadas y frías, cada una de ellas marcada con el sello de las Manufacturum de Marte. Colocó la pistola sobre su mesa, preparado.

La criatura caminaba lentamente por los sombríos corredores del viejo monasterio, con sus fosas nasales alerta para leer los aromas que flotaban en el aire. Era de la altura de un hombre alto, pero con un cuerpo mucho más corpulento con el centro de gravedad más bajo. Sus dos brazos superiores eran cortos y fuertes, todo tendones y músculo sin piel. El cuello y los hombros se habían vuelto virtualmente una sola cosa, y su cara -básicamente compuesta por su feroz mandíbula- parecía estar hundiéndose en su torso. Un miembro a medio desarrollar salía de su frente, en el que se veía una mano con tres rudimentarias garras. Sus piernas traseras se habían acortado y ensanchado, con una cola secundaria que se doblaba hacia delante entre ellas acabada en una protuberancia ósea. La columna vertebral también terminaba en

una cola musculosa, que se curvaba hacia arriba y atrás. Veneno corrosivo goteaba de su punta, dejando pequeñas marcas en el liso suelo de piedra. Corazas de una materia quitinosa pero flexible cubrían su espalda, y cuando se movía podían verse a través de ella órganos palpitantes y fosforescentes. Desprendía continuamente un repelente limo, sacudiéndose el exceso que colgaba de su cuerpo y dejando un desagradable charco de sustancias orgánicas.

"Cuerpo humano buena comida, fácil de absorber. Soy fuerte, puedo destruir. La presa está cerca, la he seguido. Soy un arma viviente. Recordamos este lugar de piedra fría. Recordamos a Kryptman. Ya llegamos. Somos el castigo."

Kryptman volvió a sus informes. Había numerosas enumeraciones de sucesos paranormales, preocupantemente parecidos a los del Mundo de Kendrick. El contacto con las Guadañas del Emperador era confuso, pero posible -todavía. Alguna mención a una nave de origen alienígena vista por los Lobos Espaciales de patrulla por el borde del brazo de la espiral, pero tras ello las comunicaciones se habían perdido (siempre había algún problema con las comunicaciones). No se sabía nada de otras tres naves mercantes, perdidas no en la Disformidad, si no en el espacio real. Actividades de nuevos cultos Genestealer.

Todas estas cosas podían considerarse hechos aislados, pero estaba convencido de que tenía que haber alguna conexión. ¿Por qué no podía verla, entender la trama? Todo daba vueltas alrededor de su cabeza: Genestealers, los Lamentadores, meteoritos, monstruos, cadáveres mutilados, la Sombra en la Disformidad. Su cabeza comenzaba a dolerle.

Carel volvió a la oficina, sin aliento.

"¿Está siendo atacado el monasterio?" preguntó Kryptman.

"No, señor, pero lo que haya matado a Haral está ahora en el edificio. Había un baboso rastro de pisadas que descendía por las escaleras. Todos los guardias lo están buscando, pero podría estar en cualquier parte."

Hizo un gesto de impotencia. Kryptman entendió el problema. El monasterio era tan grande y caótico en su construcción que aún se estaban descubriendo nuevas zonas en su interior. Asumiendo que el atacante no

se hubiese perdido él mismo, podría mantenerse oculto indefinidamente.

Carel dejó caer tres pesadas barras de hierro tras la puerta para reforzarla. Sacando la pistola láser oculta en la sobaquera bajo su túnica, se quedó de guardia junto a la puerta con el arma lista en la mano. Kryptman deseó que los guardias pudiesen encargarse del intruso con rapidez. Debería estar supervisando la búsqueda en persona, pero primero tenía que ir a hablar con el Astrópata Faren.

Con un repentino impacto demoledor, la puerta voló en pedazos enviando astillas y trozos de metal por toda la habitación. La criatura saltó dentro de la sala, preparándose para atacar al siguiente movimiento. Kryptman estaba aturdido por la espectacular aparición del ser y su horrible aspecto, congelado durante unos vitales segundos. Mirando a sus brillantes ojos negros se vio a sí mismo, su adusto rostro dividido en una miríada de pequeños reflejos. Supo que esta criatura estaba buscándole a él, quería matarlo. Y el ser sabía perfectamente que había encontrado a su presa.

Buscó frenéticamente su pistola bolter, haciéndola caer con torpeza al suelo. Viendo su oportunidad, la criatura se lanzó adelante con un extraño movimiento de sus patas. Carel apareció entre el monstruo y Kryptman, disparando su pistola láser a

quemarropa. El bicho se volvió contra él con una velocidad pasmosa en un cuerpo tan desmañado, agarrando su cabeza, aplastando su cráneo. Trozos de cerebro y hueso se desparramaron por toda la estancia. Continuando el brutal movimiento de su garra, azotó el cuerpo inerte de Carel contra el techo, rompiendo el resto de sus huesos con un horrible impacto. Instintivamente, el Inquisidor saltó sobre su silla y rodó por el suelo, ocultándose bajo su escritorio mientras la criatura saltaba sobre él astillando la madera. Disparó a ciegas a través de la mesa, y rodó para salir por el otro lado. Consiguió ponerse de pie con un movimiento medianamente fluido, aprovechando para disparar otra bala contra el ser que había saltado hacia el otro lado de la mesa. Este ataque tuvo algo de premio, arrancando parte de sus placas dorsales con una rojiza lluvia mucosa y dejando al aire algunos músculos. Furioso, el ser abrió sus fauces y emitió un horrible grito gorgoteante, tras lo cual saltó limpiamente el escritorio para ir a impactar contra el Inquisidor.

Kryptman no pudo apartarse lo suficientemente rápido y fue derribado, con una de sus piernas atrapada bajo todo el peso de la criatura. Disparó salvajemente mientras caía, pero falló y algunos proyectiles atravesaron la vidriera de la ventana. La criatura estaba sobre él, lanzando zarpazos contra su



cuerpo con la aparente intención de inmovilizar sus brazos.

"Poderoso Emperador, dame fuerzas", rezó Kryptman, luchando para escapar del férreo abrazo de las garras. Mientras la presión del ser aumentaba, le golpeó con su cola más corta, intentando desgarrarle el pecho. Kryptman se dio cuenta de que el alienígena estaba acercándose lenta pero inexorablemente a sus fauces abiertas. El fétido hedor rancio que exhalaba le provocó arcadas. Con un esfuerzo sobrehumano, Kryptman logró liberar su brazo izquierdo lo suficiente como para alzar su pistola y disparar una vez contra la amenazante boca abierta. El proyectil entró limpiamente y explotó en lo más profundo de su garganta.

La criatura fue destruida desde el interior, arrojando al aire trozos de carne y hueso que cayeron sobre el Inquisidor. Kryptman fue lanzado violentamente contra un muro; sintió como sus pulmones se quedaban sin aire y su espalda se resentía por el fuerte impacto. Todo el combate había durado apenas unos segundos. Kryptman rebuscó entre los restos de su escritorio para recuperar algunas píldoras estimulantes y analgésicos. Uno de sus pies resbaló en los babosos restos del caparazón del alienígena y acabó cayendo sobre la silla, con un gemido de dolor.

¿Qué era esa cosa? ¿Por qué estaba aquí para matarme, y quién la ha enviado? No tenía ninguna duda de que el ser había recibido tales órdenes. A diferencia de un monstruo descerebrado, había atacado con implacable eficiencia, sin ser distraído por nada, como si estuviese guiado por una lejana y fría inteligencia.

La mezcla de drogas calmantes y analgésicos le estaba aclarando la mente. Un terrible conocimiento asaltó su conciencia. De alguna forma esta criatura era el eslabón que unía todos los acontecimientos, todas las extrañas noticias que recibía. Casi podía ver la pauta. ¡El Imperio debía ser advertido! Colocándose su desgarrada chaqueta negra, Kryptman salió tambaleándose de su oficina, hacia la Sala Astral.

El Astrópata Merrill estaba tumbado en un diván a la entrada de la Sala Astral, con sus ojos en blanco, murmurando incoherencias sobre la Sombra en la Disformidad. Kryptman intentó calmarle sin éxito, tras lo cual desistió. Merrill estaba más allá de cualquier ayuda que pudiese ofrecerle.

La Sala Astral era una gran estancia esférica, con su techo perdido en las sombras. Ornados asientos de mármol, distribuidos uniformemente contra los muros, miraban hacia el centro de la sala, donde se encontraba el estrado del Jefe Astrópata. En cada asiento se encontraba un Astrópata. La parte superior de los asientos quedaban ocultas por la pared, por lo que no se podía ver el rostro de los Astrópatas. La cámara estaba iluminada por una difusa luz rojiza, y cuando Kryptman entró tuvo la impresión de que los cuerpos pétreos de varias personas flotaban a su alrededor.

Faren, aparentando inquietud, bajó de su estrado para saludarle. Parecía viejo y cansado, con su pelo gris desordenado. Kryptman explicó rápidamente la situación, expuso con brevedad su teoría e hizo hincapié en la gravedad de la amenaza. Para su sorpresa, el Astrópata lo escuchó con seriedad sin decir nada, asintiendo de vez en cuando con la cabeza mientras asimilaba sus palabras. Mientras

discutían la mejor forma de informar al Imperio sobre lo que ocurría, fueron interrumpidos por un Astrópata que había conseguido establecer contacto fiable con las Guadañas del Emperador.

"Las Guadañas del Emperador están bajo un fuerte ataque, no saben cuánto podrán aguantar. La situación es crítica. Deben recibir refuerzos. Esperen -están enviando una advertencia..."

La respiración del Astrópata era rápida y fatigosa. El sudor caía de su frente mientras luchaba por mantener el contacto con el asediado Capítulo de Marines.

"¡Avisadlos, avisadlos, llegan los Tiránidos! ¡LLEGAN LOS TIRÁNIDOS!"

Con un grito apagado, el Astrópata cayó al suelo agarrándose la cabeza. Al mismo tiempo los cuerpos de otros Astrópatas saltaron de sus asientos mientras se rompía el contacto psíquico, el esfuerzo demasiado grande como para mantenerlo durante más tiempo. Uno de ellos se dirigió hacia Faren y Kryptman.

"¡La Sombra! ¡La Sombra en la Disformidad! ¡Es demasiado fuerte como para romperla, es inhumana!" Se derrumbó sobre el suelo, sollozando.

Las luces de la Sala Astral parpadearon y se apagaron. Faren y Kryptman permanecieron en medio de la habitación, las siluetas de los Astrópatas que gemían y lloraban de dolor como almas en pena a su alrededor. Se miraron, sus sombríos rostros iluminados por las runas fosforescentes de la maquinaria.

"¿Tiránidos?", murmuró Kryptman con horror. "¿Otra flota enjambre?" Por primera vez en su vida, el Inquisidor estaba aterrorizado de verdad.

Inquisidor Kryptman

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Inquisidor Kryptman	5	5	3	3	3	4	3	10	3+
Carel (Sabio)	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Coste: 185 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Composición: 1 (único). La Escolta está formada por Carel (Sabio) y tres Veteranos armados con granadas de fragmentación y perforantes. Cada Veterano puede ir armado con Rifle de Plasma, Rifle de Fusión o Lanzagranadas.

Reglas Especiales: Personaje Independiente. Voluntad de Hierro: Kryptman puede elegir superar o fallar automáticamente cualquier chequeo de desmoralización o acobardamiento que tenga que realizar (esta habilidad es extensible a la unidad en la que se encuentre).

Equipo: Kryptman está equipado con Pistola Bólter, armamento digital y un arma de energía de precisión. El armamento digital permite a Kryptman realizar un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo con una Iniciativa de 6. El ataque inflige un impacto de F4 con un resultado de 4+, independientemente de la HA del objetivo.

CUARTA PARTE: ESCENARIOS

En este apartado describiremos unos escenarios de forma cronológica, que van presentando las distintas fases de la invasión de la Flota Enjambre Kraken. Estos escenarios no están necesariamente equilibrados, puesto que su objetivo es representar las batallas contra la Flota Enjambre. En todos ellos hemos intentado dar un enfoque diferente, para evitar tener escenarios que sean similares, bien por el entorno de la batalla, bien por las fuerzas en conflicto.

Cada escenario pertenece a uno de los Teatros de Guerra en los que se divide la batalla contra el Enjambre Kraken. Estos Teatros de Guerra simplemente sirven para vincular las fuerzas en conflicto, y son los nombres que los archivistas Imperiales dieron posteriormente a la Segunda Guerra Tiránida, como método organizativo. Dentro de cada escenario describiremos las fuerzas en conflicto.

Insurrección en Devlan (Teatro de Malvolion)

Lamentadores vs Culto Genestealer

"Señor, recibo lecturas confusas del pueblo de Larrocko. No pueden ser los Hrud, puesto que les hemos empujado a los túneles. Por lo visto, se está combatiendo por la ciudad. Los Adeptus Arbites se han visto sobrepasados. El planeta se ha sublevado."

"Cambiamos de objetivo, hermanos. Los alienígenas Hrud pueden esperar"

Atacante: Culto Genestealer (1.500 puntos)

Defensor: Lamentadores (1.500 puntos: no pueden utilizar cápsulas de desembarco)

Escenario: Mundo Minero de Devlan. Para representarlo, selecciona un borde corto de la mesa. Sitúa en este borde corto escenografía urbana a más de 30 cm de los bordes largos de la mesa y, como máximo, a 30 cm del borde corto. Este será el pueblo minero cercano y la zona de despliegue Genestealer.

El resto del tablero estará cubierto de escenografía rocosa, preferiblemente muy alta e impasable para representar los túneles y cañones de las minas donde se encuentran los Lamentadores.

Despliegue: Los Lamentadores despliegan en primer lugar, en cualquier punto de la mesa a más de 45 cm de la ciudad. Ninguna unidad puede desplegar a menos de 15 cm de otra unidad de los Lamentadores. Pueden mantener tropas en Reserva que aparecerán por el borde corto opuesto del campo de batalla.

El Culto Genestealer despliega en segundo lugar. Deben desplegar al menos una unidad de Línea y una de Cuartel General, y como máximo una más de cada tipo de unidad. El resto del ejército permanece en Reserva y desplegarán desde el borde en el que se encuentra la ciudad.

El Culto Genestealer tiene el primer turno (para representar el ataque sorpresa).

Condiciones de Victoria: Coloca un marcador de objetivo en la ciudad. Si el marcador permanece bajo control del Culto Genestealer, éste habrá conseguido la victoria. Si el marcador es disputado, los Lamentadores habrán conseguido la victoria.

Insurrección en Radnar (Teatro de Damocles)

FDP y Adeptus Arbites vs Culto Genestealer

"Por favor, dispérsense. Aquí no hay nada que ver"

"Estos fanáticos del Culto al Emperador de las Estrellas son muy ruidosos... ¡Espera! ¿Qué es eso?"

"¡¡¡Aaarrrgghh!!!"

Atacante: Culto Genestealer (2.000 puntos)

Defensor: Fuerzas de Defensa Planetaria (1.000 puntos) y Adeptus Arbites (1.000 puntos)

NOTA: Los Adeptus Arbites pueden representarse mediante un ejército de la Guardia Imperial con las siguientes doctrinas: Rough Riders, Granaderos, Formación Cerrada, Disciplina de Hierro y Tiradores de Primera. No pueden desplegar ningún tipo de Lemman Russ.

Escenario: Los alrededores de la Fortaleza del Adeptus Arbites en el mundo Colmena de Radnar, en concreto la defensa del bastión de los Arbites. El tablero debería tener abundante escenografía urbana (utilizar las reglas de Muerte en las Calles puede ser una buena idea). En el centro, y con un área

de 15 cm sin escenografía alrededor, se sitúa el bastión defensivo de los Arbites.

Despliegue: Los Arbites despliegan en el bastión defensivo o a 15 cm de él. El Culto Genestealer despliega a continuación, pudiendo mantener tantas tropas como desee en Reserva, aunque debe desplegar como mínimo dos Tropas de Línea. Las tropas del Culto Genestealer deben desplegar a más de 45 cm de las unidades de los Adeptus Arbites, en cualquier lugar del tablero.

Las tropas de las FDP permanecen en Reserva. EL jugador debe elegir un borde corto del tablero como zona de aparición de las reservas Imperiales.

Condiciones de Victoria: Se considera el bastión de los Arbites como un Marcador y el líder del Culto Genestealer como otro Marcador. El jugador que tenga más marcadores controlados (si el líder del Culto Genestealer muere, coloca un marcador en su posición) es el vencedor. En caso de empate, el jugador que controle el bastión de los Arbites es el vencedor.

Batalla del Ataúd Gigante (Teatro de Miral)

Guadañas del Emperador vs Flota Enjambre Kraken

"Milord, hemos encontrado un Titan Imperator en las catacumbas"

"Quizás el Emperador nos está dando una oportunidad para poder avisar al Imperio de la amenaza. Mientras la Primera Compañía defiende la posición, vosotros debéis realizar una salida y conseguir escapar del planeta"

Atacante: Flota Enjambre Kraken (3.000 puntos). Todas las unidades del ejército atacante cuentan con la regla "Sin Número". Cada vez que una progenie es destruida, puede volver a entrar en el campo de batalla como Reservas. En cualquier momento, el jugador Tiránido puede eliminar a una escuadra que esté por debajo del 50% (siempre que no se encuentre trabada en cuerpo a cuerpo) para que vuelva a aparecer como Reservas el turno siguiente.

Defensor: Guadañas del Emperador (2.000 puntos. Especial). Debe desplegar al Señor de Capitulo Thorcyra y un Capitán (Thrasius). No puede desplegar ningún otro personaje.

Además, no puede desplegar Exploradores (ni Exploradores en Motocicleta) ni Dreadnoughts. Sin embargo, podrá desplegar tropas de Elite como tropas de Línea.

Escenario: La Planicie del Ataúd del Gigante. Es una enorme extensión rocosa, con una elevación. Utiliza para ello una mesa cuadrada (120x120 está bien). En el centro se sitúa la colina que representa el Ataúd del Gigante y las fortificaciones (ruinas urbanas). Esta posición debe situarse a más de 30 cm de cualquiera de los bordes de la mesa.

El resto del escenario está cubierto de bosques y vegetación intensa (se considera Terreno Difícil).

Despliegue: Las fuerzas Tiránidas permanecen en Reserva.

Las fuerzas de los Guadañas del Emperador despliegan completamente dentro de la posición defensiva (a más de 30 cm de cualquier borde de la mesa).

El primer turno es el Tiránido. Cada unidad Tiránida aparece on un resultado de 4+ por cualquier borde de la mesa (numerados del 1 al 4. Se tira 1d6 y con un resultado de 5-6, el borde de la mesa lo elige el jugador Tiránido). Una vez empieza el ataque, éste no terminará hasta que se cumplan las condiciones de Victoria. Cada unidad Tiránida destruida puede desplegarse sin necesidad de tirar el dado de Reservas al inicio del turno Tiránido (si es necesario tirar el dado para saber por qué borde aparece).

Condiciones de Victoria: La única condición de Victoria es que el Capitán de los Guadañas del Emperador y tantas unidades como sea posible abandonen el campo de batalla. Si sólo Thrasius consigue abandonar el campo de batalla, se considera un empate. Si al menos otra unidad de línea o elite consigue abandonar el campo de batalla, se considera una victoria imperial. Si nadie abandona el campo de batalla, es una victoria Tiránida.

Los Tiránidos seguirán apareciendo hasta que todos los Guadañas del Emperador hayan sido aniquilados.

Asalto en Ikkyo (Teatro de Ichar)

Ultramarines y Eldars de Iyanden vs Flota Enjambre Kraken

"Solo con nuestra ayuda podréis rechazar al Gran Devorador"

"Uriel, coje a estos hombres, únete a los Eldars y contén el ataque en el flanco Oeste. Yo les contendré en el Este."

Atacante: Flota Enjambre Kraken (2.000 puntos)

Defensor: Ultramarines (1.000 puntos) y Eldars de Iyanden (1.000 puntos)

Escenario: La superficie arrasada de Ikkyo. Considera utilizar tanta escenografía boscosa como sea posible, sobre todo ríos y pantanos. Coloca cráteres y escenografía de aspecto Tiránido por todas partes.

Despliegue: Los Ultramarines seleccionan uno de los bordes largos de la mesa. El área a 30 cm de dicho borde será su Zona de Despliegue. Los Tiránidos despliegan en el borde opuesto. Los Tiránidos tienen la Iniciativa (que puede pasar a manos de los Ultramarines con un resultado de 6+). Las fuerzas Eldar permanecen todas en Reserva.

Cuando aparezcan las fuerzas Eldar, por cada elemento que aparezca tira 1d6. Con un resultado de 1-2 aparecen por el borde corto situado a la izquierda de los Ultramarines. Con un resultado de 3-4 aparecen por el borde corto situado a la derecha de los Ultramarines. Con un resultado de 5 aparecen por el borde largo de los Ultramarines. Con un resultado de 6 pueden elegir cualquiera de los bordes de la mesa (incluyendo el borde Tiránido).

Condiciones de Victoria: Exterminio. La partida se jugará hasta que no queden miniaturas de uno de los dos bandos sobre la mesa. En esta misión los Tiránidos no pueden elegir tropas con la capacidad de volverse a desplegar si son destruidas.

Planeta de los Muertos (Teatro de Damocles)

Regimiento Penal vs Flota Enjambre Kraken

"Nos han arrasado. No sé si lograremos escapar de ésta"

Atacante: Flota Enjambre Kraken (Especial). El jugador Tiránido tiene hasta 200 puntos. Debe elegir miniaturas individuales entre las siguientes: 0-10 Genestealers, 0-1 Guerreros Tiránidos, Gantes, Hormagantes, Gárgolas, 0-1 Líctor. Las miniaturas se pueden agrupar en progenies de miniaturas idénticas o pueden actuar de forma independiente.

Defensor: Guardia Imperial (Especial). El jugador Imperial debe elegir hasta 200 puntos de Veteranos, sin ningún tipo de vehículos. Aunque debe cumplir las reglas de elección de escuadras (por ejemplo, no puede haber menos de 5 Veteranos ni más de 10 en cada escuadra), una vez seleccionados los Veteranos pueden dividirse en subunidades, cumpliendo los siguientes requisitos:

- Una subunidad no puede tener más de un arma especial

- Los miembros de una dotación de Armas Pesadas deben pertenecer a la misma subunidad.

- Sólo puede haber un Sargento por subunidad

Cada subunidad actúa como una unidad independiente a todos los efectos. Pueden utilizar el atributo de Liderazgo de un sargento si éste se encuentra a 15 cm de la subunidad o ambas subunidades (la del sargento y la otra) están equipadas con un comunicador.

Si lo desea, el jugador puede desplegar a los Salvajes del Coronel Schaeffer en lugar de las unidades de Veteranos.

Escenario: Colonia Penal del Planeta de los Muertos. Se debería utilizar abundante escenografía urbana, con muchos edificios, pocas calles amplias y mucha cobertura.

Despliegue: El jugador Tiránido selecciona uno de los bordes largos de la mesa y despliega a 30 cm del borde. Todas las unidades del jugador Imperial utilizan la regla especial Infiltradores, y despliegan según esta regla.

El jugador Tiránido mueve en primer lugar, aunque el jugador Imperial puede intentar conseguir la Iniciativa.

Cuando una progenie Tiránida es destruida, el jugador Tiránido la coloca en Reserva.

Condiciones de Victoria: El jugador Imperial se lleva 1 punto por cada miniatura Tiránida destruida. El jugador Tiránido se lleva 1 punto por cada miniatura Imperial destruida, más 1 punto adicional por cada miniatura Tiránida que no haya sido destruida nunca (puesto que si es destruida pasa a la Reserva).

La batalla tiene una duración estándar.

ANÁLISIS: GUARDIA IMPERIAL

Por Gaueko

El nuevo codex de la Guardia Imperial (o El Martillo del Emperador, La Gloriosa, El Puño Blindado del Imperio...) ha visto finalmente la luz. Se trata de un codex cuya expectación ha ido en aumento a medida que las rumores y las pequeñas filtraciones iban esparciéndose por la red. El resultado es, creo yo, muy positivo... ¡Veamos con más detalle qué ha pergeñado el escriba Robin Crudacce y su séquito de servo-dictantes!

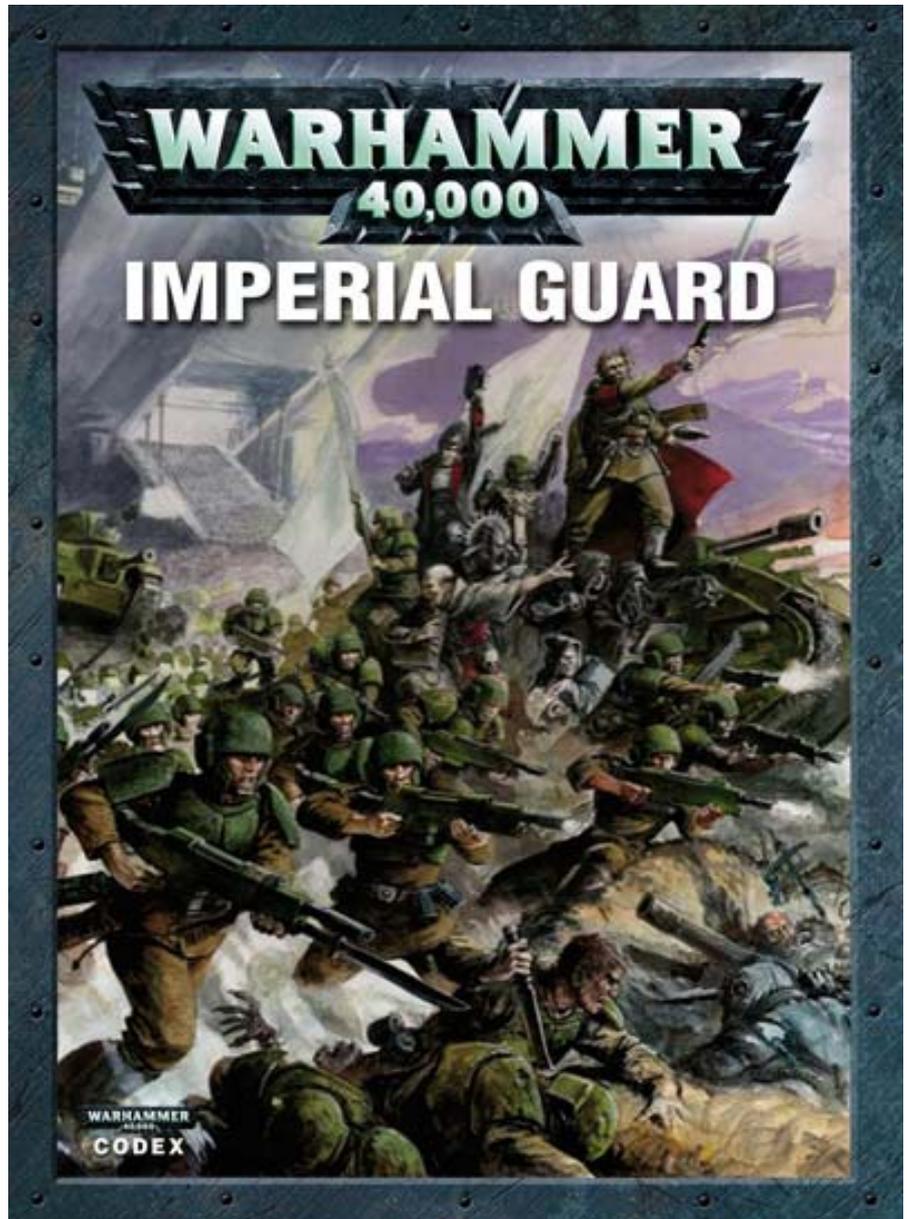
El codex es un grueso manual de 104 páginas, muy alejado de aquellos panfletos de poco más de 40 páginas que nos sacaba GW hace unos años. Al ojearlo por primer vez detectamos, claramente delimitadas, zonas de trasfondo, descripción de unidades, reglas especiales, personajes, lista de ejército, etc. El primer vistazo da una sensación de ser un producto muy completo.

De entrada, la portada no me parece tan buena como la de otras publicaciones de W.40K, aunque es una idea muy subjetiva basada sobre todo en el estilo del dibujante. Se sigue un esquema clásico donde se guarda la composición habitual de las portadas de codex y libros de ejército. Es cierto que este estilo refleja muy bien la idea de la Guardia Imperial como una marea incesante de tropas... El resto de ilustraciones del interior del libro son muy variadas, pero reflejan apropiadamente las unidades o el trasfondo del ejército, considerándolas en su mayor parte de mucha calidad.

El manual está ordenado con claridad; es fácil de usar como libro de referencia y su lectura se hace amena al leerlo por primera vez. Las descripciones de las unidades son completas, cosa de agradecer cuando se quiere hallar respuestas rápidas en mitad de una partida, pero se echa en falta que las reglas especiales más importantes de las diferentes unidades no aparezcan resumidas en la misma entrada, teniendo que ir a la sección de trasfondo de la unidad para dar con ellas.

TRASFONDO

Las primeras páginas contienen trasfondo general sobre el universo del Imperio y sobre la Guardia Imperial: inicios históricos, reclutamiento, departamentos especializados (unidades de pseudohumanos, la Scholastica Psykana, etc.). En seguida se empiezan a mencionar los oficiales y regimientos más famosos de La Gloriosa (y por todos conocidos: el General Solar Macharius, las Tropas de Choque de Cadia, Los Incursores de



Tallarn...) y una lista de las batallas más importantes de último milenio. Todo ellos adornado por pequeños recuadros con gestas de unidades determinadas de diferentes ejércitos y el , ya clásico, mapa de la galaxia con los principales bases Imperiales y las batallas en activo de mayor tamaño.

Una lectura obligada para los que empiezan a coleccionar la Guardia, pero también interesante para los más veteranos, pues se mencionan algunas novedades y se pone al día regimientos

y unidades conocidas de las novelas del cuadrigesimoprimer milenio.

REGLAS ESPECIALES

El cambio más importante en las reglas del nuevo codex es la abolición de las doctrinas y el equipo especial. Estas reglas eran del agrado de muchos jugadores, pues el potencial asociado a ellas era enorme: se podían usar para representar gran variedad de tropas de la Gloriosa, con sus especializaciones y detalles personalizados. Pero también es verdad que acabaron siendo

omnipresentes e impedían ver sobre el campo de batalla un ejército “normal” o “estandard”.



Pero borrar sin más estas reglas quitaría versatilidad al ejército, así que se han visto sustituidas por las reglas de “Órdenes de la Guardia Imperial”. Esto permite compensar la rigidez básica de la legiones imperiales sin que el adversario se enfrente a un ejército completamente “extraño” cada vez, con doctrinas muy diferentes (y, para el que las sufre, casi se podría decir que aleatorias finalmente). Se deja de poder reflejar la inmensa variedad de tropas (aunque ojo, sólo aparentemente, porque se compensa por un bestial incremento de las posibilidades en la misma lista de ejército) pero se consigue reflejar la importancia de la cadena de mando, y de la fé de los soldados en ella y los oficiales que los comandan.

En la fase de disparo cada oficial puede dar una orden a una unidad dentro de su radio de mando (que depende del rango del personaje) que no haya actuado todavía, incluyendo la suya propia. La unidad objetivo debe hacer una tirada de liderazgo para comprobar si la orden es bien recibida y ejecutada. Un doble 1 permite al oficial dar otra orden; un doble 6 impide que el jugador imperial dé ninguna otra orden ese turno.

Los oficiales de bajo rango puede aumentar la cadencia de fuego de los rifles láser de una unidad, aumentar la TS por cobertura de sus soldados o hacer que se muevan corriendo con mayor efectividad. Los de alto rango disponen de esas órdenes y, además, pueden aumentar la efectividad de los disparos de una unidad contra vehículos y criaturas monstruosas, obligar a repetir las TS por cobertura a una unidad enemiga y hacer que una unidad de guardias se reagrupe aunque no cumpla las condiciones para ello (o que se recupere de un “cuerpo a tierra”, ¡pudiendo actuar normalmente!).

Estas órdenes pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota en un enfrentamiento dado, y hacer que un puñado de humildes guardias representen una amenaza para cualquier enemigo que tengan delante.

UNIDADES

Los escuadrones de mando se han potenciado, aumentando el equipo disponible para los oficiales (ahora la pantalla de refracción, por ejemplo, viene de serie) y para la escolta (¡por fin armadura de caparazón para ellos!). Aparte de las opciones habituales (comisario, armas especiales, etc.) también se pueden añadir al escuadrón diferentes consejeros (astrópatas, oficiales de flota, etc.) que reflejan el resto de estamentos de las fuerzas imperiales, con reglas asociadas a su puesto; desde bonos a tus reservas por contar con el enlace telepático de un psíquico, hasta el bombardeo desde posiciones lejanas por orden de un maestro artillero.



Los comisarios están presentes en 2 variantes: El Comisario Mayor, que es aquel con tropas bajo su mando directo (desde el punto de vista del trasfondo y que en el juego se representa por un perfil potente y la regla “personaje independiente”), y los comisarios estandard, que vigilan a los oficiales a los que son asignados para evitar actos de cobardía y desertión. Ambos tienen la famosa regla de “Ejecución Sumaria”, que permite ejecutar a un oficial o soldado para evitar una retirada. Los Comisarios “menores” han de ser asignados a un escuadrón de mandos su perfil se ha visto reducido, contando con 1 herida y un par de ataques sin más.



Los sacerdotes siguen presentes en la guardia, y lo hacen sin contar como casillas de CG. Podemos tener Tecnosacerdotes del Dios Máquina, con equipo propio de ellos, servidores robóticos a su cargo y la capacidad de reparar tanques y equipamiento, o bien Sacerdotes de la Eclesiarquía, la religión del Dios Emperador, que alientan a las tropas y dirigen su justa ira hacia el enemigo, permitiendo repetir las tiradas fallidas de la unidad al asaltar.

La novedad quizás más importante es la potenciación de los **psíquicos**. La Scholastica Psykana provee de 2 tipos de sujetos: los de Psíquicos Primaris, que son psiónicos de alto rango y poderes temibles, y de psíquicos menores, organizados en coros de combate para aunar su limitado poder psi y enfocarlo conjuntamente en un poder mayor y más efectivo. Los Psíquicos Primaris disponen del poder Arco Relampagueantes (HP4, 60cm, F6, FP5, Asalto 2d6) y del poder Mantooscuro (para disparar contra él o su unidad, el enemigo debe superar una tirada de Liderazgo o no hará nada en la fase de disparo). Los psíquicos de combate son analizados más adelante... Afortunadamente dejamos atrás la era de los séquitos de psíquicos del anterior codex, con poderes limitadísimos y encima aleatorios. Ahora la inclusión de un psíquico es ventajosa y útil para la Guardia, y los poderes a su disposición son dignos de tener en cuenta.

También se ha reestructurado la lista de **tropas de línea**, empezando por la figura del Pelotón de Infantería. La composición básica permanece, contando con un núcleo formado por la Escuadra de Mando de Pelotón (compuesta por el oficial al mando y su escolta; y al igual que la Escuadra de Mando de Compañía existe la posibilidad de añadir extras: un comisario, un portaestandarte, amplificadores de voz, armas especiales y/o pesada, etc.) y de 2 a 5 Escuadrones de Infantería. La novedad radica en que ahora los escuadrones de mando y los básicos pueden optar a un transporte Chimera, eliminando la entrada “especializada” de escuadra mecanizada, y que los escuadrones de Armas Pesadas(0-5) y los de Armas Especiales (0-2) son opciones del pelotón básico y no del Escuadrón de Mando General. Esto aumenta la movilidad y la potencia de fuego de la guardia... Como nota adicional, decir que las unidades de Armas pesadas se componen de 2 miniaturas por arma, pero ya no son minis “independientes” sino que se han unificado en una sola



con un perfil de 2 heridas (¿un arreglo a la chapuza y al quebradero de cabeza que representaban las peanas grandes de armas pesadas? ^_^). También se mantiene la figura del Recluta, agrupados en una escuadra (0-1) de 20 a 70 soldados, con un coste un tanto inferior al guardia típico (4 frente a los 5 ptos que vale el soldado regular), sin equipo adicional y con un perfil más básico, perfectos para usar como escudos según parece... aunque más de uno pensará que ese punto no compensa un liderazgo de sólo 5 y una HA y HP de 2.

Las Escuadras de Infantería Básicas tienen una nueva regla llamada Escuadrón Combinado, que permite fusionar varias de ellas en una macro-unidad (o en varias) en el momento del despliegue, con la idea de crear bloques sólidos con más capacidad de absorción de daño y la posibilidad de que las Órdenes lleguen a más hombres. Es una buena opción para reforzar puntos de la línea de batalla que se adivinan difíciles, pero hay que tener en cuenta que las unidades permanecerán unidas toda la batalla.



También dentro de las unidades de línea se han reubicado a los

Escuadrones de Veteranos, muy parecidos a los del anterior codex en perfiles y coste: bajan 1 pto en valor a cambio de un punto menos en liderazgo... algo no muy acorde con el trasfondo, pero bueno. Tienen una amplia cantidad de opciones entre las que se incluyen un minilistado de doctrinas ("Granaderos" para poder elegir armaduras de caparazón, "Zapadores" para capas de camuflaje y bombas trampa y "Demoliciones" para optar a bombas de fusión y cargas de demolición). Gracias a ellas podemos formar ejércitos de la Guardia más especializados (por ejemplo, uno de granaderos equipados con caparazón), a costa de prescindir de la figura del pelotón clásico.

Aparece como novedad las Escuadras de Legión Penal, compuesta de un Custodio y 9 Legionarios Penales, con un perfil muy parecido al del guardia típico, aunque con más cojon... eeeesto mayor Liderazgo, y las reglas de Exploradores, Testarudos y Desesperados (que permite tirar un dado antes de desplegarlos para ver a qué tipo de calaña pertenecen. Pueden convertir sus rifles en armas de asalto, ganar el pack Contraataque-Veloces-Asalto Rabioso, o contar con dos armas de CaC, adicionales al rifle, que se consideran Aceradas). Gente peligrosa estos legionarios...

Las opciones de **élite** no cuentan con tantas novedades, pero sí alguna que otra sorpresa. La más importante es la inclusión de los Escuadrones de Psíquicos de Combate. Estos son psíquicos "menores", con poderes individuales limitados para el campo de batalla, pero que son entrenados para actuar conjuntamente y aunar su potencial, logrando efectos mucho más

poderosos y peligrosos. ¡Y vaya si pueden llegar a ser peligrosos...! La unidad básica está compuesta de 1 vigilante y 4 psíquicos autorizados, pero pueden llegar a ser 9. Las líneas de visión y alcance se miden desde la miniatura que elija el jugador y, si sufren algún Peligro de la Disformidad, el vigilante eliminará a 1d3 psíquicos a cambio de atajar el efecto disforme. Estos "coros" disponen de 2 poderes: Tormenta de Almas (90cm, F = al n° de psíquicos, FP 1d6, Asalto1 y Área Grande) y Minar Moral (se elige una unidad enemiga a 90 cm en línea de visión y su Liderazgo se reduce en un número igual al de psíquicos autorizados de la escuadra). Una unidad a tener en cuenta...

Pese a los rumores sobre su posible desaparición, los Escuadrones de Raitlings siguen presentes en el nuevo codex. Son un poco más económicos y sin cambios en las reglas especiales que se les aplican, a excepción de la regla genérica de los rifles de francotirador de la nueva edición (arma acerada que causa acobardamiento). Siguen siendo una unidad especializada pero siempre útil, con mucha pegada y casi obligatorios contra ciertos enemigos.

Los Ogretes han sido una de las pocas unidades que han visto encarecidas su coste pero también han aumentado bastante su potencia. Siguen siendo grandes, ocupando 2 puestos en los transportes, y su Iniciativa se ha reducido a 2, cosa que pega bastante con su imagen de brutos, lentos y tontorrones. A cambio, se les ha incrementado el n° de ataques hasta 3 y la Resistencia a 5, y tienen las reglas especiales de Asalto Rabioso y Testarudo (con Liderazgo 7 como máximo). Los destripadores con los que están armados han subido su perfil hasta F5 y Asalto 3, lo que los convierte en un complemento perfecto para ablandar una unidad antes de saltar sobre ella. Con todo esto, los Escuadrones de Ogretes son una excelente opción para añadir fuerza bruta y capacidad de pegada CaC a la guardia. No me negareis que estos "peazo brutos" siempre han tenido su encanto...



Otra unidad que también nos va a salir más cara son los Escuadrones de Asalto; de 10 a 16 ptos por cabeza. Los "chicos gloriosos" habían disputado uno de los rumores más calientes de la red, y la verdad es que era un rumor acertado: ¡las armas láser sobrecargadas con las que son equipados han pasado a tener FP3! Aunque su Fuerza sigue siendo 3 y su alcance ha bajado a 45 cm, el aumento de la FP y la HP4 de los comandos de asalto los convierte en un unidad peligrosa en las distancias cortas. Siguen teniendo la opción de Despliegue Rápido y les han añadido la regla Operaciones Especiales, que les otorga habilidades extras según la operación concreta para la que hayan sido entrenados antes de la batalla ("Reconocimiento": ganan las habilidades Exploradores y Moverse a Traves de Cobertura; "Asalto Aéreo": pueden repetir la dispersión al entrar en despliegue rápido; "Tras Las Lineas enemigas": ganan Infiltración y sus armas provocan Acobardamiento la 1ª vez que sean usadas):

La última opción de élite no es una unidad... o más bien es una unidad de 1 sólo hombre. Podemos incluir a Marbo como una unidad de élite. Por 65 ptos contamos con un tío con la habilidad marcial de un Señor Marine, bombas y granadas de todo tipo, una pistola "francotiradora" con FP2 y un machete envenenado que hiere a 2+. Sus reglas le confieren habilidades de movimiento e infiltración que pueden dar más de un dolor de cabeza a nuestro adversario. Coste razonable y potencia en bruto: vamos, la excusa perfecta para meter al alter ego de Stallone en el cuadragesimoprimero milenio.

Las entradas de la sección de **ataque rápido** también han cambiado casi por completo. La novedad más directa ha sido la inclusión de aeronaves de superficie. La opción más básica es la de los Transportes de Asalto Valquiria. Se trata de escuadrones de 1 a 3 vehículos voladores (usan las reglas



que los vehículos gravitatorios) con un coste de 100 ptos, un blindaje 12/12/10, un movimiento máximo de 45 cm (son Rápidos), una capacidad de transporte de 12 miniaturas, 3 zonas de acceso y armados con un multiláser y 2 misiles Hellstrike (180cm, F6, FP3, Artillería 1 - y ún único disparo-). Pueden colocársele 2 barquillas con bolters pesados, y sustituir su multiláser por un cañón láser y los misiles por 2 baterías de cohetes (60cm, F4, FP6, Pesada, 1 área grande). Cuentan con las reglas especiales de Despliegue Rápido, explorador e Inserción Gravitica (que permite desembarcar a sus pasajeros aunque el Valquiria haya movido, eligiendo una zona de su recorrido y realizando despliegue rápido pero con la salvedad de que, si se dispersan, debe realizar cada una de las minis un chequeo de terreno peligroso). La versión pesada de las Valquirias son las Cañoneras Vendetta, que con un coste de 130 ptos mantienen las mismas características que sus hermanas, incluida la capacidad de transporte, pero con 3 juegos de cañones láser acoplados, pudiendo sustituir 2 de ellos por Misiles Hellfury (180cm, F4, FP5, Pesada 1, Área grande, un sólo disparo, sin posibilidad de TS por cobertura), y la posibilidad de las barquillas con bolters pesados. Ambas son unidades que se verán mucho en el campo de batalla: ágiles, con un buen blindaje para ser vehículos gravíticos, una potencia de fuego considerable (ya sea antipersonal o antitanque) y que dota a la Gloriosa de unos ansiados vehículos rápidos y versátiles, que cubren bien las habituales carencias en dichos puntos en los ejércitos imperiales.

Los Escuadrones de Sentinels también traen cambios y especializaciones. El Sentinel Explorador (el básico hasta ahora) no trae ninguna novedad en cuanto a puntos o equipamiento, excepto la opción de equiparle con una unidad lanzamisiles. Pero ahora contamos también con Sentinels Acorazados. Son maquinas de 55 ptos que pierden las reglas de Exploradores y Moverse a traves de Cobertura del modelo básico, a cambio de un blindaje frontal de 12 y el quipamiento de Blindaje Adicional de serie. Pueden ser equipados con

unidades de lanzamisiles y cañones de plasma, aparte de las armas habituales. Así, podemos contar con una interesante abanico de bípodes a nuestra disposición, tanto con la mente puesta en la movilidad y exploración, en la idea de plataformas artilleras baratas, móviles y con un blindaje que les una mayor capacidad de supervivencia. Un unidad muy apetecible, sin duda alguna.

Los Escuadrones de Hellhound (sí, escuadrones... podemos meter hasta 3 de ellos a cambio de una simple casilla de tropas de Ataque rápido) también cuentan con un aumento de variedad, fruto sin duda alguna del hallazgo de antiguas y valiosas PCAs. El Hellhound básico se ha encarecido un poco pero se le ha quitado todo tipo de regla sobre vulnerabilidades especiales por sus depósitos de promethium y se ha aumentado su fiabilidad. Ahora basta con poner el extremo más corto de la plantilla de lágrima a una distancia máxima de 30 cm del arma y orientarlo de manera que la parte gruesa esté más alejada que dicho punto. Una vez hecho esto, tiene las reglas habituales de las armas de dicho tipo. Cierto es que ya no puede disparar si ha movido más de 15 cm, pero a cambio tenemos un arma de F6 que "impacta siempre" y con un alcance interesante. El Devil Dog es una variante que sustituye su arma lanzallamas por un cañón de fusión pesado, con las reglas habituales pero añadiéndole **área**. El Bane Wolf sustituye su lanzallamas por un cañón químico con las reglas habituales de lanzallamas, con ataques de FP3 y venenosos (hiriendo a 2+); ¡realmente un arma temible si dejas que se te acerque!

Cerrado la sección tenemos a los míticos Escuadrones de Rough Riders. Pocos cambios para ellos, excepto que ahora traen un equipo de serie más completo (granadas graf, perforantes, lanza de serie, etc.). La unidad rápida por excelencia de la Guardia sigue pudiendo lanzar agresivos asaltos gracias a sus lanzas... pero seguiran atrayendo el fuego de la misma manera que en otros codex. Una unidad que siempre me ha gustado por su agilidad y pegada, pero a la que nunca he visto



muchas posibilidades de supervivencia... Quizás con armaduras de caparazón hubieran ganado muchos puntos.

Llegamos a las sección de **apoyo pesado**, sin duda una de las favoritas de todo jugador guardia imperial que se precie. Si mucha gente nos hemos dedicado a coleccionar un ejército de la Gloriosa, es indudablemente por la imagen de sus innumerables tanques... ¡y eso va a dejar de ser una figura retórica! La novedad más tangible al respecto es que podremos hacer escuadrones de 1-3 tanques con la mayor parte de vehículos de esta sección. Sí, oís bien, podemos llegar a meter en un ejército hasta 9 Lemans... :-)

La opción de poder incluir escuadrones puede parecer que es algo que nos da la ventaja de meter más tanques por la cara, así sin más, pero también tiene su lado negativo al restarnos libertad de acción. Recordemos que los vehículos de una escuadrón han de permanecer en coherencia (de 10 cm), disparar al mismo objetivo y repartirse los impactos sufridos, aparte de que los resultados de inmovilizado se consideran destruidos. Al tratarse de tanques "pesados" no siempre nos saldrá rentable concentrar el fuego o llevarlos en formación impidiendo cubrir bien el campo de batalla con nuestros ángulos de tiro. A cambio tendremos la posibilidad de meter varios tanques a cambio de una única casilla de opción de apoyo pesado, y el que entre ellos no se quiten visibilidad a la hora de disparar. Vamos, que es una regla a tener en cuenta, y que permite meter una buena cantidad de tanques, sobre todo en batallas grandes, pero no es la panacea.

También hablaré aquí de los transportes... El TBT Chimera nos llega con un coste rebajado, acorde a la tendencia que hay con los transportes, en general, de hacerlos más económicos. Por 55 pts tenemos al chimera de toda la vida ya equipado con el multilaser y el bolter pesado. Las opciones son las habituales; cambiar bolter pesado por lanzallamas pesado, añadir ametralladora en afuste exterior, blindaje adicional, etc. Sigue siendo anfibio, un detalle simpático, y se le ha añadido la posibilidad de que actúe como un vehículo de mando móvil porque un oficial puede dar órdenes desde su interior. Se ha clarificado también la regla de puntos de disparo: ahora hasta 5 miniaturas pueden disparar desde la escotilla, ignorando ya los rifles laser adosados y reglas adicionales como el considerarse abierto en caso de usar la escotilla. A este precio el Chimera es una opción perfecta para la Guardia, no sólo como vehículo de transporte sino también como plataforma de combate, pues una unidad de guardias puede luchar muy efectivamente desde su interior y representar una hueso duro de roer al enemigo.

Los Escuadrones de Lemans Russ llegan recuperando antiguos modelos de anteriores codex y añadiendo varios más. Todos los modelos tienen la regla Monstruosidad Imparable, que permite calmar los miedos de muchos comandantes de carro al ver que sus tanques volvían al síndrome de "bunker inmóvil con armas" ante el reglamento de la nueva edición. Esta regla permite un movimiento máximo de 15cm +1d6 (18-30cm), pero a cambio le permite disparar con el arma de la torreta (aunque sea de artillería pesada) **además de cualquier** otra que



podiera disparar por las reglas normales. Esto nos dejará seguir con la idea del Lemans Russ como un tanque que avanza lentamente, junto a los guardias a pie, descargando disparo tras disparo contra el enemigo. Es una regla que cubre aceptablemente la chapuza de dejar las armas defensivas limitadas hasta F4, en vez de F5...

Aparte de la presencia del Lemans Russ Standard y del modelo Demolisher (sin cambios respecto del anterior codex... el standard es un buen tanque, versátil y capaz, con un blindaje 14/13/10, y el Demolisher tiene un cañón capaz de matar incluso exterminadores y un mayor blindaje trasero -11-), resucitamos al modelo Exterminator (con un cañón automático con el perfil de "Pesada4, acoplado" en su torreta) y al mítico Vanquisher (con un cañón perforante de "F8, FP2, pesada 1", y que tira y suma 2 dados para la penetración de blindaje); y añadimos el Modelo Punisher (con un Cañón Gaitling de 60 cm de alcance, F5, FP- y ¡pesada20!) y el Modelo Executioner (con un cañón de plasma de 90cm, FP7, FP2 y del tipo "Pesada3, Área"). Estas dos incorporaciones comparte el chasis del modelo Demolisher y cuentan con su blindaje posterior de 11, haciéndolos ideales para las distancias cortas y para soportar esas molestas cargas de infantería. En definitiva, una plétora de tanques capaces de cubrir todas y cada unas de las necesidades del más exigente comandante de carro.

Como Baterías de Artillería contamos con varias baterías autopulsadas también agrupadas en escuadrones de 1 a 3. El Basilisk no ha contado con variación alguna y sigue siendo un tanque versátil, económico y potente, ideal para batallas a pocos puntos o para dar soporte en batallas





más grandes desde la retaguardia. Su alcance mínimo en Fuego Indirecto sigue siendo ridículamente alto para una batalla normal... Del baul de los recuerdos traemos al Griffon, con su mortero pesado. Es un recurso barato, ideal para rellenar esos puntos que quedan en el tintero y que por sólo 75 pto da un motivo de preocupación para las tropas de infantería enemigas con sus disparos indirectos de F6. Las novedades llegan en la figura del Medussa, una versión más pesada del Basilisk, para fuego directo, y que ha sido equipado con un Cañón de Asedio (90 cm, F10, FP2, artillería 1, área grande... aunque puede ser equipado con proyectiles de demolición, pasando a ser un arma del tipo: 120cm, F10, FP 1, Pesada1, Área -con 1d6 adicional en la penetración de blindajes-). Y así como el Medussa es una versión pesada del basilisk, el Colossus es la versión pesada del Griffon. Está armado con un Mortero de Asedio (60-600 cm, F6, FP3, Barrera de Artillería 1, Área Grande) que impide las tiradas de salvación por cobertura.

Más novedades traídas desde el mismo juego de Epic. Ahora también podemos incluir Baterías de Tanques Antiaéreos Hydra en escuadrones de 1 a 3. Se trata de un chasis chimera sobre el que está montado un juego de cañones antiaéreos con un sistema de puntería especial. Es una arma preparada para disparar a objetivos rápidos. Los vehículos gravitatorios no pueden usar sus tiradas de cobertura por moverse a toda velocidad contra los disparos de un Hydra, así como las motocicletas tampoco puede usar su salvación por usar sus turbo propulsores. Un Cañón Automático Hydra cuenta con un perfil de 180cm, F7, Fp4 y es del tipo "Pesada 2". El

hydra, al contar con 2 cañones acoplados puede desplegar una cadencia de 4 disparos, en tandas repetibles de 2. Un buena potencia de fuego a un precio realmente bajo (75 puntos), utilizable también como una perfecta batería artillera contra blindados de tipo medio. ¡Temblad eldars, temblad!

Las 2 últimas novedades de esta sección son tanques con chasis de chimera y excasos de ver en los campos de batalla, por lo que no pueden ser elegidos en escuadrones sino sólo como vehículos independientes. El primero de ellos es el Lanzacohetes Manticora, equipado con una rampa lanzadora de Cohetes Storm Eagle. Por 160 pto tenemos un arma con munición limitada y que puede ser disparada 4 veces por batalla. Cada uno de estos cohetes libera múltiples minibombas altamente explosivas. Ha de ser disparado en fuego indirecto, con un alcance entre 60 y 300 cm. Sus impactos son de F10 y FP4, y el disparo es del tipo "barrera de artillería 1D3, Área Grande". En mi opinión es un tanque caro para un resultado algo aleatorio, pero es justo reconocer que es lo más potente en fuego indirecto que podemos desplegar y un disparo acertado puede abrir agujeros tremendos en la línea de batalla enemiga.



La última novedad al respecto se trata del Lanzamisiles DeathStrike. Es una plataforma de lanzamiento con

capacidad para un único misil Deathstrike, con lo que sólo será posible realizar un disparo por batalla. Ha de ser usado en tiro indirecto y su alcance mínimo es de 30 cm, aunque no tiene alcance máximo. Se trata de un arma dirigida que es difícil de preparar, por lo que cuenta con una regla de "cuenta atrás": a partir del 2º turno ha de hacerse una tirada con una serie de bonus y malus, y si el resultado final es 6 ó más, el misil es lanzado. Una vez determinado el punto de impacto se tira un dado para ver su radio de efecto (de 10 a 15 cm). Todo aquello dentro del área es automáticamente impactado con F10 y FP1, no pudiendo efectuar tirada alguna por cobertura. Así visto, es lo más burro que hay sobre el campo de batalla del cuadragesimoprimer milenio, pero su coste de 160 puntos y su falta de fiabilidad me producen algunas dudas sobre su reantabilidad. Eso sí, desde luego que es algo original y el usarlo añade un toque más a la batalla, con su cuenta atrás y los esfuerzos del enemigo por frenar el lanzamiento... Emocionante, ¿no?

PERSONAJES ESPECIALES

Los personajes especiales son un tanto peculiares, ya que no son "100% independientes". El único que sigue esa idea es el Comisario Yarrick (O Marbo, ya comentado más arriba, con la salvedad de que tiene la regla Solitario). El resto han de ser usados sustituyendo a un Comandante de Compañía del Escuadrón de Mando, a un Sargento Veterano o un Comandante de Pelotón, con lo que deben permanecer con la unidad asignada hasta que haya muerto el último de sus hombres.

El Gobernador Creed (90ptos) y el Sargento Portaestandarte Kell (85 pto) pueden ser elegidos por separado, aunque por trasfondo suelen ser usados conjuntamente. A Creed le han aumentado un tanto la potencia ofensiva al equiparle con 2 pistolas láser sobrecargadas, que cuentan como arma acoplada; pero donde destaca es como un excelente líder al contar con Liderazgo 10, la regla Comandante Supremo (capaz de dar hasta 4 órdenes en un rango de 60 cm) y una orden especial llamada Por el Honor de Cadia, que lanzada sobre una unidad le permite contar con las reglas de Coraje y Asalto Rabioso. Kell, por otro lado, aporta el músculo con su puño de combate y su arma de energía (excesiva equipación para 2 ataques, la verdad...) y cuenta con las reglas ¡Atended Gusanos! (si acompaña a un oficial, las órdenes dadas por él son recibidas en la

unidad objetivo usando para el chequeo el liderazgo de dicho oficial y no el de la unidad) y Protector Dedicado, que es la misma usada por los guardaespaldas normales pero con otro nombre (hasta 2 heridas recibidas por el comandante pueden ser redirigidas a Kell).



Otra opción para sustituir a tu Comandante de Compañía es el Coronel "Mano de Hierro" Straken, un coronel catachano de 95 pts y muy mala leche. Straken tiene una gran cantidad de implantes cibernéticos debido a antiguas heridas, lo que le otorga una gran fuerza y resistencia. En su perfil ya está reflejado esto al contar con F6 y R4, y al indicar que sus ataques de CaC ignoran las TS por armadura y obtienen 1d6 a la hora de penetrar blindajes. Además, las unidades aliadas a 30 cm (incluyendo al propio Straken y a su escuadrón) cuentan con las reglas de Contraataque y Asalto Rabioso. Y no sólo eso, sino que el coronel y sus hombres de escuadra tienen la regla especial Coraje. Si quieres potencia bruta en las cortas distancias, Straken es tu hombre...

Un clásico entre los clásicos sigue presente en esta edición del codex. Nork Daddog, uno de los mejores guardaespaldas de la Guardia Imperial (y el de peor olor, a tenor de los comentarios) puede seguir siendo asignado a un Escuadrón de Mando en vez de los guardaespaldas habituales. Su perfil es ligeramente mejor que el del ogro medio y está equipado con una armadura de caparazón. Sus reglas comprenden el No hay Dolor, Asalto rabioso, Testarudo, Corpulento y las nuevas Leal Hasta el Fin (tiene las habituales de un guardaespaldas, pero con la salvedad de que, si un comisario ejecuta a su protegido, él se carga al comisario...) y Sacrificio Heroico (que se activa al perder su última herida, momento en que la unidad enemiga recibe 1d6 impactos de F6 mientras

Nork intenta desesperadamente "machacá a los que kieren erir al curunel"). Aunque es caro para un personaje de la guardia (110 pts), sin duda es una opción perfecta para el que quiera usar a sus oficiales de manera ofensiva.

Obviamente, El Viejo sigue presente en el codex. El Comisario Yarrick es el único personaje verdaderamente independiente de la lista. Cuesta 185 pts pero ¿qué es eso para un héroe de leyenda como él? A su liderazgo 10 se suma su Aura de Disciplina, Guerrero Eterno, Héroe Inspirador (El Viejo y su unidad tiene Coraje, y el resto a 30 cm son Testarudas. Además, Yarrick y sus hombres pueden repetir las tiradas para impactar cuando asaltan), Voluntad de Hierro (al perder su última herida no se le retira de la mesa sino que se le deja tumbado; en el siguiente turno imperial se levantará con 1 herida si saca 3-6 en 1d6). Además de estas reglas, tiene equipamiento especial. Por un lado su Ojo Biónico puede disparar en su turno de disparo, independientemente del resto de armas usadas, con el mismo perfil que una pistola láser sobrecargada y le da un ataque extra en CaC. Además, Yarrick está protegido por un Campo de Fuerza especial, que obliga al enemigo a repetir las tiradas exitosas para herir a Yarrick. Todo un héroe de los de antaño...

Como opción para sustituir a nuestros Comandantes de Pelotón, tenemos 2 alternativas: Chenkov y Al'Rahem. El Comandante Chenkov (50 pts) cuenta con el perfil estandar pero con Liderazgo 9 y está equipado con un arma de energía y armadura de caparazón. Es un oficial frío y despiadado que tiene las reglas especiales ¡Avanzad, perros! (sus hombres prefieren enfrentarse al enemigo antes que a él: todas las unidades aliadas, incluyendo a Chenkov y su unidad, son Testarudos), Lugarteniente (su radio de acción es de



30 cm y puede usar 2 órdenes por turno, a elegir entre "¡Volved a la Formación!" y "¡Moveos, moveos, moveos!") y Lanzad otra oleada (las unidades de reclutas que sean destruidas entran de nuevo desde el borde del tablero del jugador). Por su parte, el Capitán Al'Rahem (70 pts) está algo mejor equipado, al contar con una pistola de plasma y la Garra de los Tigres del Desierto, un arma de energía que inglinge muerte instantánea. Puede usar 2 órdenes a 30 cm a elegir entre "¡Derribadlo!", "1ª línea ¡Fuego! 2ª línea ¡Fuego!" y una exclusiva de él llamada "¡Como el viento!", que permite disparar inmediatamente a la unidad objetivo para luego mover de 3-15cm (tirada de 1d6) en cualquier dirección. Ambos son personajes bastante especializados: sus capacidades son superiores a los de un oficial normal pero su lista de órdenes esta más restringida. ¿Quizás su coste sea un tanto elevado para lo que pueden hacer en verdad?

Los siguientes 2 personajes han de ser incluidos sustituyendo al Sargento de un Escuadrón de Veteranos. El Sargento Armero Harker (55pts) es un mastodonte de F4 y L9 equipado con un bolter pesado que maneja el solito. Aparte de las reglas No hay Dolor e Implacable (sólo para Harker), la unidad a su mando son Diablos de Catachán, la élite de la élite de ese mundo, con las habilidades de Infiltración, Sigilo y Moverse a Traves de Cobertura. El Sargento Bastonne (60 pts) está equipado con caparazón, pistola láser sobrecargada y espada de energía. Es un militar de familia noble con gran liderazgo (10, nada más y nada menos). Cuenta con 2 reglas especiales: ¡Depende de nosotros, chicos! (después de haber dado las ordenes habituales, Bastonne puede intentar dar una orden a su unidad a elegir de entre todas las disponibles, excepto Volved a la Formación) y ¡Nunca abandonamos, nunca nos rendimos! (que permite a su unidad reagruparse siempre que Bastonne esté vivo, ignorando cualquier otro requisito). Ambos tienen un coste mucho más elevado que un sargento normal (no tanto si vamos sumando equipamiento), pero su equipo y sus habilidades pueden ser muy útiles para dar una potencia extra a una unidad de veteranos y hacer que rindan lo suficiente como para marcar la diferencia. Además de que, al no ser personajes independientes, su posibilidad de sobrevivir aumenta bastante en CaC.

También como sargento pero al mando de unas escuadra de Rough



Riders, tenemos a Mogul Kamir (40 pts). Es un sargento con un perfil muy potente (HA4, H2, A3...) que puede aumentar bastante la pegada de una carga de caballería (algo indispensable para que rindan adecuadamente, pues tras ella su rendimiento baja en picado). Tiene una cibermontura, que le otorga +1d3 ataques al cargar, en vez del +1 habitual, y un par de reglas especiales: Intrépidos de Khanasan (Mogul y su unidad tienen Asalto Rabioso y Coraje) y Temperamento Irascible (mientras siga vivo él y su unidad estarán sujetos a la regla Rabia). Es un personaje barato y potente, pero la regla Rabia perjudica mucho a una unidad tan vulnerable a los disparos como son los Rough Riders. Hay que manejar muy bien a la unidad para evitar que salga disparada hacia el enemigo y se exponga antes de tiempo...

El último de los personajes especiales del codex es muy curioso, pues ha de comprarse como una mejora para un Leman Russ y no puede abandonarlo. Se trata del Noble Comandante Pask, uno de los mejores comandantes de carro de la Guardia Imperial. Pask morirá sólo si el tanque que dirige resulta destruido. Mientras tanto, el Leman podrá usar su HP4 y la regla Disparo Letal (si el tanque ha permanecido inmóvil, todos los disparos efectuados por las armas del vehículo tienen un +1 a la penetración contra vehículos, o pueden repetir las tiradas para herir fallidas en caso de disparar contra criaturas monstruosas). Una mejora francamente buena para un tanque, aunque nos cueste 50 pts extra...

CONCLUSIÓN

Con todo lo visto hasta ahora, podemos decir que el nuevo codex es un muy buen trabajo. La Guardia Imperial es un ejército que llegó a ser un poco soso y encorsetado, empujando a los jugadores a jugar de manera conservadora, con tropas inmóviles y potencia de fuego sin más. La nueva Guardia que nos llega ahora sigue teniendo su personalidad y destacando en cierto modo de combate, pero su gran cantidad de opciones abre las puertas a usar nuevas perspectivas en las tácticas. Ahora contamos también con transportes rápidos, con unidades de cierta potencia en CaC, con unidades más versátiles... no van a cambiar de manera radical la forma de ser de la Guardia, pero permitirá algo más que la típica línea de fuego y contención.

Además, la variedad de nuevas unidades refleja perfectamente el enorme tamaño del ejército imperial, con su alta capacidad de especialización y recursos. Podemos hacer un ejército basado en granaderos y armaduras de caparazón, una división acorazada, o una aerotransportada, o incluso una fuerza basada en guerrillas... no echaremos apenas de menos a las viejas Doctrinas. Y merecen mención aparte los blindados. Creo que a todo jugador de la Gloriosa le encantan los tanques. Con la tremenda lista a los que ahora hay acceso todos estarán contentos: tienes un tanque para cada momento y lugar; pero la regla de escuadrones, con todas sus limitaciones, impedirá un abuso de los mismos a no ser que se desee un ejército acorazado temático.

También se han ajustado y retocado ciertas unidades para dar una imagen de ellas más acorde con el trasfondo, pero sin olvidar su utilidad en el campo de batallas: por fin se recupera la importancia de los psíquicos en la guardia; los nuevos ogretes son duros, lentos y resistentes... lo que se espera de ellos; las tropas de asalto han aparado "sus linternas con batería de espalda" y ahora tienen armas antiblindaje dignas, para poder enfrentarse a objetivos de élite; los pelotones pueden dar más de sí gracias a las inspiradas órdenes de sus oficiales... No todo son mejoras, claro, también se han limitado ciertas cosas; algunas acertadamente y otras, creo yo, no tanto. Por ejemplo, la reducción de la potencia del comisario "de línea" es normal, para hacerlo más acorde a un personaje no independiente y reflejar lo habituales que son; o el que un simple oficial de pelotón no tenga acceso a costosas pantallas de refracción... en cambio, cosas como la bajada del liderazgo medio de las tropas de élite (comandos de asalto, veteranos, ogretes...) a la de un simple soldado regular es algo que sigo sin entender.

En definitiva, un codex atractivo, tanto para los viejos y exigentes veteranos, como para los nuevos reclutas que quieren empezar a coleccionar un ejército imperial. Que se preparen los enemigos de la Humanidad... ¡El Martillo del Emperador golpea de nuevo!

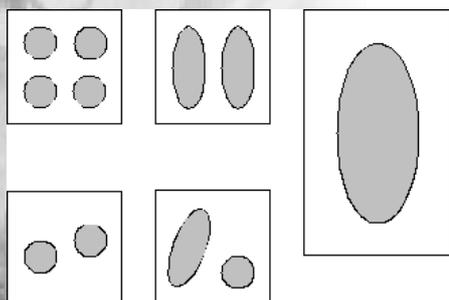
Organizar Ejércitos en 15mm

Por Juan Jesús Vegas

Recomendamos pegar las miniaturas en peanas de 25 x 25 mm, organizadas tal y como se indica en la tabla siguiente:

Tipo	Número
Infantería, Infantería Ligera	4
Caballería, Caballería Ligera	2
Hostigadores	2
Personajes	Variable

Para otro tipo de miniaturas, como elefantes, carros y máquinas de guerra, recomendamos peanas de 25 mm de frente y la profundidad necesaria para que quepa la miniatura (recomendamos si es posible utilizar peanas de 25 x 50 mm).



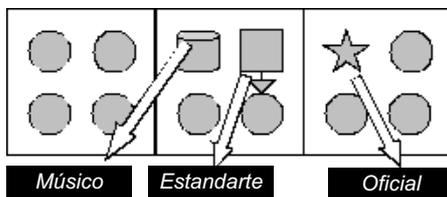
Infantería, Caballería, Elefantes, Hostigadores y personajes.

Hostigadores

Las tropas de hostigadores o que puedan combatir en formación dispersa, de tal forma que cada peana individual (y no cada miniatura) estén separadas 3 cm o menos.

Organización de unidades

Las unidades se organizarán con peanas completas, es decir, que una unidad de infantería de 8 guerreros se organizará en dos peanas, una unidad de caballería de 8 jinetes se organizará en 4 peanas, etc. Recomendamos colocar el músico y el portaestandarte de la unidad en la misma peana, y en otra el oficial.



Personajes

Recomendamos organizar a los personajes en "peanas de personajes" formando un pequeño diorama con varias miniaturas.

Una peana de personaje puede contener uno o dos personajes a efectos de juego (por ejemplo, una peana de personaje puede tener al general y al portaestandarte de batalla; ten en cuenta que esto es independiente del número de miniaturas que realmente estén en la peana de personajes). Una peana de personaje funciona igual que una peana de tropas normales ocupando el número de filas equivalente al tipo de tropa que representa. Ten en cuenta que si una peana de personajes contiene dos, ambos deben ir a pie o montados. Los personajes montados en carros y elefantes irán solos.

Modificador por filas

El modificador por filas se aplicará por filas de miniaturas y no por filas de peanas.

			+1
			+2
			+3

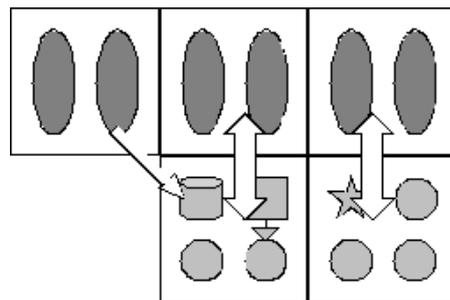
Retirada de bajas

Para las bajas se pueden usar marcadores o girar la peana 90° a la derecha para representar una baja, 180° dos y 270° tres, luego retira la peana. Aunque uses marcadores debes retirar peanas completas.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Utiliza las peanas como referencia para el combate, no las

miniaturas individuales, como en 25 mm. Así, si una peana está en contacto con otra, todas las figuras de la peana que puedan luchar se consideran trabadas. Si las peanas están en contacto esquina con esquina, sólo la mitad de las figuras que puedan luchar se considerarán trabadas.



Tablas de Conversión

En las siguientes tablas encontrarás todo lo que necesitas para jugar a 15 mm. Las tablas están divididas en dos columnas, una para 15 mm. y otra para 25mm., esta última se divide a su vez en cm. y en pulgadas, esto es así para facilitar la conversión de escala directamente de los manuales en inglés tanto a cm. en 25 y 15 mm.

Todas las medidas en 15 mm. están en cm.

	Movimiento	
	25mm	15mm
Pulgadas	cm	cm
1	2	1
2	5	3
3	8	4.5
4	10	6
5	12	7.5
6	15	9
7	18	10.5
8	20	12
9	23	13.5
10	25	15
11	28	16.5
12	30	18

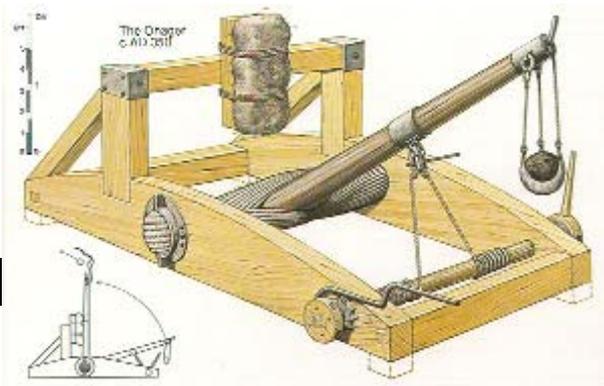
Armas de proyectiles

Arma	25mm		15mm
	Pulgadas	cm	cm(corto)
Javalinas	8	20	12 (6)
Dardos	12	30	18 (9)
Arco Corto	16	40	24 (12)
Arco Compuestosargo	24	60	36 (18)
Arco Largo	30	75	46 (23)
Ballesta	30	75	46 (23)
Honda	18	45	28 (14)
Ballesta Ligera	24	60	36 (18)
Arcabuz Primitivo	24	60	36 (18)



Huida y Persecución

Huída, Persecución y Arrasamiento	Pulgadas/25mm/15mm
Menos de 6"/15cm/9cm	2D6/5D6/3D6
Más de 6"/15cm/9cm	3D6/8D6/5D6
Disparar y Huir	Pulgadas/25mm/15mm
Menos de 6"/15cm/9cm	1D6/3D6/3S3
Más de 6"/15cm/9cm	2S6/5D6/3D6



Artillería

Arma	25mm		15mm
	Pulgadas	cm	cm(corto)
Plantilla Pequeña	3	7.5	4.5
Plantilla Grande	5	12.5	7.5
Plantilla de llamas	8	21	12
Balista	48	120	72 (36)
Catapulta	48	120	72
Artillería Ligera	36	90	55

Reducción del movimiento

Armadura	25mm		15mm
	Pulgadas	cm	cm
Armadura Pesada y Escudo	1	2	1.5
Armadura de Placas Parcial	1	2	1.5
Armadura de Placas	1	2	1.5
Barda	1	2	1.5
Armaduras y Barda	2	5	3

Psicología

Efecto	Pulgadas	25mm	15mm
		cm	cm
Pánico			
Unidad amiga huyendo a inicio de turno, aniquilada por perseguidores o por disparos.	4	10	6
Unidad amiga desmoralizada o aniquilada en combate cuerpo a cuerpo.	12	30	18
Terror	8	20	12
General y Estandarte de Batalla	12	30	18

JUEGO COMPLETO

Por Namarie

El sol quema. El ronroneo del motor es el único sonido que puedes escuchar, mientras oteas el horizonte en busca de humo. Un humo negro, como el que descubres al noroeste. Pon primera y acelera, que la batalla está aún por decidir.

Un juego clásico de **Games Workshop**, ligeramente influenciado por las películas **Mad Max**, es el **Battlecars**, que refleja batallas entre bandas motorizadas (y su secuela **Dark Future** de 1998). En honor a ambas, hemos desarrollado un pequeño juego de batallas entre coches.

Este juego es GRATIS. Es de miniaturas, y las miniaturas obviamente no son gratis, pero puedes usar cualquier miniatura que tengas, desde coches de juguetes (en tiendas de toda-un-euro hay packs de 20 coches a 6 euros...), a kamiones orkoz, o (como más nos gusta) construir tus propios vehículos con Lego.

Es un juego más para pasar el rato, para echar unas risas, que otra cosa. No es "competencia", de hecho todo el mundo puede tener los mismos coches. La parte positiva es que es un juego que no necesitas (probablemente) un gran gasto, y que puedes jugar perfectamente con tu hermano o primo. Y si quieres y te gusta, puedes empezar a pintar coches con esquemas de camuflaje y a añadirle armamento de 40k para que queden más molones ;)

En cuanto al trasfondo, es a inventiva de cada uno, pero si quieres una excusa para jugar no tienes más que verte la trilogía **Mad Max**.

Reglamento de Juego

Este juego (para 2 o más jugadores) representa un conflicto entre varias bandas motorizadas y muy armadas. Cada uno de los jugadores controla una Patrulla, formada por un número de vehículos (cada uno con dos o tres bandidos), y su objetivo es demostrar la supremacía sobre los demás.

Licencia

Este juego se distribuye mediante la licencia **Creative Commons**. Para ello sólo debe seguir cuatro reglas: Attribution (se debe citar a ¡Cargad! y nuestra web <http://www.cargad.com> como autores del juego), Non Commercial (nadie puede obtener beneficio directo gracias a este juego... obviamente si Guisval o Hot Wheels quieren regalar este reglamento al vender coches, están en su derecho ;D), NoDerivs (no puedes alterar el reglamento... bueno, si te apetece no vamos a llamar a la policía para que te vaya a buscar, claro) y Sharealike (si redistribuyes este juego, debe ser mediante Creative Commons). Para más información consulta <http://es.creativecommons.org/>

Material

Para este juego se necesitan dos o más jugadores, varios vehículos (generalmente coches), al menos dos por jugador; reglas, dados, y algún tipo de marcador para indicar la marcha que lleva el vehículo. Hemos hecho algunas hojas de referencia, si alguien quiere usarlas es completamente libre de imprimir la hoja tantas veces como sea necesaria :)

Ah, claro, y el reglamento, pero veréis que tampoco es tan complicado :P

La Regla de Oro

Sí, ya, la regla de oro es pasarlo bien y blablabla. Sin embargo, cuando haya una discusión que no esté observada en las reglas (si la hay) se aplica la siguiente regla: "En caso de duda o contradicción, se aplica la regla que haga más daño".

Creación de la Patrulla

Cada uno de los jugadores acuerdan cuántos vehículos tendrá cada Patrulla. Todos los jugadores tienen el mismo número de vehículos. Hay que tener en cuenta que cuantos más vehículos haya, más larga será la partida.





Cada jugador coge tantos vehículos como acordados (que sean diferentes entre sí) y apunta en una hoja qué modificaciones (ver "Modificaciones") tiene cada vehículo. Con apuntar simplemente "Ferrari rojo: chapa adicional, lanzamisiles, turbo" ya es suficiente. Podéis (si os apetece) usar la Hoja de Referencia.

Despliegue

Si se quiere se puede desplegar escenografía (un bosque, una montaña, casas...). A no ser que se acorde lo contrario, la escenografía NO se puede "atravesar" (todo es terreno impassable; si un vehículo acaba su movimiento ahí, explota) y bloquea línea de visión. Una vez desplegada la escenografía, cada jugador lanza 1d6. El que tenga el resultado más alto elige un lado y despliega sus coches. Luego, el otro jugador va al lado opuesto y despliega su patrulla. Todos los vehículos empiezan en punto muerto.

Objetivo

A no ser que ambos jugadores pacten lo contrario (p.e. controlar la "plaza" de la ciudad cinco turnos seguidos, o llegar con más vehículos a la zona de despliegue enemiga, o...) el objetivo es eliminar al enemigo.

Orden de activación

Si hay un jugador que tiene menos coches que otro, empieza primero automáticamente. En caso de que se tenga el mismo número de vehículos, cada jugador lanza 1d6 y el que saque más alto empieza (tira para desempatar).

El jugador que va primero activa un vehículo, luego su oponente activa un vehículo, luego él vuelve a activar un vehículo, y así hasta que no quedan vehículos. En caso de que un jugador termine de mover todos sus coches y el oponente tenga más de uno por activar, puede hacerlo en el orden que quiera.

El turno

Cuando un vehículo está activado, primero decide si quiere subir, bajar o mantener la marcha (por defecto). Los vehículos tienen 5 marchas. Se sube y baja de una en una. Una vez está claro qué marcha lleva el vehículo activado, éste puede mover como máximo 5cm por marcha, y como mínimo la mitad. Es decir, si está en cuarta, puede mover un máximo de 20cm, y un mínimo de 10. En cualquier punto de su movimiento, el vehículo puede girar hasta 45 grados. Si lo

desea, puede intentar girar más de 90 grados, momento en el cual deberá hacer un chequeo de Derrape. (Nota: sólo se puede girar una vez por turno)

En cualquier punto de su movimiento, el vehículo puede Disparar con alguna o todas sus armas (Nota: sólo puede disparar una vez por turno, no puede disparar-mover-disparar p.e.).

Derrape

Si un vehículo decide girar más de 90°, debe hacer un chequeo de Derrape. Tira 1d6. Si el resultado es SUPERIOR o IGUAL a la marcha que tiene el vehículo, éste puede girar. Si es INFERIOR a la marcha actual que lleva el vehículo, éste derrapa, tira 1d6:

- 1: el coche sale de control, da vueltas de campana y explota.
- 2-5: el giro se produce, pero el coche derrapa y se mueve 2d6cm en el sentido de la dirección original (antes de girar). Además, el coche baja a primera velocidad.
- 6: Sin saber cómo, el derrape se efectúa de forma perfecta y el conductor puede aprovechar para acelerar de nuevo. El vehículo puede mover 5cm adicionales este turno.



Embestida

Si un vehículo entra en contacto con otro, se produce una Embestida.

El coche que se ha movido tira 1d6 y suma su Chapa; si el resultado es superior a la Chapa del vehículo que ha recibido el golpe, éste tira 1d6:

- 1-3: El coche da vueltas de campana y explota.
- 4-5: No pasa nada
- 6: El coche que ha embestido se queda clavado y en punto muerto.

Disparo

En su turno, un vehículo puede realizar un Disparo. En ese momento, puede disparar con alguna o todas sus armas.

Para disparar con un arma, el jugador debe declarar con qué arma y a qué vehículo enemigo dispara. El vehículo enemigo debe ser visible desde el frontal del vehículo (traza una línea recta desde el parachoques, todo lo que esté por delante es visible, a no ser que haya algún elemento de escenografía o vehículo tapando la línea de visión).

Cuanto más rápido va un vehículo, más difícil es apuntar con él y

más difícil es apuntar a él. Por ello, la dificultad se determina sumando las marchas del vehículo que dispara más del vehículo al que estás apuntando.

Para disparar, lanza 2d6 y añade el modificador de Precisión del arma. Si el resultado es superior o igual a la dificultad, el tiro tiene éxito. Un resultado de doble 1 es siempre un fallo y un resultado de doble 6 es siempre un éxito.

Una vez visto que impacta, mide la distancia desde el vehículo que dispara al vehículo objetivo; si es inferior o igual al Alcance, da. Lanza 1d6 y añade el Daño del arma. Si el resultado es superior o igual a la Chapa del vehículo, éste es impactado y el vehículo explota en una nube de humo y fuego. Un resultado de 1 es siempre un fallo y un resultado de 6 es siempre un éxito.

Modificaciones

Todos los Coches salen "de fábrica" con chapa 3 y una ametralladora (Prec +0, alcance 30cm, daño +0).

Cada coche puede elegir entre una y tres Modificaciones de las siguientes:

- Blindaje adicional: Chapa 4, pero no puede ir nunca a 5ª.
- Extrablindaje: Chapa 5, pero no puede ir nunca a 5ª ni 4ª.
- Espolón: +1 a la tirada de Embestida.
- Ametralladoras extra: dos disparos adicionales de Ametralladora.
- Bazooka: arma P-1 A45cm D+3
- Lanzallamas: arma P+4 A5cm D+2
- Lanzamisiles: arma P-3 A60cm D+3
- Turbo: cuando está en 5ª puede mover 5cm adicionales (el movimiento mínimo no se modifica)
- Nitro: puede subir dos marchas de golpe
- Estabilizadores: el coche puede repetir una tirada de Derrape fallada por turno
- Saltarín: si el coche va a recibir una Embestida puede activar el "saltarin" (una especie de impulsor vertical que hace "saltar" al coche). El coche entonces avanza 5cm en línea recta; vuelve a comprobar si se daba una Embestida o no (ese coche no puede volver a usar Saltarín ese turno)
- Superfreno: cuando un coche con Superfreno es activado, puede bajar a primera marcha aunque no esté en segunda.
- Aceite: cualquier vehículo que sea activado y pase a 10cm del coche por su parte trasera, deberá realizar siempre un chequeo de Derrape.

Batalla de Ejemplo

Tenemos dos bandos : el bando Rojo y el bando Amarillo.

El bando Amarillo consiste de un coche con Estabilizadores, Nitro y Lanzamisiles; un coche con Extrablindaje, Superfreno y Aceite; y otro con Blindaje adicional, Espolón y Bazooka.

El bando Rojo tiene uno con Turbo, Nitro y Lanzallamas; otro con Turbo, Ametralladoras extra y Estabilizadores; y un tercero con Bazooka, Estabilizadores y Superfreno.

La partida se juega en una superficie realmente pequeña, y con pocos vehículos...

Primer turno

El primer turno gana la activación el jugador Amarillo. Decide activar primero el coche con lanzamisiles; lo sube a segunda, avanza 10cm y dispara el lanzamisiles hacia el coche rojo de bazookas. La tirada (2d6) sale 10, con precisión -3 del lanzamisiles se queda en 7. Suficiente para la dificultad (3, ya que el coche amarillo estaba en 2ª y el rojo en 1ª). Lanza el daño, un 4, más 3 de daño del Lanzamisiles es un 7 (suficiente para perforar la chapa 3 del débil coche rojo). El coche rojo explota... Acto seguido, el vehículo dispara ahora su ametralladora, pero saca un 3 en la tirada y no supera la dificultad.

El jugador rojo entonces activa el coche con ametralladoras adicionales. Lo coloca en segunda, mueve 10cm, hace un pequeño giro y decide disparar con las ametralladoras (3 disparos en total) al coche del Espolón. Las dos primeras tiradas impactan pero en el dado no se llega a superar el blindaje 4 del Blindaje Adicional. El tercer disparo (que también impacta) saca un 6 en el daño, con lo que el coche del espolón explota en mil pedazos.

El jugador amarillo activa el último coche, el de Extrablindaje (un "tanque", vamos). Lo sube a segunda, avanza 10cm y dispara con sus ametralladoras al más cercano (el de las tres ametralladoras). Saca un 8 (superior a la dificultad, que ha subido a 4, ya que tanto el coche objetivo como el coche que dispara están en segunda) pero la tirada de daño es un 1.

El jugador rojo activa su coche restante (el del Lanzallamas), que decide subir a 2ª y disparar al de Lanzamisiles con la ametralladora.



Impacta (3+6 superior a la dificultad 4) y la tirada de daño es un 5, con lo que el coche de los lanzamisiles muere.

Segundo Turno

El jugador Amarillo empieza automáticamente, porque tiene sólo un coche y el Rojo tiene dos.

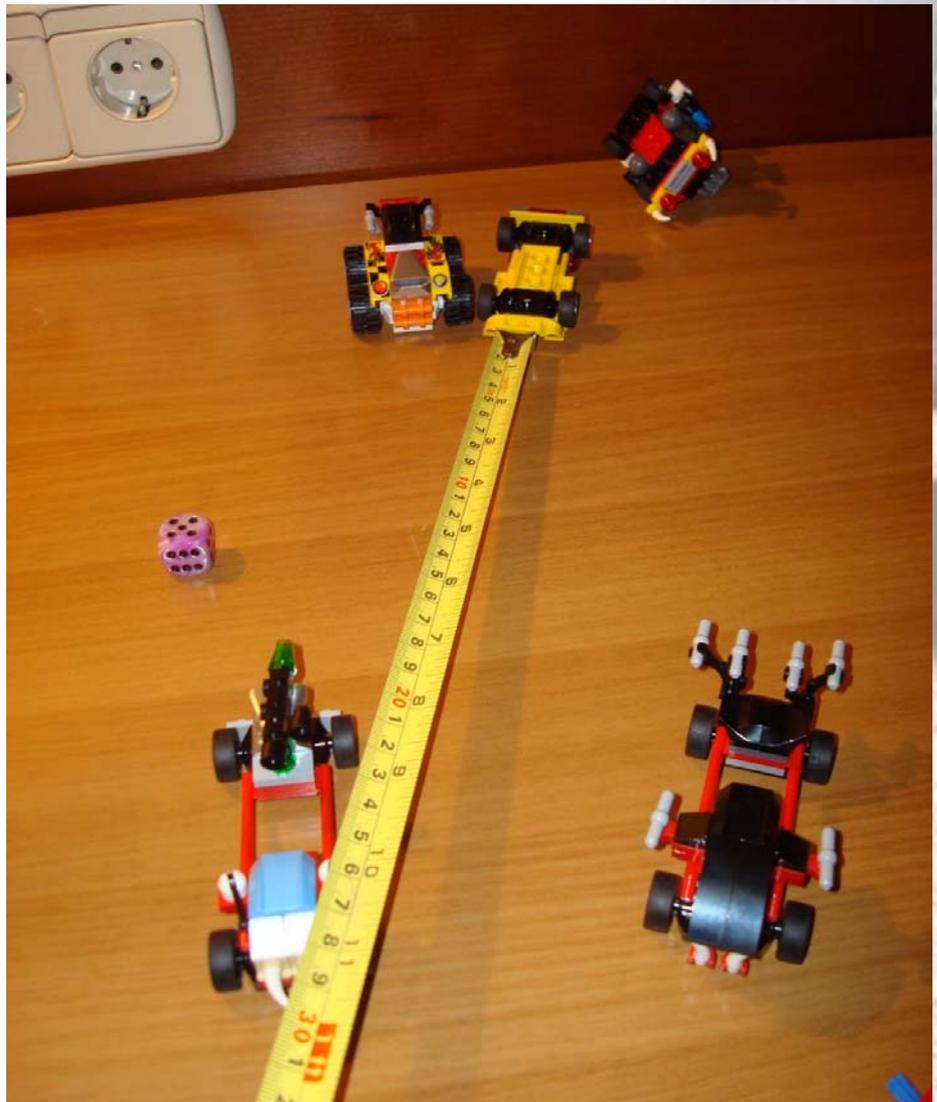
Sube a tercera, mueve 15cm y dispara los lanzamisiles hacia el de ametralladoras extra (10 en la tirada, -3 por precisión, superior a 5), y en la tirada de daño obtiene un 5. El coche de las ametralladoras desaparece del juego. Intenta disparar la ametralladora, pero saca un 5 (la dificultad es 5, si hubiera sacado un 6...).

El jugador Rojo decide (por la distancia a la que está) embestir. Se

queda en 2ª, mueve 10cm y en la tirada de embestida saca un 2, que sumado a su chapa 3 no supera la chapa 5 del coche amarillo. Dispara con el lanzallamas (un 7 en la tirada, más 4 por precisión es un 11) pero la tirada de daño es un 2 (+2 por lanzallamas no supera el blindaje 5). Dispara luego con la ametralladora, pero el resultado es 4.

Tercer Turno

La iniciativa se decide a dado y la gana el jugador Rojo. Como ya está trabado, decide disparar; primero el Lanzallamas, con el que obtiene un 8 (+4 por precisión es 12, mucho mayor que la dificultad). La tirada de daño es un 6, que es éxito, por lo que el último vehículo amarillo estalla y el jugador Rojo gana la partida.



LA GUERRA DEL ANILLO

Reglas Originales : Rick Priestley / Adaptación : Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

Battle of Five Armies es un juego basado en el reglamento de Warmaster y ambientado en la batalla final de El Hobbit, antesala de El Señor de los Anillos. No ha tenido mucha difusión, y mucho menos en España, donde ni siquiera se ha traducido. Sin embargo hemos pensado que para darle algo más de vidilla al juego, vamos a mostraros en este artículo las listas de ejército de la Luz y de la Oscuridad ambientadas en la Guerra del Anillo (usease, durante el Señor de los Anillos). Al ser un reglamento basado en Warmaster, he diseñado las listas a partir de unidades de listas de ejército tanto del BOFA como del Warmaster.

Lista de Ejército de la Luz

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Guerreros Elfos	Infantería	3	3	5+	-	3	60	-/-	-
Arqueros Elfos	Infantería	3/1	3	5+	-	3	90	-/-	*1
Grandes Águilas	Monstruos	2	3	6+	-	3	70	-/1	*2
Ents	Monstruos	5	5	4+	-	3	200	-/1	*3
Caballeros de Rohan	Caballería	3/1	3	5+	-	3	100	-/-	*4
Guardia Real de Rohan	Caballería	3/1	3	4+	-	3	120	-/1	*4
Guerreros de Gondor	Infantería	3	3	6+	-	3	45	-/-	-
Arqueros de Gondor	Infantería	3/1	3	6+	-	3	70	-/-	-
Montaraces de Gondor	Infantería	3/1	3	0	-	3	55	-/-	*5
Guardia del Patio	Infantería	3	3	5+	-	3	60	-/2	-
Guardia de la Ciudadela	Infantería	3	3	5+	-	3	75	-/1	*6
Guerreros Muertos	Infantería	4	4	4+	-	3	150	-/1	*7
Caballeros de Gondor	Caballería	3	3	4+	-	3	110	-/-	-
Caballeros de Dol Amroth	Caballería	4	3	4+	-	3	135	-/1	-
Lanzavirotos de Gondor	Artillería	1/3	2	0	-	2	55	-/1	-
Trebuchet de Gondor	Artillería	1/6	3	0	-	1	150	-/1	*8
Guerreros Enanos	Infantería	3	4	4+	-	3	110	-/-	-
Guerreros de Khazâd	Infantería	4	4	4+	-	3	125	-/2	-
General	General	+2	-	-	10	1	180	1	-
Héroe	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/2	-
Mago	Mago	+0	-	-	7	1	45	-/1	*9

Reglas Especiales

1. Arqueros Elfos. Los Elfos son famosos por su habilidad con el arco, y pueden vencer en un duelo de proyectiles al resto de las razas. Estas unidades suman un +1 a su tirada de dado cuando resuelven los ataques de disparo, y por tanto logran un impacto contra objetivos en terreno abierto con un resultado de 3+. Contra los objetivos parapetados logran un impacto con un resultado de 4+, y contra los objetivos fortificados logran un impacto con un resultado de 5+.

2. Grandes Águilas. Las Grandes Águilas pueden volar (anda, no me digas).

3. Ents. Los Ents están acostumbrados a pasear por terrenos frondosos. Los Ents no sufren la penalización de -1 al Mando al recibir órdenes en terreno denso. Los Ents son una excepción a las reglas

normales de las peanas de monstruos, ya que utilizan el borde largo, como la infantería, en vez del borde corto, como el resto de los monstruos. Los Ents además causan Miedo.

4. Caballeros de Rohan y Guardia Real de Rohan. Los Rohirrim son los mejores

jinetes de la Tierra Media (dicen que aprenden antes a cabalgar que a andar). Por ello si una unidad de Caballeros o de la Guardia Real de Rohan carga contra un enemigo en terreno abierto recibe un modificador adicional de +1 Ataque de la misma forma que los carros y monstruos. Los Rohirrim además han aprendido a



utilizar sus arcos a lomos de sus caballos y su destreza les permite disparar en cualquier dirección sin tener que girar las peanas para encararse hacia su objetivo. Simplemente mide el alcance desde cualquier punto de la peana. Por tanto, pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos desde cualquier dirección. Sin embargo su alcance se ve limitado a 15 cm ya que solo pueden llevar arcos cortos.

5. Montaraces de Gondor. Los Montaraces están acostumbrados a acechar desde la espesura de los bosques, por lo que no reciben la penalización de -1 al mando cuando reciben una orden en terreno denso. Sus arcos cortos tienen un alcance de sólo 15 cm. A pesar de todo, debido a su estilo de lucha de guerrillas, pueden disparar en cualquier dirección sin necesidad de encarar las peanas. Incluso contra enemigos a la carga. Simplemente hay que medir la distancia desde cualquier extremo de la peana.

6. Guardia de la Ciudadela. La Guardia de la Ciudadela es la élite del ejército de Gondor y son los más disciplinados. Obedecen automáticamente la primera orden que reciben cada turno.

7. Guerreros Muertos. Los Guerreros Muertos son terribles a la vista en el campo de batalla, y por lo tanto, causan Miedo a sus enemigos. Los Guerreros Muertos tiene también hambre de las almas de los vivos así que nunca son repelidos por disparos. Sus lamentos y aullidos puede congelar la sangre de un mortal, causando parálisis y paros cardíacos. Esto les permite disparar hasta 15cm. y en cualquier dirección (frontal, lateral o hacia atrás). No hay tirada de salvación contra los lamentos de los Guerreros Muertos al menos que la unidad objetivo sea inmune al Miedo. Los Guerreros Muertos ignoran el terreno para el movimiento y el combate, pero no



para determinar las líneas de visión. No sufren la penalización de -1 al Mando por encontrarse en terreno denso y en combate siempre cuentan como si el enemigo estuviera en campo abierto.

8. Trebuchet de Gondor. La miniatura debe montarse sobre una peana de 40 mm por su lado frontal y de 60 mm de profundidad (el equivalente a tres peanas de Warmaster pegadas juntas). El Trebuchet tiene un alcance de 100 cm. Arroja una roca con una trayectoria tan alta que no puede disparar contra enemigos que le carguen o contra cualquier objetivo que se encuentre a menos de 30 cm. No se pueden realizar tirada de Armadura si son impactados por el Trebuchet. El Trebuchet puede disparar a objetivos que puede ver, pero también puede realizar disparos por encima de la cabeza como el resto de la artillería. Adicionalmente también puede 'disparar a ciegas', lo que quiere decir que puede disparar a objetivos a los que no puede ver. Estos disparos a ciegas son dirigidos

por observadores que forman parte del equipo operacional del Trebuchet, pero que no están directamente representados sobre el tablero. Cuando se haga un disparo a ciegas debe tirarse 1D6, un resultado de 6 indica que se consigue dar al objetivo, un resultado menor indica que el disparo se ha perdido. Si el disparo consigue alcanzar su objetivo, resuelve las tiradas para impactar como de costumbre. Al igual que la artillería, el Trebuchet debe disparar sobre el objetivo más cercano, aunque puede ignorar a los que se encuentren a menos de 30 cm (no puede dispararles de todas formas). El Trebuchet es tan grande que no puede moverse. Se despliega sobre el tablero al comienzo de la partida y permanecerá estacionario durante la misma. No podrá moverse de motu propio o de cualquier otra forma. Si es obligado a ser repelido por disparos o por magia, se tira los dados de forma normal. Si se obtiene un 6 se considerará destruido y la dotación se dispersa. El resto de resultados se ignora y el Trebuchet podrá permanecer en juego.



9. Mago. Un Mago del ejército de la Luz puede lanzar hechizos de la tabla de Hechiceros (Wizards) o de la de Magos Elfos del Reglamento de la Batalla de los Cinco Ejércitos, pero no de ambas a la vez. Debes determinar antes de comenzar la partida qué tipo de mago es y qué tabla vas a utilizar.

Lista de Ejército de la Oscuridad

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Orcos de Moria	Infantería	2/1	3	0	-	3	30	-/-	-
Balrog	Monstruo	8	6	4+	-	1	250	-/1	*1
Guerreros Uruk-Hai	Infantería	4	4	5+	-	3	110	-/-	-
Guerreros Orcos	Infantería	3	3	6+	-	3	45	-/-	-
Arqueros Orcos	Infantería	3/1	3	6+	-	3	70	-/-	-
Trolls	Infantería	5	3	5+	-	3	100	-/1	*2
Dunlendinos	Infantería	3	3	0	-	3	30	-/-	-
Jinetes de Huargo	Monstruos	3	3	5+	-	3	95	-/-	-
Nazgûl en Montura Alada	Monstruo	6	6	4+	-	1	300	-/1	*3
Catapulta Orca	Artillería	1/3	3	0	-	1	75	-/1	*4
Ballesta de Asedio Orca	Artillería	1/1 por peana	2	0	-	2	65	-/1	*5
Hombres del Este	Infantería	3	3	5+	-	3	60	-/-	-
Guerreros Haradrim	Infantería	3/1	3	6+	-	3	70	-/-	-
Incursores Haradrim	Caballería	3/1	3	6+	-	3	80	-/-	*6
Mûmak de Harad	Monstruo	10/3	10	4+	-	1	250	-/1	*7
General	General	+2	-	-	9	1	125	1	-
Jefe	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/3	-
Chamán	Mago	+0	-	-	7	1	45	-/1	*8

Reglas Especiales

1. Balrog. El Balrog tiene una presencia que sobrecoge a cualquiera y causa Miedo a sus enemigos. Un Balrog puede sufrir muchos impactos (6 de hecho), por lo que es bastante difícil eliminarlo, aún en el caso de un combate prolongado. Por ello, debemos considerar la posibilidad de dañarle y reducir su efectividad en turnos posteriores. Por tanto, si un Balrog ha acumulado entre 3 y 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherido. Una vez que un Balrog ha sido malherido, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 3 Impactos y 4 Ataques). Sólo puedes incluir un Balrog por ejército, sea del tamaño que sea.

2. Trolls. Los Trolls son criaturas especialmente estúpidas que encuentran difícil andar erguidos, así que no digamos pensar. En consecuencia, cuando se intente impartir una orden a una unidad

de Trolls, o a una brigada que incluya una unidad de Trolls, se debe duplicar la penalización al Mando por distancia, es decir, no se aplica penalización si recibe una orden a menos de 20 cm, hasta 40 cm se aplica un modificador de -2, hasta 60 cm un -4 y así sucesivamente.

3. Nazgûl en Montura Alada. La sola presencia de un Nazgûl hace que se te hiele la sangre. Los Nazgûl causan Miedo a sus enemigos. Adicionalmente, su halo de terror hace que las unidades enemigas que se encuentren a menos de 20 cm sufran un penalizador al Mando de -2 (en lugar del -1 habitual). Su montura además le permite volar. La Montura Alada puede soportar varios impactos antes de resultar herida. Si la Montura Alada acumula de 3 a 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherida. Una vez que ha sido malherida, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la

batalla (es decir, 3 Impactos y 3 Ataques).

4. Catapulta Orca. Las Catapultas Orcas son grandes máquinas que emplean un sistema de contrapesos o de torsión para lanzar o bien una gran roca o bien pequeñas rocas. Debido a que los Lanzapiedros arrojan rocas de un tamaño tan enorme, no hay armadura que pueda proteger al objetivo. Incluso el caballero más pesadamente protegido será instantáneamente convertido en pulpa si un peñasco del tamaño de un caballo aterriza encima de él. Para representar esto, el objetivo no puede efectuar una tirada de Armadura si es impactado por un Lanzapiedros. Los Lanzapiedros disparan en una trayectoria tan curva que no pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos. Tiene un alcance de 60 cm.

5. Ballesta de Asedio Orca. La Ballesta de Asedio es un aparato diseñado para lanzar proyectiles tan largos como lanzas y que pueden atravesar a toda una línea de tropas. Los objetivos alcanzados por un proyectil disparado por la Ballesta de Asedio no pueden efectuar tirada por Armadura alguna. El pesado proyectil puede atravesar la armadura más pesada. Cuando este artefacto dispara, el proyectil atraviesa automáticamente a la peana objetivo e impacta a cualquier peana situada detrás de ésta que esté en contacto con ella y que se halle en la trayectoria del proyectil. Si hay más peanas directamente detrás y tocando a la segunda peana, entonces el proyectil



Notas del Diseñador

Las listas han sido elaboradas basándome en unidades ya existentes del reglamento de la Batalla de los Cinco Ejércitos, de listas de ejército de Warmaster y de las reglas para unidades de élite de Warmaster (cuyas reglas publicamos en este número). A pesar de todo ello, he añadido alguna regla adicional que no existía previamente, como la penalización al mando del Nazgûl en Montura Alada, pero que espero no será desequilibrante.

Como habréis podido comprobar, en la columna Min/Máx no he especificado ningún valor salvo en las unidades más poderosas, en las que solo se pueden incluir el número indicado por cada 1000 puntos de ejército. Dejo que el sentido común (aunque sea el menos común de los sentidos ;-)) de los jugadores determinen los máximos y mínimos de los distintos tipos de unidades. Por ejemplo, si quiero escenificar la Batalla de los Campos del Pelennor, está claro que por el bando de la Luz puedo incluir cualquier número de unidades de guerreros, arqueros, montaraces y caballeros de Gondor, así como otros tipos de unidades, pero que no se podrán incluir unidades de Enanos o de Elfos ya que no participaron en esa Batalla. Igualmente, el ejército de la Oscuridad no podrá incluir orcos de Moria o un Balrog en la misma batalla.

valores máximos de Impactos y Ataques se reducen a la mitad para el resto de la batalla (5/2 Ataques y 4 Impactos).

8. Chamán. Un Chamán del ejército de la Oscuridad puede lanzar hechizos de la tabla de Chamanes Orcos del Reglamento de la Batalla de los Cinco Ejércitos.



las atravesará también, pudiendo atravesar un máximo de tres peanas. Cada peana sufre un ataque, y todos los ataques contra la misma unidad se tiran al mismo tiempo. Por ejemplo, una unidad dispuesta en una columna de tres peanas de profundidad sufrirá tres ataques cuando sea alcanzada desde su parte frontal. Las Ballestas de Asedio pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos, y pueden hacerlo en cualquier punto de la carga enemiga, incluido cuando el enemigo que carga ha llegado a su posición final.

6. Incursores Haradrim. Los pequeños arcos de los Incursores Haradrim solo les permite un alcance de disparo de 15 cm., sin embargo pueden disparar a todo su alrededor. Solo tienes que medir la distancia desde cualquier punto de cualquier borde de la peana, ya sea frontal, lateral o trasero. Los Incursores Haradrim pueden disparar contra enemigos que le carguen desde cualquier dirección.

7. Mûmak de Harad. Este modelo es extremadamente grande, y debe ser

montado en una peana de 40 mm. de frente y 60 mm. de profundidad (tres peanas normales juntas). El Mûmak causa Miedo en sus enemigos, por lo que deben aplicarse las penalizaciones al combate correspondientes. Debido a su naturaleza agresiva, el Mûmak no puede formar brigadas con otros Mûmakil, aunque puede formar brigadas de forma normal con otro tipo de unidades. El castillo del Mûmak está ocupado por numerosos Haradrim armados con arcos cortos y jabalinas, por lo que tienen un rango de disparo de 15 cm. Pueden disparar en cualquier dirección sin necesidad de encarar la peana. Incluso contra enemigos a la carga. Simplemente hay que medir la distancia desde cualquier extremo de la peana. Como el Mûmak tiene muchos impactos, cabe la posibilidad de herirlo seriamente, de manera que su efectividad se vea reducida en los siguientes turnos. Si un Mûmak ha acumulado entre 5 y 7 impactos al final de la fase de disparo o de combate se considera que está gravemente herido. Una vez que el Mûmak es herido de gravedad, los impactos acumulados se descartan y sus



Táctica básica en DBA

Por Athros

Este artículo está dividido en Plan de Batalla, Movimientos básicos, y Movimientos tácticos, y en ella intentaré transmitir las ideas tácticas fundamentales a la hora de jugar una partida de DBA.



Nota: Omitiré la explicación de las reglas básicas, ya que este artículo va orientado a la gente que se ha leído el reglamento o la guía del juego y que quiere aprender los conceptos tácticos básicos de DBA.

Para empezar, DBA es un gran juego debido a su sencillez. Por poner un ejemplo, el ajedrez es también un famoso juego de estrategia, y brilla por su sencillez: solo necesitas saber los valores de movimiento de cada tipo de pieza y podrás jugar y realizar cualquier táctica que pase por tu mente.

En DBA ocurre algo similar: la simplicidad del juego hace que, en una partida, solo tengas que tener en cuenta la capacidad de movimiento, el ataque (y bonificaciones, por supuesto) y los resultados de combate de cada uno de los elementos. En dos simples páginas se resume todo el “embrollo” del reglamento. Una vez tengas esas dos páginas impresas, en tu mano, podrás jugar con y contra cualquier ejército que se te plante delante sin dificultad alguna.

Esto se debe a que, gracias a la pequeña abstracción que aplica el juego, un elemento de caballería celta se considera del mismo rango que un elemento de caballería cartaginesa, china o francesa medieval. Esta simplicidad hace que, sin comerte mucho el tarro, puedas variar de un ejército a otro aplicando tácticas similares, y no tengas que aprenderte decenas de reglas especiales ni adaptarte a pequeños cambios que luego, la mayoría de las veces, olvidas.

Plan de Batalla

DBA es un juego histórico, pero abstracto. Debes tener en cuenta desde un principio que todas las tácticas que podamos aplicar puede que sean muy generales y tal vez no fueran utilizadas por los ejércitos en concreto. Si se desea una mayor complejidad y realismo histórico, DBA no nos los proporcionará; sacrificamos estos a cambio de mucha diversión con un juego sencillo, relativamente histórico dentro de lo que la abstracción del juego

en si lo permite, pero sin dejar de lado la complejidad táctica, que mucha tiene.

La mayoría de los despliegues se realizarán en línea. Este despliegue está condicionado por la regla de PIPs: cuantos menos grupos, más inmunes seremos a una mala tirada de PIPs.

Cuando tenemos terreno difícil entre nosotros, se debe desplegar en grupos más pequeños, divididos en tropas pesadas para terreno abierto y tropas ligeras en terreno cerrado (estas normalmente se desplegarán en columna para ocupar el terreno difícil o traspasarlo). Como pequeña nota, y por el mismo motivo que antes, no recomiendo más de tres grupos para guardar cohesión en el ejército.

Las tácticas de despliegue básicas son las mismas que en los demás juegos de estrategia, como Warhammer. Si vienes de alguno de estos juegos, verás como te resultan muy familiares.

La forma básica de desplegar e interactuar con nuestras tropas será la



Fotografía extraída de <http://www.fanaticus.org/> ejército de Marc Werwie

La idea del refuerzo de sector es que los elementos punta sean las que destruyan al enemigo, así que buscaremos que nuestra punta siempre se coloque enfrente de elementos débiles a los que matar rápidamente. Con esto conseguimos: a) romper la cohesión del ejército enemigo; b) sumar elementos a nuestra cuenta.

Es una idea bastante sencilla, mientras nuestra punta elimina elementos, el resto del ejército interactúa y se defiende por no sufrir bajas.

Obviamente, hay ejércitos que pueden tener más de una punta (combinaciones de carros falcados, elefantes, bandas de guerra y caballeros entrarían aquí), o ser un ejército exclusivo de puntas (los monocaballeros y mono-bandas de guerra, o ejércitos basados solo en caballeros).

Podéis ver en el gráfico adjunto cómo interactúa una punta en DBA.

Otra manera de interactuar, cuando el rival es más fuerte que nosotros, es mediante la famosa "guerra de guerrillas". Esta táctica la usan mucho los ejércitos Light, con muchos elementos ligeros.

La idea en este caso es la de centrar nuestras tropas en un sector del campo, intentando posicionar nuestras tropas de manera que superemos numéricamente al rival; y hostiguemos con tropas ligeras los terrenos difíciles para evitar el avance del rival.

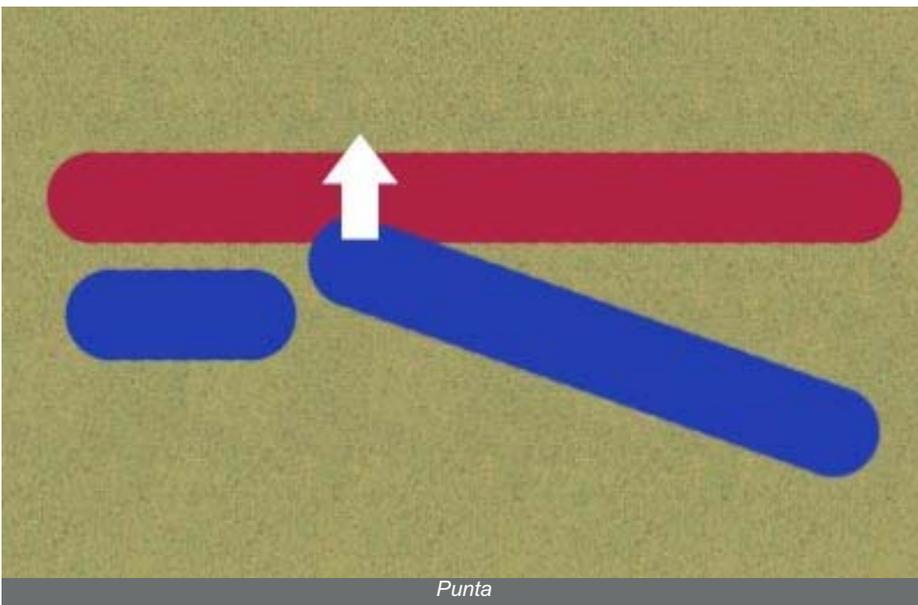
Con esta táctica logramos crear cuellos de botella o encerronas, para posteriormente envolverle y plantarle cara. El planteamiento se basa en que las tropas con alto punch (ataque+QK) sufren muchísimo en terreno difícil, así pues, no suelen entrar en estos lugares. Las únicas tropas que nos pueden preocupar son las demás ligeras, a las que podemos hacer frente sin problemas.

El gráfico inferior explica perfectamente el concepto de las guerrillas en DBA.

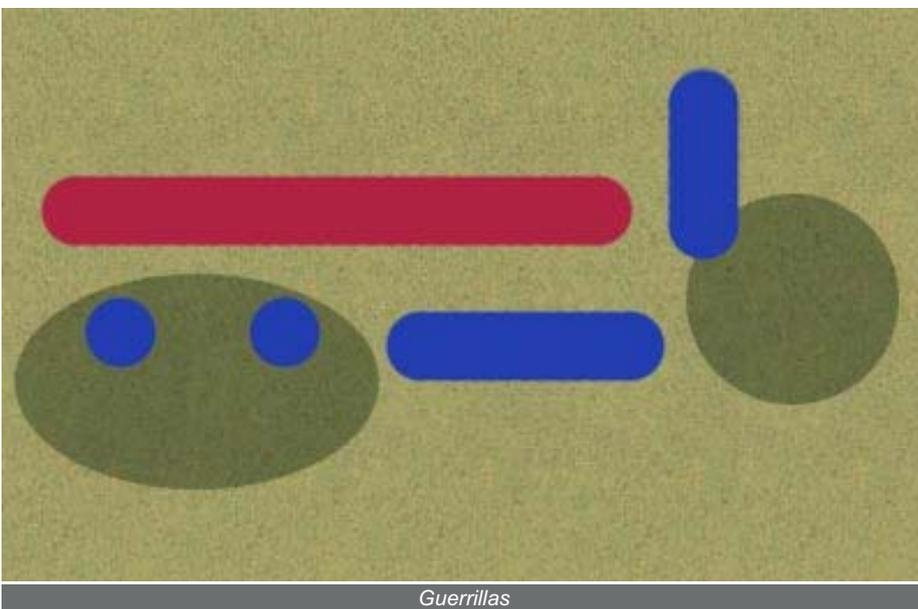
Con estos dos conceptos podemos aplicar un buen plan de batalla para cualquier ejército de DBA. Con la práctica y la experiencia, estos conceptos irán evolucionando hasta llegar al nivel de tácticas, y luego al nivel más avanzado, complejas estrategias de interacción entre los diferentes elementos del tablero (tropas, terreno y factores tácticos de bonificación).

de "punta-base". Punta-base significa reforzar un sector significa colocar nuestras tropas con mayor ataque/QK [Quick Kill, se usa este término cuando nos referimos a que un elemento destruye a otro sin necesidad de doblarlo, solo derrotándole]* en una parte del ejército, que llamaremos "punta", y nuestras demás tropas interactuarán alrededor de ellas, que

llamaremos "base". Como nota, una buena punta suelen ser los carros falcados, elefantes, bandas de guerra y caballeros, un poco más adelante veremos el por qué. En caso de que no tengamos este tipo de unidades, una punta suele ser elementos con apoyo (blades con psilois apoyando, doble picas...)



Punta



Guerrillas

Movimientos básicos

Como ya he explicado antes, DBA es un juego sencillo en todos sus aspectos. Mover vuestras tropas, por lo tanto, también.

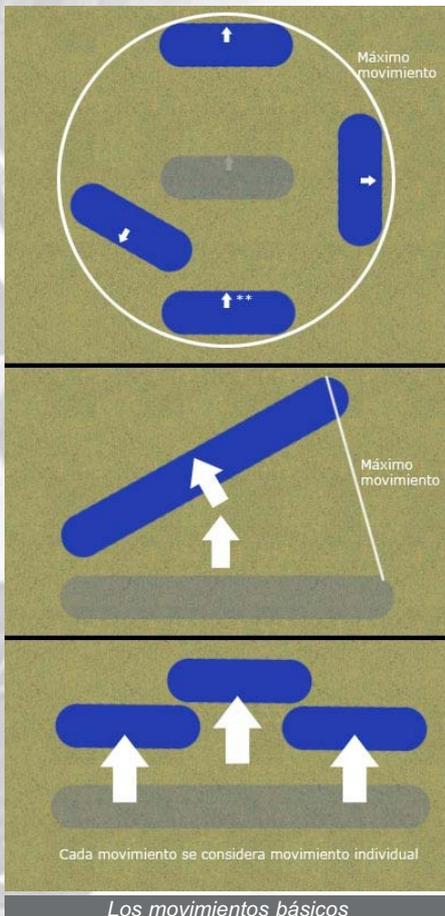
En DBA hay tres reglas sencillas:

- Un elemento puede mover como quiera, en la dirección que quiera, encarándose como quiera.
- Un grupo solo puede mover hacia delante y pivotar.
- Puedes juntar-separar grupos y elementos en la fase de movimientos.

A partir de aquí, el juego es sencillo. Mueve tus tropas, rápida o lentamente, hacia el rival, para buscar los mejores enfrentamientos cara a cara o flanquearle. En la página siguiente muestro una serie de ejemplos de cómo mover tus tropas, y pienso que, con ellos, este aspecto básico del juego está explicado.

Movimientos tácticos

Aunque el reglamento considera todos los movimientos como movimientos tácticos, en esta explicación, los movimientos tácticos son aquellos que efectuamos para realizar una cierta táctica (envolver flanco, carga por la retaguardia).



Todos ellos son conceptos muy sencillos, y que me limito a mencionar y explicar brevemente:

Ataque por el flanco: es un movimiento que se realiza con las unidades rápidas. El ataque de estas tropas no importa, ya que no influye en el resultado de combate, simplemente apoya al elemento que combate, aunque también puede realizarse un ataque en solitario como muestro en el gráfico. El objetivo de este movimiento táctico es que el elemento enemigo muera por retroceso.

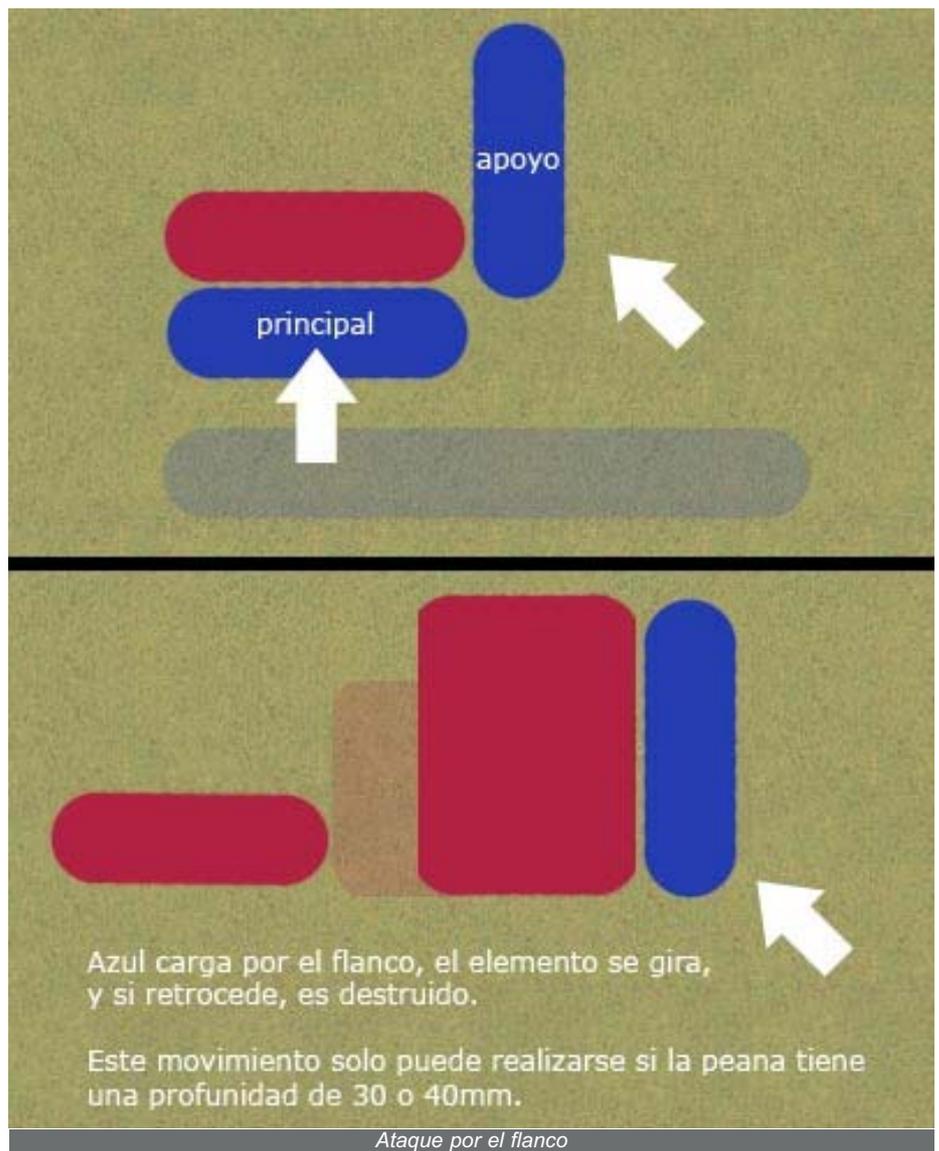
Al igual que con el ataque por el flanco, se puede realizar con el ataque por la retaguardia. El elemento ideal para este ataque es la Caballería Ligera, ya que puede realizar varios movimientos en un turno, y con cualquier hueco en las líneas enemigas puede colarse en una retaguardia fácilmente. El efecto es el mismo.

Doble movimiento: algunas tropas tienen la posibilidad de realizar

un doble movimiento para cargar. Esto significa que pueden mover dos veces, como si fueran dos movimientos básicos, con la condición de que en el segundo movimiento entren en contacto con un enemigo. Puede usarse para sorprender desde terreno difícil o para realizar un ataque por el flanco.

Terreno y colinas: el terreno y colinas proporciona factores de bonificación a nuestras tropas. El terreno difícil afecta negativamente (-2 al ataque) a la mayoría de las tropas (ver tabla en el reglamento para saber a que tropas afecta o a cuales no) y la colina da un +1 al ataque al elemento que mas arriba esté en ella.

Hasta aquí está pequeña guía táctica de conceptos básicos. Espero que os guíe un poco a la hora de maniobrar con vuestras tropas, y repito lo que he comentado antes: a partir de aquí, es el momento de probar y, a base de experiencia, evolucionar a vuestras tácticas y estrategias favoritas y que mejores resultados os den.

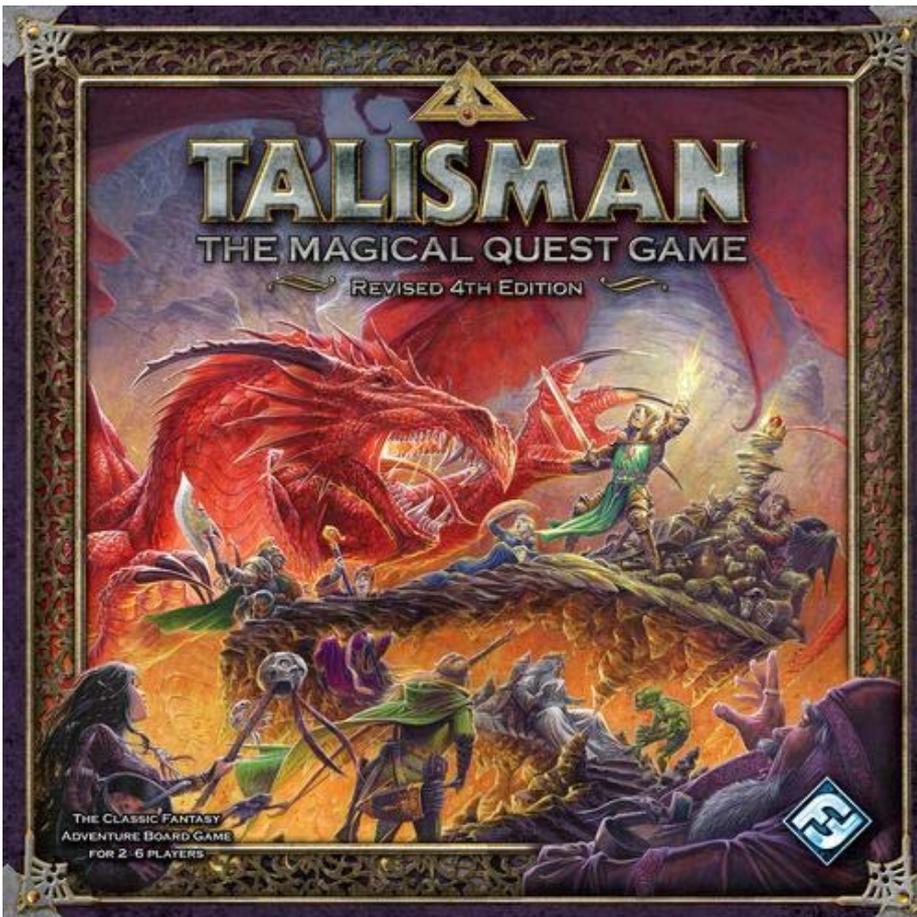


Introducción: Talisman

La oca del mundo de Warhammer

Por Namarie

Hace mucho, mucho tiempo, allá por los 80, una joven compañía llamada Games Workshop que había triunfado con un juego llamado Warhammer decidió probar suerte con un juego de tablero de toques fantásticos, basado en los populares juegos de mesa. Ese juego se llamó Talisman y ha sido recientemente reeditado por Fantasy Flight Games (y en español gracias a Devir).



Tengo que reconocer públicamente que siento debilidad por este juego. Cuando me reenganché a Warhammer allá por la Sexta Edición y (como alguno recordará) hacía largos monólogos en la web de Dreamers, hice algunas buenas amistades que aún hoy en día perduran. Una de ellas (Ramon) nos invitó a tres o cuatro a ir a su casa a jugar a Warhammer.

La segunda vez que fuimos a su casa nos ofreció probar un juego distinto “un juego antiguo de culto”, y que él definió como una mezcla entre Heroquest y el juego de la oca. Nuestra reacción fue un poco “¿mande?”, pero una partida bastó para tenernos entretenidos toda una tarde. Siendo relativamente barato, vale la pena tenerlo en casa para pasar alguna tarde de sábado...

Esta cuarta edición de Talisman creo que es la primera que aparece en español, y además es muy parecida a la original.

¿Qué es Talisman?

Talisman es un juego de tablero con miniaturas, para entre 2 y 6 jugadores. El mecanismo del juego es simple: el jugador lanza los dados, avanza casillas por un tablero, y cuando está en una casilla decide entrar en dicha casilla o “pasar de puntillas”. Si entra, se enfrentará al monstruo que haya allí y si tiene suerte y lo derrota conseguirá los preciados tesoros. También puede encontrarse aliados, e incluso puedes luchar con otro personaje en la misma casilla.

El objetivo del juego es en cierta forma ser el primero que llega al centro del tablero y reclamar la Corona. Pero nos estamos avanzando al tema...

Reglamento

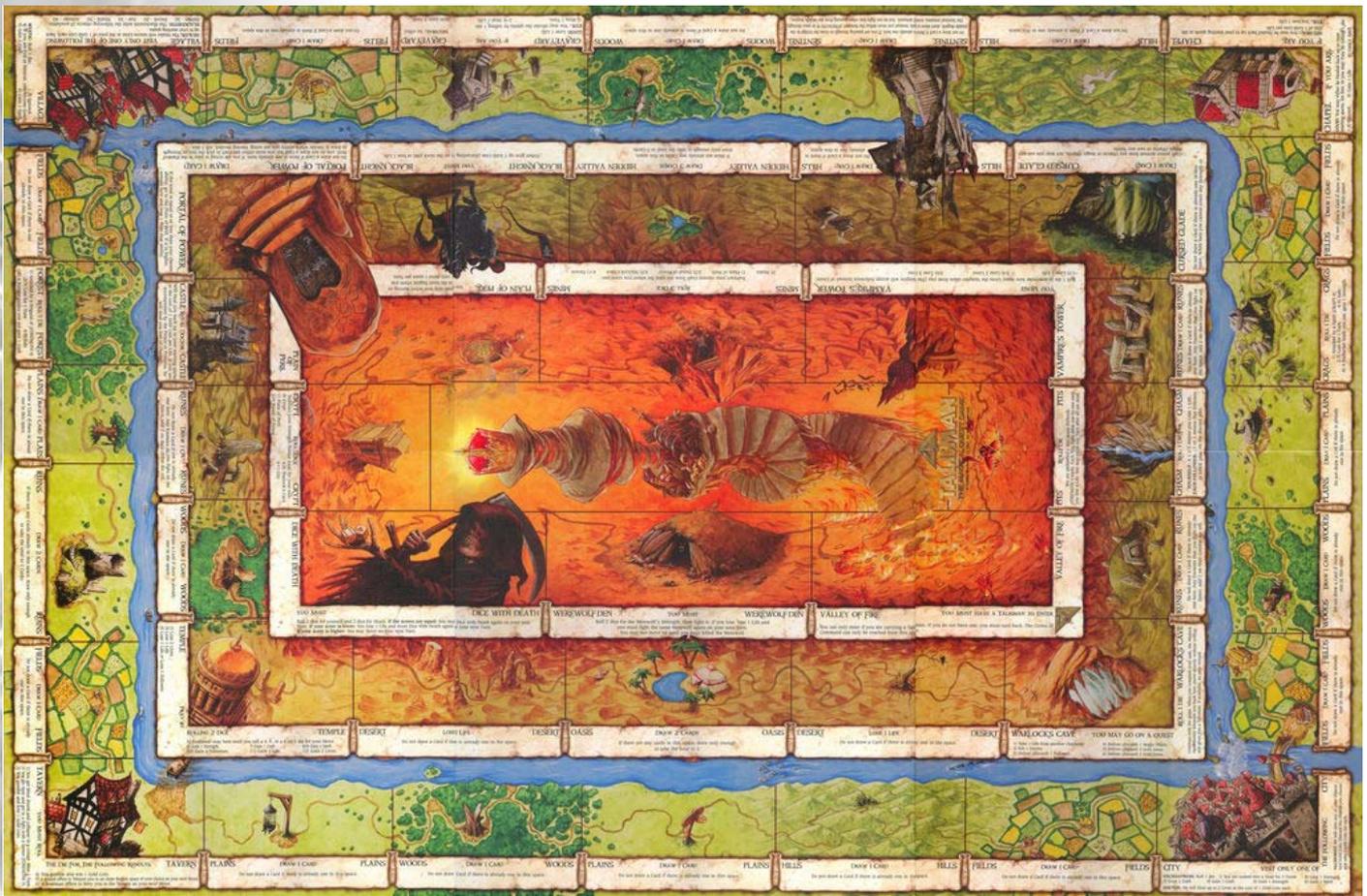
El manual está bastante bien maquetado y redactado, perfectamente traducido al español (y sin erratas). Está bien estructurado y contiene bastantes ejemplos, con lo que su lectura no es complicada (añadámosle que está en español y que el juego tampoco es muy complicado).

En menos de 20 páginas ya se ha explicado el juego completo (qué tiene el juego, personajes, cartas de aventura, cómo ocurren los encuentros, cómo se hace un combate...), y unas páginas adicionales sobre reglas alternativas (MUY recomendables). Al final se incluye un pequeño resumen de cómo evoluciona un turno, pero creedme, no es necesario debido a la simplicidad del juego.

Las reglas

¿Cómo se juega a Talisman? Cada jugador elige primero un personaje que le representa (guiño a Warhammer), pudiendo elegir un nigromante, un ladrón, el bárbaro... vamos, las clases clásicas de D&D de siempre. Cada uno de ellos tiene una ficha con algunas características propias (por ejemplo, el Enano tiene ventaja en las montañas), y los dos atributos principales: Cuerpo y Mente. Hay 14 personajes diferentes (en el juego base en español), y cada uno implica una forma de jugar distinta.

Podríamos resumir el juego como una especie de “juego de la oca”. El turno va alternándose entre los distintos jugadores. En su turno, un jugador lanza unos dados que determinan cuántas casillas puede mover (no hace falta que vayáis en la



Este es el tablero de Talisman. Como veis, hay tres "circuitos": el exterior, el medio y el interior

misma dirección siempre o sea, puedes ir hacia atrás o hacia delante).

Cuando "caes" en una casilla, se roban cartas y se dejan en la casilla; entonces generalmente el personaje se enfrenta a ellas. Entre las cartas, destacan las cartas de bichos y las cartas de objetos (hay más: conjuros, eventos, localizaciones...). Las cartas tienen un orden de resolución, así que normalmente te "comerás" los ataques del bicho (o bichos) y si sobrevives podrás coger el objeto. A grandes rasgos, el juego funciona de esta forma: tirada, casilla, bichos, objetos.. Además, muchas casillas tienen efectos especiales.

El combate es tremendamente simple. Todos los personajes tienen dos atributos principales: Fuerza y Astucia, que se usan en los combates de "cuerpo" y los de "mente". Contra osos, orcos y demás se lucha con el cuerpo; contra espíritus, mente. Como se va ganando fuerza y mente, se van añadiendo unos contadores en forma de conos (hay además conos de "vida" o heridas), con lo que muchas veces te verás contando conos, mirando los seguidores, etc. para saber la fuerza real.

Cuando te enfrentas a algo, haces una tirada (1d6) enfrentada

modificada por ese atributo. Es decir: si por ejemplo es de combate, lanzas 1d6 y le añades tu Fuerza (modificada por conos, conjuros, etc) y otro jugador lanza el dado del bicho y le suma la Fuerza del bicho; si gana el bicho, el personaje se quita un cono de "vida", si gana el personaje, el bicho desaparece. Como veis, tremendamente simple.

Obviamente, a medida que avanzas el juego tu personaje "mejora" gracias a los objetos. La partida empieza en el círculo exterior del tablero (ver imagen); cuando creas que estás suficientemente preparado puedes moverte hacia el "círculo intermedio", y de ahí al "círculo interior". Y sí, "fuera" es más seguro que "dentro", con lo que a medida que avanza el juego los personajes lo pasan peor pese a ser más fuertes.

Hay, además, puntos de Destino, que se usan para repetir tiradas (rerolls, que los llaman), y se suelen ganar haciendo misiones adicionales. Por supuesto, es bueno llegar al centro con puntos de destino de sobras, por lo que generalmente una partida se basa en ir realizando misiones hasta que todos los personajes ya son "burros" y pueden ir al centro del tablero.

Claro está; se puede intentar evadir al bicho, se pueden lanzar

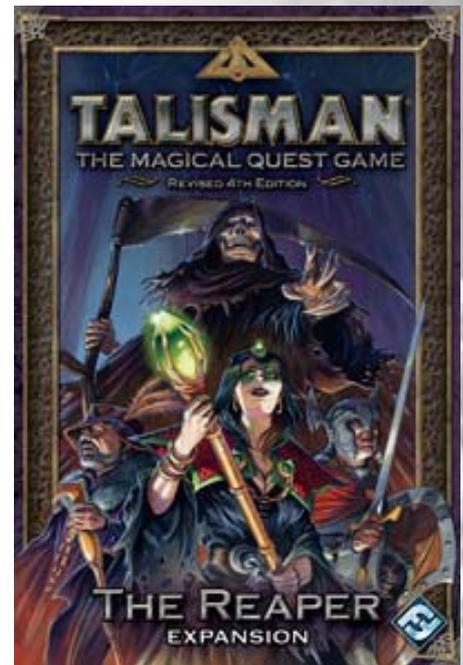
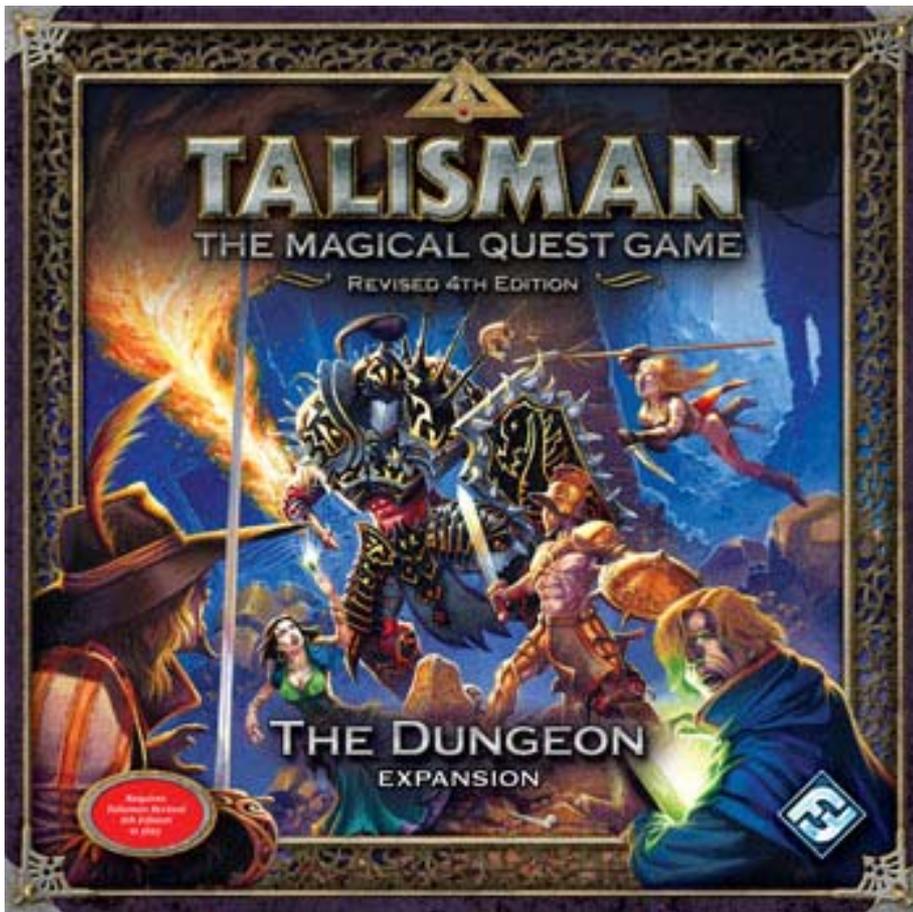
conjuros, tienes un límite en los objetos que puedes tener (hay objetos que suman Fuerza, otros Astucia, etc.). Y sí, esto dependerá en gran medida del personaje que elijáis inicialmente (el manual dice que se asigna al azar, pero la "regla opcional" de repartir 3 al azar y quedarse con uno es infinitamente mejor; los toques roleros hacen que sea recomendable que el jugador se sienta identificado por su personaje).

Ah, me olvidaba: una de las características más divertidas del Talisman es que tu personaje puede transformarse en sapo durante tres turnos. Parecerá que no, pero es un cachondeo total ir pisando sapos. Algo que no he mencionado es que puedes atacar a otros personajes, quedándote con sus objetos. De hecho, debes cargarte a los personajes enemigos para ganar...

Me gustaría hacer mención final a una parte del manual que contiene reglas adicionales para partidas más rápidas, o más sangrientas. Excelente idea.

El trasfondo

Bueno, siendo sinceros, el trasfondo es bastante escaso (no digo nulo, porque hay media página en el



The Reaper y The Dungeon: dos ampliaciones de esta edición. La primera incluía nuevas cartas, nuevos personajes y nuevas reglas, mientras que Dungeon (basada en la antigua Dungeon de segunda edición) contenía además un nuevo tablero para añadirlo al tablero de Talisman. Dos ampliaciones en menos de un año... Da que pensar, ¿no?

manual). Y sí, aunque sea “en la tierra de Talisman”, todo recuerda a Warhammer en cuanto a “bichos”, pero no hay referencias al mundo de Warhammer. Así que podríamos considerarlo como “un juego dentro de Warhammer pero sin referencias a éste”.

El tablero

El tablero es de cartón piedra, dividido en seis secciones, impreso, de la calidad típica en los juegos de mesa (puedes verlo en la página anterior). Las ilustraciones no ganarán ningún premio :P pero son resultonas. Algunos se han currado un tablero tridimensional (<http://www.boardgamegeek.com/image/331232>) pero no hace falta llegar hasta es extremo!!

LO BUENO

- Relativamente barato (40 euros)
- ¡En español!
- Una partida son un par de horas, y entre dos y seis jugadores
- Divertido
- Fácil de conseguir
- Muy fácil de aprender a jugar (es un juego “para todo el mundo”, no hace falta ser un crack de los wargames)
- Dos ampliaciones (en inglés) y más en el horizonte. Con suerte habrá en español...

Las miniaturas

En la edición española, el juego viene con algunas miniaturas para representar a los jugadores. Las miniaturas son de un plástico algo blando que dificulta su pintura (pero no es imposible). Sinceramente, están bastante mal esculpidas, incluso para el estándar de los juegos de tablero. Algunas de ellas están repetidas y ni de coña representan las distintas posibilidades de jugadores

Eso sí, mejor que hayan sido miniaturas que fichitas de cartón como en UK. Además, que tenga miniaturas me ha permitido hablar aquí del juego XD

El futuro

Es un juego de mesa que no necesita “futuro”; cada partida es distinta y no necesita evolucionar. Aún así, en el Talisman antiguo salieron cinco ampliaciones con tableros adicionales (Dungeon, para que los jugadores fueran entrando en cavernas; Timescape, que movía nuestros héroes a través del tiempo hasta un futuro que recuerda bastante al 40k; City, que aladía una ciudad antes de empezar; y Dragons, que añadía dragones). La tercera edición (la anterior, de 1994) también tuvo alguna ampliación, y de

momento ya han salido dos para esta cuarta edición; así que podemos decir que es muy probable que veamos varias ampliaciones (falta saber si saldrán en español o no).

Conclusiones

Repito lo que he dicho: no soy suficientemente objetivo con este juego. Si esperáis un wargame, un juego que explote vuestras dotes estratégicas, mirad hacia otro lado. Si queréis buenas miniaturas, buscad por otro sitio.

Este es un juego “para toda la familia” (léase con entonación Disney) pero con sangre, sapos, orcos, muerte y risas. Hay toques roleros, pero no es de rol; hay toques de wargame pero no es un wargame. Lo único que os aseguro es que os va a proporcionar horas de diversión.

LO MALO

- No tiene trasfondo
- Puede parecer demasiado simple (de hecho el mecanismo del juego en sí puede llegar a hacerse monótono); el único aliciente la octava partida es qué pasa si me encuentro el megamonstruo.
- Depende bastante del azar
- Miniaturas de baja calidad. No son de un todo-a-100 pero casi.



Escalada a 2:

Por Pater Zeo (Khador) y Namarie (Orboros)

Bienvenidos a 'Escalada a 2', una serie de artículos que intenta ilustrar el inicio de una facción de Warmachine / Hordes..

Saludos, queridos lectores. Y bienvenidos al primer artículo de Escalada a 2. Supongo que lo primero que debería contar en estas líneas es...

De que va todo esto...

Escalada a 2 pretende ser una serie de artículos basados en la faceta coleccionista que todos tenemos dentro. Un reflejo más o menos real de las maravillas, decepciones, problemas, retos y satisfacciones de coleccionar miniaturas. Y no se nos ocurre una forma mejor que, precisamente, hacerlo.

Seguramente notareis que estos artículos están muy inspirados en los artículos de la White Dwarf: "La leyenda de los cuatro jugadores". Y tendréis razón. Toda la razón del mundo. Con ciertas salvedades. La primera salvedad y muy importante es que en "La leyenda de los cuatro jugadores" los cuatro jugadores son expertos en pintado, estrategia y saben perfectamente lo que están haciendo. ¡Ah! Y les salen las miniaturas gratis. Así que "compran" miniaturas alegremente sin pensar en el presupuesto mensual.

Obviamente no es nuestro caso. Así que cuando una miniatura se nos rompa (cómo ha sido el caso) o no nos salga bien una miniatura, nos va a doler

tanto como os dolería a vosotros. Básicamente esto va a ser el proceso de coleccionar, pintar y jugar con una facción de un juego... Pero mínimamente documentado.

Y quizás hemos llegado al momento de contar

¿Cómo comenzó todo esto?

Bueno. Debo confesar que todo esto comenzó como una locura "y si".

En el blog de ¡Cargad! hice un análisis de un par de número de la White Dwarf. En esos análisis dejé los artículos de "La leyenda de los 4 jugadores" como lo mejor de la revista. Durante esa misma época Namarie y yo estábamos discutiendo que podríamos incluir como contenido de Warmachine/Hordes, por que estábamos algo escasos de material de esos juegos. "Escasos" es un eufemismo.

Además estaba un problema añadido: No tenemos ni la más remota idea de Warmachine ni de Hordes. Bueno, Namarie tiene una fuerza Cygnarita por ahí perdida entre laberintos de cajones (y dice que hasta ha jugado) y mi fuerza Khadorana se

inició hace años... y ahí seguía... "iniciándose". Así que poca cosa podíamos aportar por nuestra parte.

Así que se me ocurrió que en vez de hablar sobre lo que sabemos, hablaríamos sobre lo que no sabemos. Una serie de artículos al estilo de "La Leyenda de los 4 jugadores", pero realmente desde cero. No sabemos nada de Warmachine, no sabemos nada de Hordes. No hemos ganado ningún concurso y hay mucha gente que nos da varias vueltas en lo que a pintado se refiere.

Esa es la idea de Escalada a 2. Que va a ser realista. No pintamos de maravilla, no somos grandes estrategas, tenemos problemas con el Mundo Real™ (que estamos seguros que nos odia muy mucho), y desde luego las miniaturas nos cuestan dinero, así que vamos a pensar mucho que nos compramos y que no... bueno, intentaremos pensarlo mucho.

Y esperamos que sea mínimamente interesante (lo suficiente cómo para que no le deis a la ruedecilla del ratón para pasar a lo siguiente).

Las reglas

Como os podréis imaginar hay unas reglas para esta aventura miniaturil. Son reglas que intentaremos seguir lo mejor posible.

1- Cada número (de ¡Cargad!) nos comprometemos a comprar una cantidad en € de miniaturas. Esa cantidad ahora mismo está fijada en 50€.

2- Las pintamos.

3- Probamos nuestras listas ya sea en una batalla el uno contra el otro, contra terceros, bajo simulación o mentalmente. Lo que buenamente podamos.

En fin. Creo que eso es todo. Creo que ya podemos comenzar.



¿Por qué Warmachine?

Desde el nacimiento de mi hija mayor mi tiempo para dedicarle al hobby ha sido nulo. Y desde el nacimiento de las mellizas, mi tiempo libre se ha visto reducido a la imposibilidad física de un tiempo libre negativo.

En serio. De verdad que es negativo.

Aún y así el espíritu del nigromante estaba aún en mí (y sin pagar un duro de alquiler el tío). Pensando estrategias con mi ejército de Nigromantes, pensando en añadir más zombis y más esqueletos, y más zombis, y más esqueletos, y más esqueletos...oye, nadie dijo nada de ser original.

Sin embargo... bueno... creo que a estas alturas ya debe ser conocida mi animadversión contra los Condes Vampiros. Nunca me han gustado los vampiros. Yo empecé un ejército de nigromantes, no de vampiros. Quería un gran hechicero que hiciera que los propios enemigos se alzaran de nuevo para matar en su nombre. Y en 5ª edición no había problemas al respecto.

Pero desde la aparición de los Condes Vampiros a finales de la 5ª edición, la cosa fue a menos. Los vampiros fueron cobrando más y más protagonismo mientras que los nigromantes eran relegados a un papel secundario. Aunque aún era divertido.



Casi un reto: un ejército de Condes Vampiro sin vampiros. Ese es mi último ejército de Warhammer.

Y en la última edición de Condes Vampiro la cosa dejó de ser divertida. Dejaron de existir los Grandes Nigromantes. Ya no podía tener a mi general Gran Nigromante. Thanalios, Gran Nigromante, loco... y con un plan. Ya no es posible jugar con él. Oh, podría hacer una adaptación de un vampiro, claro... pero no sería lo mismo ¿verdad?



Yo sé que ese de ahí es un vampiro disfrazado de Thanalios...

Una decepción, desde luego. Ante esta situación simplemente dejé de jugar a Warhammer. Podría haberme hecho otro ejército, pero realmente no tenía el ánimo para ello.

Y fue entonces cuando me volví hacia mi proyecto de ejército Khadorano.

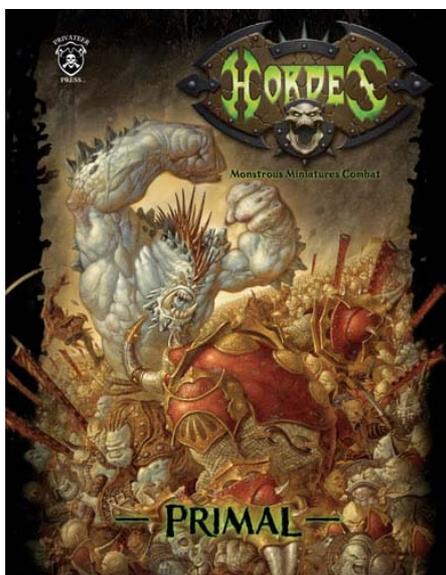
Empecé mi fuerza khadorana hace tiempo, pero siempre lo iba dejando a un lado. Nunca tenía tiempo y si lo tenía, priorizaba otras cosas. Ahora bien. Debo aclarar que aunque lo parezca Warmachine no es el segundo plato. Sencillamente llegó después. Warmachine me gustó desde la primera vez que vi un siervo de guerra. Por favor ¡Constructores de guerra! ¡Armaduras gigantes con hachas enormes! Y además todos los generales son magos y tecnólogos... Robots gigantes, tecnomagia y guerreros en armadura pesada ¿Quién podría resistirse?

Y si además es grande, fuerte y bruto mejor. Y por eso escogí Khador.

¿Por qué Hordes?

No tendría que haberle vendido a Zeo que Warmachine es un buen juego. Que recupera el espíritu "heróico" de Warhammer, haciendolo más épico que éste, donde hay menos táctica (aparentemente) y más "fostias". Y, que hablando por teléfono los dos de lo chulo que es la Leyenda de los Cuatro Jugadores, con 50 euros al "mes", con Warmachine tienes un ejército jugable en un mes (¡y pintado!), y más aún en dos; en cuatro ya lo tienes todo (casi). Así que, después de que Zeo insistiera (y mucho) en hacer una Leyenda de los Dos Jugadores (de que veáis cómo dos frikis consiguen tener un ejército y que lo vayáis viendo) y yo "pinchando" a Zeo para que comprase algo de Warmachine, decidimos empezar. Es que, claro, ya teníamos un montón de cosas de Warhammer, 40k no nos apetecía... y qué demonios. Warmachine mola. Son necesarias pocas miniaturas, lo que implica que tendremos que pintar pocas miniaturas. Y eso en nuestro caso (con poco tiempo libre) es bueno. Además el juego es de lo más interesante.

Tengo que confesaros que para mí Warmachine no es nuevo. Quiero decir, hace años que tengo miniaturas de Cygnar ("para pintar cuando tenga



tiempo"), concretamente un starter que me salió bastante bien de precio, Caine (me encanta ese tío), zapadores... Y ya había jugado un par de partidas (la primera fue en la ya desaparecida Kelesumo con Ogrète, precisamente contra Khador), con algunas minis hasta pintadas y todo. En resumen: si ambos hacíamos Warmachine, yo partía con ventaja, y no quería eso.

Para equilibrar las cosas, pensé que era mejor empezar con Hordes; no tenía miniaturas (¡bien! ¡una excusa para comprar minis nuevas! XD), no

había jugado nunca (aunque no es taaaan distinto a Warmachine), y sobre todo porque así podíamos mostraros los "dos lados". ¿Para qué hacer un "así se entra en un juego" cuando podemos enseñaros cómo se entra en dos? :)

No, no es broma. Ya lo hemos dicho en algún número: Hordes y Warmachine son en realidad el mismo juego. Prácticamente lo único que cambia es la regla de "forzar" las miniaturas grandes (ya os lo iremos explicando); para los warhammeros podríamos resumirlo en que en Warmachine el "mago" genera "dados de magia" que puede usar para lanzar hechizos o para aumentar las tiradas de tus bichos gordos; en Hordes los bichos gordos generan "magia" que el mago debe "comer" si no quiere que los bichos entren en una especie de furia asesina (además, es la única manera de tener dados de magia). Quizá lo malo de Hordes es que (por ahora) tiene menos soporte que Warmachine. Es decir, tienes menos "bichos" entre los que elegir (ya que al fin y al cabo tiene menos años en el mercado) pero la cantidad sigue aumentando.

Daba igual. Una vez tenía claro que quería empezar con Hordes, quedaba la decisión más dura de todas: ¿qué facción?



¿Por qué Khador?

Sinceramente al principio me atraía más Cygnar. Por una vez quería llevar a los "chicos buenos". Sin embargo Namarie se me adelantó, así que por llevarle la contraria me decanté hacia Khador. Eso sí, por aquel entonces Khador significaba sólo "gente rusa que viste de rojo".

Nunca me he alegrado tanto de que se me adelantaran. Tras comprar el manual básico y enterarme un poco mejor del trasfondo del juego, me enamoré por completo de Khador. Cuando llevas un ejercito de Nigromantes acabas un poco harto de dos cosas: no tener nada realmente fuerte y de esconder al nigromante de todo lo que te lanza el contrario. Por que no nos engañemos: ni fair play ni leches, si hay un nigromante general tu contrario irá a por él. Es de cajón. Así que una nación que adora la fuerza, donde los siervos de guerra son a cada cual más bruto, es algo irresistible.

¿Por qué Orboros?

No sé vosotros, pero yo cuando empiezo en un juego (maldita procastrinación) entro en la difícil fase: la elección. Elección es lo que expelimenta un oriental al vel una peli polno. (Gratis un chiste malo...).

Porque, a ver, mira que cuesta poco hacer sólo una facción con miniaturas chulas. Como era al inicio con Warmachine: los curas son feos, los pollos muertos horribles, y Khador aunque sea chulo carece de siervos ligeros. Pero no, sacan un juego con sólo 4 ejércitos y encima todos tienen miniaturas chulas.

En Hordes tenemos los Ogros (sí, son Trolls, pero son como los ogros de Fantasy en competitivo), tenemos a los Tiránidos (que sí, que son dragones, pero son clavados a los Tiránidos), los hippies (Orboros: una mezcla de druidas, hombres lobo y golems de piedra) y los ninjas (Skorne; van de rojo y tienen un estilo japonés muy molón).

Como los tiránidos no me acaban de pitufar, y los trolls ya los tenía Ogrete (con quien intentamos tiempo atrás hacer como un Escalada a 2...) la decisión estaba clara: Orboros o Skorne.

Qué me atraía de Orboros: coñe, son "vive y deja vivir". Son como los Silvanos, la raza que siempre me ha

Quería que mis lanzadores de guerra fueran tan preocupantes como mis siervos de guerra.

Poco a poco me fui empapando del trasfondo Khadorano: su política, sus costumbres, su historia, su cultura.

Es curioso cómo son las cosas por que ahora mismo no me convencen el resto de facciones.

Damas y caballeros, pueden ustedes considerarme Khadorano.



gustado más de Warhammer (irónicamente, no llevo Silvanos nunca). Así que el "corazón" me tiraba hacia Orboros y se alejaba de Skorne (que me recuerda a Khorne, y los que me conocáis un poco ya sabéis lo que odio al Caos...).

Pero... es que Japón también me tira mucho (¡y a cualquier friki que se precie!). Esas estatuas vivientes con espadas rollo samurai y banderitas, sinceramente, me encantan. Y en cuanto a los bichos esos que parecen un cruce entre Dexter (el de Star Wars) y un elefante, creo que a cualquier persona le gusta. Estéticamente, gana Skorne de goleada.

En cuanto a estilo de juego, no me quiero adelantar a la siguiente página (por qué elegí al general que elegí) así que no os diré lo que decidí para Orboros; pero creo que los Cíclopes son la mejor unidad del juego (la habilidad Visión del Futuro es buenísima).

¿Cómo me decidí al final? Pues... por los brujos. Los druidas me gustan más que los vampiros (los brujos de Skorne son una mezcla de vampiros y Yuuzan Vhong). Así que el ganador fue Orboros.

Eso sí, que nadie dude que si tuviera que elegir una segunda facción, sería Skorne... sin vampiros :P

Haciendo Inventario

Debo decir que ya tengo cierto material de Warmachine. Tanto miniaturas cómo manuales. Hablando con Namarie hemos llegado al acuerdo de no incluir los manuales en el presupuesto de cada turno de Escalada a 2. Si bien sí que son un gasto muy recomendable la verdad es que no son estrictamente necesarios para iniciar una colección, excepto quizá el manual básico. Esto es por que las características de cada miniatura y cada unidad vienen incluidas en forma de cartas. Así que puedes simplemente comprar de "oídas" (consejos en foros, guías de ejercito en webs, consejos de amigos...). Otra opción es comprar las miniaturas que te gusten más independientemente de las consideraciones tácticas. No es una opción de ejercito optimizada en combate, pero oye, te lo pasas de miedo pintando.

En mi inventario actual de manuales se incluye el libro básico Warmachine: Prime y su segunda

edición Warmachine: Prime Remix. Además cuento con tres expansiones: Escalation, Aphoteosis y Superirotty. Además, aunque no sea estrictamente parte de Warmachine, tengo la guía del mundo de los Hierros de hierro. Una gran fuente de trasfondo.



Respecto a miniaturas tengo el starter pack de Khador que incluye un Juggernaut, un Destructor y a Sorscha. Y debo añadir que este starter pack será lo que constará cómo primer gasto de 50€.



¿Por qué Baldur?

Aunque Zeo explique qué tiene y qué no tiene, me veo obligado a explicar por qué Baldur.

O quizá no. Una imagen vale más que mil palabras. Ahora mirad la imagen de la derecha. ¿Tengo que decir algo? Un druida con un espadón enorme y con gólems de piedra detrás..

Por si no os convence, ahí va la explicación racional. Cuando entras en el mundo de Warmachine u Hordas, los starter set son la mejor opción. En el caso de Orboros, el starter tiene (como podéis ver en la página anterior) a Kaya, a dos lobos de dos cabezas y un lobo gigante. Vamos, Caperucita y los lobos. Y a mí eso, sinceramente, no me convence...

Mientras me decidía entre Skorne y Orboros, me fijé en los "golems de piedra". Me gustaron al momento. Porque, vamos a ver: ¿qué es lo más parecido y a la vez opuesto a unos que construyen golems gigantescos de metal movidos por vapor? Pues otros que gracias a la magia construyen gigantescos golems de piedra y ramas, llenos de runas. Sólo hay que ver una foto de un golem de piedra para decir "guau!". Me encantaron.

Además, leyendo luego las reglas me di cuenta de lo buenos que son (NO SE DESCONTROLAN ya que





El Lanzador de guerra

Según me han informado por ahí, en Warmachine la elección del lanzador de guerra es crucial.

En mi caso mi elección está clara ¿no? Al fin y al cabo sólo tengo a Sorscha. Sin embargo esto no es del todo cierto. Si bien he adquirido el starter pack y en éste viene incluido Sorscha una de las razones por las que adquirí el starter pack es precisamente por que incluía a Sorscha.

Aún y así tampoco es una decisión demasiado estratégica. Simplemente me gusta el personaje y me gusta la miniatura. El Carnicero me parecía demasiado bruto. Estoy seguro que ofrece unas posibilidades tácticas y estratégicas que ahora mismo no se aprecian, pero precisamente por ello no quiero usarlo en estos momentos. Por otro lado el Príncipe Oscuro tampoco me acaba de convencer. Aunque parece más orientado a la táctica, no creo que

no tienen que hacer chequeos de umbral). Para los "warhammeros": imaginad que teneis una unidad, a la que podeis ir aumentando los atributos (de fuerza y HA por ejemplo), pero si se lo aumentais demasiado pueden entran en una furia asesina chungu (esto pasa sólo en Hordes; es la diferencia principal entre Hordas y Warmachine). Pues bien, los golems de piedra NUNCA entran en esa "furia asesina", y son los únicos bichos en todo Hordes con esa característica. Elija los elefantes de Skorne, los tiránidos enormes, los megatrolls, los lobos... todo se puede descontrolar. ¿Todo? No, los Golems de Piedra no.

Pero no todo son rosas. Los golems tienen eso de bueno (que no entran en furia asesina), ya que no están vivos. Pero que no estén vivos implica que hay ciertas cosas que no pueden hacer (y que sí que pueden hacer el resto de bichos): no pueden marchar, y no se les puede curar...

...a no ser, claro, que tu "general" sea Baldur, el especialista de Orboros de piedras. En general, tanto en Hordes como en Warmachine, todos los warcasters o brujos pueden ir "con todo" (aunque hay algunas combinaciones; hay warcasters que se les dan mejor los siervos pesados p.e.). Y la excepción es Baldur. O mejor dicho los siervos de piedra y Baldur; tener los siervos con otro brujo, o tener a Baldur con otros siervos es desperdiciarlos. Simbiosis.

tenga la experiencia en juego para sacarle jugo.

Así que me quedo con Sorscha por el momento. Al fin y al cabo es dura, fría, atractiva, y no tiene un sobrenombre tonto que indique afición por la carne o a apagar la luz constantemente. ¿He dicho ya que me gusta el personaje?

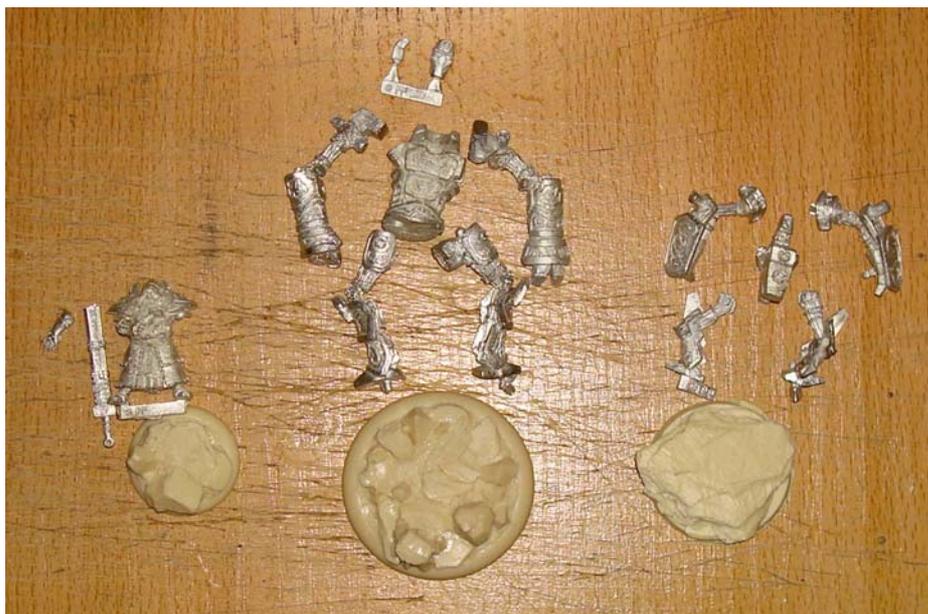
Sinceramente de haber tenido en su momento el suplemento Escalation quizás me habría decantado por el Kommandant Iruksk. Pero no fue el caso y ahora Sorscha es la figura principal de mi ejército... o lo será algún día. Pero no adelantemos acontecimientos.

Sorscha tiene un estilo de juego que me gusta bastante y se ajusta a mis malos hábitos de juego creados por llevar nigromantes tanto tiempo. Su hechizo de viento que le permite moverse más rápido o la carga inagotable para que sus siervos carguen más distancia son tipos de hechizo de apoyo a los que estoy acostumbrado (¿alguien dijo Danza Macabra?) y no me son extraños. Además su habilidad de

congelar con un crítico puede ser temible por sí misma.

Sin embargo lo que me causa más mala espina es su dote. Es muy buena y seguro que todo el mundo lo comenta, pero es de un sólo uso y hay que saberla aprovechar muy bien. Aún y así me gustaría tomar esa dote como una bala en la recámara.

No quiero depender de esa dote para ganar por que cómo dice el hijo de ojos azules de la señora Grimm: "Si basas tu poder en un arma, estás pidiendo a gritos que te la quiten". La dote de Sorscha es de sobra conocida, así que no puedo basar mi estrategia en ella. Aún y así, como ya he comentado, tengo un pasado No Muerto, así que tengo malas costumbres. Y si bien no tengo intención de usar la dote de Sorscha cómo baza principal en mis estrategias, nada me limita a usar la amenaza de la dote de Sorscha cómo recurso.



Ojito: Baldur no es bueno únicamente por poder curar y hacer marchar a los golems. Además de un perfil interesante (su arma, además de P+F 14, que quita DEF y VEL a las miniaturas heridas) tiene hechizos tácticos interesantes: uno que crea bosques (¿he dicho que Baldur se teleporta entre bosques?), otro que hace que una miniatura o unidad pueda atravesar bosques sin penalizador al movimiento (cosa que los elementales lo hacen "de serie", así que irá bien para una unidad), otro que "blinda" una unidad (ideal si está trabada en CaC) y una especie de "catapulta". Vamos, del tipo de "personaje" que siempre me gusta.

Haciendo Inventario

Bien, sabiendo que tenía un presupuesto de 50€, la decisión no fue difícil: 10€ para Baldur, 25€ para el golem "grande" y 15€ para el golem "pequeño". Total, 50 euros justos. Sí, son tres miniaturas (en la caja de Caperucita hay 2 ligeros y 1 pesado).

Inicialmente compré también tres peanas "bonitas", pero como acabé no usándolas no las incluyo en el presupuesto. El primer paso que quería hacer era montar las miniaturas...

La Primera Baja

Amigos, la primera baja siempre es la más dolorosa.

No me refiero a un combate, puesto que he de confesar que este turno de Escalada a 2 no he tenido tiempo ni de acabar de pintar las miniaturas.

Me refiero a la miniatura de Sorscha.

Y es que cuando, cuchilla de modelismo en mano, procedí a quitar rebabas y pulir un poco la miniatura... bueno... resulta que la fantástica guadaña de Sorscha quedó completamente inútil... partida en dos, rota... *sigh*

He intentado pegarla otra vez, pero sin éxito. He intentado anclarla, pero no tengo ninguna broca de minitaladro lo suficientemente fina.

Mucho me temo que lo único que voy a poder hacer es comprar otra miniatura de Sorscha.

Montando...

El montaje fue muy sencillo. Baldur es casi "monopieza" (salvo el espadón y una mano) y los golems encajan perfectamente.

En cuanto a los golems, encajan a la perfección. Hice algún anclaje, pero usando el truco de "dos puntos de pega mejor que uno" son bastante estables. Este "truco" a veces crea posturas un poco raras, pero va muy bien. Me explico: si quieres pegar un brazo (como el brazo izquierdo del golem grande), aunque pongas un anclaje (algo recomendable), si "pegas" el brazo por su "hombro" tendrá un punto de unión. Si, además, lo pones en una postura tal que la mano izquierda se apoye en la rodilla de la pierna izquierda (y ahí pones superglue), el brazo queda mucho más seguro. No lo hice con los dos brazos porque quería darle un toque más agresivo, como a punto de atizar a alguien, pero bueno. Seguro que si se rompe, el brazo derecho cae antes que el izquierdo :P

Soy del lado oscuro

Después del montaje, viene la pintura.

Muchos sabréis que soy *del lado oscuro* ("no es mejor; es más rápido, más fácil, pero no mejor", como dice Yoda). El lado oscuro de la pintura de miniaturas es tan simple como "eh, que

Desde aquí pido que si a alguien le ha pasado lo mismo y ha salido airoso del percance que lo comente en info@cargad.com. Que una mini es una mini.

La segunda, el suelo.

Para el Juggernaut había hecho una base nevada que no estaba del todo mal. Para los que sigan el blog, ya habrán visto un par de fotos. No era ninguna maravilla pero daba el pego, más o menos. La había hecho al más puro estilo McGiver con lo que tenía en casa y acabó siendo de azúcar moreno.

Pero no todo podía ser bonito. Faltaría más. Y cómo se puede apreciar en las fotos finales de este artículo, la base nevada se ha desprendido por completo. El azúcar formó una pasta sólida que se rompió en varios pedazos y al final tuve que quitar toda la base.

Culpa mía por dos puntos. El primero por no hacer la peana al finalizar el siervo de guerra, que es

cuando ya lo dejas más que tranquilo y no andas sacándolo de la peana y volviéndolo a poner. Y la segunda por no conseguir una base uniforme. Al hacerla muy irregular acabó rompiéndose al volver a poner el Juggernaut, y con la presión de uno de los bultos se acabó rompiendo. Así que a volver a empezar con las bases.

La tercera, la joroba

Y es que tal y cómo me indicó Petako en los comentarios del blog, he ido a adquirir una de las pocas cajas de iniciación de Khador con el "Khador gap". He intentado disimularlo todo lo posible, pero está ahí si uno se fija lo suficiente y sabe que está buscando. Por supuesto Petako me dio un link con los pasos a seguir para arreglarlo (<http://www.brushthralls.com/Old/Gap/index.php>), pero ya era demasiado tarde (aún y así, muchas gracias Petako).



yo no pinto para ganar un Golden Demon, sino para pasar un buen rato y para que no dañen a la vista". No me tiro ocho horas en una miniatura haciendo capas y capas. Ojo, es algo respetable y en cierto modo envidiable, pero yo prefiero que queden *resultonas* con un par de horas. Porque si intentase hacerlo perfecto, me defraudaría a mí mismo. Los degradados los dejo para los profesionales; yo con capa base, tinta, seco y detalles ya tengo suficiente. Sí, lado oscuro total :P

¿A qué viene ésto? Antes imprimaba de negro (como muchos), porque así las sombras "ya quedan hechas". Sin embargo con el tiempo vi que hace que te pierdas detalles. No sé dónde leí o quién me dijo, que probara a imprimir en blanco y a pintar con tinta abundante, ya que quedarían las sombras también, pero se verían los detalles. Lo probé y desde entonces que me cuesta imprimir en negro (a no ser que sea algo muy concreto como los nenos de piedra éstos...).



Pintando Siervos

Vamos por fin a lo que interesa:
El pintado de las miniaturas.

Llegados a este punto espero que a nadie le sorprenda que no haya acabado de pintar las miniaturas. No he podido pintar a Sorscha.

Primero empecé con el Juggernaut. Me pareció bien empezar por él a ver que tal me iba y después seguir con el Destructor. Aunque con ambos seguí el mismo proceso de pintado. Lo único que hice diferente en el Destructor fue cambiar un poco el esquema de color, dejando los adornos de las hombreras y de la protección de la cabeza en negro en vez de hacerla completamente metálica.

El esquema de color es muy vistoso y queda bastante bien. No me gusta el esquema de rojo brillante que

lucen Khador en el libro y me pareció mucho mejor una tonalidad más oscura.

El primer paso es la imprimación. Elegí una imprimación negra por que quería una miniatura básicamente oscura. Un Siervo de Guerra no debería ser algo vistoso y bonito de alegres colores brillantes. Un Siervo de Guerra es un artefacto de muerte y destrucción. Creo que un poco de oscuridad no le viene mal a un artefacto así.



Una vez hecho esto comencé a pintar de dentro hacia a fuera. Lo primero fueron los elementos del esqueleto mecánico que tiene el siervo.

Una de las cosas que me planteé es pintar el siervo de guerra lo más coherentemente posible, aunque me tomaría alguna licencia, por supuesto. Así que pinté la estructura interna de gris metalizado. La estructura interna de



un siervo de guerra debería ser de acero forjado ¿no?

Una vez pintado el esqueleto interno me dediqué a pintar las placas de la carcasa de color rojo entrañas. Una capa de rojo tras otra, tras otra, tras otra. La pintura la diluí bastante por lo que tuve que dar unas cuantas.



Pintando a Baldur

Para Baldur elegí la técnica que tanto suelo usar en warhammer: imprimación blanca primero, y tinta marrón (da igual si es la flesh wash, la avellana... todas van bien) después. Como si fueran esqueletos, vamos.

Como podéis ver en las fotografías, el resultado es como si se hubiera imprimado de marrón y se hubiera hecho un pincel seco de marrón más claro en toda la miniatura. Se quedan "bolsas" de pintura como se aprecia en la segunda fotografía (mira la



parte inferior de la túnica) pero cuando se evapora el agua, si no nos hemos pasado, no se nota. Con este "método" (no sé si llamarlo así) consigues rápidamente lo bueno de la imprimación negra (sombras automáticas) y lo bueno de la blanca (no pierdes detalles). No todo podía ser bueno: si vas a pintar una miniatura que sea básicamente metálica o de piedra o de madera (o sea, si vas a pintar la mayor parte de la miniatura con pincel seco sobre negro), te sale más a cuenta imprimir en negro.

Una vez está seca la tinta (MUY IMPORTANTE...) se procede a las "capas base"; es decir, pintar de verde lo



que va a ser verde, marrón lo que va a ser marrón, etc. En mi caso pinté la piel (color piel), la piedra (color gris piedra... ¿chungo, eh?), la ropa (pero sólo la "parte de abajo", dejando la de arriba del color de la tinta; para dar una sensación más "realista" a la túnica, como hecha a partir de dos) y con un pincel de detalle los hilos (¿cuerdas?) de la túnica. Es curioso que las cuerdas éstas me costaron poquísimo de pintar (estaba muy delimitado) y el efecto que hacen es muy chulo. También pinté (pincel seco) la barba de color hueso (que parece que sea rubio). Con esto ya se tiene una miniatura "base" y es a partir

Después de eso pinté los adornos de las hombreras de color bronce y las puas de los puños de color gris metalizado. Me pareció que los adornos de las hombreras eran poco más que eso: adornos. Sin embargo el desgaste de los puños debería ser



considerable y una aleación de cobre o de bronce sería realmente desastroso.

Tras un par de pruebas inicié el pintado de la caldera y de las chimeneas. La caldera finalmente la pinté de color bronce. Me pareció que una caldera debía estar revestida de bronce para evitar la corrosión. Empecé a pintar también las chimeneas de color

bronce, pero no me gustó como quedaba. Así que preferí dejarlo en gris metalizado. También me atreví a hacer un efecto de fuego en la chimenea y debo admitir que no me ha salido del todo mal.

Para el efecto de fuego primero pinté los agujeros de color blanco para darle una base brillante. Luego pinté una base de color rojo sangre, un círculo más pequeño de color naranja brillante para terminar con un centro de color amarillo. Y ya está, sin degradados ni otras técnicas vistosas que lo único que consigo es demostrar mi incapacidad de



pintado. La verdad es que es muy sencillo y queda bastante resultón.

El hacha del Juggernaut fue la primera de las dos que pinté. Quería darle al arma un efecto de filo helado, así que simplemente la pinté de color azul y le pasé varias capas de pincel



seco de azul más claro y finalmente de blanco. El resultado es cómo mucho aceptable. Pero al menos lo he intentado.

En cuanto a la bomba del Destructor, después de la aventura del



de ésta sobre la que vamos a hacer más detalles. Un gran amigo me comentó que para pintar tienes que intentar que la gente se "fije" en algo (por eso en GW hacen tantos perfilados y las caras tan "expresivas"; hace que te fijes en la cara en vez del resto de la miniatura). Comento esto porque si queréis que la miniatura quede "resultona", con que hagáis que la gente se fije en algo (en el arma, en el estandarte, en el escudo, en la cara) no se fijará en el resto.

Apliqué una tinta en las hombreras de piedra (ah, ¿que no son de piedra? pues en mi Baldur sí :P) y en



la espada. Luego un pincel seco gris para dar sensación de piedra. Pinté también las gemas que lleva, de color verde metalizado (Vallejo vende un medium metálico que "metaliza" las pinturas... muy interesante como podéis ver).

Como lleva capucha, la cara no se va a ver bien, así que la dejé como estaba (si te acercas no verás los ojos, pero a nivel de juego hasta queda realista). Tardé bastante poco en pintar a Baldur, y la verdad es que sobre el campo de batalla no desentona en absoluto.



Pintando los Golems

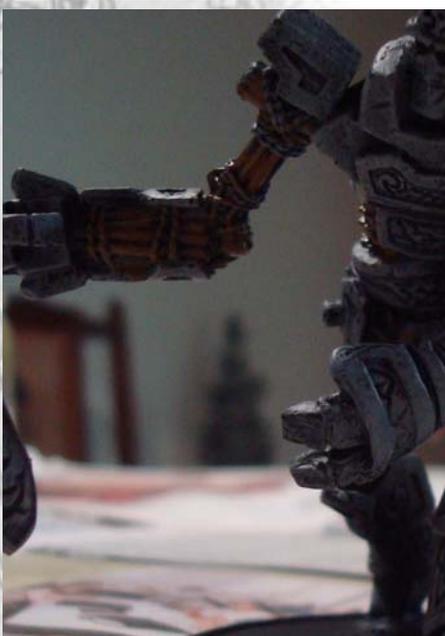
Los golems son básicamente piedra, cuerda y rama. Y como piedra (la mayor parte) es rápida de hacer con un pincel seco gris sobre imprimación negra, eso es lo que hice :P Aproveché y usé el pincel seco no sólo en la piedra, así vería mejor dónde tenía que pintar ramas y dónde cuerdas.

Una vez se tiene la piedra, el siguiente paso son las ramas; un pincel marrón (con cuidado), tapando el pincel seco gris sobre todo, ya da la sensación de ser madera que necesitamos. (Se



hacha del Juggernaut, me decanté por un enfoque más clásico. Me limité a jugar con los dos colores metálicos de la miniatura: el bronce y el gris metalizado. La verdad es que aunque sea algo simplista no queda del todo mal.

Cuando acabé todo esto y los detalles finales de ojos rojos y los "hay mierda, que esto era rojo" dí por terminada las miniaturas. Sobretudo por



puede hacer también con un pincel seco marrón directamente pero preferí asegurarme.

Tras pintar de marrón (un marrón de Vallejo que no recuerdo...) apliqué una tinta marrón para dar algo de profundidad.

El siguiente paso eran las cuerdas. Las cuerdas las hice con cuidado con color hueso deslucido. Ya, pensaréis que para pintar cuerdas mejor usar un color como amarillo o blanco. Pero es que el hueso deslucido es uno de mis "colores favoritos" para pintar... Además, para que se vea la cuerda lo

falta de tiempo, como os podréis imaginar.

Sin embargo antes de terminar publiqué las fotos en el foro de Los Tercios de Hierro (google it, man). Allí me comentaron que las miniaturas quedan chulas sin llegar a ser notables y eso es mucho más de lo que esperaba viendo el material que corre por allí.

Allí los compañeros de los Tercios de Hierro me aconsejaron usar técnicas "oscuras" del pintado, dada mi falta de tiempo. Para ello me recomendaron que le diera un baño de tinta marrón a toda la miniatura, puesto que le faltaba profundidad y con el baño la conseguiría rápido.

Y así lo hice. Espero que el resultado final esté a la altura de las expectativas.

Antes de terminar quiero agradecer a los integrantes de los Tercios de Hierro su paciencia por aguantarme semana tras semana y los ánimos recibidos. Gracias a Razaele por mostrarme el "Lado Oscuro", a Owen



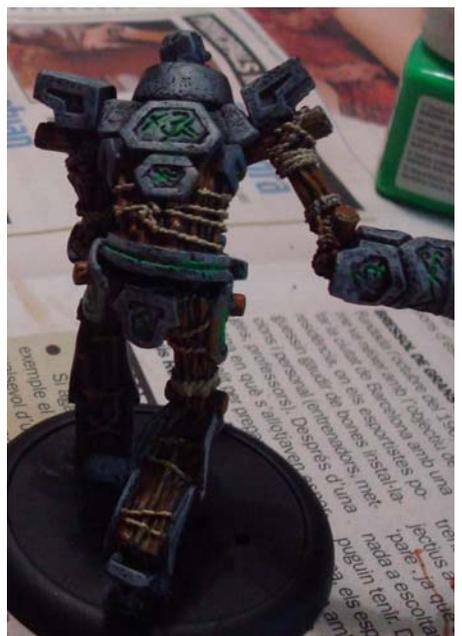
mejor es crear un fuerte contraste; con amarillo habría quedado demasiado artificial, y con blanco quizá no habría "cuajado".

Bien, ya tenía los golems de piedra pintados. La verdad es que pensé en dejarlos así, no quedaban mal. Pero cierto es que Baldur no se tira el día únicamente cogiendo troncos y piedras. Que oye, ahora que lo pienso, creo que Baldur en el fondo es vasco: lleva un espadón más grande que él, y le da por las piedras y los troncos. Cualquier día de estos me lo encuentro en un bar de pintxos... (¡Un saludo a todos los vascos que nos leen!)

Ojo de Lobo, a Biosforo, a Galeend, Matamagos, Hosk y a Dominus por los ánimos y los consejos de pintura. También tengo que dar las gracias a Randall, Shalashaska, Sir_Aeron y Amnaris por ayudarme con el trasfondo de Natasha.



Y por último y no menos importante gracias a los comentarios en el blog por parte de Aira, Undomain, Shargaz, Petak, Nacho, Darkheim, Negro y Alex. Gracias chicos por los consejos y los ánimos.



A lo que iba (se me va). Baldur no hace los golems únicamente con eso, sino que las piedras están imbuidas de cierto poder mágico. Esto, con la gente que pinta "pro", les queda genial, pero a mí me daba mucho miedo. Pensé "qué caray, vamos a intentarlo", cogí una pintura verde fosforito de Rackham y con pincel seco, pim pam, las runas de golpe parecían mágicas. Y, ahora sí, la sesión de pintura había terminado.

Nota: como podréis deducir, no me "caso" con ninguna marca de pintura; tengo GW, Vallejo, Rackham, e incluso alguna de Privateer. Aunque cada marca tiene su textura y sus



colores, TODOS SON COMPATIBLES, así que no perdáis el miedo a probar las otras marcas (sea cual sea vuestra marca).

Joer, al final me he enrollado más que mi "vecino de arriba", pero oye, él no pintó a su warcaster y yo sí a mi Baldur, con lo que de momento vamos

1-0 en el recuento de "minis pintadas a tiempo" ;)

Arriba podéis ver una foto de cómo quedó el trío tras la arena, el césped y el barniz. Sí, ya sé que tras ver los Warjacks de Zeo diréis que los preferís, pero para mí ya están suficientemente resultones :)

¡Ah, se me olvidaba! El número que viene serán 50 euros más... Os puedo adelantar que ya ha caído un Sentry Stone y sus Manekempis, y un WorldWyrd. Vamos, más piedras y más golems :)

¡Hasta el número que viene!



Zenit Miniatures

Entrevista a Daniel Pro, uno de los responsables de Zenit Miniatures.

¿Quiénes sois en Zenit miniatures?

Somos un gran equipo lleno de ganas de hacernos un hueco en este mundillo. Empezando por el gran Javier Almazán, que es el dibujante y creador de conceptos. Entre los escultores tenemos a Javier Fernández que a su vez es el diseñador gráfico, diseñador web, Etc, que haría sin él... Thais Mariblanca un pasote de escultora, Hugo Gómez y Sergio Alonso. Los pintores son Samuel Casado y Juan Jose Barrena y Angel Giraldez, en la Creación del juego y testeo Andy Ruiz, Angel Ascaso y yo, Daniel Pro que también me encargo de la fabricación y la organización en general.

¿Cómo nace la idea de una empresa de miniaturas y que os empuja a hacerla realidad?

Nació hace dos años en noviembre del 2006, siempre he sido aficionado al hobby y los wargames desde hace muchos años cuando en España todavía no se sabía mucho de ellos e iba a Gibraltar a comprar mis primeras miniaturas. Desde entonces siempre me rondó la idea de que se convirtiese en algo más que una afición. Tras pensarlo mucho me decidí y todo fue muy rápido la verdad, en un solo día ya tenía los contactos para empezar el proyecto, y ponernos manos a la obra.

¿De donde surge la idea de hacer un juego propio?

Al principio nos dedicamos a hacer figuras para pintores, basadas en fantasía general, pero tras trabajar un tiempo juntos, nos dimos cuenta que teníamos potencial y capacidad para hacer algo más, y decidimos



Daniel Pro, Thais Mariblanca, Javier Almazán y Javier Fernández

embarcarnos en un proyecto más ambicioso, crear NEMESIS nuestro juego de miniaturas y meter el mundo en el que éste se ambienta.

Se intuye una distribución gratuita digital del juego, pero ¿habrá edición en papel?

Actualmente hay una "edición en papel" en los starter pack, evidentemente nos gustaría en sacar una versión en libro más elegante, aunque ahora lo que queremos es que se difunda el juego, que la gente opine sobre él. Cuando el juego esté más evolucionado y pulido ya retomaremos la idea de una publicación.

¿Por qué el cambio de 55mm a 33mm?

Realmente no ha habido cambios. Las primeras miniaturas que hicimos eran en 33mm, solo había dos de 54mm. Ahora mismo estamos volcados con la preparación, lanzamiento y novedades de Nemesis, cuando las cosas se normalicen un poco intentaremos volver a 54mm.

Esta es de Namarie: ¿Os habéis planteado crear reglas especiales para jugar con las miniaturas de 55mm cómo seres de tamaño muy grande (leases: titanes o gigantes)?

En el foro hay gente que ha creado perfiles para las miniaturas de 54mm, aunque no habíamos pensado en crear unas reglas especiales, pero porque no, estamos pensando en crear varios tipos de juego, unas reglas de titanes serían muy interesantes, gracias.

¿Por qué Creative Commons y no simplemente gratuito o con licencia GPL?

Usamos creative commons por ser una licencia que adapta mejor a nuestras necesidades, permitiéndonos dotar al juego de una gran libertad de cara a la comunidad de jugadores, pero impidiendo que nadie hiciese negocio con él. Es una licencia que se encuentra en un punto medio entre dos extremos el copyright y el GPL, de todas maneras según como evolucionemos siempre se puede plantear el cambio a una licencia creative commons más libre o directamente a GPL, pero nunca a la C.

¿Que ventajas y que desventajas puede tener esta licencia?

Ventajas para la comunidad de jugadores muchas, ya que podrán modificar el juego a su gusto y compartirlo con otros jugadores, podrán desarrollar nuevo material, nuevas tropas, nuevas reglas, versiones más roleras, versiones más estratégicas, incluso nuevos juegos basados en éste. Todo esto es algo bastante común entre los aficionados al hobby pero ahora todo ello se podrá hacer de manera pública, oficial, legal y gratuita. Igualmente tiene ventajas para nosotros, como la difusión por internet, tener más contacto con los jugadores y sin duda, conseguir la fidelización de nuestros clientes, brindándoles la oportunidad de personalizar a su gusto el juego. Desventajas... quizá la escasa percepción de beneficio a corto plazo, que la comunidad no responda como nos gustaría o el enorme volumen de trabajo que puede suponer atender todas las opiniones de los jugadores.

Ya sabemos que Creative Commons no es Open-Source, pero, ¿Podrán colaborar los jugadores en el desarrollo del juego con sugerencias?

Por supuesto, nuestra idea es intentar hacer que los jugadores tomen parte en el desarrollo del juego, ya que son ellos los que jugarán. Aparte de eso, estaremos encantados de dar soporte siempre que nos sea posible a todas las versiones y ramificaciones que se hagan del juego, así como aportar todo el material necesario para ello.

¿Hay algún tipo de planteamiento al respecto en cuanto a organización y distribución del trabajo?

Pues por ahora no, ya que hemos



Daniel Pro y Andy Ruiz

estado un poco liados con otros temas del lanzamiento. Además, nuestra comunidad de jugadores no es tan grande, pero tan pronto como podamos intentaremos poner en marcha un plan de desarrollo.

¿Tenéis planteado que evolucione el trasfondo en el tiempo o será algomás bien estático?

Conocer la historia de Miter no es algo sencillo, los peligros en las Tierras Yermas cada vez son mayores, las últimas nieblas se han llevado a muchos de nuestros exploradores, espero que estas muertes no hayan sido en vano. Pero no cejaremos en nuestro empeño, todo nuestro esfuerzo y capital, se emplea en la búsqueda de los de los fragmentos de los "Cuadernos del Cazador". No os preocupéis os mantendremos informados de todos nuestros descubrimientos.

En el blog ya se ha empezado a ver el planteamiento inicial de cada raza y alguna miniatura.

¿Seguirá siendo así en el futuro? Es decir, ¿Se irán publicando detalles del trasfondo en el blog a parte de páginas estáticas, contenido editado en papel o en pdf?

Por ahora iremos publicando en el Blog los fragmentos de los "cuadernos



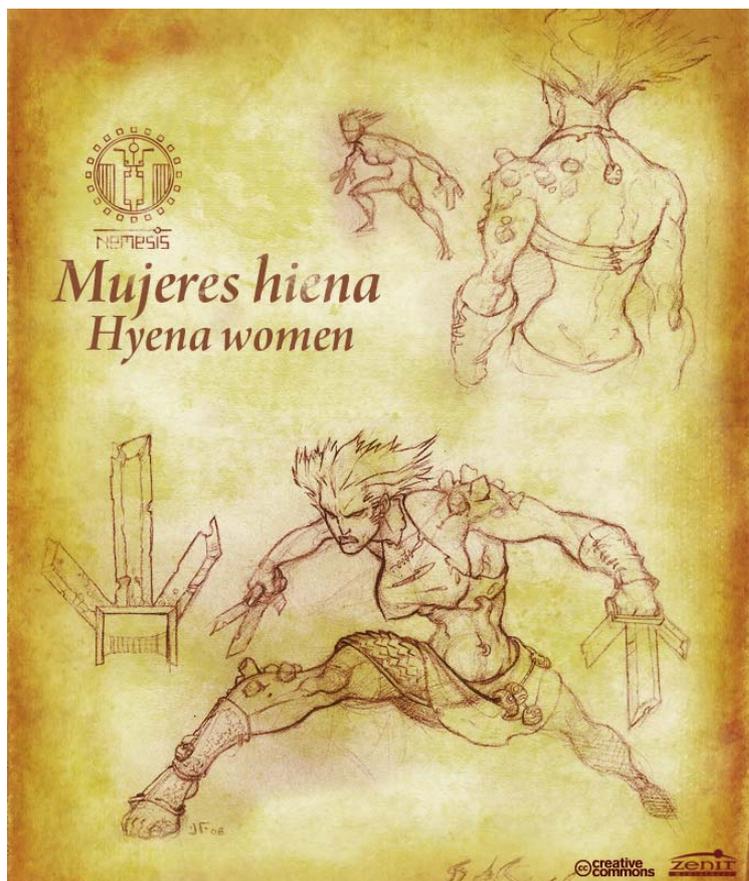
del cazador" y demás relatos que encuentren nuestros exploradores. Nuestra intención es almacenarlo todo en la Gran Biblioteca (wiki) con todo el trasfondo, historias, etc, aunque estamos esperando a tener un poco más de material para iniciar su construcción.

¿Dónde veis Némesis en dos años? ¿Creeis que evolucionará bien?

Nos gustaría verlo con una gran comunidad de usuarios que lo respalden, con un gran número de ramificaciones y versiones que permitan disfrutar a todo tipo de jugadores, nuevas unidades y con varias razas más que nos permitan exprimir al máximo las posibilidades de Miter.

La licencia Creative Commons permite una dispersión en internet muy alta. ¿Creeis que esta puerta abierta a la creatividad empujará a los Fans a fomentar y alimentar el juego?

Esa es nuestra idea y los que más nos gustaría, ya que fue nuestro principal objetivo al aplicar una licencia como ésta. Queremos que los jugadores se sientan parte de Némesis, contribuyan todo lo que puedan o quieran a su desarrollo.



Introducción

Por Pater Zeo

Némesis es un juego de escaramuzas de ambientación fantástica que presentó Zenit Miniatures a finales de noviembre de 2008. Un juego por turnos basado en el reparto de órdenes entre las diferentes unidades y con el espíritu de dejar el menor número de vacíos legales posible.

Más allá de las reglas, las miniaturas o el trasfondo, hay una característica que para bien o para mal, eclipsa todas las demás. Y esa característica es su licencia Creative Commons.

Tanto el juego cómo el trasfondo de Némesis (aunque no sus miniaturas) están bajo licencia Creative Commons. Aunque hay varias licencias CC, Némesis permite la libre distribución de sus contenidos, siempre que sea sin ánimo de lucro y se nombre al autor original del juego (en este caso Zenit Miniatures). Además permite la creación de derivados del juego. Es decir, que si no te gustan las reglas puedes crear unas reglas alternativas basadas.

Es cierto que todo esto no es algo que no se hiciera anteriormente. Sin embargo se hacía a pequeña escala y siempre con el miedo a que llegara el Hombre del Hacha y te cerrara el chiringuito. Con Némesis esto no ocurre, puesto que la propia licencia CC te permite hacer lo que hacías explícitamente.

Trasfondo

Si el juego adolece de algo en estos momentos es de la falta de trasfondo. Pero aún y así existe un trasfondo general que se puede leer entre líneas.



El juego transcurre en el mundo de Miter. Éste fue visitado hace cientos de años por una poderosa raza alienígena: los Serifans. Construyeron una colonia, y se asentaron en el centro del gran continente que domina el mundo de Miter. Una vez allí comenzó ciertos experimentos de creación de un nuevo tipo de forma de vida y a ignorar por completo a los humanos que vivían en el continente. Pero algo salió mal en el experimento y las consecuencias fueron terribles. El gran continente quedó literalmente partido por la mitad, dejando un pequeño mar interior plagado de islas.

El juego de Némesis nos ubica unos cuatrocientos años después de dicha explosión. Durante ese tiempo ha

habido una guerra generalizada y de intensidad intermitente.

Némesis nos presenta cuatro de las facciones sumidas en este conflicto inacabable, llamado las "Guerras Zenit": el Reino de Dios, el Culto de los Mil Rostros, los Huérfanos y los No Vivos.

El Reino de Dios son el reino humano por excelencia. Una cultura y por tanto, una fuerza militar basadas por completo en la religión.

Por otro lado están el Culto a los Mil Rostros. Una sociedad tribal que habita las Islas del Culto. Estas islas son las creadas por el desastre de los Serifan. El Culto a los Mil Rostros es otra sociedad completamente basada en la religión, concretamente en su adoración algo oscura a esos Mil



Rostros. Sin embargo los Mil Rostros son más una entidad abstracta que varias deidades concretas. Además su asentamiento en un punto tan cercano al origen del desastre ha generado varias mutaciones en los componente del Culto y también les ha permitido llegar a dominar la magia de una forma espectacular. O eso o realmente los Mil Rostros les otorgan sus favores.

De forma completamente opuesta a las dos facciones anteriores tenemos a los Huérfanos. Esta facción está completamente compuesta por niños. Los Huérfanos viven en los bosques, aunque principalmente viven en un bosque un tanto peculiar que se encuentra en el centro exacto de la gran explosión generada por el fallido experimento de los Serifan. Los Huérfanos viven en armonía con el bosque y con una fuerza extraña que habita en él. Además se sospecha que los Huérfanos son inmortales. Los Huérfanos son niños realmente Huérfanos que han huido de la guerra, vagando de aquí para allá, para finalmente acabar en uno de los bosques de los Huérfanos.

Y por último está encontramos a los No Vivos. Los No Vivos son la raza inacabada que intentaban crear los Serifan. No existen del todo en este plano de existencia, por que al fin y al cabo no están acabados. Residen en su propio mundo, el Otro Lado, y realizan incursiones en el mundo de los vivos para recoger espécimen que estudiar y con los que experimentar. Desean y ansían de forma antinatural estar

realmente vivos y esperan poderse terminar a sí mismos algún día.

Las Miniaturas

El nivel de las miniaturas es muy bueno. Están hechas de resina, en vez de metal, y el bajo peso de ésta permite miniaturas con posturas realmente dinámicas y del todo impensables en metal. Y el nivel de detalle es realmente bueno. Independientemente de gustos y estéticas hay que apreciar el esfuerzo de los diseñadores de Zenit.

Para más detalles podéis consultar el análisis al Starter Pack de los Huérfanos en estas mismas páginas.

Por supuesto cada miniatura tiene su propio perfil de atributos. Estos atributos son: movimiento, destreza en combate, fuerza, resistencia, puntería, valentía, concentración, factor de supervivencia, factor de ataque (número de ataques), puntos de mando y por último su coste en puntos. La gran mayoría son los atributos comunes. Sin embargo cabría destacar dos: factor de supervivencia y el tamaño.

En primer lugar el factor de supervivencia. En Némesis no existe el concepto de puntos de vida ni de heridas, en su lugar sólo existe el factor de supervivencia. El factor de supervivencia vendría a ser una tirada de salvación para la miniatura cuando es herida, con la salvedad que al fallarla no se le resta una herida sino que muere directamente.

En segundo lugar habría que destacar el atributo de tamaño, que no es muy común. Y es que cada miniatura tiene un tamaño relacionado, que tendrá sus repercusiones en el juego (desde el movimiento a la psicología). Normalmente el tamaño está implícito en la propia miniatura y acostumbra a no tener más de dos o tres valores (pequeño, normal, grande, por ejemplo). Pero en este caso sí que es un valor numérico importante y el tener más o menos tamaño que otra miniatura es un dato a tener en cuenta y puede marcar la diferencia.

El Libro

De momento no hay un libro propiamente dicho. Las reglas pueden encontrarse tanto en las cajas de iniciación de cada una de las facciones en forma de folleto. Y también pueden descargarse desde la página web de Zenit Miniatures (<http://www.zenitminiatures.com>). El folleto contiene las reglas completas del juego. Normas, reglas especiales, hechizos y ordenes de todas las facciones del juego.

Las características de cada miniatura también pueden descargarse desde la web de Zenit Miniatures en formato pdf. Cada miniatura está acompañada por una carta de juego donde se resumen sus características y reglas especiales, así como su coste. En los blisters se puede encontrar esta misma carta acompañando a la miniatura. Sin embargo en las cajas de iniciación hay una lista de ejército donde se encuentran las características de cada miniatura de la caja.

Las reglas.

El reglamento intenta por todos los medios evitar vacíos en las normas. Esto lo hace de dos formas: con una carga alta de formalidad en las reglas y con un estilo de redacción lo más detallista y exhaustivo posible. En todo momento intentan dejar bien claros todas las posibilidades.

Obviamente hay erratas y vacíos legales en las normas que se van arreglando poco a poco (en estos momentos ya ha habido una primera corrección del manual con la salida de la versión 1.1). Pero al menos se deja bien patente la voluntad de un reglamento robusto y sólido.

Respecto al estilo de reglas Némesis apuesta por un estilo clásico por turnos. Cada jugador dispone de su turno en su totalidad y no puede jugar



mientras el contrario disfruta de su turno.

Cada turno está dividido en fases: tirada de mando, movimiento, declaración de ordenes y acciones, magia, movimientos adicionales, trabarse en combate, disparo, destrabarse de un combate, combate y resultado de combates.

El juego no usa dados de seis caras, sino dados de diez. Este es un detalle que puede pasar desapercibido, pero tiene su importancia. El juego de probabilidades es mucho más sencillo de llevar (no es lo mismo 2 x 1/6 de posibilidades que un 3/10, es decir un 30%). Quizás se trate de una influencia de los juegos de rol, o quizás sea únicamente para aplicar un percentil simplificado.

Una de las características con más peso dentro del juego es la impartición de ordenes. Durante la fase de declaración de ordenes cada héroe puede impartir un número de órdenes igual a su atributo de mando, y cada unidad puede ejecutar una única orden por turno. Además, y aquí entra el ajedrez mental, ya que se deben declarar todas las ordenes y las acciones al inicio del turno, y después ejecutarlas.

Las ordenes pueden ser de movimiento (aproximación, correr, evasión, ...), disparo o combate (carga, reaccionar a una carga, destrabares de un combate). Sin embargo una unidad puede disparar o cargar sin necesidad de una orden, pero para ello debe realizar una prueba de habilidad previa (puntería o destreza de combate respectivamente).

Respecto al combate también hay algún que otro punto interesante. Cómo ya he comentado las miniaturas no tienen atributo de heridas, que ha

sido substituido por el de Factor de Supervivencia. Cuando una miniatura es herida se lanza el dado y si se supera la tirada Factor de Supervivencia la miniatura sobrevive. Es algo similar a una tirada de salvación especial y que en realidad sustituye al atributo de heridas. Cuanto más poderoso y resistente es un personaje más Factor de Supervivencia tiene.

Esto tiene dos ventajas. Por un lado el juego se hace más dinámico y rápido y te obliga a tener en cuenta cualquier ataque. Y cómo desventaja tiene precisamente que cada ataque cuenta y si tienes mala suerte un combate épico se irá al traste en una sola tirada del primer turno de combate.

La magia no difiere mucho a los que estamos acostumbrados. Los magos tienen un nivel de magia (concentración) que determina su habilidad para lanzar hechizos, sus dados de magia y la cantidad de hechizos que conocen. Basta echar un vistazo a los hechizos de cada raza para darse cuenta de que la magia es muy táctica.

Hay muchos hechizos de apoyo a las tropas (o de efecto negativo a las tropas del contrario), pero también hay hechizos de ataque con una potencia más que respetable. Sin embargo ambos tipos de hechizo están bien equilibrados en cuanto a efecto, coste... y condiciones de uso.

En muchos de los hechizos se plantean unas condiciones iniciales (el efecto es solo aplicable a las miniaturas en c/c, debe existir una pieza de escenografía cercana, etc, etc, etc) que aumentan la dificultad de la realización del hechizo.

Conclusiones

Némesis es un juego nuevo y aporta cierta frescura al género. Más allá de los tópicos y lo típico intenta ser lo más original posible. Y bajo mi humilde punto de vista los consiguen en cierta medida.

Las reglas tienen su doble filo: son muy formales y eso les da robustez,

pero les quita cierto grado de rapidez y agilidad. Aunque dicho sea de paso, seguro que mucha de esa formalidad ahorra un montón de discusiones de "puedo o no puedo" durante muchas partidas.

El punto más duro, bajo mi punto de vista personal, es el tener que declarar todas las acciones antes de ejecutarlas. Si bien esto tiene su punto divertido (ese "ajedrez mental" que a todos nos gusta ni que sea un poquito), tiene el problema de parar por completo la partida en ese punto para "a ver que hago". Ese "a ver que hago" con la práctica puede reducirse mucho, pero en un principio puede ser laaaaargo, laaaaargo, laaaaargo. Sobre todo para aquellos que somos algo lentos pensando. ^_^.

Mientras se mantenga el tamaño de las bandas no creo que haya mucho problema al respecto puesto que el número reducido de miniaturas reduce el impacto de las formalidades de las reglas. Pero si se pretende aumentar el número de miniaturas para llegar a un juego de batallas... bueno, para eso tienen las reglas en constante evolución y con licencia Creative Commons.

En conclusión: Némesis es un buen juego que está empezando su andadura. Presenta muy buenas formas e intenciones y esperemos que siga por ese camino.



Lo mejor

- Juego original, fresco y divertido.
- Licencia Creative Commons.
- Reglas robustas.

Lo Peor

- Reglas un tanto complejas.
- Trasfondo poco desarrollado.
- No hay demasiados jugadores en estos momentos.

PERSONAJE: ZONIK

Personaje y reglas por Zenit Miniatures. Trasfondo por Pater Zeo.

Últimamente he estado escribiendo algunos de los trasfondos de tropas y personajes de Némesis. Aquí os presentaremos algunas de esas tropas y personajes. Espero que os gusten.

Zonik nació en el seno de una familia de militares y grandes guerreros. Su árbol genealógico está lleno de generales, almirantes, mariscales de campo y capitanes. Incluso su padre era una leyenda viviente en el frente, luchando en las Guerras Zenit.

Tanto Zonik cómo sus hermanos vivían en la hacienda de su familia. En ella junto a sirvientes, tutores e instructores eran educados para ser los próximos héroes de la estirpe familiar. Todos entrenaban en todos los aspectos de la vida militar: combate, táctica, estrategia, organización, moral e incluso psicología. Los niños pequeños aprendían las tácticas de combate antes que a leer, a través de los juegos que sus padres les enseñaban. E incluso tomaban clases de esgrima donde aprendían las técnicas de combate, aunque con espadas ligeras adecuadas a su fuerza. Todo en la familia de Zonik giraba alrededor de la guerra.

Un día llegó un mensajero a la hacienda de Zonik. No dio mensaje alguno, tan sólo un objeto. Pero el objeto hablaba por sí solo. Se trataba de Zandial, la espada rúnica de su padre. Su padre había muerto. La espada permanecería en la mansión a la espera del siguiente miembro de la familia que la reclamara para sí. Fue un duro golpe para toda la familia de Zonik. Nunca llegaron a recobrar de la muerte de su padre.

Y no fueron los únicos.

El frente de batalla se tambaleó. La pérdida de uno de sus más grandes oficiales, un héroe para el pueblo, quizás tuvo algo que ver. O quizás no. Lo que sí es seguro es que el frente se acercaba peligrosamente a la capital del reino. Hasta que finalmente el frente llegó a la casa de Zonik. El enemigo llegó con armas cargadas de muerte y con almas cargadas de odio. Los sirvientes e instructores intentaron defender a sus familia en vano. Las mujeres y los niños se escondieron, pero fueron encontrados y aniquilados. Los hermanos de Zonik lucharon con valentía, pero eran demasiado pequeños y pronto se vieron abrumados. Zonik fue obligado por su propia madre a huir. Le puso a Zandial en sus manos y le gritó que corriera lo más rápido que pudiera mientras desenfundaba su propia arma.

Zonik corrió y no miró atrás.

Pronto se vio acosado por el cansancio y se detuvo a descansar en una cueva. Allí se pasó tres días llorando la muerte de toda su familia. A nadie le ha contado lo que sucedió allí realmente. Quizás se le fue confiado el secreto de la espada, o quizás consiguió saber cómo se utilizar por suerte o por instinto. Cuando Zonik salió de la cueva él y Zandial eran uno en combate.

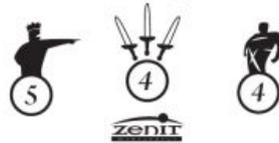
::: Zonik :::

8	6/10	4	8	-	2	9
---	------	---	---	---	---	---

Habilidades especiales
Autoridad, Audaz

Brisa, muñeco de trapo: Una vez por turno Zonik puede aumentar en 10 cm el alcance de los proyectiles de una unidad que se encuentre a distancia de mando. Además Zonik y la unidad a la que se una no sufrirán penalización por terreno difícil.

Hacha Legendaria Rúnica: Cuando Zonik luche él solo contra regimientos, tendrá +2F (F6). Cuando luche contra miniaturas del doble o más de su tamaño obtendrá +2R (R10).



Zonik se lanzó al frente, luchando contra todo aquel que se atrevía a oponerse a él. Una furia incontrolada alimentada por la magia de la espada. Una rabia desbocada unida a la crueldad de un niño.

Así vagó durante unos meses Zonik. Yendo de un lado para otro, de aquí para allá. Buscando siempre combates en los que descargar su ira. Hasta que un día se encontró con Brisa. En una zona cercana a las Nieblas del Culto, en unas de las playas que bañan sus mares, encontró Zenit un extraño artefacto. Este estaba medio enterrado en la arena y parecía que no podría moverse. El artefacto habló y le pidió que lo sacara, o la Gran Marea de las dos lunas lo engulliría por completo y moriría. Zonik accedió y lo desenterró, pero parecía que estaba tan deteriorado que no podía moverse. Sin embargo no todo estaba perdido para Brisa. Por petición de esta Zonik fue a buscarle un nuevo cuerpo. Zonik buscó por la playa abandonada, donde no encontró más que arena y sal. Sin embargo las olas trajeron una pequeña muñeca de trapo y se la llevó a Brisa. Ésta era un artefacto de los antiguos y cómo tal podía abandonar su cuerpo y habitar otro. Y así lo hizo. La pequeña muñeca de pronto comenzó a moverse por su cuenta y a volar envuelta en un torbellino de aire con vida propia. Y es que Brisa era una Araña de los Vientos, sirvienta de los Serifans. Tenía poder sobre el viento y el aire, y de ahí su nombre.

Brisa en agradecimiento acompañó desde entonces a Zonik, quien encontró en ella una inseparable amiga. Y ambos siguieron vagando sin rumbo aparente. Sin embargo, empujado por la fuerza oscura que habita el bosque de los Huérfanos, Zonik terminó dirigiéndose hacia allí. Cuando llegó



fue conducido ante el corazón del bosque, donde le esperaba el Hablador, que hablaba en nombre de la cosa sin nombre que habitaba allí. Y fue presentado ante el corazón oscuro del bosque y fue admitido por él.

No tardó Zonik a hacerse una mala reputación. Siempre buscando pelea y luchando contra otros niños de los Huérfanos. Sin embargo esto fue tolerado por el corazón sin nombre, puesto que cada niño que moría era resucitado por la magia oscura que poblaba aquellos parajes extraños. Aun y así los niños no fueron tan pacientes ni comprensivos y simplemente lo hicieron a un lado. El vacío social no pareció importarle lo más mínimo a Zonik, que con Brisa y Zandial tenían más que suficiente.

El verdadero reconocimiento de Zonik llegó con la primera escaramuza en la que participó. En ella los No Vivos intentaron por enésima vez entrar en el bosque y por enésima vez fueron rechazados. Pero la ayuda de Zonik fue inestimable. Los muertos vivientes morían otra vez allí donde Zandial hendía sus huesos, y los proyectiles de las Moscas de los Huérfanos eran lanzadas con la fuerza de los vientos invocada por Brisa. Las ordenes que Zonik gritaba eran concisas y eficaces. Sin saber cómo ni por qué los niños se encontraban obedeciendo a aquel matón de gran espada, y lo más importante, alegrándose de haberle hecho caso.

Zonik sigue vagando por el bosque en busca de lucha y se une a toda reyerta que encuentre. Se une a la batalla dirigiendo a los Huérfanos, que lo obedecen con el respeto de un soldado a su general. Algún día Zonik verá satisfecha su rabia, y Zandial volverá a descansar mientras Brisa le canta con los silbidos del viento.

Pero hasta entonces, los niños seguirán sin querer jugar con él.

HUÉRFANOS STARTER PACK

Analizamos el Starter Pack de Huérfanos del juego Némesis.

Zenit Miniatures lanzó en Noviembre el juego Némesis, con dos starter packs. Los chicos de Zenit nos hicieron llegar el Starter Pack de Huérfanos para que lo analizáramos. Así que tras pasar por el microscopio, este es el resultado.

En noviembre de 2008 apareció en el mercado Némesis, el nuevo juego de Zenit Miniatures. Con esta salida a mercado surgieron dos starter pack con los cuales se daba el pistoletazo de salida al juego.

Los chicos de Zenit me hicieron llegar un Starter Pack de los Huérfanos para que lo analizara en estas páginas.



El pack contiene seis miniaturas, un dado de diez caras, un folleto con las reglas completas y una hoja de referencia con la hoja de ejercito a la que pertenece el starter pack. Otro detalle que me llamó la atención es que la hoja de referencia en su parte superior ¡tiene una regla! Con lo que realmente con la caja se tienen todos los elementos para poder jugar (medir con la hoja de referencia puede ser algo

complicado, pero ahí está y puedes hacerlo).

Pero vayamos a lo que realmente nos importa: las miniaturas.

Las seis miniaturas están hechas de resina, por lo que son bastante resistentes a los golpes y las caídas además de ligeras. Por contra no se pueden realizar torsiones como con el metal.

Las miniaturas no son multicomponente, por lo que no se puede personalizar la pose de cada miniatura. Sin embargo tampoco lo pretende. No va a haber una gran cantidad de miniaturas en el tablero, por lo que no es necesaria la personalización a través del multicomponente para dar variedad a una banda.

Las miniaturas en sí están muy bien conseguidas. El nivel de detalle es muy grande, puesto que no son de plástico, sino de resina.

Pero no todo va a ser bueno de estas miniaturas. En la parte negativa están las rebabas. Eso sí, nada que no se arregle con una buena cuchilla de modelismo. Si bien en la propia



miniatura no presenta rebabas dignas de mención, donde realmente hay algún problema es en la base de la miniatura que se encaja en la base. Para calzar la miniatura en la base hace falta un esfuerzo considerable de cuchilla de modelismo. Sin embargo, prefiero que la rebaba esté ahí toda junta a repartida por toda la miniatura.

Las miniaturas, pese a ser de postura fija y sin variaciones, presentan una variedad muy agradable. No hay dos miniaturas iguales. De las seis miniaturas sólo dos de los Saltamontes tienen una pose parecida. El resto ni se parecen entre sí. Además las miniaturas tienen una pose muy dinámica, incluso los que se supone que están quietos.

Respecto al tamaño, son ligeramente más grandes que las de Games Workshop. Son de una escala de 33mm, mientras que las de GW son de 28mm. Quizás los Huérfanos no son los más adecuados para ilustrar el tamaño de las miniaturas de Némesis, puesto que al fin y al cabo son niños. Pero con una comparación gráfica el Burlón es tan grande como un orco.

Otro punto en negativo en el pack es que a priori no se sabe cual es cual. En el caso de los Huérfanos no tiene mayor importancia. Un rápido vistazo a los nombres de las unidades basta para identificarlos: las moscas deben ser los que llevan el casco en forma de mosca, los saltamontes los que llevan zancos y el Burlón debe ser el chaval que saca la lengua. Sin embargo en otras facciones y otras unidades que no tengan nombres menos descriptivos puede llegar a ser algo más delicado su identificación. Un simple dibujo al lado de su perfil que sea representativo (el



arma que portan, alguna pieza característica de la miniatura) sería más que suficiente a este respecto.

Las Miniaturas

Cómo ya he comentado hay 6 miniaturas: dos moscas, tres Saltamontes y un Burlón. Todas ellas tienen una pose muy conseguida. Creo que esto es por que todas y cada una de las miniaturas está haciendo algo, no simplemente estando ahí. Hasta la Mosca que está de pie, quieta y mirando parece estar conteniéndose.

El Burlón

De todo el pack de miniaturas ésta es la que creo que está mejor conseguida. El hecho que use sus armas a modo de zancos me encanta. El nivel de detalle es bueno y la postura muy dinámica.



Zonas Difíciles: las zonas conflictivas parecen ser las piernas y los ojos. Las piernas por que si bien la combinación piernas-zancos-bandas de tela promete quedar muy bien una vez pintada, pero en la zona inferior va a costar un poco maniobrar con el pincel. En cuanto a los ojos parecen tan sutiles que podremos "borrarlos" muy fácilmente de una pincelada.



Los saltamontes

En el pack hay tres saltamontes. Dos de ellos son muy similares, y ambos están en posición de correr. Están bien detallados, aunque no tienen la misma riqueza de detalles que el Burlón.

La pose por otro lado también está muy conseguida. Parece que



ciertamente está flanqueando a un enemigo.



Zonas Difíciles: A primer vistazo la zona descubierta de la cara promete ser complicada. Entre el cuello de la chaqueta y la zona que medio cubre el yelmo, nuestros pinceles van a hacer horas extra de colocación y pintado.

Sin embargo de las tres miniaturas de saltamontes la que destaca es obviamente la del comedor de manzanas (o vete a saber que es eso).



La pose despreocupada de la miniatura está muy bien. Pero lo que más la hace destacar es la falta absoluta de belicosidad. No está luchando, ni parece que tenga ganas. Además aparentemente no tiene zonas difíciles de pintar.

Las Moscas

En el pack hay dos moscas. La tropa de armas de disparo. Igual que el resto del pack están muy bien detalladas. De hecho parecen tener más accesorios que el resto del pack.



La pose también está muy conseguida, aunque debo destacar una vez más la pose de la mosca erguida y con los puños apretados. Y a priori no le veo zonas especialmente difíciles de pintar o de difícil acceso.



Conclusiones

En conclusión debo admitir que es un buen pack de miniaturas. Aunque siempre es algo subjetivo (para gustos colores de la magia) las miniaturas están bien conseguidas y el peso ligero de la resina permite poses impensables en el metal y un detalle inusual en el plástico.

El precio está bastante ajustado, aunque hay que superar la barrera psicológica del peso de la resina. Y es que cuando pagas por algo, de alguna manera quieres que pese. Asociamos el peso del metal a la calidad, por la cantidad de años pintando metal y plástico.

Lo mejor:
- Las poses de las miniaturas.
- Pesan muy poco.
- Muy detalladas.

Lo peor:
- Algunos detalles son tan sutiles que son difíciles de pintar.
- Las rebabas.

SILENT DEATH: STAR WARS

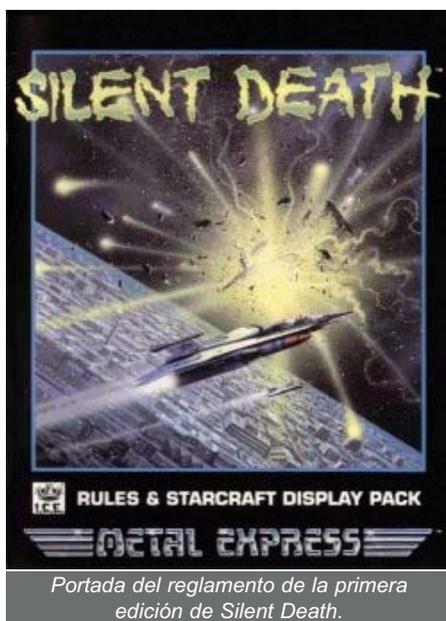
Por : Kevin Barrett, Don Dennis y Matt Forbeck (Silent Death). Erik A. Dewey (Star Wars Silent Death)
Traducción : Julio Rey (bahartainn@hotmail.com)

Ya hemos comentado en la revista al hacer la introducción de Star Wars Starship Battles (número 18), que el juego era muy simple y que para poder sacarle un mayor rendimiento era recomendable utilizar una serie de reglas opcionales. Muchos, y no todos, pensamos que era una lástima desperdiciar las miniaturas con el juego de Wizards. Planteamos utilizar las miniaturas de las naves de línea con Battlefleet Gothic (publicamos las listas imperial y rebelde en el número 23 de Cargad). En este artículo os invitamos a utilizar los cazas de Wizards con un nuevo reglamento, Silent Death. Star Wars Silent Death es un juego de combate entre naves basado en la mecánica de Silent Death, creado por Iron Crown Enterprises (<http://www.ironcrown.com/index.php?page=igames/IntroSD>) y cuyo propietario actual es Mythic Entertainment, Inc. Las siguientes reglas son una versión condensada del juego Silent Death, con reglas para representar batallas entre X-Wings, TIE-Fighters y otras naves de la era de la Rebelión. Estas reglas se publicaron inicialmente en la Star Wars Gamer magazine 3, pero actualmente se pueden descargar desde la web de Wizards of the Coast (como admitiendo que se puede hacer algo más con las miniaturas que sacaron): http://www.wizards.com/starwars/downloads/SW_Silent_Death.pdf.

Introducción

Silent Death es un juego de combate de naves espaciales excitante, rápido de jugar y fácil de aprender enmarcado bajo un telón de fondo de un Imperio tecnológico en desintegración en un lejano futuro.

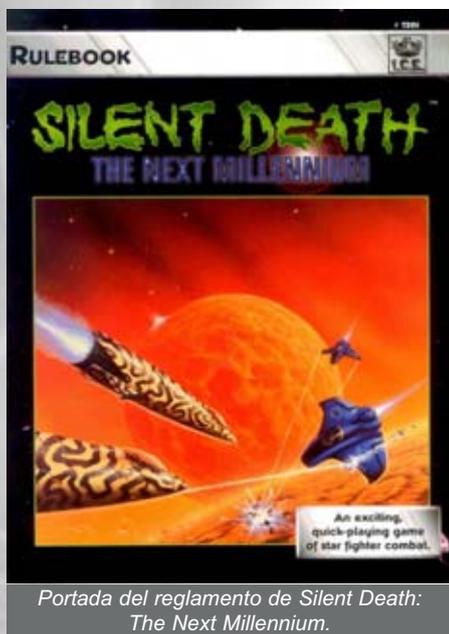
Silent Death está basado en la expansión *Star Strike* del juego de rol *Spacemaster* (de una mecánica similar al famoso juego de rol *Rolemaster*, publicado también por Iron Crown Enterprises), pero con una mecánica infinitamente simplificada. En particular, el combate es rápido y mortal y las posibilidades de que la tripulación muera o que la nave resulte destruida es terriblemente alta en una simple batalla. Esto hace que *Silent Death* sea mucho más adecuado para una partida en solitario que como un combate espacial añadido a un juego de rol.



Portada del reglamento de la primera edición de Silent Death.

La primera edición de *Silent Death* fue publicada en 1990 y tenía un número relativamente bajo de naves, todos ellos de tipo caza. Fue seguido de dos suplementos que añadían más naves, reglas opcionales y un nuevo tipo de nave, la cañonera.

Una edición posterior llamada *Silent Death: The Next Millennium*, publicada en 1995, combinó todas estas reglas en un solo reglamento y se revisó el aspecto de las miniaturas, reemplazando además el plomo por el plástico. Posteriores suplementos de esta versión añaden aún más naves, incluyendo naves de línea. Cada suplemento venía con un número de escenarios estándar para dos o más jugadores, pero además cada nave tiene también un coste en puntos, por lo que los jugadores pueden construir sus propias flotas y jugar batallas a cualquier escala.



Portada del reglamento de Silent Death: The Next Millennium.

Cuando Iron Crown Enterprises entró en bancarrota en el año 2000, los derechos de *Silent Death* fueron adquiridos y usados para hacer un juego online, *Silent Death Online*, el cual fue así mismo suspendido en 2001.

Silent Death está disponible de nuevo en Metal Express.

Miniaturas

Para jugar a este juego puedes utilizar las miniaturas del juego Star Wars Starship Battles, como he comentado antes, pero existen más opciones. Por ejemplo, en la página www.geocities.com/Area51/Meteor/4155 puedes encontrar cazas de Star Wars para este juego (incluso las hay para utilizarlos en Battlefleet Gothic).

Reglas

Para jugar a este juego necesitas varios dados de diferentes caras (lo recomendado es tener disponible 1D4, 3D6, 3D8 y 1D10). También necesitarás un tablero con casillas hexagonales donde jugar (recomendado un tamaño de 60x90, puedes pillarlos aquí www.incompetech.com/graphpaper/hexagonal).



Varios suplementos de Silent Death: The Next Millennium.

CAZA X-WING

Arma del Piloto:

Cañón Láser Cuádruple (F)

2D8+DEA (x4) Bajo
o
2D8+DEA+1 (x2) Bajo+1
o
2D8+DEA+3 Bajo+3
Rango: 3/9/10

VBP: 40

VTP:

Piloto:

Plt:

Art:

Contador de Daños:

		14		t	12	⚡	t	10	✖
t	8	t	⚡	6	t	w	4	t	X

Torpedos de Protones:
○○○
○○○

Control de Daños: 1-4

Interferencia: 1-2

Impactos Críticos

- 2 **“Tengo un problema aquí”.** El piloto muere. El X-Wing no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Impactada la unidad R2.** No se puede volver a usar el Control de Daños.
- 4 **Cañones sobrecalentados.** No pueden volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 5 **Impactados los Torpedos de Protones.** Echa por la borda el resto de torpedos.
- 6 **Escudos dañados.** Resta 2 al VD.
- 7 **Dañada la computadora de blancos.** Modifica todas las tiradas para impactar con un -1.
- 8 **El motor petardea.** Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 9 **Impacto en las contramedidas.** El X-Wing no podrá interferir proyectiles.
- 10 **Estabilizadores dañados.** Resta 2 al VD.
- 11 **Piloto aturdido.** El X-Wing no podrá mover ni disparar hasta el final del siguiente turno.
- 12 **Reactor impactado.** El X-Wing explota.

La Hoja de Datos

Cada nave tiene su Hoja de Datos única, en la que se detalla los sistemas de la nave, coste en puntos, armas, tripulación y resistencia al daño. Puedes ver arriba un ejemplo de una Hoja de Datos. Echémosle un vistazo en mayor detalle.

VBP/VTP

En la parte superior de la Hoja de Datos se encuentra el tipo de nave (X-Wing, TIE-Fighter, etc...) y su Valor Básico en Puntos (VBP). Es el coste en

puntos de la nave sin contar con la tripulación.

Dentro de la Hoja de Datos, en un cuadro etiquetado con VTP, o Valor Total en Puntos. Este valor es el VBP más la suma de los niveles de habilidad de todos los tripulantes. El VTP se utiliza como valor en puntos de las unidades para equilibrar los dos bandos en un escenario.

Tripulación

Toda nave requiere una tripulación. La cantidad y qué habilidad

tienen se detallan en los cuadros de tripulación. Todos los pilotos y artilleros tienen asignado un nivel de habilidad a que va del 1 (peor) al 10 (excelente). Cada piloto tiene un nivel de habilidad de Pilotaje (Plt) y un nivel de habilidad de Artillería (Art), mientras que cada artillero solo tiene un nivel de habilidad de Artillería.

Cada nave requiere un piloto y posiblemente uno o más artilleros. Los niveles de habilidad de los pilotos y artilleros vendrán determinados por la descripción del escenario o por su compra por un valor en puntos cuando diseñes tus propios escenarios. Los niveles de habilidad nunca se determinan de forma aleatoria.

Niveles de Habilidad de la Tripulación

El coste de Giro Cerrado de una nave representa su capacidad de realizar maniobras radicales. Este valor se basa en la habilidad de Pilotaje del piloto, donde un mayor nivel de habilidad indica un dado menor (tal y como se muestra en la tabla superior). Busca la habilidad de Pilotaje del piloto en la Tabla de Niveles de Habilidad y escribe el dado que le corresponde en el espacio en blanco que hay a continuación del “Coste Giro Cerrado”, que se encuentra justo debajo del hexágono de la Hoja de Datos. Como puedes observar en la ficha del X-Wing, tendrá un modificador adicional de +3.



Una partida de Silent Death: The Next Millennium.

Tabla de Niveles de Habilidad

Habilidad de Pilotaje	Coste de Giro Cerrado	Habilidad de Artillero	DEA
1	1D10	1	1D4
2	1D10	2	1D4
3	1D8	3	1D4
4	1D8	4	1D4
5	1D6	5	1D6
6	1D6	6	1D6
7	1D4	7	1D8
8	1D4	8	1D8
9	1D4	9	1D10
10	1D4	10	1D10

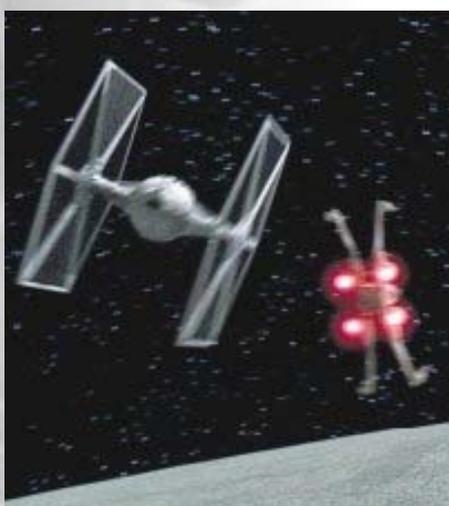
El Dado Extra de Ataque (DEA) es un dado extra que cada arma utilizará cuando dispare. Cuanto mayor sea el dado mayor podrá ser el bonificador. El tipo de dado a utilizar vendrá determinado por la habilidad de Artillería del miembro de la tripulación que utilice dicha arma. Un mayor nivel de Artillería determinará un mayor DEA. Busca la habilidad de Artillería del piloto o el artillero en la Tabla de Niveles de Habilidad y escribe el dado DEA correspondiente en los espacios en blanco de los cuadros de armas apropiados.

Propulsión

La Propulsión de cada nave viene detallada en la parte inferior del hexágono de la Hoja de Datos. La Propulsión de una nave representa la cantidad de energía del motor está disponible. Cuanto mayor sea el número, más poderoso será el motor de la nave. Conforme una nave sea dañada, el valor de Propulsión se verá reducido.

Valor Defensivo

Situado en la esquina superior izquierda del hexágono de la Hoja de



Datos, el Valor Defensivo (VD) indica lo difícil que es una nave de impactar. Representa la agilidad de la nave y la resistencia de su casco. Cuanto mayor sea su valor, más difícil resultará la nave de sufrir el impacto de un arma. El Valor Defensivo es el número que una nave necesita obtener en una tirada para impactar a su objetivo. Si el total de la tirada es menor que el VD del objetivo, el ataque habrá fallado. El Valor Defensivo normalmente solo se ve reducido por Impactos Críticos.

Reducción de Daño

Su valor se encuentra en la esquina superior derecha del hexágono de la Hoja de Datos. La Reducción de Daño (RD) calibra el blindaje o los escudos de la nave. Cualquier daño recibido por la nave es reducido por el valor de Reducción de Daño antes de que se aplique; por tanto es posible que aunque una nave haya sido impactada finalmente no sufra daños.

Armas

Los cuadros con la descripción de las armas pueden encontrarse desperdigados por la Hoja de Datos. Cada cuadro representa un afuste para armas que puede ser usado de forma individual y contiene toda la información necesaria para el juego.

La primera línea indica qué miembro de la tripulación puede dispararla (el piloto o uno de los artilleros). Solo ese miembro de la tripulación puede disparar ese arma. Si algo le pasa a ese miembro de la tripulación, el arma no podrá ser usada.

La segunda línea indica el número y el tipo de arma. Un solo afuste puede albergar varios cañones de la misma arma, pero se considerará como un único sistema de armamento. Cuando esto ocurra, el artillero tiene la opción de disparar cada cañón por

separado o enlazar los disparos. Cuando se enlazan los disparos, todo el afuste recibe un bonificador para impactar y al daño dependiendo del número y tipo de arma. Por ejemplo, dos Cañones Láser Acoplados reciben un bonificador +1 para impactar y al daño. Cuando se dispara un arma enlazada solo se tira un dado por cada enlace. Por ejemplo, si un X-Wing dispara sus cuatro Cañones Láser enlazados en una salva, solo se realizará una tirada con un bonificador de +3 para impactar y al daño; si los cuatro cañones se disparan por separado, se realizarán cuatro tiradas sin bonificadores. Si el X-Wing dispara los cañones enlazados dos a dos, entonces realizará dos tiradas con un bonificador cada uno de +1 para impactar y al daño. La decisión de enlazar los disparos debe realizarse antes de que se tire ningún dado pero puede cambiarse cada turno.

Adicionalmente en la segunda línea se describe el ángulo de disparo, indicado entre paréntesis después del nombre del arma. Los ángulos de disparo existentes son Frontal (F), Frontal Lateral Derecho (FLD), Frontal Lateral Izquierdo (FLI), Trasero Lateral Derecho (TLD), Trasero Lateral Izquierdo (TLI), Trasero (T) y Todo Alrededor (360°). Estas localizaciones están marcadas en los bordes del hexágono de la Hoja de Datos como recordatorio.



Cada ángulo de disparo es un cono de 60° que se extiende desde cada lado del hexágono de la nave en la dirección indicada. El ángulo incluye todos los hexágonos que se encuentren entre los límites del cono, así como aquellos hexágonos que los atraviese. El ángulo de Todo Alrededor permite al arma disparar en cualquier dirección. Un sistema de armamento que tenga dos o más ángulos de disparo podrá disparar por cualquiera de ellos. Las armas del piloto solo tienen un ángulo de disparo Frontal.



La tercera línea de la descripción de las armas es el indicador Para Impactar. Cada arma tiene que tirar dos dados, más el DEA. A estos tres dados se le suma cualquier bonificador aplicable para ver si el arma impacta sobre su objetivo. Si el resultado es mayor o igual que el Valor Defensivo del objetivo, se obtiene un impacto; en otro caso el disparo habrá fallado.

La siguiente línea es el indicador de Daño. El tipo de daño (Bajo, Medio o Alto) indica qué dado o dados se tienen en cuenta cuando se determina el daño. Puede haber bonificadores al daño basados en el número y tipo del arma. “Bajo” significa que debe escogerse el dado cuyo resultado sea menor. “Medio” significa que debe escogerse el resultado medio, y “Alto” significa que se debe escoger el dado cuyo resultado sea mayor. Si hay dobles en la tirada de dados, súmalos si el daño es Bajo y son los valores más bajos, igualmente si los valores son los más altos y el daño es Alto. Si el jugador obtiene dobles con un daño de tipo Medio, utiliza el dado con el resultado más alto. Como aclaración puedes consultar la siguiente tabla.

Dados	Tirada	Resultado
3D8 Bajo	2,4,6	2
3D8 Medio	2,4,6	4
3D8 Alto	2,4,6	6
3D6 Bajo	3,3,5	6 (3+3)
3D6 Medio	3,3,5	5 (se convierte en Alto)
3D6 Alto	3,3,5	10 (5+5)

La siguiente línea indica los modificadores por alcance del arma. Tiene tres secciones: corto, medio y largo alcance. Los números indican la distancia en hexágonos que debe estar el objetivo para determinar el tipo de alcance. Por ejemplo, un Cañón Láser tiene un alcance de 3/9/10; un objetivo que se encuentre a 3 hexágonos o menos estará a corto alcance; si está

entre 4 y 9 hexágonos de distancia estará a medio alcance; y si está a 10 hexágonos estará a largo alcance. Cualquier nave que se encuentre a más de 10 hexágonos no podrá ser alcanzado. Si un objetivo se encuentra a corto alcance, la tirada para impactar recibirá un bonificador de +1, mientras que si se encuentra a largo alcance, la tirada para impactar será modificada con un -1. No hay modificadores si se encuentra a medio alcance.

Proyectiles

Algunas naves poseen Torpedos de Protones o Misiles de Conmoción. Estas armas son denominadas colectivamente como Proyectiles. Son armas autoguiadas que maniobran y tratan de impactar sobre su objetivo. Cada círculo en la Hoja de Datos indica un torpedo o misil, los cuáles deberán marcarse cada vez que se dispare uno.

Contador de Daños

En la parte inferior de la Hoja de Nave se encuentra el Contador de Daños. Cada tipo de nave tiene un Contador de Daños único. Conforme la nave reciba impactos, marca las casillas de su Contador de Daños, comenzando desde la esquina superior derecha, moviendo de izquierda a derecha.

Conforme se van marcando las casillas en el Contador de Daños, el comportamiento de la nave se va deteriorando. Los símbolos especiales de daño y los números que se utilizan en el Contador de Daños indica exactamente que va ocurriendo. Los resultados son acumulativos y tienen efecto tan pronto como son infligidos. A continuación hay un resumen de los símbolos especiales de daño y qué efectos representan.

Códigos del Contador de Daños

◻ : Reduce la Propulsión actual de la nave al valor más alto que no esté

marcado en el contador de Daños.

- ◊ : Reduce la Reducción de Daño actual de la nave al valor más alto que no esté marcado en el contador de Daños.
- ◻ : Elimina un sistema de armas a elección del defensor.
- ◻ : Elimina un sistema de armas a elección del atacante.
- t : Elimina uno de los proyectiles que queden sin usar.
- ⊠ : Tira 2D6 en la Tabla de Daños Críticos de la nave. Aplica el efecto inmediatamente.
- X : Esta es la última casilla del Contador de años. Si se marca esta casilla, la nave es destruida y eliminada del tablero.

Tabla de Daños Críticos

A la derecha de la Hoja de la Nave está la Tabla de Daños Críticos. Cada vez que se marque un asterisco (⊠) en el Contador de Daños, el atacante deberá tirar 2D6 y consultar el resultado en esta tabla. Cualquier efecto resultante deberá aplicarse inmediatamente. Si una nave tiene a todos sus tripulantes muertos a consecuencia de Daños Críticos, pero no resulta destruida, la nave permanecerá en el tablero.

Debajo de la Tabla de Daños Críticos se detalla el daño adicional de ciertas armas.

Secuencia de Juego

Cada turno se divide en cinco fases. Las actividades de cada fase deben finalizar antes de avanzar a la siguiente fase. Cuando todas las fases de un turno se hayan completado, comenzará un nuevo turno, repitiéndose este procedimiento hasta que se termine la partida. Las actividades que se llevan a cabo en cada fase se describen a continuación.

Secuencia de Juego

1. Fase de Lanzamiento de Proyectiles
2. Fase de Movimiento
3. Fase de Resultado de Proyectiles
4. Fase de Disparo de Cañones
5. Fase de Control de Daños

1. Fase de Lanzamiento de Proyectiles

Hay dos tipos de armamento: cañones y proyectiles. Los cañones engloban varios tipos de Cañones Láser, Blasters, Cañones de Iones, y otras armas de fuego directo mientras que los proyectiles incluyen los

STAR WARS

Torpedos de Protones y los Misiles de Conmoción.

Muchos cañones pueden disparar continuamente a lo largo de la partida, los proyectiles, sin embargo, se gastan conforme se van usando.

Los jugadores con proyectiles pueden lanzar uno o varios a cualquier blanco que se encuentre al alcance, siempre que el objetivo esté en el ángulo Frontal de disparo. Todos los lanzamientos de proyectiles son simultáneos y todos los objetivos deben ser declarados después de decidir cuantos proyectiles se disparan.

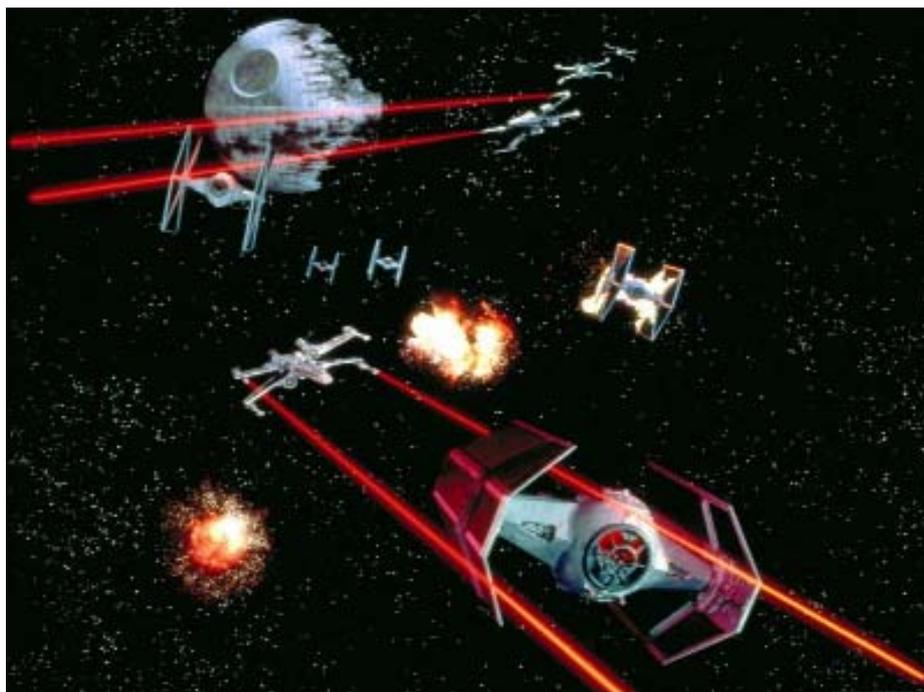
Cualquier miembro de la tripulación que siga con vida y no esté aturdido podrá disparar un proyectil.

Cuando dispares un proyectil, coloca un marcador en el mapa en el hexágono de la nave que dispara. Debe estar encarado hacia la misma dirección. Durante las siguientes Fases de Movimiento, los proyectiles moverán hacia sus objetivos declarados. Los Proyectiles de Protones tiene una Propulsión de 12 y los Misiles de Conmoción una Propulsión de 14. Un proyectil permanece en juego hasta que sea destruido, esquivado o haya detonado.

Marca uno de los círculos que representan los proyectiles cada vez que lances uno. Esto ayudará a recordar cuantos proyectiles le quedan a la nave.

Un proyectil se mueve inmediatamente después que su objetivo. Lo perseguirá, siempre moviendo (hexágono a hexágono) siguiendo la ruta más corta posible. El jugador que disparó el proyectil determinará la ruta exacta por la que irá el proyectil. Mira las reglas de Movimiento para ver como se mueven los proyectiles.

En el momento en el que un proyectil entra en el hexágono ocupado



por su objetivo, finalizará su movimiento y detonará. El objetivo tiene una oportunidad de esquivarlo, pero si la maniobra falla, el proyectil dañará a su objetivo. En cualquier caso, el proyectil explotará y el marcador de proyectil se quitará del tablero al final de la Fase de Resultado de los Proyectiles.

Si, durante su movimiento, una nave entra en el hexágono ocupado por un proyectil que lo esté rastreando (la nave es el objetivo del proyectil), el proyectil detona inmediatamente y se resuelve su daño. No esperes a la Fase de Resultado de los Proyectiles. La nave no podrá esquivar el proyectil.

2. Fase de Movimiento

Cada nave tiene un valor de Propulsión (localizado en la parte inferior del hexágono de la Hoja de Nave) que representa el número máximo de puntos de movimiento que la nave tiene disponible para gastar en cada turno. Cuando una nave va sufriendo daño, su valor de Propulsión puede verse reducido. Anota estos cambios en la Hoja de Nave. Cuando la Propulsión de una nave queda reducido a cero, no podrá moverse.

Orden de los Movimientos

Durante la Fase de Movimiento, todas las naves con un valor actual de Propulsión de cero no contarán para el orden de los movimientos.

El movimiento de las naves se va alternando entre cada bando. Para determinar el orden en el que las naves van a mover, los jugadores realizan una tirada de iniciativa al comienzo de cada

Fase de Movimiento. Tira 1D10 y añade el nivel de habilidad de Pilotaje del mejor piloto que quede en el tablero. En caso de empate, tira de nuevo.

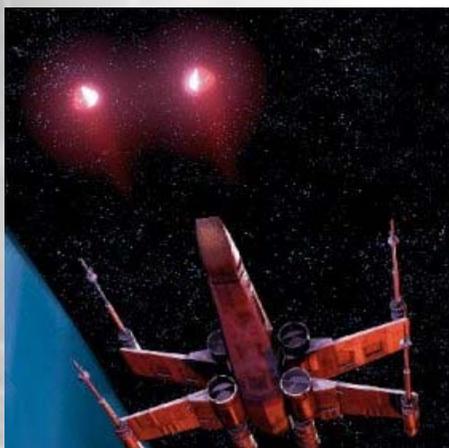
El jugador con el resultado menor moverá primero una nave. Los jugadores se irán alternando al mover sus naves hasta que todas hayan tenido la oportunidad de mover. Si uno de los bandos se queda sin naves que mover antes que el otro bando, el bando al que le queden naves completa el movimiento del resto de sus naves.

Si los bandos están muy desequilibrados, las cosas se pueden volver más complicadas. Si un bando tiene el doble de naves que su contrincante, deberá mover dos naves cada vez. Si tiene el triple, moverá tres cada vez. Si el número de naves no se divide de forma exacta, las naves sobrantes esperarán hasta el último movimiento de su propietario.

Ten en cuenta de que el jugador que haya ganado la tirada de iniciativa moverá siempre la última nave, sin importar cualquier otra consideración o situación.

Movimiento

Las naves gastan puntos de movimiento al entrar en los hexágonos y al realizar giros. Cuando mueves una nave, puedes usar cualquier cantidad de su valor de Propulsión, desde cero hasta su valor actual de Propulsión. Lo que haya movido la nave en su turno anterior es irrelevante. Cualquier cantidad de movimiento que no se haya utilizado en un turno se perderá y no podrá utilizarse en turnos subsiguientes.



Una nave debe completar su movimiento antes de que otra nave pueda moverse. No hay restricciones a la hora de atravesar hexágonos ocupados por otras naves, pero una nave no podrá realizar un giro en un hexágono ocupado por otra nave ni finalizar su movimiento en un hexágono ocupado por otra nave.

Una nave gasta 1 punto de movimiento al entrar en el hexágono que se encuentra inmediatamente en su frontal. Gastará puntos adicionales de movimiento por girar (cambiar su encaramiento) en un hexágono. Las naves no pueden mover hacia atrás ni a los lados.

Hay dos tipos de giros: giros normales y giros cerrados. En cada caso, no podrás realizar dos giros seguidos (debes mover hacia delante entre dos giros, sin importar el tipo de giro que hayas realizado).

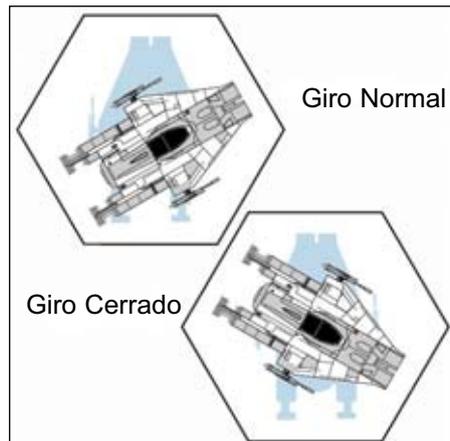
Giros Normales

Un giro normal es un giro de un hexágono hacia uno de los dos hexágonos contiguos al frontal, y cuesta 3 puntos de movimiento. Si quieres girar más de un hexágono de una vez, deberás realizar un giro cerrado.

Si una nave tiene un valor actual de Propulsión menor que 3 (pero mayor que cero), se le permite girar un hexágono como única acción que puede hacer en esa Fase de Movimiento.

Giros Cerrados

Un giro cerrado es cuando la nave gira más de un hexágono de una



vez. Un giro cerrado cuesta 3 puntos de movimiento más el resultado de una tirada de dado, independientemente del número de hexágonos que se vaya a girar. Esta tirada modificada (denominada Coste de Giro Cerrado) está determinada por el nivel de habilidad de Pilotaje del piloto de la nave y puede encontrarse en la Tabla de Niveles de Habilidad.

Si el Coste de Giro Cerrado resulta mayor que los puntos de movimiento que le queda a la nave en esta Fase de Movimiento, la nave se descontrolará, fallando en su intento de ejecutar el giro. El movimiento de la nave finalizará inmediatamente, permaneciendo encarada en la dirección en la que estaba antes de que intentara realizar el giro cerrado.

Movimiento de los proyectiles

Cuando una nave o proyectil haya completado su movimiento, todos los proyectiles que actualmente la/o estén rastreando realizarán

inmediatamente sus movimientos antes de que muevan el resto de naves y proyectiles. Como se ha explicado anteriormente, los proyectiles deben gastar sus puntos de movimiento para alcanzar lo más rápidamente posible a sus objetivos por la ruta más corta.

Cada giro le cuesta a un proyectil 3 puntos de movimiento por cada hexágono que se gire, pero al contrario que con las naves, un proyectil puede girar un número ilimitado de veces en un solo hexágono. Los proyectiles no realizan giros cerrados; un giro de 180° (o tres hexágonos), por ejemplo, le costaría 9 puntos de movimiento.

3. Fase de Resultado de Proyectiles

Un proyectil impacta a su objetivo una vez que entre en el hexágono del objetivo, al menos que éste logre esquivarlo. Los proyectiles no utilizan el mismo procedimiento de Dados de Ataque que usan los cañones. Simplemente explotan cuando se acercan lo suficiente a sus objetivos. Aún así, los objetivos de los proyectiles pueden intentar esquivar el proyectil durante la Fase de Resultado de Proyectiles y evitar su destrucción.

Esquivando Proyectiles

Para esquivar un proyectil, tu nave debe tener un valor de Propulsión actual de 10 o más. Si es así, tira: 1D10 + Habilidad pilotaje - nº de proyectiles que detonan - 10. El resultado de esta tirada es el número de proyectiles que el piloto logra esquivar. Si solo se esquivan algunos proyectiles, los Misiles de Conmoción serán los primeros en esquivarse.

Impacto de los Proyectiles

Cuando una nave no consigue esquivar un proyectil, será impactado. Es la hora de determinar el daño sufrido. Un Torpedo de Protones causa 3D12 puntos de daño, mientras que un Misil de Conmoción causa 1D12. Todos los ataques de proyectiles se resuelven en la Fase de Resultado de Proyectiles y se consideran simultáneos. Si un objetivo es impactado por más de un proyectil durante la misma Fase de Resultado de Proyectiles, resuelve el daño como un ataque combinado.

Daño

El que una nave resulte impactada no significa necesariamente que resulte finalmente dañada. Muchas naves incluyen escudos adicionalmente a un blindaje resistente para protegerse



Algunas miniaturas de Silent Death: The Next Millennium.

STAR WARS

de los ataques. Para reflejar esto, cada nave tiene un valor de Reducción de Daño. Este valor aparece en la esquina superior derecha del hexágono central de la Hoja de Datos.

Una vez que se determina la cantidad de daño que causa un ataque, se sustrae el valor actual de Reducción de Daño. Marca el número de puntos de daño resultante en el Contador de Daños. Ten en cuenta que debido a la Reducción de Daño algunos impactos realmente no causarán daños.

Naves Destruidas

Cuando una nave es destruida, quítala del tablero de juego ya que no tendrá más efecto en la partida. Si una nave no resulta destruida pero todos sus tripulantes resultan muertos, debe mantenerse la nave en el tablero. Pueden aún impedir a otras naves detenerse o girar en su hexágono.

Interferir Projectiles

Para reflejar el uso de contramedidas electrónicas, todas las naves son capaces de interferir proyectiles que actualmente le esté siguiendo. Al final de la Fase de Resultado de Projectiles (después de que se hayan resuelto todas las detonaciones) cada nave que tenga al menos un proyectil siguiéndole puede intentar detonar prematuramente (interferir) uno de esos proyectiles.

Para interferir un proyectil, el jugador selecciona un proyectil que esté siguiendo su nave y declara que va intentar interferirlo. El jugador tira 1D10; si el resultado está dentro del Rango de Interferencia (que aparece en la esquina inferior derecha de la Hoja de Datos), el proyectil es interferido y se retira del tablero inmediatamente. Una nave solo puede interferir a un proyectil que le esté siguiendo, no proyectiles que siguen a otras naves. Un proyectil interferido nunca causa daños a ninguna nave.

4. Fase de Disparo de Cañones

Todos los sistemas de armas de cañones tienen varios parámetros que afectan a su alcance, daño potencial y precisión, tal y como se describe en el cuadro de Armas de cada Hoja de Datos. En el cuadro de Armas de la Hoja de Datos, cada sistema de armas tiene especificado uno o más ángulos de disparo por los que podrá disparar. El objetivo de un sistema de armamento debe estar dentro del alcance y del ángulo de disparo del sistema de armas para poder ser atacado. En otro caso, el arma no podrá alcanzarlo.

Cada piloto y artillero puede disparar sus sistemas de armas asignados en cada Fase de Disparo de Cañones. Cualquier miembro que lance un proyectil durante la Fase de Lanzamiento de Projectiles puede seguir disparando un arma de cañones en esta fase.

Incrementos en el Alcance

Cada cañón tiene un Alcance Corto, Medio y Largo. Un objetivo debe estar dentro de uno de estos alcances para poder ser atacado. Los ataques realizados dentro del Alcance Corto tienen un bonificador de +1 al impactar, mientras que los ataques que se realicen a Alcance Largo sufrirán una penalización de -1.

Otras naves o proyectiles que se encuentren en medio no bloquearán los disparos de un atacante a su objetivo.

Dados de Ataque

Si un objetivo está dentro del alcance y ángulo de disparo de un sistema de armas, podrá ser atacado y dañado por esa arma.

Los dados de ataque es la forma de resolver el combate. Una tirada de los dados de ataque determinará si el objetivo es alcanzado y, si es así, cuanto daño sufrirá. Para ver si un ataque



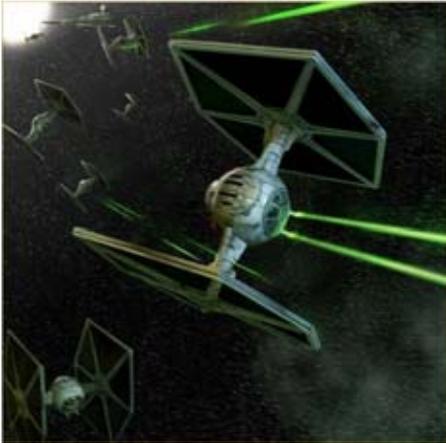
impacta sobre su objetivo, suma el resultado de los dados de ataque. Si el valor resultante es igual o mayor que el Valor Defensivo del objetivo, el ataque habrá impactado. El tipo de arma usado en el ataque determina cual de los dados de ataque se utilizará para determinar el daño.

La tirada de los dados de ataque estará compuesta por los Datos de Ataque Básico, determinado por el tipo de arma en el cuadro de descripción del arma, y por el Dado Extra de Ataque (DEA), indicado en la Tabla de Niveles de Habilidad y que depende del nivel de habilidad del tripulante que dispara. A esta tirada se le podrán añadir otros modificadores.

Sistemas de Armas Múltiples

Algunos sistemas de armas contienen más de un cañón (por ejemplo, el Y-Wing tiene una pareja de Cañones Láser). Cuando esto ocurre, el artillero tiene la opción de disparar cada cañón por separado o enlazar los disparos conjuntamente. Cuando se enlazan los disparos, el arma recibe un bonificador para impactar dependiendo del número y tipo de arma. Cuando los disparos se realizan individualmente, los dados se tiran para cada cañón individual. Los disparos enlazados tienden a impactar más a menudo, pero algunas veces no causan tanto daño que cuando se disparan individualmente. Cuando se dispara un arma de forma enlazada, solo se realiza una tirada por cada enlace. Por ejemplo, si un X-Wing está disparando sus cuatro Cañones Láser de forma enlazada, solo realizará una tirada de ataque con un bonificador para impactar y de daño de +3, mientras que si dispara de forma individual cada cañón, realizará cuatro tiradas de forma independiente, cada una de ellas sin bonificador. Si el X-Wing





dispara sus cañones enlazándolos dos a dos, realizará dos tiradas de ataque, cada uno con un bonificador de +1 al impactar y al daño. La decisión de enlazar los disparos debe ser tomada antes de tirar los dados, pero puede cambiar de un turno a otro. Todas las opciones posibles de enlazar los disparos se describen en el cuadro de descripción del arma dentro de la Hoja de Datos de la nave.

Cuando se elimina un sistema de armas (por haber recibido daños) debes quitar el sistema completo. Es imposible eliminar sólo un cañón de un sistema de armas múltiple.

Orden de Disparo

El orden en el que las naves disparan sus cañones depende del nivel de habilidad de Artillería de los pilotos y artilleros que disparan. Los artilleros con nivel de habilidad de Artillería de 10 disparan primero. Luego disparan los artilleros con nivel de habilidad de Artillería de 9 y así sucesivamente hasta que finalmente disparan los artilleros con nivel de habilidad de Artillería 1. Los artilleros con un mismo nivel de habilidad de Artillería disparan simultáneamente.

Después de que todos los artilleros elegibles hayan disparado, los pilotos dispararán sus armas. Los pilotos resuelven sus disparos en orden secuencial de la misma forma que los artilleros, basándose también en el nivel de habilidad de Artillería, pasando del más alto al más bajo. Ningún piloto podrá disparar sus armas hasta que todos los artilleros hayan disparado.

Ten en cuenta que los ataques son resueltos secuencialmente, resolviéndose todo el daño de un ataque antes de que el sistema de armas de la siguiente nave sea disparada. La única excepción a esto es cuando los artilleros o pilotos tengan el mismo nivel de

habilidad de Artillería. En este caso el daño se resuelve simultáneamente.

Dañando al Objetivo

Cada tipo de arma tiene una entrada en la columna de Daño en la Tabla de Armas; que será Bajo, Medio, Alto o Todos. Esta entrada indica como leer los dados de ataque que han impactado en su objetivo para determinar la cantidad de daño infringido. Las entradas se definen como sigue:

Bajo: El daño es igual al valor del dado más bajo. En caso de empate, añade el valor de los dados con valor más bajo. Si los tres dados son iguales, súmalos todos.

Medio: El daño es igual al valor del dado medio (el que no tenga el valor más alto ni el más bajo). En caso de empate (en cuyo caso no hay un dado con valor medio), añade el valor de los dados cuyo resultado sea el más alto. Si los tres dados son iguales, súmalos todos.

Alto: El daño es igual al valor del dado más alto. En caso de empate, añade el valor de los dados con valor más alto. Si los tres dados son iguales, súmalos todos.

Todos: El daño es igual a la suma de todos los dados. Este es el método por defecto si no hay otro listado.

Cañones de Iones

Los Cañones de Iones son usados para deshabilitar a una nave en vez de destruirla. Son más lentas de disparar y no tan precisos con los Cañones Láser, pero dejar un objetivo valioso flotando en el espacio en vez de

convertirlo en polvo. Un Cañón de Iones hace un daño Medio, pero el resultado es dividido entre dos (redondeando hacia arriba). Después de restar la Reducción de Daño, el daño restante marca únicamente impactos de Armas y Propulsión en el Contador de Daños. La casilla con la X en el Contador de Daños (que indica la destrucción de la nave) nunca será marcada por los disparos de un Cañón de Iones. El daño de un Cañón de Iones puede ser reparado normalmente usando el Control de Daños.

Atacando proyectiles

Un proyectil puede ser atacado por otros sistemas de armas, incluidos otros proyectiles. El Valor Defensivo de un proyectil es de 10, su Reducción de Daño es 0 y es destruido cuando recibe 1 punto de daño.

Los proyectiles que intentan esquivar otros proyectiles tienen un nivel habilidad de Pilotaje de 5 para tratar de hacer esa maniobra.

5. Fase de Control de Daños

Las naves en el universo de Star Wars tienen sistemas dedicados a reparar la nave durante el combate de forma que pueda regresar a casa. Estos sistemas van desde los sistemas de reparación automatizados de los TIE-Fighters hasta las completamente equipadas unidades astromecánicas R2 de los X-Wing e Y-Wings.

Para intentar realizar un control de daños, un jugador tirará 1D10. Si el resultado de la tirada está dentro del rango especificado en la Reducción de Daño de la nave (indicado en la esquina





inferior derecha de su Hoja de Datos), retrocederá ese número de casillas en su Contador de Daños.

Un control de daños realizado con éxito restaura las últimas casillas que se han marcado del Contador de Daños de la nave. Si estas casillas contienen símbolos de daños especiales, los efectos de estos daños son ignorados. Las dos excepciones a esto son los daños críticos y la pérdida de proyectiles. Cuando un proyectil se pierde, no puede ser recuperado. Los daños críticos son tan severos que son simplemente irreparables.

Reglas Opcionales

Las siguientes secciones detallan reglas que pueden añadirse a las partidas si así lo desean los jugadores. Cada una de ellas es totalmente opcional.

La incorporación de ciertas reglas opcionales podría mejorar el equilibrio en escenarios que se muestran constantemente favorables a un bando frente al otro. También permiten adaptar las partidas al gusto de los jugadores. Cuantas más opciones se usen, más complicado se volverá la partida. Mantén esto en mente cuando decidas qué reglas usar en tu partida.

Antes de comenzar un escenario, los jugadores deben ponerse de acuerdo qué reglas opcionales quieren aplicar, si así lo desean.

Límite de tiempo

Se anima a los jugadores a respetar un tiempo límite de 30 segundos para el movimiento de cada nave. Si al final de los 30 segundos el movimiento de la nave no se ha

completado, deberá detenerse en el hexágono en el que se encuentra en ese momento y mantener su encaramiento actual.

Si el movimiento fuera ilegal, la nave se quedaría en el hexágono en el que estaba y con el encaramiento que tenía antes del movimiento.

Giros con Propulsión 0

Los jugadores pueden permitir a una nave con una Propulsión reducida a 0 cambiar el encaramiento en un hexágono por turno. Esto podría representar la acción de los propulsores de posicionamiento usados por las naves durante las maniobras de acoplamiento. Permitiendo esta opción se provee a las naves desarboladas con alguna mínima capacidad táctica. Cualquier giro con Propulsión 0 debe ejecutarse al comienzo de la Fase de Movimiento, antes de las tiradas de iniciativa. Ten en cuenta que las naves con una Propulsión 0 siguen sin poder elegirse para tomar parte en la orden de movimiento.

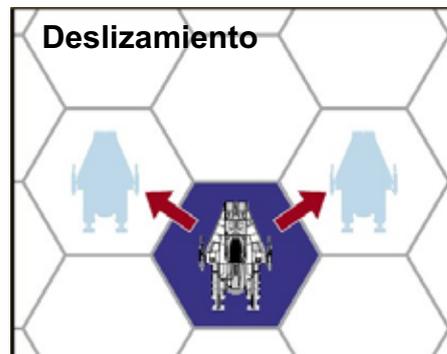
Escombros de Naves Destruídas

Cuando una nave es destruida, reemplázala con un marcador que indique un campo de escombros. Cualquier nave o proyectil que entre en este hexágono sufrirá un ataque de 3D6 Bajo.

Deslizamientos

Un deslizamiento es un movimiento que coloca a una nave o proyectil en el hexágono frontal derecho o frontal izquierdo, en lugar del hexágono frontal. Un deslizamiento cuesta 2 puntos de movimiento para ejecutarlo. Los movimientos hacia

delante, los deslizamientos y los giros pueden ser combinados de la manera deseada, excepto que una nave no puede realizar 2 deslizamientos consecutivos.



Asteroides

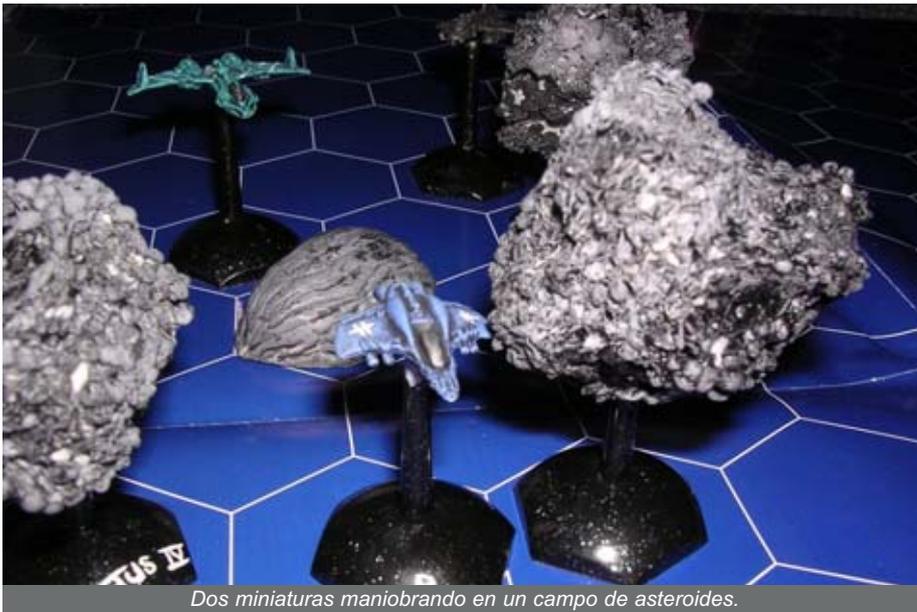
Las batallas que se desarrollan en el interior de un campo de asteroides puede ser un desafío excitante. Las siguientes reglas detallan como distribuir los asteroides en la superficie de juego, qué ocurre cuando un asteroide y una nave colisionan y como los asteroides afectan a los ataques.

Cuando se usan los asteroides en un escenario, un jugador debe coger el número de miniaturas de asteroide indicado en el escenario (o 20 si no se especifica) y, con los ojos cerrados, rociarlas por encima del tablero de juego desde una altura de un metro aproximadamente. Coloca los asteroides en los hexágonos que más ocupen al aterrizar, colocando solo uno por hexágono como máximo. Alternativamente, cada jugador puede repartirse los asteroides y colocarlos por turnos en el mapa.

Una vez comienza la partida, los asteroides van a la deriva, moviéndose un hexágono por turno en una dirección elegida aleatoriamente al comienzo del escenario tirando 1D6. Los asteroides derivan todos a la vez, al final de cada turno. Si, debido a este movimiento un asteroide sale fuera del tablero, este reentra por el lado opuesto del mapa.

Si una nave, durante su Fase de Movimiento, entra en un hexágono con un asteroide, la nave recibe





Dos miniaturas maniobrando en un campo de asteroides.

inmediatamente 10D12 puntos de daño. Si un asteroide entra en contacto con una nave por su movimiento de deriva, causará a la nave 5D12 puntos de daño. Los proyectiles que choquen o sean alcanzados por un asteroide serán inmediatamente detonados.

Los asteroides que se encuentren directamente entre un atacante y su objetivo bloquearán el fuego de los cañones. Para determinar si la línea de fuego es bloqueada, dibuja una línea imaginaria desde el centro del hexágono de la nave que dispara hasta el centro del que ocupa su objetivo. Si la línea pasa a través de cualquier parte de un hexágono que contenga un asteroide, el ataque no se podrá ejecutar. Una línea de fuego que pase a lo largo del lado de un hexágono ocupado por un asteroide no será bloqueada al menos que haya tales bordes a ambos lados de la línea de fuego. Si la línea de fuego es bloqueada, el atacante es libre de elegir otro objetivo.

Escenarios

Se presentan a continuación tres escenarios para ayudar a los jugadores a comenzar. Están ordenados en orden ascendente de dificultad.

Patrullando en las Profundidades del Espacio

Localización: Cerca del Sistema Dantooine.

Trasfondo: Dos A-Wings rebeldes patrullan alrededor de una base Rebelde abandonada cuando tres TIE Fighters Imperiales los asaltan.

Rebeldes (66 puntos)

A-Wing A Piloto (Plt 6, Art 8)
A-Wing B Piloto (Plt 9, Art 5)

Imperiales (70 puntos)

TIE Fighter A Piloto (Plt 4, Art 6)
TIE Fighter B Piloto (Plt 8, Art 5)
TIE Fighter C Piloto (Plt 6, Art 8)

Despliegue: Divide el mapa por la mitad. Los Rebeldes colocan primero sus naves en una de las mitades del mapa, en el borde, mientras que los Imperiales hacen lo mismo en la otra mitad.

Condiciones de Victoria: Los Rebeldes pueden retirarse en cualquier momento, aunque esto le dará la victoria a los Imperiales. En otro caso, ganará el bando que mantenga la última nave en juego.

La Liberación de Syrus

Localización: El Sistema Syrus.

Trasfondo: Una fuerza de combate Rebelde es lanzada contra una estación Imperial.

Rebeldes (181 puntos)

Y-Wing Piloto (Plt 6, Art 8)
Artillero (Art 6)
X-Wing A Piloto (Plt 6, Art 8)
X-Wing B Piloto (Plt 9, Art 5)

Imperiales (185 puntos)

TIE Fighter A Piloto (Plt 9, Art 5)
TIE Fighter B Piloto (Plt 4, Art 10)
TIE Fighter C Piloto (Plt 6, Art 7)
TIE Fighter D Piloto (Plt 5, Art 8)
TIE Bomber A Piloto (Plt 4, Art 4)
TIE Bomber B Piloto (Plt 7, Art 6)

Despliegue: Los Rebeldes despliegan

en un borde del mapa. Los Imperiales pueden colocar sus naves en cualquier punto de su mitad del mapa. Los Imperiales colocan sus naves en primer lugar.

Condiciones de Victoria: Los Rebeldes ganan si el Y-Wing puede salir por el lado Imperial del mapa. El Imperio gana si destruyen el Y-Wing.

El Señor Oscuro del Sith

Localización: El Sistema Dantooine.

Trasfondo: Darth Vader decide tomar cartas en el asunto y atacar un puesto Rebelde.

Imperiales (332 puntos)

TIE Advanced de Darth Vader

Piloto (Plt 10, Art 10)
TIE Interceptor A Piloto (Plt 6, Art 6)
TIE Interceptor B Piloto (Plt 8, Art 9)
TIE Interceptor C Piloto (Plt 7, Art 7)
TIE Interceptor D Piloto (Plt 6, Art 4)
TIE Bomber A Piloto (Plt 4, Art 5)
TIE Bomber B Piloto (Plt 3, Art 5)
TIE Fighter A Piloto (Plt 8, Art 8)
TIE Fighter B Piloto (Plt 5, Art 4)
TIE Fighter C Piloto (Plt 6, Art 9)
TIE Fighter D Piloto (Plt 5, Art 6)

Rebeldes (332 puntos)

X-Wing A Piloto (Plt 9, Art 10)
X-Wing B Piloto (Plt 7, Art 7)
Y-Wing Piloto (Plt 5, Art 6)
Artillero (Art 8)
A-Wing A Piloto (Plt 8, Art 7)
A-Wing B Piloto (Plt 6, Art 7)
B-Wing Piloto (Plt 5, Art 9)

Despliegue: Los Rebeldes despliegan en cualquier punto de su mitad del mapa. Los Imperiales pueden colocar sus naves en las tres primeras filas de hexágonos de su mitad del mapa. Los Rebeldes colocan sus naves primero.

Condiciones de Victoria: Los Imperiales ganan si destruyen a todos sus oponentes, de la misma forma los Rebeldes ganan si destruyen o hacen huir a los Imperiales.

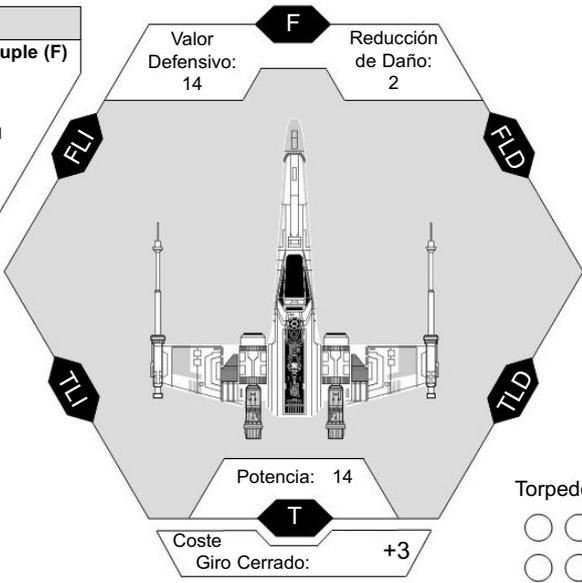




CAZA X-WING

VBP: 40

Arma del Piloto:
Cañón Láser Cuádruple (F)
 2D8+DEA (x4) Bajo
 o
 2D8+DEA+1 (x2) Bajo+1
 o
 2D8+DEA+3 Bajo+3
 Rango: 3/9/10



VTP:
 Piloto:
 Plt:
 Art:

Torpedos de Protones:
 ○ ○ ○
 ○ ○ ○
 Control de Daños: 1-4
 Interferencia: 1-2

Contador de Daños:

		14		t	12	⬢	t	10	⊗
t	8	t	⬢	6	t	w	4	t	X

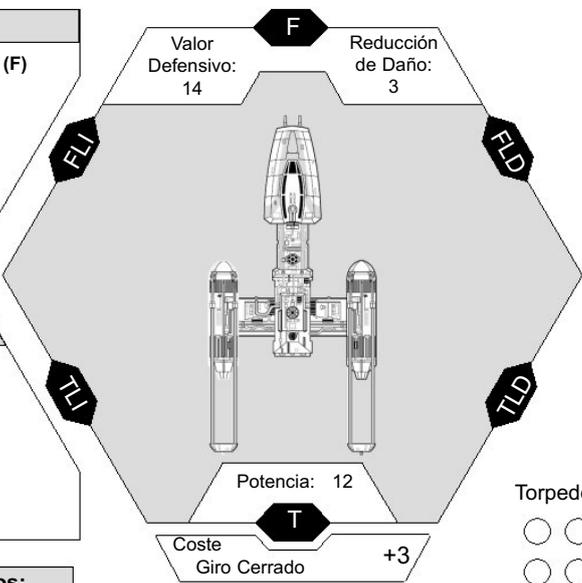
Impactos Críticos

- 2 "Tengo un problema aquí". El piloto muere. El X-Wing no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Impactada la unidad R2.** No se puede volver a usar el Control de Daños.
- 4 **Cañones sobrecalentados.** No pueden volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 5 **Impactados los Torpedos de Protones.** Echa por la borda el resto de torpedos.
- 6 **Escudos dañados.** Resta 2 al VD.
- 7 **Dañada la computadora de blancos.** Modifica todas las tiradas para impactar con un -1.
- 8 **El motor petardea.** Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 9 **Impacto en las contramedidas.** El X-Wing no podrá interferir proyectiles.
- 10 **Estabilizadores dañados.** Resta 2 al VD.
- 11 **Piloto aturdido.** El X-Wing no podrá mover ni disparar hasta el final del siguiente turno.
- 12 **Impacto en el reactor.** El X-Wing explota.

CAZA Y-WING

VBP: 57

Arma del Piloto:
Cañón Láser Doble (F)
 2D8+DEA (x2) Bajo
 o
 2D8+DEA+1 Bajo+1
 Rango: 3/9/10



VTP:
 Piloto:
 Plt:
 Art:
 Artillero:
 Art:

Torpedos de Protones:
 ○ ○ ○
 ○ ○ ○
 Control de Daños: 1-4
 Interferencia: 1-2

Arma del Artillero:
Cañón de Iones Doble (360°)
 2D6+DEA (x2) Medio*
 o
 2D6+DEA+1 Medio+2*
 Rango: 2/5/9

Contador de Daños:

			⬢	t	12			10	t
	w	⊗	t	8	⬢	t	6	t	w
4		⊗	⬢	t			2		X

Impactos Críticos

- 2 "Tengo un problema aquí". El piloto muere. El Y-Wing no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Impactada la unidad R2.** No se puede volver a usar el Control de Daños.
- 4 **Cañones sobrecalentados.** No pueden volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 5 **Impactados los Torpedos de Protones.** Echa por la borda el resto de torpedos.
- 6 **Escudos dañados.** Resta 1 al VD.
- 7 **Dañada la computadora de blancos.** Modifica todas las tiradas para impactar con un -1.
- 8 **El motor petardea.** Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 9 **Atascada la torreta de los cañones de iones.** El arco de disparo es ahora F, FLD y FLI.
- 10 **Impacto en las contramedidas.** El Y-Wing no podrá interferir proyectiles.
- 11 **Artillero muerto.** Los cañones de iones no pueden dispararse.
- 12 **Impacto en el reactor.** El Y-Wing explota.

* Las armas de iones hacen la mitad de daño (redondeando hacia arriba) y solo marcan casillas de Potencia y de armas.

CAZA A-WING

Arma del Piloto:

Cañón Láser Doble (F)
2D8+DEA (x2) Bajo
o
2D8+DEA+1 (x2) Bajo+1
Rango: 3/9/10

VBP: 19

VTP:

Piloto:

Plt:

Art:

Contador de Daños:

19	t	15	◇	11	✖	7	w		X
----	---	----	---	----	---	---	---	--	---

Impactos Críticos

- 2 "Aaaaarrggggh!". El piloto muere. El A-Wing no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Impactado el control de daños.** No se puede volver a usar el Control de Daños.
- 4 **Cañones sobrecalentados.** No pueden volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 5 **Impactados los Misiles de Conmoción.** Echa por la borda el resto de misiles.
- 6 **Escudos dañados.** Resta 1 al VD.
- 7 **Dañada la computadora de blancos.** Modifica todas las tiradas para impactar con un -1.
- 8 **El motor petardea.** Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 9 **Controles dañados.** Todos los giros cuestan un punto de movimiento adicional.
- 10 **Impacto en las contramedidas.** El A-Wing no podrá interferir proyectiles.
- 11 **Piloto aturdido.** El A-Wing no podrá mover ni disparar hasta el final del siguiente turno.
- 12 **Impacto en el reactor.** El A-Wing explota.

CAZA B-WING

Arma del Piloto:

Cañón de Iones Triple (F)
2D6+DEA (x3) Medio*
o
2D8+DEA+2 Medio+4*
Rango: 2/5/9

VBP: 71

VTP:

Piloto:

Plt:

Art:

Arma del Piloto:

Autoblaster Doble (F)
2D6+DEA (x2) Medio
o
2D6+DEA+2 Medio+4
Rango: 2/6/10

Arma del Piloto:

Cañón Láser (F)
2D8+DEA Bajo
Rango: 3/9/10

Contador de Daños:

			t		13		t		③
	11		t	w	✖	9			④
w			7	t	✖		t	t	5
◇		t		w	3				X

Impactos Críticos

- 2 "Aaaaarrggggh!". El piloto muere. El B-Wing no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Dañado el rotor giroscópico de la nave.** Todos los giros cuestan un punto de movimiento adicional.
- 4 **Impactada la computadora de blancos del cañón láser.** Modifica todas las tiradas para impactar del cañón láser con un -2.
- 5 **Impactados los Torpedos de Protones.** Echa por la borda el resto de torpedos.
- 6 **Escudos dañados.** Resta 1 al VD.
- 7 **Clang.** No hay daños importantes.
- 8 **El motor petardea.** Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 9 **Impactado el Autoblaster.** Reduce el daño de Medio a Bajo.
- 10 **Impacto en las contramedidas.** El B-Wing no podrá interferir proyectiles.
- 11 **Alas plegables dañadas.** Solo puede disparar un cañón de iones.
- 12 **Impacto en el reactor.** El B-Wing explota.

* Las armas de iones hacen la mitad de daño (redondeando hacia arriba) y solo marcan casillas de Potencia y de armas.

TIE BOMBER

VBP: 33

Arma del Piloto:

Cañón Láser (F)
2D8+DEA Bajo

Rango: 3/9/10

VTP:

Piloto:

Plt:

Art:

Contador de Daños:

t	t	13	t	t	11	⚡	t	9	t
t	7	*	1	5	t	w	3	t	X

Torpedos de Protones:

○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○

Control de Daños: 1-2

Interferencia: 1-4

Impactos Críticos

- 2 **“Boom”**. El piloto muere. El TIE Fighter no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Daño estructural**. Marca 1D4 casillas de daño adicionales.
- 4 **Impactada la computadora de control de daños**. El TIE Fighter no puede volver a usar el Control de Daños.
- 5 **Los controles no responden**. Resta 2 a la Potencia.
- 6 **Impactado el sensor de adquisición de blancos**. El TIE Bomber no puede disparar torpedos hasta el final del siguiente turno.
- 7 **El blindaje de la cabina absorbe el daño extra**.
- 8 **Dañada la computadora de blancos**. El TIE Bomber no puede volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 9 **El motor petardea**. Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 10 **Impacto en las contramedidas**. El TIE Bomber no podrá interferir proyectiles.
- 11 **Panel solar dañado**. Todos los giros cuestan un punto de movimiento adicional.
- 12 **Impacto en el reactor**. El TIE Bomber explota.

CAZA DE DARTH VADER

[TIE ADVANCED PROTOTIPO X-1]

VBP: 25

Arma del Piloto:

Cañón Láser Doble (F)
2D8+DEA (x2) Bajo
o
2D8+DEA+1 Bajo+1

Rango: 3/9/10

VTP:

Piloto:

Plt:

Art:

Contador de Daños:

	16		14	⚡	12			10	
8		⚡	6	1	*	w	4	2	X

Control de Daños: 1-3

Interferencia: 1-3

Impactos Críticos

- 2 **“Boom”**. El piloto muere. El TIE Advanced no puede realizar más acciones. VD pasa a ser 5.
- 3 **Daño estructural**. Marca 1D4 casillas de daño adicionales.
- 4 **Impactada la computadora de control de daños**. El TIE Advanced no puede volver a usar el Control de Daños.
- 5 **Los controles no responden**. Resta 2 a la Potencia.
- 6 **Impactados los cañones láser**. Modifica todas las tiradas para impactar con un -1.
- 7 **El blindaje de la cabina absorbe el daño extra**.
- 8 **Dañada la computadora de blancos**. El TIE Advanced no puede volver a disparar hasta el final del siguiente turno.
- 9 **El motor petardea**. Resta 3 a la Potencia hasta el final del siguiente turno.
- 10 **Impacto en las contramedidas**. El TIE Advanced no podrá interferir proyectiles.
- 11 **Panel solar dañado**. Todos los giros cuestan un punto de movimiento adicional.
- 12 **Impacto en el reactor**. El TIE Advanced explota.

Un escenario para .45A, traducido por KeyanSark

Sergio Méndez, maestro del disfraz, ladrón de gatos y playboy internacional, está intentando escapar con la valiosísima Momia de Jade que acaba de "adquirir" en el museo local. Nuestro Héroe ha sido informado de que su ruta de escape va a ser por tren. El problema es que Sergio Méndez es un maestro del disfraz y podría ser cualquiera de los que están en la estación; pero nuestro soplón le ha dicho a nuestro héroe cuáles son sus 8 disfraces favoritos. Armado con esta información, nuestro Héroe junto con su fiel acompañante y dos agentes de la ley se dirige a la estación. No hay tiempo que perder.

Condiciones de Victoria

Para ganar la partida el jugador debe capturar a Sergio Méndez. Perderá si este abandona el tablero por alguna de las salidas.

Personajes Principales

- 1 Héroe de nivel 3, 1 Compañero de nivel 2 y 2 Oficiales de Policía de nivel 1
- 1 Villano de Nivel 3 (Sergio Méndez)

Personajes Secundarios

- 8 Sospechosos. Se trata de los 8 disfraces favoritos de Sergio Méndez. Todos los sospechosos se comportan como personajes de Grado 1 a menos o hasta que se revelen como Sergio Méndez.
- La Multitud: un buen puñado (a tu elección) de figuras que representen a la gente que pulula en la estación.

Sin Armas

- Los personajes principales no llevan pistolas ni cuchillos: hay demasiados inocentes por los alrededores que podrían resultar heridos, así que los buenos no llevan armas. Sergio puede ser un ladrón, pero no un asesino; tampoco lleva armas. La policía lleva porras o bastones y el resto de personajes puede usar sus puños u otras armas improvisadas.

Objetos especiales

- 8 Cartas de ¡Te Cogí!
- 8 Cartas de Sospechoso. Cada Sospechoso debe tener una carta.
- 8 Cartas de Objetivos de Sospechoso, que determinan la dirección en que se mueven los

sospechosos. 3 cartas son Salida Norte, 1 carta Salida Oeste, 1 carta Salida Este, 1 carta Andén 1, 1 carta Andén 2, 1 carta Andén 3.

Despliegue

- Se usa un tablero de 90x90 cm que representa la estación. Debe tener tres Salidas al Norte (las entradas/salidas principales de la estación), 1 al este y 1 al oeste (entradas/salidas secundarias) y 3 salidas al sur (entradas/salidas a los Andenes: una por Andén).
- Escenografía: cualquier cosa que se pueda encontrar en una estación de tren: carritos, maletas, cajas, puestos de periódicos, etc...
- Dispersa tu colección de Figuras de Multitud por el tablero. Pon algunas en grupos y otras en solitario. Deja suficiente espacio para que los Personajes Principales puedan moverse con libertad. Estas figuras no se mueven pero pueden ser empujadas a un lado con un chequeo de Músculos.
- Determina al azar donde empieza cada uno de los 8 Sospechosos. Por cada uno, tira 3D6 para determinar la distancia en pulgadas desde el borde norte del tablero, y otros 3D6 para determinar la distancia en pulgadas desde el borde oeste del tablero. Si la posición correspondiese a una figura de multitud o un elemento de escenografía, pon al sospechoso al lado de la figura o elemento.
- Baraja las 8 cartas de ¡Te Cogí! y ponlas a un lado.
- Baraja las 8 Cartas de Objetivo de Sospechoso y repártelas colocando una sobre cada carta de Sospechoso.

Inicio del Juego

- El Jugador mueve primero
- El Jugador decide por cuál de las 5 entradas/salidas entrarán el Héroe, su Compañero y los 2 Polis (no pueden incorporarse por los Andenes). Las figuras pueden incorporarse por la misma salida o por salidas diferentes. Cada personaje mueve desde la posición de la entrada/salida.
- Los Sospechosos mueven en segundo lugar.

Sospechosos

Cada sospechoso tomará la ruta más directa, sin empujar a la multitud (la

gente bien educada no empuja) hacia la Entrada/Salida que especifique su Carta de Objetivo. Los Sospechosos sólo empujarán a la Multitud si su salida está totalmente bloqueada y no pueden llegar a ella de otra forma.

Moverse entre la Multitud

Un Personaje Principal puede intentar empujar a la gente. Para echar a un lado a una figura de Multitud el personaje debe ponerse en contacto peana con peana con dicha figura y superar un Chequeo de Músculos. Si lo logra, la figura de Multitud se coloca en cualquier posición a 1 pulgada del Personaje. Si al Personaje le queda movimiento podrá seguir adelante. Si se encuentra otra figura de gente en su camino podrá efectuar otro chequeo de Músculos para quitarla de en medio. El Personaje Principal puede efectuar todos los chequeos de Músculos que haga falta hasta que falle uno. También puede seguir moviéndose mientras le quede movimiento. Si el chequeo de Músculos falla, el personaje se queda donde está y no puede mover más en ese turno.

Descubriendo a un Sospechoso

Para Descubrir a un Sospechoso un personaje Principal debe estar en contacto peana con peana con él. Tras ello, se saca una carta del mazo de ¡Te Cogí!. Este mazo consta de 8 cartas:

- 4 x *Perdón, me he equivocado*. Este sospechoso no es Sergio. Quita la figura del tablero y retira esta carta.
- 1x *¡Socorro, Policía!*. El sospechoso empieza a gritar "¡Socorro, Policía!" (piensa que le están asaltando) durante tres turnos. Durante esos tres turnos los personajes Policías deben moverse hacia dicho Sospechoso y no pueden Descubrir a otros Sospechosos mientras tanto. El Personaje que lanzó este evento no puede moverse durante estos tres turnos mientras intenta disculparse y esquivar los golpes de bolso (o maletín). Cuando pasen los tres turnos, retira del juego al Sospechoso y a esta carta.
- 1x *Yo te Conozco*. El sospechoso resulta ser un viejo conocido del Compañero. Retira la Carta de Objetivo de este Sospechoso ya que su nuevo Objetivo será llegar hasta el Compañero. Cuando esté en

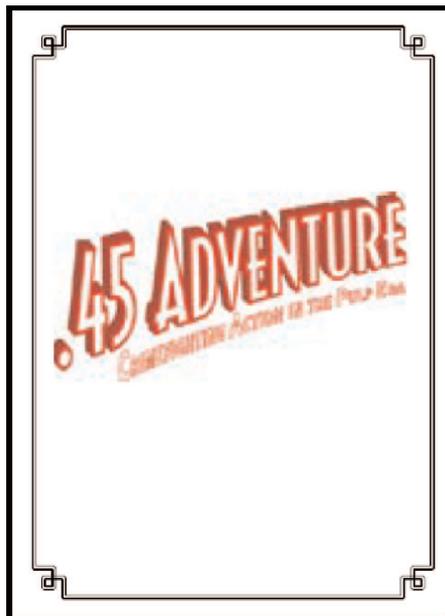
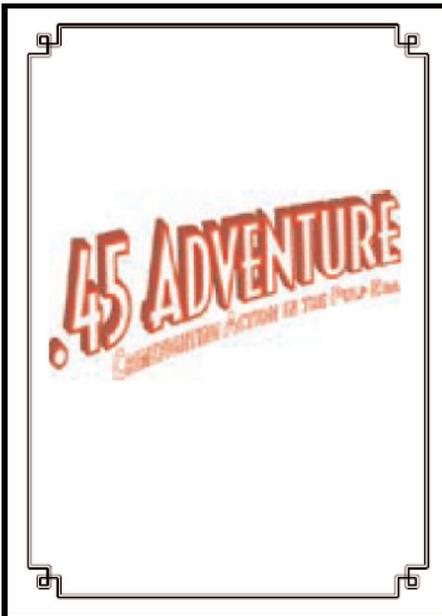
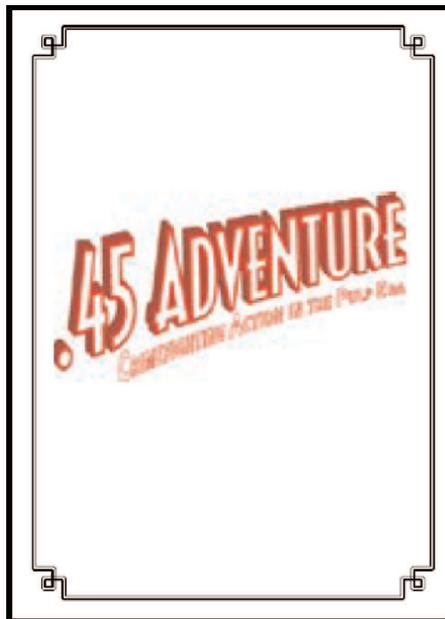
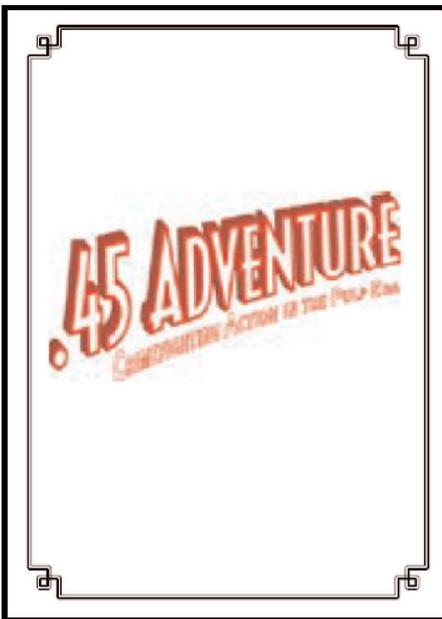
contacto peana con peana con él, estará charlando con él durante tres turnos durante los cuales el Compañero no podrá hacer nada. Pasados los tres turnos, retira del juego al Sospechoso y a esta carta. Para impedir que esto suceda, el personaje puede intentar realizar un chequeo de MENTE al principio para intentar convencer al sospechoso de que está en una misión de gran importancia. Si no lo logra, el sospechoso se comportará como se describe arriba.

- 1x *¿Me puede dar un Autógrafo?* El sospechoso resulta ser un fan de nuestro Héroe. Retira la Carta de Objetivo de este Sospechoso ya que

su nuevo Objetivo será llegar hasta el Héroe. Cuando esté en contacto peana con peana con él, estará charlando con él pidiéndole un autógrafo durante tres turnos durante los cuales el Héroe no podrá hacer nada. Pasados los tres turnos, retira del juego al Sospechoso y a esta carta. Para impedir que esto suceda, el personaje puede intentar realizar un chequeo de MENTE al principio para intentar convencer al sospechoso de que está en una misión de gran importancia. Si no lo logra, el sospechoso se comportará como se describe arriba.

- 1x *Sergio Méndez, Maestro del Disfraz*. Este Sospechoso es Sergio.

Sergio intentará huir del personaje que le ha descubierto perdiéndose entre la multitud. Se dirigirá hacia el Sospechoso más cercano. Si logra ponerse en contacto peana con peana se perderá entre la multitud y los Sospechosos se comportarán como al principio. Vuelve a poner esta carta en el mazo de ¡Te Cogí! y barájalo de nuevo. Si Sergio es el último Sospechoso que queda, se dirigirá hacia la salida más próxima. Si no puede escapar, Sergio combatirá.



Imprime esta página para tener reversos de las cartas de .45 Adventure