

¡Cargad!

Número 24 - Noviembre/Diciembre 2007



**Song of Blades
and Heroes**

Introducción al juego
Entrevista con el autor

LA DEJANARAD
40,000

Escaramuzas

WARHAMMER
40,000

Mundos Helados

FLAMES OF WAR

Tercera batalla por Kharkov

EPIC

Eldars

PULP

Fantastic Worlds
(¡Reglamento completo!)

STAR WARS

La Armada Imperial

DE BELLIS
ANTIOVITATIS
La batalla por Delfos

¡Cargad!

Número 24 : Noviembre/Diciembre 2007



Editorial (o no).....	3
Noticias y Novedades.....	4
La Biblioteca de Baalberith.....	10
Sombras chinas (y de ficción).....	11
Los Pergaminos de Calíope.....	12
Entrevista: Andrea Sfiligoi.....	118



El Señor Nehek.....	14
Estandarte de Batalla.....	17
Escaramuzas: Reglas.....	22
Escaramuza: Un encuentro casual.....	27
Escaramuza: ¡Asesino!.....	27
Escaramuza: Duelo de magos.....	29
Escaramuza: Sombras en el bosque.....	30
Escaramuza: Matadores.....	31
Esos añorados chafapartidas.....	32



Revisión códex Caos.....	42
Códex: Ejército Separatista.....	44
Campaña: Aterrizaje forzoso.....	50
Hielo mortal.....	54



Climatología y terreno.....	58
-----------------------------	----



SU-761: Tanque extranjero.....	60
SU-85 y SU-100: Anti-tanques soviéticos.....	63
SU-152: Heavy Assault Gun.....	64
M3 "General Lee" Tanque medio.....	65
Tercera Batalla por Kharkov.....	66
Jugando la Tercera Batalla por Kharkov.....	70
Informe de Batalla Spain in Flames: Seseña.....	128



Iniciándose en .45 Adventures.....	84
Fantastic Worlds.....	87



Escenario: La pintura de la pared.....	91
Lista de ejércitos: Eldars.....	95



SWSB: La Armada Imperial.....	108
SWM: Batalla de Hoth.....	112



Ground Assault.....	114
---------------------	-----



Relato: Destreza y fiereza.....	115
---------------------------------	-----



Introducción.....	116
Fichas de personaje.....	121



Batalla por Delfos.....	122
-------------------------	-----



Introducción.....	124
-------------------	-----



Introducción.....	126
-------------------	-----



Conversión y Pintura: Altar de Guerra.....	34
Guía básica de pintura de la 2ª G.M.....	75
Modelado: Materiales y herramientas.....	82
Escenografía: Una playa en 3 días.....	92



Editorial (o no)

Año III. Número 24

Noviembre-Diciembre 2.007.

Prepintado



El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

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

Portada

Andrea Sfiligoi

Y han colaborado también...

Club Arioch de Palma de Mallorca (Esc.)

Davidelgnomo (WH Opinion)

Endakil (DBA)

General Invierno (FOW/Spain in Flames)

Guilbar (FOW)

LordBruno (FOW)

Luis Rey de Perea (Star Wars)

Luis Vilalta (FOW)

María Sogo (Sombras chinas)

Maximiliano Jiménez Barros (Mordheim)

Miguel Venegas (Escenografía)

MJ (Los Pergaminos de Calíope)

Rubén Ruiz (Modelado)

Varghar (Confrontation)

Víctor Fraile (Biblioteca Baalberith)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Hay quien dice que existe una división entre aquellos que dan más importancia a jugar, aquellos que se centran en el trasfondo y aquellos que dan más importancia a modelar y pintar. Lo que llaman "los tres lados del hobby". Ciertamente, así es...

Los wargames como Warhammer, FOW, Confrontation, DBA, Infinity o Warmachine se quedan con un buen porcentaje del mercado. (No olvidemos que Games Workshop, Rackham, Privateer, Corvus Belli y demás son empresas y que hay gente ganándose la vida con ello... algunos mejor que otros). Estos juegos destacan porque son los que más "sector del hobby" abarcan: si te gusta pintar tienes muchas miniaturas muy detalladas para elegir (e incluso los olvidados 54mm y obras maestras de Andrea y compañía), si te gusta jugar tienes también un abanico de juegos y si te gusta el trasfondo suele haber libros, novelas y webs para empaparte.

Con la gran subida de popularidad de los wargames, muchas de estas empresas han visto cómo aumentaban los frikis de los tres sectores, pero sobre todo de uno: el jugón. Probablemente ésto llevó a la gran cantidad de miniaturas prepintadas que hay en la actualidad.

Sí, ya, esto no os viene de nuevo. ¿Por qué lo pongo aquí? Pues porque parece que algunas de estas empresas están lanzándose a capturar esos jugones (esos que el trasfondo y la pintura de una mini es totalmente secundario); Rackham, después de AT-43 lanza Confrontation en plástico prepintado y Privateer (los de Warmachine) ha anunciado también un juego de miniaturas prepintadas... ¿Significa ésto que a las queridas miniaturas de metal, que hemos pintado con cariño, le queda poca vida? En absoluto. No hay que escandalizarse porque Confrontation sea ahora de plástico ni porque GW saque cada vez menos miniaturas de metal. Las empresas están para ganar dinero, y ellos creen que ganarán más dinero llegando a los "jugones" y "pasando" un poco de aquellos jugadores a los que nos gusta pintar (el tema de trasfondo va aparte, ya que parece que seguirán apoyándolo).

¿Son las prepintadas el futuro? Sí y no. Digamos que el mercado se ha "dividido"; para los "sólo quiero abrir la caja y jugar", tendrán varios juegos (como los de miniaturas coleccionables prepintadas), pero el resto seguiremos teniendo minis para pintar y jugar durante mucho tiempo. Bueno, eso espero... :P

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 comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quiereis 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.

7. "Señor, ¡vienen unos 3002 Caballeros del Caos!" "¿Cómo lo sabes?" "Pues porque vienen dos delante y unos tres mil detrás..."

Novedades ... Noticias ... Ne

WARHAMMER

Ya está requequeteconfirmado que en Marzo aparecen, por fin, los **Condes Vampiro**. Los libros ya están en imprenta y en Warseer (como siempre) se han filtrado rumores más que jugosos...

- A nivel de reglas los NM no cambian mucho.
- Sólo Conde Vampiro como Comandante, aunque puede coger 100 puntos de objetos mágicos más 100 de poderes vampíricos.
- Los nigromantes (sólo héroes) podrán repetir hechizos y serán más buenos en la nigromancia que los vampiros (vaya, por eso se llama "nigromancia", ¿no?). Desaparece el espectro héroe.
- Zombies F2, y no pueden ir personajes. Sin cambios en los esqueletos (quizá rebaja de coste).
- Aparece el carro de zombies (no se sabe si unidad básica, especial o qué) que dará beneficios a los zombies cercanos. La miniatura dicen que es muy guapa con zombies empalados tirando del carro...
- Los Necrófagos (nuevas minis de plástico) pasan a ser No Muertos y a tener filas.



Varghulf



Mannfred von Carstein

- Los Lobos serán nuevos y posiblemente tengan menos fuerza.
- El enjambre de murciélagos pasará a ser No Muerto.
- Los tumularios a pie (nuevas minis de plástico) podrán llevar armas a dos manos. Los tumularios a caballo, como irán en corcel "espíritu", ignorarán las penalizaciones al terreno.
- Los murciélagos gigantes ahora se llamarán "Varghulf", que aunque no vuela es parecido al escorpión de khemri en cuanto a atributos.
- La hueste espectral y la doncella desaparecen. A cambio pasan a ser una unidad "espectral" hostigadora con bastante mala leche.
- El carro mejora mucho: cualquier mago a 15cm podrá darle un dado para obtener algo aleatorio, desde "volar" a ser etéreo o tener odio.
- Caballeros no muertos de 2A y con furia asesina, la nueva unidad singular matatodo de los CV.

¿Y después de Condes Vampiro? Pues el libro de Ejércitos Warhammer: Demonios (posiblemente más pequeño que los libros de ejército normales)...

¿Y después? Los Elfos Oscuros entrarán en verano... No se sabe mucha cosa, salvo que NO tendrán "velocidad de Asuryan", sino odio a todo el mundo (y odio eterno a los AE). Vuelven los personajes de Elfas Brujas, y parece que el Caldero será una opción de equipo en vez de unidad singular... Las Elfas Brujas (unidad) parece que siempre tendrán furia asesina, no la pierden. Acerca de los Asesinos, mejoran mucho. Por ejemplo, parece que podrán esconderse ¡en unidades amigas! Las Hidras ganan regeneración, y los Verdugos tendrán una importante mejora pero dejarán de tener Golpe Letal (una pena).



DARK ELF COLD ONE

WARHAMMER 40,000

Con los Orkos ya casi en las tiendas, es momento de hablar de Codex: Demonios (Marzo, lanzamiento simultáneo del códex para 40k y del libro de ejército para Fantasy). Quizá lo más importante es que habrá nuevas miniaturas de algunos demonios, como las Diablillas de Slaanesh, los Juggernauts de Khorne o los Desangradores...



Bloodletter



Juggernaut of Khorne



A white, detailed figurine of a dinosaur, possibly a Spinosaurus, standing on a circular base. The dinosaur is depicted in a dynamic, slightly hunched pose, facing left. It has a long, segmented tail, a prominent dorsal fin, and a head with a large, toothy mouth. The figurine is set against a plain, light-colored background.



Novedades ... Noticias ... Ne



CONFRONTATION

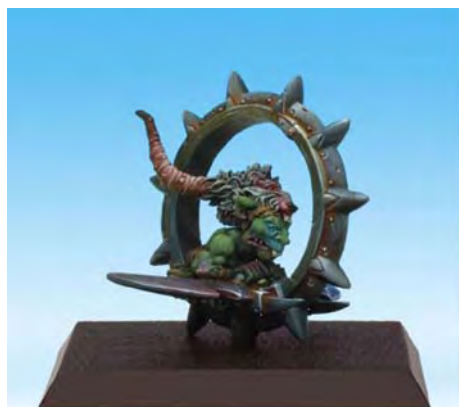
Aún no sabemos si Confrontation Age of Rag'narok verá la luz o no. Según dicen las malas lenguas Rackham ha tenido que pedir una subvención al gobierno francés para poder pagar a los escultores... Simplemente con decir que las últimas novedades que hay en la web de la



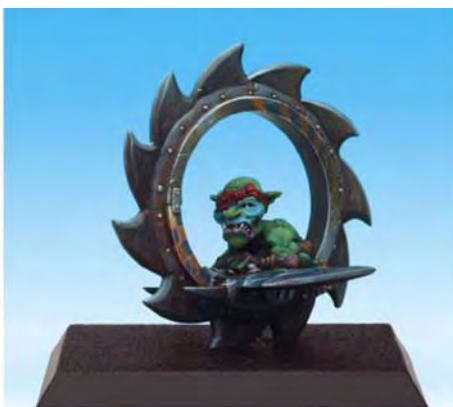
tienda online de Rackham son de Octubre... :(Os ponemos imágenes de lo que puede ser lo último que saque la compañía francesa (tanto de Confrontation como de AT-43). Y ojalá lleguemos a ver la nueva edición de Confrontation...



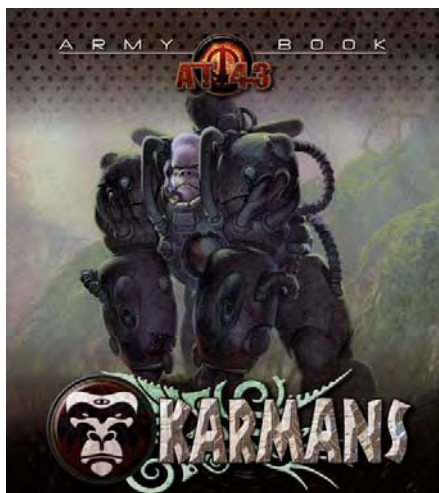
Los andaluces Gamezone siguen sacando miniaturas cada vez más brillantes. Desde hace unos meses han optado por un método de publicidad inédito y realmente útil en esto de los wargames: poner un vídeo de las miniaturas en Youtube. Así, de esta forma, podemos ver en 3-D las novedades, con zoom, y apreciar mejor todos los detalles de las miniaturas. Sus últimas novedades son la "guardia negra" (o sea, los orcos negros de toda la vida pero en espectacular), aunque la noticia más espectacular es que VAN A HACER MINIATURAS DE CIENCIA FICCION (para jugar a 40k, probablemente...).



RACKHAM
© 1996-2007



RACKHAM
© 1996-2007



Black Guard I
04-51



Black Guard II
04-52

BY GAMEZONE



RACKHAM



INFINITY

Desde Galicia, una vez más, Corvus Belli nos deleita con más miniaturas para su juego Infinity.

Sin noticias aún de su esperado libro de misiones y campañas...



HEROSCAPE

Y para Heroscape, el juego de tablero de ucronías de miniaturas prepintadas, ahora les ha dado por incluir cosas que no tienen nada que ver con el juego original (y mira que un juego donde hay romanos, marines y robots es difícil que algo no pegue). Ahora MB ha conseguido incluir a los superhéroes de Marvel en Heroscape.

Por 30\$, la caja que ya se vende en USA incluye 40 piezas de terreno y las miniaturas del Capitán América, Spiderman, Iron Man, Silver Surfer, Hulk, Dr. Doom, Cráneo Rojo, Venom, Abominación y Thanos.

Y por si os habéis quedado con ganas de más superhéroes, la primera ampliación a la ampliación (!) contiene a tres de los 4F, Punisher, Pantera Negra, el Doctor Octopus, Sandman, Super Skrull y más. Quien lo ha visto dice que las miniaturas tienen mejor calidad que las de HeroClix...

(Pues si hubieran sacado el juego directamente de superhéroes no hubiera quedado tan mal, oiga... pero ahora, mezclado con dragones, dinosaurios y valquirias no acaba de convencerme).



ZOMBIES!!!



Los creadores del juego de Zombies!!!, Twilight Creations (<http://www.twilightcreationsinc.com/>) han vendido ya la friolera de 100.000 copias de su "Zombies!!!" (sin contar expansiones); el juego va viento en popa.

Quizá por ello han anunciado un montón de novedades para el año que viene:

- Febrero: Zombietown 2
- Marzo: Innsmouth Escape - Un juego basado en los mitos de Cthulhu en el que un simple humano intenta detener a los Profundos y las criaturas que invocan.
- Marzo: Zombies 4 Segunda Edición
- Abril: Zombies 7 - El carnaval ha traído algo desagradable a la ciudad.
- Mayo/Junio: Good vs. Evil - Un juego de Reiner Knizia al parecer superadictivo
- Julio: Humans!!! - Esta vez llevas a los zombies y debes infectar a tanta gente como puedas. Podrá jugarse con Zombies!!! - unos jugadores llevarán a los humanos y otros a los zombies.

Novedades ... Noticias ... Ne

Breves...



- **Talisman**, el antiguo juego de GW (<http://www.blackindustries.com/?content=talisman-buy>) que ya ha aparecido en inglés, saldrá en español. Lo más curioso es que no será distribuido, como iba a ser en un principio, por Edge (la que distribuye los juegos de rol de Warhammer) sino por Devir.



- Hablando de **Talisman**, la empresa norteamericana Capcom prepara una versión online de Talisman (<http://www.capcom.com/digital/talisman/index.html>). Salida posible en Abril de 2008.
- Félix Paniagua sigue con su **Avatars of War** (<http://avatars-of-war.com/>). El turno de una Hechicera Elfa Oscura... con dos torsos y varias opciones de brazo....

- **Dreamblade**, el juego de miniaturas prepintadas de Wizards of the Coast (<http://ww2.wizards.com/Dreamblade/>) deja el mercado según comentarios de algunas tiendas. Las bajas ventas (un 10% de lo que tenían previsto) y poca aceptación de este juego han hecho que WotC haya decidido enterrarlo.

- **Hell Dorado** (<http://helledorado.fr/>) está tomando el relevo a Rackham en cuanto a juego "estrella" en Francia. Por si alguien no lo conoce, está ambientado en el siglo XV (aprox.) y suponiendo que los humanos invaden... el Infierno.

- Otro juego francés que está jugándose bastante y de reciente aparición es **Alkemy** de Kraken (<http://www.kraken-editions.com/>). Uno de sus principales escultores / pintores es Jérémie Bonamant, el multipremiado pintor...

- Y ya que estamos de franchutes, damos la bienvenida a un juego de escaramuzas de miniaturas a una escala algo mayor, llamado **Golgotha** (<http://www.golgotha.fr/>). Sin noticias de si aparecerá en nuestro idioma, pero curiosa apuesta por los 38mm.



- **Song of Blades and Heroes** (juego del que tenéis análisis este número) (<http://ganeshagames.blogspot.com/>) ya tiene la portada del que será su siguiente suplemento, Song of Wind and Water. Podéis ver un boceto de su ilustración de portada en exclusiva para ¡Cargad!...
- Por último, deciros que ¡Cargad! sale como referencia tanto en **The Miniatures Page** como en **Tabletop Gaming News**, dos de los portales más importantes de habla inglesa sobre wargames :)



FLAMES OF WAR

Spain in flames



Spain in Flames: Guerra civil española

La Historia reciente española esta marcada por nuestra sangrienta Guerra Civil. Durante más de 1.000 días de sangre y fuego dos millones y medio de españoles combatieron por sus ideales, y más comunmente por sus vidas.

Hoy, 70 años despues, y con las heridas ya cicatrizadas es momento de recrear en nuestro hobby esta Guerra. Sin animo politico y conocedores que de alguna manera convertir en juego lo que fue un drama nos ayudara a entender y asimilar el conflicto.

Con el auge del juego con miniaturas de 15mm de Segunda Guerra Mundial, surgio la idea de trasladar algun sistema de juego a nuestra Guerra. Otros reglamentos han abordado esta tematica, aunque en general los autores extrajeros no han sabido adaptar con cereteza historica el dificil entramado de la Guerra Civil. Con la aparición de Flames of War la oportunidad se presento, y tras dos años y medio de investigación y juego por fin las listas de ejercito estan disponibles.

Spain in Flames, el nombre del producto final, permitira a los jugadores comandar diversos tipos de unidades, con sus virtudes y defectos propios y tipicos.

Ejercito Republicano

Ejercito Miliciano: las milicias de primera hora, con instrucción y entusiasmo, pero sin disciplina ni instrucción. Mientras los milicianos combatian daban tiempo a las unidades del nuevo Ejercito Popular a preparase para la lucha.

Batallón del Ejercito Popular: en octubre del 36 aparecen las primeras 8 Brigadas Mixtas (dos de ellas internacionales) en el frente de Madrid. La Primera, de Lister, es la primera en combatir. El Ejercito Popular que mantendra a la Republica en pie de guerra se acaba de crear.

Batallón de fin de guerra: la guerra esta perdida, la "Quinta del Biberon" rellena las filas de los agotados soldados republicanos.

Grupo de la Guardia de Asalto: los Guardias de Asalto y los Carabineros se encontraron entre los mejores Cuerpos con que conto la Republica.

Brigadas Internacionales: luchadores de tood el planeta acuden en apoyo de la Republica, formando 6 de las mejores brigadas del EPR.

Batalones especiales y de ametralladoras: la elite del EPR, las fuerzas seleccionadas por Lister y Tagüeña, dotadas de multitud de armas automaticas y siempre decisivas.

Compañía de carros: al principio con tripulantes sovieticos y más tarde con carristas republicanos los carros son la mejor baza del EPR.



Ejercito nacional

Compañía de linea: los soldados nacionalesllevaron el peso de los combates, eficaces en defensa y ataque.

Compañía de Requetes: los boinas rojas, catolicos convencidos que extenderan los ideales de Cruzada en su lucha contra el Marxismo.

Compañía de la Legion: 18 Banderas (batallones) legionarias combatieron en a Guerra Civil; las fuerzas de choque de Franco.

Compañía de Regulares: las tropas de moros, infantería colonial al servicio de los nacionales.

Compañía del Mel.hala: tropas califales, autenticos mercenarios de Franco, entre los más feroces combatientes de la guerra.

Centuria Falangista: la Falange y sus milicias tuvieron un destacado papel en la Guerra Civil.

Compañía de Carros: con medios obsoletos los carristas nacionales se hicieron respetar por sus enemigos.



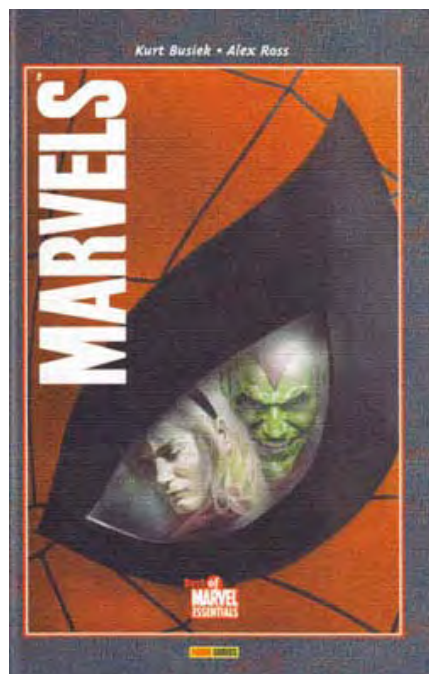
Tanques T-26

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

La Biblioteca de Baalberith

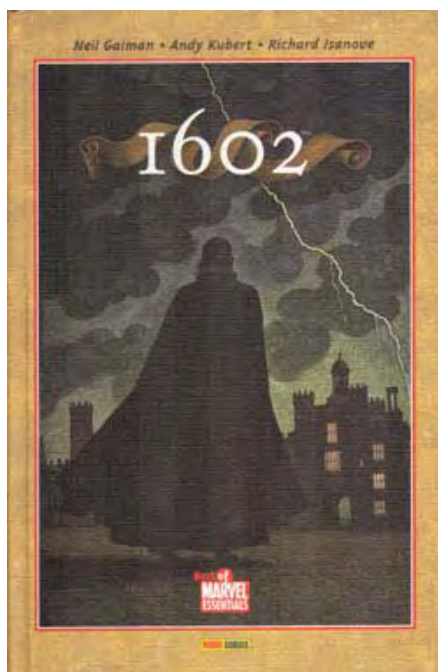
por el Becario de Baalberith

Mi Maestro Baalberith está de juerga en las Seychelles, así que me ha tocado de nuevo escribir a mí la Biblioteca...



Marvels
Kurt Busiek / Alex Ross
Panini (22.95€)

El primero de los cómics recomendados es **Marvels**, dentro de la serie Best of Marvel Essentials de Panini. Quien conozca a Alex Ross (de **Kingdom Come**, ese megalibro que reúne a los héroes DC ya jubilados) no necesita que le digan que estamos ante unos de los mejores ilustradores de la actualidad, y el auténtico amo del fotorrealismo. Dibujos donde cada viñeta es una auténtica obra de arte... **Marvels** cuenta la historia de gran parte del universo Marvel, pero esta vez desde los ojos de un fotógrafo que ve a todos los superhéroes como los vería un ser humano si existieran de verdad. La Patrulla X, los 4 Fantásticos, Namor, Spiderman, el Capitán América (y el resto de Vengadores)... Hechos como la venida de Galactus, la boda de Mr. Fantástico y Susan Storm, los Centinelas... Esta obra ha conseguido juntar gran parte de los cómics de Marvel en un sólo libro, con un guión inteligente (Kurt Busiek, el mismo que Superman: Identidad Secreta) y un dibujo (repetimos) que hará historia. Además viene acompañado de un genial "making of". Si eres un fan de Marvel seguro que ya lo tienes. Si no lo eres, es un libro que deberías tener en casa. Me lo agradecerás.



1602
Gaiman, Kubert, Isanove
Panini (21.95€)

Hablando del "universo Marvel", salió hace tiempo una visión diferente llamada **1602**. Un "what if" que Panini reeditó hace un año en formato libro conteniendo los números 1 a 8 (la historia queda cerrada aunque hay más números luego pero no son tan buenos). La historia narra qué ocurriría si el universo Marvel (Nick Furia, los 4F, Doom, los XMen... y no sigo para no chafaros las sorpresa) en vez de desarrollarse en Estados Unidos en el siglo XX hubiera sido en la Europa de inicios del siglo XVII, con una recién descubierta América.

Con un dibujo muy bien realizado y un guión entretenido, este cómic es una delicia de lectura, con momentos épicos como ver a Magneto siendo uno de los que mandaban en la Inquisición Española. La historia es fácil de leer (especialmente para los fans de Marvel) y destaca sobre todo por la curiosidad de ver a Daredevil como juglar, a un joven Parker obsesionado por las arañas, y a Doom intentando obtener conocimientos. El final, aunque "cuadra" y lo deja todo en su sitio, deja un ligero gusto a "pegote", pero aún así es un cómic muy curioso y muy recomendable.



Top 10
Moore, Ha, Cannon
Norma (26€)

Ya que estamos con superhéroes, no podía faltar una de las últimas obras de Alan Moore (el creador de **V de Vendetta** y **Watchmen** entre otros). En este cómic (que ya tiene una precuela en la calle llamada **49ers**) nos encontramos con superhéroes (ninguno conocido) que viven en una ciudad. Toda una ciudad de superhéroes, donde hay una comisaría que se encarga de los crímenes (comisaría formada por superhéroes, claro). Si bien estamos leyendo sobre gente que vuela, perros que hablan y mujeres que cambian de fase, el genio de Alan Moore nos hace empaparnos de la historia y nos hace sentir como si fuera real; es como ver Los Hombres de Paco, El Comisario o Canción Triste de Hill Street, pero todo con superhéroes. Humor, amor, intriga y horas de entretenimiento asegurado.

Me he quedado con ganas de hablar de **Planetary**, una de las series más políticamente incorrectas de la actualidad (los dos primeros números; al parecer la editorial forzó a los guionistas a rebajar el tono en el tercer recopilatorio, bastante más flojo). En el próximo número, quizá...

Hasta la vista, si β quiere...

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

Sombras chinas (y de ficción)

por Maria Sogo

Bueno, pues aquí estamos un mes más escribiendo sobre cine friki... Un domingo por la tarde, escribiendo, maquetando y buscando fotos para hacer mi modesta sección... aix, ¡qué dura es la vida del colaborador! Así que más os vale irros leyendo la paginilla que no sienta que he hecho las cosas para nada... Nos vemos otra vez para Navidades. Un beso

Estreno de Cartelera

Beowulf

Director: Robert Zemeckis (*Regreso al Futuro*). **Reparto:** Ray Winstone (*Las Crónicas de Namia, Rey Arturo*), Anthony Hopkins (*¿Conoces a Joe Black?*), John Malkovich (*Eragon*).
Estreno en cines: 23/11/07

El protagonista del estreno del mes es Beowulf, un tío muy alto, pero que no es ese que se comió un yogur y cuando le llegó al estómago ya estaba caducado (que pasa, lo tenía que contar) no, es uno que salvó un antiguo reino de Dinamarca de la aniquilación por parte de una criatura malosa. Y como es muy bueno con el pueblo pues todo el mundo le quiere, y hay algún listillo que intenta aprovecharse de él... Y tendrá que tener mucho cuidado con las proposiciones indecentes, porque pueden convertir su vida de héroe en un desastre (Ojito con la Jolie, que hace de mala y lo intentará seducir con sus labios :p).

El origen de la película viene de un poema épico inglés, aunque se lo han pasado un poco por el forro porque lo habían escrito unos monjes aburridos. (NOTA para muy, muy frikis: Tolkien ya había hecho una revisión de este poema).

Pinta entretenidilla, pero tampoco promete contar una gran historia, así que fijo que acaban recurriendo a los efectos especiales y a las luchas increíbles para rellenar el vacío narrativo.



Estreno en DVD

300

Director: Zack Snyder. **Reparto:** Gerard Butler (*Timeline*), Lena Headey, Dominic West, David Wenham (*Van Helsing*).
Estreno en DVD: 12/09/07

Como me gusta mucho la película y como ya la nombramos cuando se estrenó en Cartelera, vamos también a hacer una mención a su estreno en DVD.

300 llega a las tiendas cargada de extras, de entrada con un montón de subtítulos en lenguas de los países nórdicos: Danés, Finlandés, Noruego, Sueco y, por supuesto, Inglés. Que vale, que no tiene nada de especial pero que me ha llamado la atención ver tanta lengua nórdica junta.



Bueno, vamos a ver que tiene la edición especial de 300. El DVD 1 la película, los comentarios del director, el guionista y el director de fotografía. ¿A qué nunca os habéis preguntado por qué el director de fotografía sale siempre haciendo comentarios? Porque es el mimadito del director, que se piensa que como es el que ilumina medio mérito de la película es suyo, y en realidad el mérito es de los que están ahí con los focos midiendo la intensidad de luz para conseguir el efectito de la paja mental del director de foto. El DVD 2 contiene escenas adicionales; la visión de la historia de Frank Miller (es decir, cómo copiar mis dibujos y pasarlos a película); la leyenda de los 300 espartanos; una lección histórica para los que se han quedado fascinados con la peli pero no saben ni quiénes son los espartanos ni qué pasaba con Grecia; y unas vídeo viñetas.

Clásico de la Cineteca

Cazafantasmas

Director: Ivan Reitman. **Reparto:** Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis, Sigourney Weaver (*Alien 3*).

Este mes nos toca analizar todo un clásico del cine: Cazafantasmas. Como el propio título indica, la película explica la lucha de unos científicos especializados en cazar fantasmas para exterminar a la plaga de, evidentemente, fantasmas que van a acabar con el mundo. ¡Me encantan las películas con títulos claros! Ésta no da lugar a dudas: sólo con el título y el género sabes lo que te vas a encontrar, no como otras con títulos muy astutos por parte de los Directores de Marketing y que luego son un rollo que te dan ganas de ir a taquilla a que te devuelvan el dinero; un, dos, tres, responda otra vez: Ultraviolet, tiri-tiri-tiririri.

Cazafantasmas hace plantear varias preguntas cuyas respuestas pueden causar desajustes en tus esquemas vitales. En primer lugar, ¿los fantasmas son verdes o son blancos? Debería existir una guía cromática para lo que no ves, porque si siempre nos han dicho que los fantasmas son blancos, de que cuando ves esto son verdes. Esto a un niño le puede causar un trauma en el cole. Porque como a partir de la peli le dé por pintar los fantasmas en Plástica de color verde lo tomarán por tonto, igual que si pintara el cielo rojo. Que eso si nos parece raro, no? Pero lo de los fantasmas verdes nos parece la mar de normal...

Y otra completamente trascendental para el desarrollo económico del país: ¿Puedes montar un negocio de Cazar Fantasmas y hacer dinero?



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

Los Pergaminos de Calíope

por MJ

Tras tanto monográfico, os traigo un poquito de variedad, aunque para mi comparten muchas similitudes. Ahora Cargad! es bimestral, ya lo sabeis, pero soy una persona muy comprometida con mi causa y procuraré trabajar lo mismo, y es que este trocito de revista es mi cruzada por culturalizar y frikerar el mundo.

Las torres del olvido

Autor: George Turner. **Ed.** Ediciones B

Esta novela se encuadra con pleno derecho en el genero de las antiutopías, junto con 1984 y Un mundo feliz, las obras clásicas que lo definen.

Tenía ganas de hablaros de este libro, pero hasta hace poco resultaba muy difícil de encontrar, pero ahora ¡por fin! encontramos esta nueva edición en las librerías.

Turner presenta el colapso del capitalismo, el deterioro ecológico y la superpoblación mundial como los ejes principales que llevan al planeta tierra y a la humanidad al colapso. Sabemos sin embargo que la humanidad sobrevive porque la novela empieza en un futuro aún más lejano con dos personajes que nos conducen a una reconstrucción de los últimos años de una sociedad condenada.

En una sociedad en la que el dinero ha dejado de tener sentido y el 90% de la población permanece inactiva. Los supra, la clase privilegiada con empleo, educación, y todo el ocio imaginable a su alcance; y luego están los infras, hacinados en las torres que dan nombre al título, unos rascacielos



infinitos en los que familias enteras conviven en unos pocos metros, junto con otras familias, y más, y más... a mi me resulta familiar, y no me gusta. Existe además una tercera clase, la dirigente, los extras, la elite, la clase dirigente, escogidos entre toda la población por sus capacidades.

Cada elemento de la historia está pensado para mostrar los detalles de una sociedad que se parece demasiado a la nuestra, y esto precisamente es lo que la convierte en una novela más cercana a nosotros que otras, vemos que aunque no sea eso lo que ocurra exactamente, nos estamos acercando demasiado a un futuro similar.

La historia parece girar en torno a un Jefe de torre -aunque sería más preciso llamarlo jefe de tribu o clan- desde las perspectivas de los diferentes personajes que aparecen en la novela, pero página a página van tomando protagonista el resto de personas, y sobre todo la sociedad de la que nos habla.

En algunos aspectos mejor que 1984, aunque al final se hace un poco pesada, ocurre en un punto en que estas demasiado enganchado para que realmente afecte.

Señores del Olimpo

Autor: Javier Negrete. **Ed.** Minotauro

Ganadora del Premio Minotauro 2006. Premio de la editorial del mismo nombre; nacido en 2003, es el premio internacional del genero con mayor dotación económica, aspira a ser un premio de referencia y a proyectar autores en castellano, españoles e hispanoamericanos.

Esta novela narra las peripecias de los Dioses Olímpicos, adorados por los griegos y con una compleja mitología, en la que los dioses tienen unas pasiones muy humanas.

La historia narra una versión propia de la Gigantomaquia, la legendaria guerra entre dioses y



gigantes, aunque con unos cambios sustanciales que la convierten en una historia más cercana a los lectores. El mito dice que tras encerrar Zeus a los Titanes en el Tártaro, Gea, la querida abuelita del padre de los dioses, se cabreó bastante y le envió a los Gigantes, sus hijos, y por lo tanto tíos de Zeus -los arboles genealógicos griegos dan dolor de cabeza-, unos tipos bastante chungos con ánimo peleón. Zeus se va por ahí con su hijo Hermes y con Hercules, que mantiene el estereotipo de que los tipos fuertes no tienen muchas luces.

Los principales personajes de la novela son dioses o semidioses. Los personajes consiguen un nivel de detalle interesante sin abandonar los estereotipos característicos de cada dios. Destaco la figura de Hefesto y Atenea. El primero, bastante cornudo el pobre, en esta versión obtiene un poco de venganza; y Atenea, más compleja de lo que estamos acostumbrados.

Resulta un acercamiento agradable para aquellos con curiosidad por la mitología, hay otros libros, pero suelen ser tipo ensayo o diccionario. Y resulta un buen recordatorio para los que ya la conocíamos.

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

Guardianes de la noche

Autor: Serguéi Lukyanenko **Ed.** Plaza y Janés

Esta es la novela en la que se basa la película del mismo título, y su secuela Guardianes del día. Películas ambas con poco éxito entre mis conocidos (reconozco que aún no he visto aún la segunda). En el mismo tomo encontramos 3 historias que en el cine conforman la trilogía.

Pasean por las calles de Moscú, se parecen a nosotros, no podemos diferenciarlos de los humanos normales, pero son los Otros, seres con poderes extraordinarios que han jurado su lealtad a la Luz o a las Tinieblas. Mantienen una tregua para evitar el caos y la aniquilación de ambos bandos, para mantener esta inestable paz crean las guardias nocturna y diurna, para vigilarse mutuamente.

Los componentes de cada guardia vigilan a los miembros de la otra población para que no interfieran o influyan en la vida de los humanos, hasta que una antigua profecía pone a Antón, un joven Otro seguidor de la Luz, en el centro de una serie de acontecimientos que escapan a su control. Antón nos narra sus peripecias como Otro, como miembro de la Guardia Nocturna y en el Crepúsculo, una especie de mundo paralelo al que solo pueden acceder ellos.



Esta novela ha sido éxito de ventas en Europa del Este, a nosotros nos ha llegado tras llegar a las pantallas la versión cinematográfica. El tema que trata no es original, la clásica batalla entre el bien y el mal, pero sí que tiene una caracterización singular. Para empezar está ambientada en Moscú, en nuestro mundo, pero a su vez lejano a nosotros (estamos demasiado acostumbrados a que las cosas ocurran en EEUU); para seguir, las características de los Otros distan de ser las típicas de gente con poderes, vamos, que no son ni Buffy ni las Embrujadas y por último y especialmente, Lukyanenko describe un mundo paralelo dentro del nuestro, es oscuro, a veces sórdido, en donde el Bien y el Mal no son tan diferentes.

Muy recomendable para los que están cansados de elfos y enanos, pero que aún tienen esperanza en la literatura fantástica, porque ésta es sin duda una novela bien hecha.

Los dientes del dragón

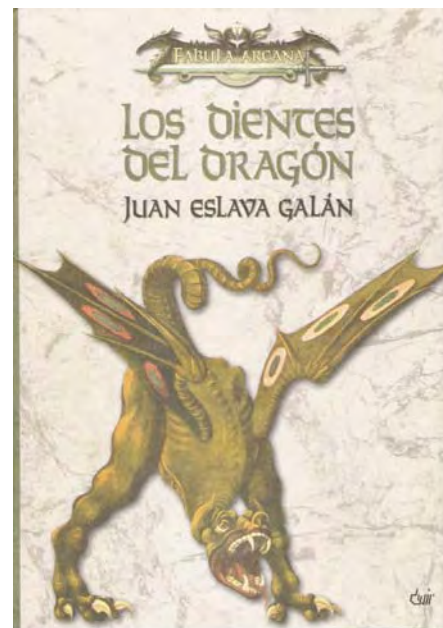
Autor: Juan Eslava Galán **Ed.** Devir

Para acabar os presento una novela en versión original, que siempre resulta más generosa con nuestro idioma, se agradece que no haya un intermediario -traductor- de por medio, y en este caso más al estar ambientada en la Europa del siglo XII, recuperando sutilmente el idioma utilizado entonces, la lectura es agradable, sin llegar a cansar con arcaísmos, pero manteniendo un ligero toque arcáico en los diálogos.

En esta versión de la historia encontramos a la mayoría de razas que nos resultan familiares de otros libros, elfos, enanos, orcos... vamos, lo de siempre pero con un trasfondo histórico está muy elaborado.

Posiblemente no sea la mejor novela que pueda caer en vuestras manos pero es una lectura agradable, y es bastante divertida -si el humor del autor cuadra con el tuyo-. Además de aprender sobre la sociedad medieval y hacer las clases de historia un poco más entretenidas e interesantes

La historia es a priori sencilla, típico viaje épico, con un paladín del bien, su joven e inocente escudero que demostrará su honor y valía en su viaje iniciático, y la hermosa elfa -de la que



por supuesto se enamora el apuesto jovencito-, el elemento de humor lo pone sobretodo el enano, un semiorco y un humano que de alguna manera recuerda a la "ardilla" de Ice Age.

En realidad la historia es más compleja, a veces demasiado para lo que es el libro. Incluye cosas del rollito templario y tal, eso sí, muy bien hecho; además incluye mitos del shem shemaforash -el nombre secreto de Dios-, la guerra entre religiones, el dónde y cómo surgieron los chiítas y demás, el mundo religioso musulmán, hebreo y cristiano en sus ambientes más esotéricos. El autor demuestra que no hay que irse a un mundo imaginario para tener misterios mágicos y exóticos.

Es una historia agradable de leer, y las faltas que se le pueden encontrar al argumento o los personajes quedan compensados durante toda la lectura, en parte por el sentido del humor que impregna toda la novela, se ha de decir que es un humor bastante escatológico y sexualmente explícito, y hay personas que lo pueden encontrar grosero, a mí personalmente me resultó muy divertido, y a veces es de agradecer encontrarse con algo diferente.

Guía del Viejo Mundo del Señor Nehek: Ogros

por Pater Zeo

Hay muchos territorios a lo largo del viejo mundo que despiertan el misterio entre los hombres.

Entre estos territorios misteriosos se encuentran los grandes desiertos del reino de Nehekhara. Este territorio es un misterio, pero no por sus habitantes, que más o menos ya conoce todo el mundo, sino por su origen. Y es que ese desierto se encuentra en medio de selvas exuberantes. Si fuera por falta de agua no tendría sentido que un río que se llama el Gran Río pase por en medio de dicho desierto y que no crezca ni una brizna de hierba.

El origen del desierto de Nehekhara es un misterio para muchos sabios (bueno, sabios humanos claro, puesto que los Slann ya saben que pasó, los elfos no sienten demasiada curiosidad por nada en particular, los skavens están muy ocupados matándose y traicionándose entre sí como para encima tener que preocuparse de por qué hay un montón de arena, los enanos no están demasiado habituados a conceptos como clima, desierto o lechuga, así que como no tiene demasiado que ver con la minería y la geología no están especialmente interesados, y por último los orcos... bueno, los orcos no tienen sabios). Se ha teorizado sobre cambios climáticos, desastres naturales, medios mágicos y por supuesto ira divina.

Pero están equivocados.

En resumidas cuentas decir que ese lugar fue el escogido por los ancestrales para la creación de una raza más en el hervidero biológico que era el viejo mundo por aquel entonces: los Ogros. Y por supuesto, se comieron Nehekhara.

Y ojo, no es que quisieran hacerlo, pero tenían hambre. Y cuando hay hambre todo está bueno, que dicen por ahí. Así que ni cortos ni perezosos se comieron todo lo que encontraron y que no era uno mismo (excepto en el caso de dos ogros que se intentaron comer entre ellos y en el alboroto de la pelea subsiguiente se comieron el propio brazo y dos metros de intestino grueso respectivamente).

Los ogros tienen hambre continuamente. Y esto no está claro si se trata de un defecto de diseño de los ancestrales o de algo que buscaban desde el principio, por que el hambre de los ogros es extremadamente extraña.

Resulta que quien diseñó a los ogros tenía dos cosas en mente, y una no queremos saber cual es. El principal objetivo de los ogros era ni más ni menos que recolectar energía. Así de simple y así de sencillo. Tenían que almacenar la energía dentro de su enorme cuerpo y después enviarla, saben los Ancestrales cómo (con tutoriales y todo), a un gran condensador. Y la cosa iba la mar de bien, conste. Los ogros comían todo lo que encontraban, se quedaban una pequeña parte para ellos y sin saberlo ni beberlo (bueno, beberlo sí) enviaban la energía recolectada a un gran condensador en los portales de los polos. Y voilà. Ahí tienes un sistema de emergencia de energía para los portales, por si pasa algo, claro, y además tienes una raza que en un momento dado se puede zampar a las demás si se van de madre.

Sin embargo... hubo ciertos problemas de producción inesperados incluso para los ancestrales. Y es que resulta que nadie contó con que la transferencia de energía se hacía mediante una teleportación directa por un canal seguro (sin interferencias demoníacas y escuchas del caos) a través de la disformidad. Esto no debería ser un problema puesto que los Ancestrales dominaban el tema mogollón y lo tenían más que superado. Pero resulta que esta teleportación es instantánea y por tanto más rápida que la luz.

Se dieron cuenta cuando el condensador de uno de los portales se fue a hacer gárgaras en el momento en que recibió TODA la energía acumulada de los ogros en los siguientes cinco millones de años.

En fin, que el portal fue parcialmente destruido, las defensas místicas se hicieron fosfatina y empezó a entrar caos a borbotones, pasando a entrar a chorros y por último entraron a montones (del orden de unos mil mutantes enlatados por segundo). Por suerte todo ese caos se destruía a sí mismo (bueno, se masacraba a sí mismo a base de hachazos, espadazos, escupitajos y demás ajos, que lo de destruir es un eufemismo) y... bueno, todos conocemos esa historia sobre la primera invasión del caos, los Slann y los altos elfos con el rey fénix por ahí luciendo palmito. Eso es otra historia y la contaremos en otro momento.

La cuestión es que ahí se quedaron los ogros preguntándose que había pasado mientras se quitaban de entre los dientes un trocito de engendro del caos que habían aprovechado para la merienda. Y es que por todos es sabido que las cosas que van más deprisa que la luz tienen muchos números para viajar al pasado (concretamente varios centenares de miles de décimos, y el 90% premiados) Así que la energía, que al fin y al cabo mucha materia no es que tenga, viajó al pasado al condensador, dejando a los ogros permanentemente hambrientos, al menos durante los próximos cinco millones de años.

Los ogros, por supuesto, han basado toda su cultura en el enorme apetito que tienen. Tampoco por voluntad propia, claro, sino por que se han comido todo lo demás. Viven para comer, luchan para comer, y comen para comer. Sus líderes son los más fuertes luchadores por que son los que son capaces de comerte si te descuidas y sus líderes espirituales son cocineros experimentados en la cocina al por mayor.

Pero hablemos de los ogros. La mayoría de los ogros vive para el combate. No por que sean muy belicosos sino por que a lo mejor hay suerte y te llevas a algún enemigo a la mesa como primer plato. Y si te amputan un miembro... ya tienes postre. La mayoría son grandes masas de grasa que acumula energía para enviarla al pasado, y algo tontos por que no era su comestible pensar. No quieres pensar cuando estas masticando según que cosas... o al menos no quieres pensar cuando según que cosas te están masticando a ti (y si no que se lo digan al engendro del caos, aunque sin oídos lo tendría algo chungo).

Debido a su naturaleza los ogros dividen el universo en dos cosas, lo que se puede comer y lo que no. Lo que se puede comer... bueno, lo que se puede comer ya sabemos todos de que va, sólo comentar que incluye casi cualquier cosa orgánica, incluido el propio ogro, y varias inorgánicas (como la sal, malpensados), donde incluiríamos también el metal contenido en armaduras y pivotes de flecha que los ogros sencillamente no se molestan en quitar a sus víctimas culinarias. Incluso algunos ogros lo prefieren así por que queda "crujientito". En cambio lo que no se puede comer se divide en dos partes igualmente, lo que se podrá comer en

un futuro (algo que se resiste o bien que no ha crecido lo bastante) y lo que sirve para comer (sillas, mesas, piedras, hachas, espadas, trabucos). Cómo podemos ver la concepción del universo de los ogros es muy simplista, sin embargo tampoco es que piensen demasiado en temas filosóficos o metafísicos. Están muy ocupados masticando para ello.

Los ogros se dividen en pequeñas tribus dominadas por un cacique, el cual es el más grande y el más astuto de todos. Por que sigue vivo y nadie se le ha comido más de lo necesario. Un cacique es dueño y señor de todo lo que ve. Lo cual es un alivio si tenemos en cuenta que lo más lejos que va a ver es la ladera de una montaña y con suerte si hace un día claro podrá ver la cima. Y es que entre idas y venidas los ogros se establecieron en las montañas del este, donde hay leyendas acerca de algo llamado horizonte que se ve a lo lejos y que divide el cielo de la tierra.

En segundo lugar en la jerarquía ogra, pero un poco más a la derecha, encontramos a los matarifes. Los matarifes son ogros con cierta afinidad espiritual con la deidad ogra: las grandes fauces. Las grandes fauces no son más que una representación disforme del hambre de los ogros y que nació de cierto condensador energético demasiado expuesto a la energía del caos. Sin embargo esta afinidad permite a los matarifes cierto control sobre los métodos y las leyes metafísicas que rigen el universo para realizar su voluntad. Vamos, que hacen magia. Y por supuesto hacen magia relacionada con el hambre que tienen y con la transferencia de energía de la que son capaces. ¡Ah! y mucho más importante aún. También cocinan muy bien. No es que a un ogro, en última instancia, le importe un pimiento (o una lechuga) si su comida está cocinada, o muerta ya puestos. Pero es un detalle de agradecer y un signo de distinción dentro de la sociedad ogra el hecho de comer comida cocinada.

Tras el matarife tendríamos al cazador. El cazador no tiene autoridad real dentro de la tribu, por que son los solitarios de la tribu y no quieren tener nada que ver con nadie. Así comen más. Sin embargo son muy apreciados por que de vez en cuando traen un bicho realmente enorme (y por tanto muy suculento) a la tribu. Ese día se hace un banquete (otro más) con dicha bestia y el matarife se lo pasa muy bien cocinando "Bestia asada con condimentos" (cabe aclarar que los "condimentos" acostumbran a ser los

dedos de otros ogros que intentan picar antes de servir a la mesa). Además los cazadores tienen la habilidad única de no comerse todo lo que encuentran. Sobre todo las piedras, los árboles y los erizos (cuyas púas bien usadas sirven para hacer unos pinchitos que no veas). Y por supuesto sus bestias de caza. Estas bestias normalmente son dientes de sable, lobos de las estepas y otras cosas tan voraces como el propio cazador y que tienen la gran lucidez de no comer demasiado no vaya a ser que empiecen a engordar ni que sea un poquito y sean el segundo plato de algún que otro festín.

Siguiendo con la jerarquía tendríamos a los matones. Los matones son lo mismo que lo caciques pero un poquito menos. Son grandes, son malos, son feos y todos y cada uno de ellos tienen un mordisco que otro en alguna parte de su cuerpo firmado por el cacique. Entre los ogros hay un gran respeto por el cacique y su capacidad mordedora y no hay entre los matones ningún atisbo de desafío a la autoridad. No es por lealtad, precisamente. Es por que todos esos atisbos y sus dueños están en el estomago del cacique... o en cierto condensador muchos miles de años en el pasado.

Después de estos magnos personajes tenemos a los habitantes habituales de toda tribu ogra. Entre los más comunes de todos tenemos a los ogros toro. No se llaman así por que carguen contra cualquier cosa roja que vean, ni por que sus cónyuges tengan ideas muy liberales sobre la lealtad en el matrimonio. Se llaman así por que su capacidad culinaria es muy mermada y sólo les permite comerse un toro por vez (a diferencia de otros como el matarife, que es capaz de comerse al toro, el torero, la plaza y si consigues convencerle dejará el burladero para hacerse palillos de dientes para quitarse los trocitos de traje de luces de entre los dientes).

Por supuesto entre los ogros toro, hay elementos peculiares. Entre ellos los más destacados son los atronadores. Estos tipos sienten un gran amor por las cosas simples y elegantes, de entre las cuales destacan las explosiones. Según ellos no hay nada más evocador y metafórico que una explosión: antes había algo, luego no hay nada. Así que van por la vida con grandes cañones llamados bumsiupums (por que hacen bum, siu, y pum). Acostumbran a mantenerse apartados del poblado y del resto de la tribu, para tener un poco de intimidad y que el resto no los apaleen (y después se los coman, claro) por volar una casa, alguna pieza

de ganado o simplemente matar a alguien (lo cual propiciaría una excusa perfecta para organizar un funeral culinario, tanto del afectado como del atronador). Están un poco sordos por todas las expresiones así que normalmente desarrollan algún tipo de lenguaje por signos algo rudimentario que tiende a contener tres palabras clave: aparta/cuidado (empujón de tres metros), bum/como mola esa explosión (palmada rompe-vértebras en la espalda) y comida/hambre (mordisco).

Por otro lado tenemos a los ogros más civilizados y cultos de todos los ogros: los come-hombres. Estos ogros son aquellos que un día se alejaron demasiado de la tribu y no supieron volver. Así que entre búsquedas de comida y varias tundas con el resto de tribus acabaron apareciendo en los reinos de los hombres. Los hombres, que no son tontos... o sí, les utilizan como mercenarios a cambio de cantidades ridículas de dinero y la promesa de comerse todo lo que maten... siempre y cuando sea del bando enemigo, así que ya estás bajando esa porra, animal. Los come-hombres también adquieren parte de las costumbres y los quehaceres de los hombres cuando están de viaje de "retorno", por lo que no es raro ver que un come-hombres vuelve de su viaje con un gran espadón, un loro de goma y una pata de palo, o un collar hecho de tazas de té, una campanilla a modo de monóculo o un piercing en la nariz hecho con una herradura (los ogros lo entienden todo a su manera).

Y finalmente dentro de la sociedad ogra tenemos a aquellos que nos son ogros: los gnoblars y los rinobueyes. Que para un ogro vendrían a estar dentro de la misma categoría más o menos (el rinobuey más, que tiene más carne). Los rinobueyes no son demasiado complejos, tienen una sociedad marcada por tres actividades básicas que son pastar, tirar de carros y ser el segundo plato de alguien.

Lo de los gnoblars tiene más mérito. Uno no se acerca a una mole de tres metros de altura por tres metros de ancho y tres metros de profundidad que tiene cara de pocos amigos y lo mismo le da comerte que escupirte a la cara (bueno, no tiene por que, seguramente preferirá comerte) si no es extremadamente valiente o extremadamente idiota. Pero la verdad es que esta simbiosis entre los gnoblars y los ogros tuvo un principio muy particular debido a una cualidad muy poco conocida por parte de los gnoblars: son adictos al juego.

Es cierto. Los goblars están apostando continuamente (normalmente la vida) y no se pueden resistir a una apuesta. De hecho así comenzó la primera relación entre un ogro y un goblar: fruto de una apuesta. Concretamente la apuesta fue "a que no tienes narices de acercarte al ogro aquel y decirle si quiere ser tu amigo" (y lo de las narices de frasecitas como estas). Es seguro que esta misma apuesta se repitió con frecuencia en el pasado, o al menos alguna similar, con el resultado obvio de un ogro escupiendo trozos de hueso de goblar. Sin embargo en aquella ocasión el ogro fruto de la apuesta había conseguido un barril entero de vino bretoniano (que hacía un barril de vino bretoniano en aquel paraje perdido de la mano de los dioses es un misterio que aún está por resolver, sin embargo se especula que hay vino bretoniano por todas partes, incluido allí) y cuando vio que un personaje diminuto y de color verde con la nariz más grande que la cabeza se le acercaba y le decía "quiedad zed mi amido" pensó que era obviamente una alucinación y que donde se había metido el bicho aquel que tenía una trompa y era de color rosa. Así que lo ignoró. Cuando volvió al poblado con un goblar contentísimo por haber ganado una apuesta corriendo detrás suyo el resto de ogros se preguntaron por que no se había comido aquel bicho verde y como es que le seguía a todas partes. Entre unas cosas y otras pasaron varios días y el goblar por miedo a ser despellejado para hacer un tambor o una "bolsita de

te goblar" se dedicó a hacerle al ogro todas las tareas sucias, lo cual el ogro agradeció, hasta que se dio cuenta por fin que una borrachera no puede durar cinco días, y terminó comiéndose al goblar.

Sin embargo el ogro echó de menos que le hicieran la cama por las mañanas (que se reduce a darle dos o tres patadas a la paja que hay en el rincón de la choza) y pensó que si bien podría no comerse los rinobueyes por que aún son pequeñitos bien podía no comerse al goblar al menos durante una temporada... o hasta que encontrara otro goblar. Así que salió y atrapó a otro goblar el cual acabó siendo su criado, esta vez por un periodo más prolongado (concretamente siete días). Así fue como el ogro tenía un criado y los goblars... bueno los goblars tenían una vida media siete días más larga de lo habitual y una fuente inagotable de apuestas cuyo potencial de mortandad era más que satisfactorio (es que si no, no hay narices).

Esta costumbre se fue extendiendo entre los ogros, hasta que toda la sociedad ogra se vio infestada de goblars. Desde goblars criados (los más habituales), a goblars que lanzan cosas ("a que no tienes narices de acertarle al rinobuey en todo su...") pasando por goblars que mandan a los otros goblars ("a que no tienes narices de decirme eso a la cara sin morir después"), goblars guerreros ("a que

no tienes narices de ir hasta aquel enano del caos de allí y darle una patada justo donde le acaba la barba") o goblars de la suerte... aunque lo de los goblars de la suerte son más una coincidencia que otra cosa (casualidad que el ogro aquel que tenía tanta hambre y sin comida a mano tuvo la "suerte" de tener su goblar cerca).

Podríamos hablar también sobre los rinobueyes y su intrincada e extensísima sociedad matriarcal basada en un lenguaje muy parecido a Morse pero que se basa en el número de veces que se mastica un trozo de hierba.

Pero como que ya hay un documental más que recomendable del National Warhameramic, no vamos a extendernos más sobre este tema.

Y eso es todo en esta aciaga noche.

El Señor Nehek.

El Señor Nehek, por Pater Zeo



Estandarte de Batalla

Por Namarie

En Warhammer hay dos personajes con una función "extra" además de la función estándar (magia, ofensiva, extra), y son el General y el Portaestandarte de Batalla. El primero es obligatorio, el segundo generalmente no. Y quizá por eso no suele ser un personaje muy usado (o, por lo general, no bien usado).

Es curioso porque es un personaje muy importante según el trasfondo, un personaje que (dependiendo de la táctica que se use) puede darnos interesantes beneficios. Y, sin embargo, es un personaje generalmente muy poco usado.

El Portaestandarte de Batalla (PEB para abreviar) es invariablemente un personaje que porta el Estandarte de Batalla (obviamente). Esto implica varias cosas: por una parte, al disponer de un número muy limitado de personajes en la batalla (en el siglo pasado el límite era mucho más flexible y los PEB's abundaban más que ahora), incluir un Porta hace que no podamos incluir otros tipos de personaje que a veces nos interesan. Por otra parte, perder al Portaestandarte de Batalla es caro en puntos, y es menos "protegible" que otros personajes; su función es única y si no aprovechamos esa función estamos desperdiciando los puntos.

Qué es

El Portaestandarte de Batalla (PEB para abreviar) es un señor (o señora) con la categoría de Héroe y que se dedica a llevar generalmente un palo con un trapo de colorines de un lado a otro del campo de batalla.

Generalmente se obtiene mejorando un héroe a PEB (lo más usual es que sea por +25 puntos), y pasa a obtener ciertas ventajas adicionales... y tener ciertos inconvenientes.

Ventajas

- Cuenta como Estandarte en una unidad. Esto quiere decir que automáticamente tiene un +1 a la Resolución del Combate. Eso significa por un lado que si va a estar en una unidad y de ahí no va a salir, podemos ahorrarnos el coste del estandarte (no se recomienda!). Por otro lado, significa que unidades que generalmente no tienen estandarte pueden disponer de uno si el Portaestandarte de Batalla les acompaña (por ejemplo, trolls con un Portaestandarte de Batalla goblin).

- Es un Héroe. Es decir, es alguien que tiene cierta capacidad ofensiva, que a veces da más liderazgo a la unidad, y que aguanta más (y mejor) golpes del enemigo. Dado que no es precisamente prescindible, es recomendable que no esté en solitario. Pero de todas formas tiene capacidad ofensiva suficiente para eliminar a tropa (pero NO a otros personajes; por ello es mejor que el campeón de unidad se encargue de los desafíos).
- Por ser un Héroe, tiene "derecho" a llevar objetos mágicos.
- Además, puede llevar estandarte mágico (aunque en ese caso no pueda llevar otros objetos mágicos), incluidos algunos exclusivos del PEB.
- Lo más importante: las unidades amigas a 30cm o menos de él pueden repetir los chequeos de desmoralización fallados. (En el caso de los No Muertos el PEB actúa de forma un poco especial, lo analizamos más adelante).

Inconvenientes

- Cuenta como Estandarte, por lo que si muere, son 100 puntos adicionales para el enemigo.
- Es un Héroe. Esto quiere decir que al forzarnos a tener un PEB, estamos "desestimando" otra opción de Héroe que podría ser muy interesante. Además, cuesta 25 puntos adicionales respecto a él mismo sin ser PEB.
- Al no poder equiparse con escudo, si queremos protegerle (dado su valor) muchas veces tenemos que darle una tirada de salvación especial, con lo que no podemos darle un estandarte mágico si queremos protegerlo.

Funciones

Precisamente observando sus ventajas e inconvenientes es de donde podemos deducir su función.

Al ser un Héroe, debemos tener en cuenta que tiene una mayor capacidad ofensiva que la tropa común, por lo que es más probable que cause bajas que las tropas que le acompañan.

Sumémosle que en la unidad donde esté, hay un +1 a la resolución del combate.

Función ofensiva

Usado en una unidad ofensiva (p.e. una caballería cargando) quiere decir que partimos de un +1RC (por estandarte) a un +2, aumentando de forma sensible las bajas posibles. Es decir, aumentamos las probabilidades de "romper" (por resultado de combate).

En ocasiones la función ofensiva es muy interesante. Generalmente, en unidades de ruptura que no pueden llevar estandarte, dotarlos de un portaestandarte de batalla con estandarte de guerra (aunque arriesgado por los puntos) transforma la unidad en un martillo muy duro de roer. Pensad por un ejemplo en tres Króxigors con un Saurio portaestandarte de batalla (montado en Gélido), o en una unidad de Trolls dirigida por un orco negro montado en jabalí. Unidades muy, muy temibles, con una alta distancia de carga, con una capacidad altísima de hacer bajas (pensemos en los 9 ataques F7 de los kroxis más los del saurio), que, además, tiene un +2 al resultado del combate (+1 por estandarte y +1 por el Estandarte de Guerra).

Otro ejemplo es si nos enfrentamos a seres "débiles" en cuerpo a cuerpo (skavens por ejemplo) que sepamos que es difícil que puedan matar a nuestro PEB en un solo turno (en cuerpo a cuerpo). Si lo combinamos con bonos a la resolución del combate (p.e. algún estandarte que dé +1d6 a la resolución de combate) podemos incluir el PEB en una unidad de ruptura y tener muchas más probabilidades de ganar el combate en la carga.

Función defensiva

En una unidad defensiva que tenga un +5 a la resolución del combate (3 filas, potencia y estandarte), puede contar con un +1 adicional (para un +6), antes de bajas (que habrá una o dos bajas más de lo habitual). Además, en caso de que pierda (que no perderá de mucho el combate al tener ese +6 mínimo) podemos contar con el

Liderazgo del PEB y podemos repetir el chequeo de desmoralización. Transforma una unidad "común" en una unidad "roca".

Tenemos otro punto a pensar: esa habilidad de repetir chequeos de desmoralización no es únicamente en la unidad del propio PEB sino en todas las unidades a 30cm de él.

Pensando en dichas habilidades, observamos que ofensivamente no es mucho mejor que un héroe "común" (con algún objeto mágico que asegure ese +1RC), pero sin embargo defensivamente aumenta las probabilidades de que varias unidades destinadas a aguantar una carga enemiga hagan su función.

Es especialmente interesante el colocar el Portaestandarte de Batalla cerca de (o en) unidades tozudas. Las unidades tozudas, aunque pierdan el combate, realizan (como ya sabéis) los chequeos con su Liderazgo básico (que generalmente es alto). Combinado con la repetición que permite el Portaestandarte de Batalla, hace de esta unidad una roca que difícilmente huirá cuando pierda el combate.

En resumen: generalmente se recomienda un uso "defensivo" del Portaestandarte de Batalla; su función será hacer que las unidades "yunque" resistan mejor la carga enemiga.

Ya que ésta va a ser su función más habitual, basaremos el resto del artículo pensando de esta forma.

Equipo

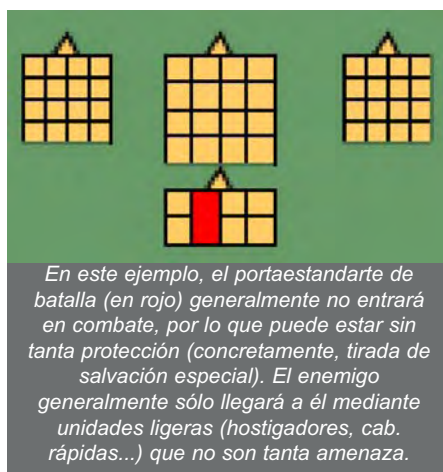
La primera duda que aparece viene por la regla especial de su estandarte, al poder ser mágico (pero incompatible con el resto de objetos mágicos): ¿ponemos estandarte mágico o le asignamos una armadura mágica o un talismán? Esta suele ser la gran pregunta.

Pensemos en la función del PEB. Por lo general se trata de que esté el máximo de turnos aportando su habilidad especial al "yunque", con lo que (lo ideal) mejor que aguante cuantos más turnos mejor (si muere no sólo perdemos la habilidad sino el coste en puntos del nene y 100 puntos adicionales por estandarte capturado). Así, por regla general, cuanto más protegido esté, mejor; de nada sirve que tenga una espada que hiera automáticamente, si una carga puede (asignándole ataques) acabar con él (generalmente son 2 heridas). Una tirada de salvación especial se hace

casi indispensable, y el equipo más habitual es armadura pesada (o "de 4+" si se puede, léase Placas, Caos o Gromril) más caballo con barda (una armadura de 2+ y especial de 4+ hará que nuestro nene aguante mucho más).

Cierto es que siempre hay que pensar en el enemigo y que cada general y cada batalla es diferente. Por ejemplo, Bretonia tiene unos Portaestandartes de Batalla protegidos de por sí (buena armadura y bendición de la Dama), los Lagartos tienen a los Slann prácticamente inmunes contra Caos, mientras que los Elfos Silvanos en corcel son mucho más frágiles. Contra ejércitos que puedan hacer daño directo y puedan anular la armadura (ya sea por cañones, por Golpe Letal o por un golpe dirigido de buena F) una tirada de salvación especial se hace casi indispensable, mientras que contra un ejército pielverde de relativamente poca fuerza una armadura de 2+ puede bastar (armadura de placas y corcel con barda). La conclusión es: si sabes que el Portaestandarte va a sufrir más de un golpe, olvídate de estandarte mágico (a no ser que éste otorge protección) y céntrate en una TSE.

Hay otras alternativas, como asignar al PEB a una miniunidad detrás de las unidades "yunque" (no va a entrar en combate, así que podemos darle trapitos), pero en general podemos resumir con: SIEMPRE en unidades defensivas y SIEMPRE protegiéndole.



¿Sí o no?

Esta es la duda que asalta a muchos jugadores: ¿pongo Porta de Batalla o no? Sin querer ser exhaustivos y sabiendo que a vosotros se os ocurrirán otros factores, podemos dar unas guías para saber si se debe o no incluir un Porta de Batalla si quieres usarlo para lo más habitual (de forma defensiva).

- Cuando te enfrentes a un ejército basado en romper y que tenga unidades (de las que cargan) que causen miedo, NO. Es obvio que perdemos la gran baza del Portaestandarte de Batalla (repetir los chequeos contra algo que nos causa miedo no es muy útil).
- Si no usas una táctica con infantería (un bloque receptor de cargas), NO. Los PEBs en caballería (salvo en funciones ofensivas) son menos útiles que personajes leñeros.
- Si necesitas a vida o muerte las otras opciones de personaje (p.e. si juegas contra un Alto Elfo que sabes que usa mucha magia y necesitas dispersión), NO.
- Si vas a basar tu táctica en un frente que debe permanecer quieto, SI. Si tu táctica sólo incluye unidades de ruptura (una multimartillo), el PEB no es necesario. En general, si tiene unidades de "aguante", el Portaestandarte de Batalla es recomendable, ya que aumenta sus posibilidades de aguantar. En un flanco rehusado defensivo, en un yunque-martillo, o en un yunque-doblemartillo, el portaestandarte de batalla vale la pena.

En el ejército

La siguiente duda que aparece cuando tenemos la opción de incluir un Portaestandarte de Batalla es: ¿dónde lo ponemos? La respuesta está en el párrafo anterior: el PEB debe ir en el centro de tu "yunque", dentro de una unidad. Tener un yunque de cinco unidades de frontal 5 miniaturas (12'5cm) permite tener tranquilamente al portaestandarte en una unidad, con dos unidades en cada flanco (acuérdate que el radio de acción del PEB es de 30cm).

¿A pie o a caballo?

Esta duda que podía existir en sexta edición ha quedado demolida en séptima: SIEMPRE a caballo (siempre que se pueda, claro). Un personaje a caballo dentro de una unidad de infantería ya NO puede designarse como objetivo. Además, gana +2 a la armadura (por lo general), gana +1PU, y gana un ataque mortífero (todos sabemos que los caballos hieren más que sus jinetes).

Hay quien incluso aprovecha el hecho de tener un personaje a caballo en una unidad de infantería: un PEB a la carga puede ganar y hacer desmoralizar pequeñas unidades de hostigadores, carros, etc. (si es necesario).

Uno a Uno

Vamos a ver ahora, uno por uno, algunos ejemplos de portaestandarte de batalla de los ejércitos de Warhammer.

Bretonia

Bretonia es un ejército singular en cuanto al Portaestandarte de Batalla. No sólo tiene el Portaestandarte más barato en relación a equipo (tiene Bendición de la Dama y no cuesta +25 puntos adicionales) sino que es obligatorio incluirlo en el ejército.

En Bretonia el PEB puede usarse defensivamente (si se usa una estrategia basada en campesinos y Relicarios, muy útil) u ofensivamente, que se suele usar más (por no usar la infantería). En ambos casos, al estar el personaje protegido y al poder elegir Virtudes además de un estandarte mágico (recomendamos la Virtud del Deber), podemos permitirnos el lujo de apostar por un Estandarte mágico; el de la Defensa es interesante contra ejércitos "de disparo", y el típico Estandarte de Guerra es infalible.

Otra anotación a Bretonia es que la Virtud del Estoicismo permite tener un mini-portaestandarte de batalla en una única unidad, al permitirle repetir los Chequeos de Desmoralización. No tiene el +1RC, pero en una táctica basada en infantería no va mal.



Caos

Sólo un Beligor o un Paladín del Caos pueden llevar el Estandarte de Batalla.

A no ser que estés haciendo un ejército temático de "sólo bestias", la opción por defecto es el Paladín del Caos (armadura del caos, corcel del caos, barda), ya que tiene mucha más armadura. (Si usas un ejército de cabras puedes usar un "héroe Centigor" que "cuenta como" Paladín del Caos).

En cuanto al equipo, la Corona de la Conquista Eterna es muy útil (regeneración), pero si te decides por un estandarte mágico y estás usando una estrategia defensiva, el Estandarte de los Dioses es la mejor elección (ya que en un radio de 15cm todas las unidades serán tozudas y podrán repetir desmoralización).

Enanos

Un ejército casi siempre defensivo, al que (unido a que pocas veces pierden el combate por miedo y que tienen un alto liderazgo) la función del Portaestandarte de Batalla va de maravilla.

La configuración básica es el Señor del Clan con Estandarte de Batalla (90 puntos), encima de una Piedra del Juramento si es necesario. La RM de Stromni es tremendamente buena, pero sigue dejando a los Enanos "afectables" por el miedo, su gran enemigo. Para poder evitarlo tenemos la Runa del Coraje (alguna otra unidad de las "principales" iría bien que tuviera la RM del Miedo en el estandarte de la unidad). Obviamente, si no te vas a enfrentar a algo que cause miedo y pueda ganarte un combate, olvídate.

Por otra parte, la Runa de Defensa es un regalo que nunca debe faltar (TSE5+ para el PEB). Nunca,



repito, NUNCA dejes a tu PEB sin la Runa de la Defensa.

Las demás runas, aunque útiles, no son indispensables para un Portaestandarte de Batalla "genérico".

Orcos y Goblins

Salvo si estamos haciendo un ejército temático, la elección para tener un Portaestandarte de Batalla es siempre un Gran Jefe Orco Negro montado en jabalí, con armadura pesada (R5 y armadura 3+ no está mal), y a ser posible dentro de una unidad de orcos (u orcos negros). El Mejor Kachivache suele ser una buena opción, pero si tenemos una táctica en dos líneas (primera línea de goblins, segunda línea de orcos) la tirada de salvación especial no es indispensable y podemos darle un Estandarte mágico (como el Estandarte de Guerra).

Imperio

Ya, el señor Ludwig Schwarzhelm no es "personaje especial", se puede incluir siempre y no es necesario pedir permiso. Y es muy bueno.

Pero como en algunos casos hay reticencia a incluir personajes "con nombre", vamos a dar una alternativa como Portaestandarte de Batalla: capitán imperial con armadura de placas, caballo con barda y una Reliquia Sagrada (TSE4+). En caso de preferir un estandarte mágico, el Estandarte del Grifo suele ser una de las opciones más vistas.

Altos Elfos

Los nuevos Altos Elfos son el primer libro de ejército cuyo Portaestandarte de Batalla puede llevar algo en la otra mano (de hecho, si lleva lanza de caballería y escudo, ¿con qué



aguanta el estandarte de batalla? No, no, mejor no respondáis...).

Obviamente la configuración por defecto para el Portaestandarte de Batalla es armadura de dragón (TSA5+ e inmunidad a Fuego y alientos), caballo con barda y escudo. Como irá en infantería, ponerle lanza de caballería es una pérdida de puntos. Como objetos mágicos, la Llama del Fénix parece interesante, y ya puestos podemos darle un Yelmo del Destino; con este equipo el portaestandarte tiene una tirada de salvación por armadura de 1+ que puede repetir, inmunidad a fuego y salvación especial de 5+ (además de atacar primero con 3 ataques HA6 F4).

Si te decides por un Estandarte Mágico (lo que NO recomiendo, recuerda que los Altos Elfos siguen teniendo R3 y un ataque que anule armaduras puede dejarlos hechos caldo), el Estandarte de la Templanza o del León parecen los más adecuados (ya que anulan el gran enemigo de los Portaestandartes de Batalla: el miedo).

Condes Vampiro

El ejército de Condes Vampiro es muy especial en cuanto a Portaestandarte de Batalla. Primero, porque (como ocurre con los Reyes Funerarios de Khemri) los No Muertos no hacen chequeos de desmoralización, y segunda porque hay dos personajes diferentes que pueden ser Portaestandarte de Batalla.

Primero hablemos de la función. En los No Muertos, el Portaestandarte de Batalla hace que se pierda una herida menos cuando se pierde un combate por la regla "Chequeos de desmoralización", tanto la unidad donde esté el Portaestandarte de Batalla como

las unidades cercanas. Obviamente se ve que el Portaestandarte de Batalla sólo tiene sentido en una unidad que vaya a perder un combate pero que nos interesa que aguante un poco más. Recuerda que un esqueleto menos que se desintegra es uno más de Potencia de Unidad en siguientes turnos, así que aunque sea caro un PEB es muy útil...

....siempre que usemos una táctica defensiva. Si usas los chupasangres como Khorne los trajo al mundo (Caballeros Negros con vampiros y tira p'alante) ni te molestes. Sin embargo, en una (efectiva) táctica no-muerta de desgaste (basada en masa de zombis y/o esqueletos, nigromantes nehekeando cada turno, etc.) el Portaestandarte de Batalla es indispensable, ya que hará que las unidades aguanten mucho más.

La elección entre un Vampiro Neonato y un Señor Tumulario para portar el Estandarte de Batalla es cuestión de gustos (sobre todo si odias a los Vampiros como Pater Zeo).

El Vampiro Neonato (recuerda que no puede ser Strigoi) debería ir siempre montado en Pesadilla con barda. Elige el clan en función del resto de vampiros de tu ejército, aunque hay algunos casos más interesantes: los Von Carstein y los Dragón Sangriento pueden llevar armadura pesada y escudo (consiguiendo una TSA2+), y deberías darles una TSE. Los Necrarcas no se recomiendan como portaestandartes de batalla (no pueden llevar armadura). Las Lahmias son algo



La miniatura de Krell es estupenda como portaestandarte de batalla (aunque a pie).



más frágiles, pero pueden tener TSA5+ y TSE5+ (Reflejos Sobrenaturales). En el caso que quieras prescindir de un objeto mágico "defensivo", puedes optar por el Estandarte de la Legión de los Muertos (aunque mejor si lo lleva la unidad si es de Guardia de los Túmulos).

En cuanto al Señor Tumulario, suele ser mucho más recomendable por lo general. ¿Motivos? Cuesta 20 puntos menos (dos esqueletos más en la unidad), puede ir siempre con armadura pesada, pesadilla, barda y escudo (tsa 2+), tiene los mismos ataques que un Vampiro Neonato pero con Golpe Letal (dado que suele recibir cargas de caballería, es bastante útil), tiene más Liderazgo (algo MUY bueno cuando tienes que hacer chequeos de Liderazgo) y puede llevar la Corona de los Condenados (TSE4+ y Estupidez) debido a su L9.

Si te decantas por un Estandarte Mágico, Estandarte de Guerra (pero puedes perder la TSE...).

Elfos Oscuros

Los Druchii, por ahora, no suelen basar sus tácticas en unidades defensivas y a recibir cargas (R3 y poca armadura) sino en tácticas más de esquiva y proyectiles al estilo silvano o en tácticas con infantería prescindible como puede ser la MSU.

Sin embargo, si aún eres de los que juega con Corsarios y unidades de élite de infantería, el Portaestandarte de Batalla es siempre un Noble Elfo Oscuro

con armadura pesada, capa de dragón marino, escudo y una montura, que puede ser un Corcel o un Gélido (el L9 no debería causar muchos problemas por la estupidez).

La Corona de Hierro Negro es el talismán defensivo del Portaestandarte de Batalla. Si tienes un Portaestandarte de Batalla en una táctica de dos líneas, el Estandarte de Nagarythe es una opción interesante: la unidad que lo porta es Inmune a Desmoralización y todas las unidades cercanas tienen +1d6 al resultado del combate. Tiene la pega de ser "ligeramente" caro...

Skavens

Los Skavens son un ejército que se basa (generalmente) en debilitar al enemigo a distancia para enfrentarse en superioridad numérica a sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Basado casi únicamente en infantería y con tácticas defensivas y receptoras, la inclusión de un portaestandarte de batalla parece casi obligatoria.

A priori, darle armadura pesada y la Corona de la Rata Cornuda (TSA5+ y regeneración) hace que nos juguemos prácticamente a la tirada de regeneración que no acabe como hamburguesa de McDonalds. No obstante, hay que pensar que los Skavens tienen una regla especial muy interesante llamada "Dirigiendo desde la Retaguardia", que hace que el PEB no pueda recibir bajas en una carga; así, conseguimos protegerlo más que cualquier otra raza. Las caballerías rápidas, lo que sale "por detrás" (mineros, manadas de bestias, escorpiones) y las unidades voladoras son lo que más tenemos que proteger.

Si se tiene una línea de batalla con varias unidades de Guerreros del Clan (más la clásica de Alimañas) es obvio que el "mardito roedor" debe quedarse en la unidad central (en la retaguardia).

Si sabemos que no vamos a tener ninguno de los peligros "traseros" (por ejemplo si nos enfrentamos a pielesverdes y tenemos suficiente caña para los lobitos y arañas), se puede incluso prescindir de la Corona y otorgar un estandarte mágico (causar miedo o tener el Estandarte de las Alimañas son dos de las opciones más interesantes).

Hombres Lagarto

Los Hombres Lagarto tienen dos opciones en cuanto a tener un Portaestandarte de Batalla: un Slann (si se incluye alguno en el ejército) o un Héroe Saurio.

El Slann es una excepción a la regla, puesto que es General y a la vez Portaestandarte de Batalla. Además su función ya suele ser defensiva (dentro de una Guardia del Templo o de Guerreros Saurios) y tiene cierta protección (TSE4+). Por si fuera poco, el Slann puede coger objetos ADEMÁS de un estandarte mágico (la Tablilla que le proporciona TSE2+ contra ataques a distancia es casi indispensable). Sin embargo, de los escasos estandartes mágicos que disponen los Hombres Lagarto el Estandarte de Guerra es el único interesante.

Si no se incluye ningún Slann, un Escamadura puede ser el PEB. Partiendo de un Saurio en gélido con desoves de Itzl y Quetzl, con Aura de Quetzl y armadura ligera, parte de R4, armadura 1+ y salvación especial de 4+ contra F5+ (los impactos de F4 o menos ya irán frenados por la armadura), por 185 puntos (algo caro pero muy bueno). Sin contar que ofensivamente tiene 4 ataques HA5 F5. Por supuesto, dentro de una unidad central de Saurios hace (combinado con su resistencia y la sangre fría) que los Hombres Lagarto puedan disponer de una increíble línea de infantería. Como ya hemos mencionado, este Saurio puede usarse también acompañado de cuatro Króxigores (incluyendo campeón son 252 puntos) teniendo uno de los martillos más fuertes de Warhammer (en total serán 13 ataques HA3 F7 más los 4 ataques HA5 F5 del Saurio), capaces de acabar con casi cualquier unidad.



Elfos Silvanos

Dado que la táctica predominante en los Elfos Silvanos es esquivar el combate cuerpo a cuerpo, y añadiendo la fragilidad de los Asrai, en este caso se desrecomienda por completo el uso de Portaestandartes de Batalla.

Reyes Funerarios

Igual que ocurre con los Condes Vampiro, los Portaestandartes de los Reyes Funerarios no permiten repetir los chequeos de desmoralización sino reducir en 1 las bajas por perder un combate. Si usas una táctica defensiva (muralla de esqueletos) quizá te resulte interesante un Portador del Icono Funerario, pero dada la especial forma de jugar de los Reyes Funerarios (y la debilidad del Portador) no suele ser lo habitual. Es obligatorio darle algo de protección además del Corcel, como el Pectoral de Shapesh.

Reinos Ogros

Los ejércitos de Reinos Ogros, con ese movimiento de 15 y su gran capacidad ofensiva, no suelen necesitar un Portaestandarte de Batalla (a no ser que estés confiando en una marea de Gnoblers), pero si lo haces es casi obligatorio darle un Abalorio (R5 y H4 está muy bien pero mejor que aguante).

Mercenarios

No hay mucho que decir sobre los Mercenarios: un ejército cuya mejor baza es debilitar a los enemigos que cargan e intentar aguantar el combate necesitan el Portaestandarte de Batalla. En este peculiar ejército no hay objetos mágicos, así que la configuración es sencilla: como siempre, armadura pesada, caballo y barda. La tirada de salvación especial de 6+ no es necesaria en este caso (no suele funcionar, mejor aprovechar para darle a la unidad un Estandarte de Guerra).

Enanos del Caos

Un Héroe Enano o un Héroe Centauro puede ser Portaestandarte de Batalla. Ambos tienen su parte buena y su parte mala: el Héroe es mucho más barato y tiene un punto más de Liderazgo; el Centauro tiene más R, un ataque más, y más PU. Obviamente irá en una unidad de Guerreros Enanos del Caos (buena unidad "roca") y, por desgracia, no hay ningún estandarte que merezca la pena aparte del Estandarte de Guerra (que recomendamos poner en el estandarte de la unidad, no en el estandarte mágico, por si muere).

Escaramuzas

(c) Games Workshop. Traducido por Namarie

Hace cinco años, Games Workshop publicó (en UK y USA) un manual para jugar escaramuzas (pequeñas batallas de Warhammer entre individuos, en vez de entre unidades). Originalmente se tradujeron para los Manuscritos de Nuth, pero se perdieron en las brumas del tiempo... Aunque GW España tradujo (en el 2.004) las reglas, parece que se dan por "abandonadas", cosa que es una lástima... Es por ello que en ¡Cargad! re-editamos el reglamento (con algún pequeño cambio y adaptación a 7ª) y, tiempo al tiempo, los más de 60 escenarios que se publicaron originalmente en la web de GW.

¿Qué son las Escaramuzas?

Pequeñas batallas con grandes consecuencias

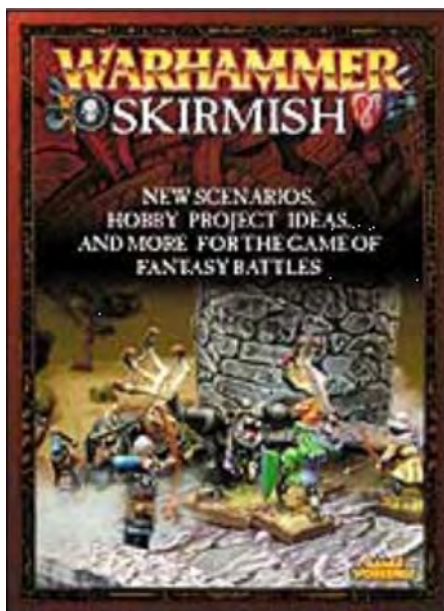
Piensa todas las veces que has jugado una partida de Warhammer y has empezado a imaginar las causas y efectos de la dura batalla. ¿Qué ha provocado el conflicto? ¿Qué puede haber pasado antes? Un Asesino se esconde en el campamento enemigo para matar al General enemigo, avanzando sigilosamente para conseguir su objetivo. Una pequeña banda de guerreros debe sobrevivir a un ataque de un puñado de zombis para poder alertar a la población del inminente ataque de la horda no muerta. Unos valientes Enanos guardan los profundos túneles bajo sus dominios para contener horrores inenarrables. Todo esto son las pequeñas aventuras que se pueden jugar usando las reglas de Warhammer Escaramuzas.

De hecho, las escaramuzas no son algo nuevo: las reglas aparecieron en el manual de Warhammer de sexta edición, y si te gustan no puedes olvidar uno de los mejores juegos que jamás ha publicado Games Workshop (Mordheim, GW 1999) ambientado en el mundo fantástico de Warhammer.

Warhammer Escaramuzas no es un concepto nuevo, ni un juego nuevo, ni un suplemento ni un libro de ejército. La idea de Escaramuzas ha estado siempre ligada a Warhammer, pero es ahora cuando coge mayor auge y puede ser usado fácilmente como preludio a una batalla más grande.

¿Por qué es tan bueno Warhammer Escaramuzas? Quizá tu ejército aún no es lo suficientemente grande para jugar una batalla de Warhammer decente, o no tienes todo el espacio que requiere una partida de WH (o igual no tienes tiempo). La solución es una partida de Escaramuzas para explorar una pequeña parte del mundo de Warhammer.

Pero lo mejor de Escaramuzas es que no tienes que comprar NADA



adicional, puedes jugar con las miniaturas que tengas de Warhammer. Claro que siempre puede servir de excusa para comprarte un Dragón o un Caballero del Caos... Incluso puede servirte de excusa si te quieres comprar algunas miniaturas de un ejército concreto pero no te apetece (o no puedes) hacerte con un ejército nuevo ;)

Para disfrutar al 100% de WH:Escaramuzas, es recomendable enlazar la partida de escaramuzas con una partida de Warhammer, y que la victoria o derrota en la primera afecte a la preparación de la segunda, como estamos haciendo en algunas campañas de ¡Cargad!, pero si tienes sólo una hora puedes disfrutar de toda la tensión de Warhammer...

Hay que remarcar que las Escaramuzas NO son las Patrullas (ver ¡Cargad! número 15). Aquello eran reglas para jugar pequeñas partidas a Warhammer. Esto es un juego muy parecido, pero con miniaturas en vez de unidades.

Si quieres disfrutar de las reglas originales en inglés, no tienes más que ir a la web de Warhammer Skirmish:

<http://uk.games-workshop.com/warhammerskirmish/>

Las Reglas

Primero, es probablemente útil preguntarse por qué se necesitan reglas para Skirmish. Bien, originalmente eran reglas para jugar a Warhammer entre pequeñas fuerzas. En realidad no son reglas, son pequeñas modificaciones para permitir a las miniaturas acciones como correr, trepar, ocultarse y causar Impactos Críticos. Además, en vez de hablar de combates entre unidades masivas y maniobras en enormes campos de batalla, Escaramuzas se centra en un puñado de guerreros.

Las reglas de Escaramuzas permiten jugar batallas entre pequeñas fuerzas de una docena de miniaturas por bando. Antes de empezar la batalla debes hablar con tu oponente el escenario a usar, quién va primero, si se usan las reglas estándar u otras, etc.

Todas las reglas de Warhammer en principio son aplicables a una partida de Escaramuzas (excepto las modificadas aquí). La mayor diferencia entre Warhammer y Escaramuzas es que aquí cada miniatura forma una unidad por sí sola (en vez de varias minis una unidad con filas y tal).

Los ejércitos

Para jugar una partida de Escaramuzas es recomendable usar entre 100 y 250 puntos por bando. Debería haber muy pocos (o ningún) objeto mágico o magos (y si hay, de nivel 1). Se puede elegir un personaje para actuar como líder (por supuesto, Héroe, nada de Comandantes). Por otro lado, desaparece la limitación de "básica-especial-singular".

Escenarios

Los juegos de Escaramuzas son más entretenidos si se basan en un escenario, que proporcionan un motivo para la batalla. Este escenario puede ser desde una simple escaramuza previa a la batalla, dos fuerzas de exploradores que se encuentran, una milicia local que defiende su pueblo de unos incursores, una expedición que intenta robar una tumba de un rey No Muerto... o cualquier otro escenario inventado.

El Turno

Cada turno se divide en 5 fases:

1. **Recuperación.** En la fase de Recuperación se reagrupan miniaturas que han perdido sus nervios, y se recuperan aquellos que han estado golpeados o dejados KO.
2. **Movimiento.** Se pueden mover los guerreros tal como indican las reglas de movimiento.
3. **Magia.** Si hay algún mago, es ahora cuando actúan.
4. **Disparo.** Se disparan todas las posibles armas de proyectiles.
5. **Combate Cuerpo a Cuerpo.** Todas las miniaturas en contacto combaten, sean del bando que sean.

1. Recuperación

Durante la fase de recuperación, puedes intentar reagrupar aquellas miniaturas que hayan sido desmoralizadas (tira 2d6, si es igual o inferior que el liderazgo la miniatura se reagrupa, encárala en la dirección que quieras; la miniatura no podrá moverse ni disparar ese turno, pero sí lanzar hechizos). Si no lo consigues, la miniatura sigue huyendo hacia el borde de batalla más cercano.

Una miniatura no puede intentar reagruparse si la miniatura más cercana es enemiga (si está aturdida, derribada o huyendo no se tiene en cuenta).

Durante la fase de recuperación los guerreros que estaban aturdidos pasan a derribados, y los derribados pueden ponerse en pie (ver sección de Heridas).

2. Movimiento

Durante la fase de movimiento, las miniaturas se mueven en el siguiente orden:

- 1) ¡A la carga! Si quieres que una miniatura de tu banda cargue contra una miniatura enemiga para atacarla en combate cuerpo a cuerpo, debes hacerlo al inicio de la fase de movimiento, antes de mover el resto de tus miniaturas. Cuando cargues con una miniatura, declara a tu oponente que lo haces, e indica a cuál de sus miniaturas está atacando.
- 2) Movimientos obligatorios. A veces, una miniatura se ve obligada a moverse de cierta manera (p.e. un guerrero que se desmoralice debe huir). A eso se le llama movimiento obligatorio. Efectúa todos los movimientos obligatorios antes de efectuar los movimientos restantes.

- 3) Movimientos restantes. Una vez se han movido los que cargan y los obligatorios, puedes mover el resto de los guerreros como creas apropiado.

Mover

Durante la fase de movimiento, las miniaturas pueden mover una distancia hasta su atributo de movimiento en cualquier dirección. También pueden subir y bajar escaleras y pasar por encima de obstáculos bajos como barriles, cajas, etc.

En circunstancias normales, una miniatura no está obligada a usar todo su movimiento (de hecho se puede quedar quieta si lo quieres).

Correr

El atributo de Movimiento indica lo que puede mover un guerrero bastante rápido, observando lo que ocurre alrededor y preparado para disparar. Pero si quieres puedes hacer que corra. Cuando una miniatura corre puede usar el doble de su atributo de movimiento. Una miniatura puede correr sólo si no hay ninguna miniatura enemiga a 20cm o menos (aturdida, derribada, huyendo u oculta no cuenta). Comprueba la distancia después de declarar que corre (si está a 20cm o menos mueve su atributo normal). Nótese que aunque haya recorrido su atributo normal, no podrá disparar, puesto que ha corrido. Todas las miniaturas que hayan declarado que corren no pueden disparar (pero sí lanzar hechizos).

Cargar

Si quieres que una miniatura entre en combate cuerpo a cuerpo con otra, debes declarar una carga, sin medir la distancia. Puedes cargar cualquier miniatura que pueda ver la que realiza la carga. También contra una miniatura enemiga no oculta a 10cm o menos (por ejemplo detrás de la esquina) aunque no esté en la línea de visión: haz un chequeo de iniciativa, si lo superas es que has detectado la miniatura enemiga y por lo tanto puedes cargar contra ella; si no lo superas no puedes cargar a nadie, pero puedes mover, disparar, etc.

El movimiento de carga es también el doble del normal (como correr) pero finaliza en cuanto entra en contacto peana con peana con el enemigo. Se permiten reacciones a la carga (como siempre). Si después de medir la distancia no llega, la miniatura avanzará su atributo de movimiento normal (carga fallida).

Si la miniatura pasa a 5cm o menos de otra miniatura enemiga, ésta puede declarar que intercepta la carga (carga fallida) y la miniatura que cargaba lo hace contra la miniatura que ha interceptado (sigue siendo una carga).

Si mediante el movimiento puedes llegar a cargar a dos miniaturas a la vez, puedes hacerlo (aunque es desaconsejable).

Ocultarse

Representa los guerreros escondiéndose detrás de algún obstáculo y quizá echando un vistazo sigilosamente. Una miniatura puede ocultarse si acaba su movimiento detrás de un muro bajo, una columna, etc. El jugador debe declarar que la miniatura se está ocultando (quizá colocando un marcador para mostrar que está oculta). Una miniatura que corra, huya, esté aturdida o cargue no puede ocultarse. La miniatura puede quedarse oculta el rato que quiera (incluso puede moverse detrás de un muro y seguirá oculta). Si se mueve tal que una miniatura enemiga pueda verlo, ya no estará oculta. Una miniatura oculta que dispare o lance algún hechizo ya no se considerará oculta (podrá dispararse contra ella o cargar).

Una miniatura no puede ocultarse si tiene alguna miniatura enemiga a 1*2'5cm. Es decir, un humano con Iniciativa 3 detecta cualquier miniatura a 7'5cm (ninguna miniatura enemiga a 7'5cm o menos puede ocultarse). Igualmente, si se acerca a 7'5cm de una miniatura oculta, la detectará (y dejará de estar oculta).

Las miniaturas pueden ocultarse en el borde de un bosque como si estuvieran tras un muro.

Trepar

Los edificios en ruinas, muros altos, etc. no siempre tienen escaleras, con lo que los guerreros pueden querer trepar. Cualquier miniatura (menos animales) pueden trepar (o bajar) muros, vallas, etc. Debe estar en contacto peana con peana. Puede subir (o bajar) tanto como su movimiento (por supuesto no puede correr ni cargar). El movimiento restante puede hacerlo normal. Y, por supuesto, no puede trepar muros más altos que su Movimiento.

Para trepar, haz un chequeo de Iniciativa. Si lo falla y subía, se queda abajo. Si lo falla mientras bajaba, se cae.

Bajar de un salto

Tu guerrero puede bajar de un salto lugares elevados como pasarelas o balcones en cualquier momento de su fase de movimiento (una altura máxima de 15cm). Haz un chequeo de iniciativa por cada 5cm completos que salte. Si falla alguno, se cae (ver sección de caídas) y no puede moverse más. Si tiene éxito, la miniatura puede moverse normalmente (bajar de un salto no gasta movimiento).

Cargar de un salto

Puedes cargar contra cualquier miniatura sobre la que puedas saltar. Haz los chequeos de iniciativa (como los de bajar de un salto); si el guerrero no ha caído, puedes cargar contra la miniatura (y además recibes un +1 para impactar y a la fuerza durante ese turno).

Saltar un hueco

Las miniaturas pueden saltar huecos hasta 8cm (abismos, saltar entre tejados, etc.). Reduce el movimiento saltado del movimiento que quedaba a la miniatura. Si no le quedaba movimiento (o hay más de 8cm de hueco) la miniatura se cae por el hueco. Si le quedaba movimiento, hay que hacer un chequeo de iniciativa (si lo falla, cae). Una miniatura puede saltar un hueco y disparar (si no ha corrido), y por supuesto puede saltar como parte de una carga o mientras corre.

Guerreros derribados o aturdidos en un tejado

Si un guerrero está derribado o aturdido y está a 3cm o menos del borde de un tejado o un edificio, puede que se resbale y caiga. Haz un chequeo de iniciativa; si lo falla se cae por el borde.

Caídas

Una miniatura que se cae sufre 1d3 impactos de fuerza D/2'5 (donde D es la distancia que ha caído) sin tiradas de salvación por armadura. Así, una miniatura que caiga de un tejado situado a 15cm, sufrirá 1d3 impactos de fuerza 6. Caerse no provoca impactos críticos. Una miniatura que se haya caído no puede moverse ni ocultarse este turno (aunque no haya sido herida).

3. Magia

Durante la fase de magia, los magos pueden lanzar hechizos como se explica en la sección de magia del reglamento de Warhammer. Para propósitos de hechizos que afectan a una unidad (o tienen como objetivo una



unidad), todas las miniaturas a 5cm como mucho de distancia entre ellas se consideran una unidad y pueden ser objetivo del hechizo (para el resto del juego NO se consideran que son una misma unidad, SÓLO para la magia).

En los casos de miniaturas que dependen de una unidad para ser magos o para algún efecto mágico (p.e. Horrores de Tzeentch) se podría considerar que es unidad todas las miniaturas separadas entre sí como mucho 5cm. Así, por ejemplo, 6 Horrores de Tzeentch separados entre ellos por 5cm se considerarían una sola unidad de potencia unidad 6 y por lo tanto podrían lanzar el Fuego de Tzeentch con fuerza 2.

4. Disparo

Se usan todas las reglas para Disparo descritas en el manual de Warhammer, con las excepciones aquí mencionadas.

Cada miniatura armada con arma de proyectiles puede disparar en su fase de disparo, siempre que tenga línea de visión a su objetivo (las miniaturas a pie tienen 360° de visión y las montadas 90°), no esté en combate cuerpo a cuerpo, ni corriendo, cargando (aunque sea carga fallida), huyendo, aturdido, derribado, o se ha reagrupado este turno. Una vez declares a quién dispara, encara la miniatura (pivotar no se considera movimiento).

El objetivo del disparo debe ser siempre el enemigo más cercano. En el caso que ésta sea una miniatura a cubierto, o esté aturdida o derribada, puedes elegir el segundo más cercano (si éste también lo está, puedes elegir un tercero, etc). Siempre puedes elegir

disparar a un objetivo aturdido, derribado o huyendo. Sin embargo, si el objetivo más cercano está aturdido, derribado o huyendo, puedes ignorarlo e ir a por otro objetivo. Una miniatura situada en una posición elevada (más de 5cm sobre el objetivo, como puede ser un balcón, tejado, etc.) puede elegir libremente cualquier miniatura, no tiene que ser la más cercana. Por supuesto, esto siempre y cuando no haya enemigos "a su altura", ya que entonces debe dispararles a ellos (son una amenaza más consistente).

Se ignora la penalización de -1 por intentar disparar a una miniatura individual (ya que todas las miniaturas son miniaturas individuales).

5. Cuerpo a Cuerpo

El combate Cuerpo a Cuerpo se desarrolla del mismo modo que en Warhammer (tira para impactar, para herir, armaduras, salvaciones especiales, regeneraciones...), con las excepciones aquí presentadas.

Bajo ningún concepto se usan las reglas de Resolución de Combate o de Arrasamiento.

Todas las miniaturas en contacto peana con peana se consideran trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo se puede conseguir mediante una carga. Todos los combates cuerpo a cuerpo se resuelven en esta fase, y ambas miniaturas trabadas combaten. Las miniaturas en Cuerpo a Cuerpo no pueden disparar.

Resuelve los combates de uno en uno (elige el jugador cuyo turno está en juego).

Si una miniatura está en contacto peana con peana con dos o más enemigos, puede elegir a cuál de ellos atacar. Si tiene más de un ataque puede dividirlos como quiera, pero hay que declararlo antes de tirar los dados.

Si se consigue un 6 en la tirada para herir (tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo) se causa un *impacto crítico*, lo que significan 2 impactos que anulan tirada de salvación por armadura. Esto no pasa si la miniatura necesitaba 6's para herir (señal de que cuesta ya suficiente herir). Cada guerrero puede hacer sólo un crítico en cada fase de combate cuerpo a cuerpo, con lo que si dispone de varios ataques, sólo el primer 6 contará como crítico.

Heridas

La mayoría de guerreros tienen una herida, pero algunos tienen 2 o más. Si la miniatura herida tenía más de 1 herida, simplemente réstale 1.

Cuando una miniatura se queda a 0 heridas, haz una tirada para saber la gravedad de ésta. Si sufre más de una herida en el mismo turno, haz una tirada por cada una de ellas:

1,2: **Derribado.** La fuerza del impacto hace que el guerrero se caiga al suelo. Coloca la miniatura boca arriba para mostrar que ha sido derribado.

3,4: **Aturdido.** El objetivo cae al suelo, se golpea y queda casi inconsciente. Coloca la miniatura boca abajo.

5,6: **Fuera de combate.** El objetivo ha sido gravemente herido y cae al suelo inconsciente. Retira la miniatura de la partida; da igual si está muerto o muy herido, a efectos de juego la miniatura está fuera del combate.

Derribado

Una miniatura derribada puede arrastrarse en la fase de movimiento (5cm) pero no puede luchar, disparar ni lanzar hechizos. Si la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga que sólo está trabada con ella, no puede arrastrarse (el enemigo no va a dejarlo escapar así como así...)

Al inicio de su siguiente turno, cualquier guerrero derribado (esté o no en contacto con enemigos) puede ponerse en pie. En el turno en que se ha puesto en pie, puede avanzar la mitad de su movimiento, y podrá disparar o lanzar hechizos. No podrá cargar ni correr. Si cuando se levanta sigue en cuerpo a cuerpo, no se podrá mover, y atacará último independientemente del tipo de arma o la iniciativa (¡incluso después de los zombis!), aunque en el siguiente turno todo seguirá igual. Cuando ya no esté en cuerpo a cuerpo podrá moverse libremente.

Una vez una miniatura se ha caído y levantado, a partir de ese momento siempre tendrá que tirar en la tabla de Heridas cuando sea herido (aunque no fuera la última herida).

Aturdido

Cuando un guerrero está aturdido, no puede hacer nada. En la siguiente fase de Recuperación podrá pasarlo de aturdido a derribado.

Consideraciones a las Heridas

Heridas en caballería

La primera herida que sufre una miniatura de caballería (es decir, miniaturas con monturas "comunes": caballos, gélidos, corceles élficos, lobos, jabalís, pesadillas, etc.) la sufre la montura. Substituye la miniatura montada por una miniatura a pie (ejemplo, un jinete de jabalí por un orco normal)

Ataques a guerreros derribados o aturdidos

Todos los ataques contra guerreros derribados impactan automáticamente. Además, si alguno de los ataques consigue herir y falla las tiradas de salvación, el guerrero pasa a estar fuera de combate.

Una miniatura aturdida que reciba un ataque cuerpo a cuerpo pasa directamente a fuera de combate.

Una miniatura aturdida o derribada no puede recibir ningún ataque por parte de una miniatura que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con otra miniatura (incluso si tenía más de un ataque, todos deben ir a por la que está en cuerpo a cuerpo). Es más, una miniatura con más de un ataque, con dos guerreros aturdidos / derribados en contacto, no puede atacar a ambos.

Golpe letal

Si una miniatura tiene la habilidad de golpe letal y consigue herir al enemigo, directamente lo aniquila (no hace falta tirar en la tabla de Heridas, directamente fuera de combate, no puede estar ni aturdido ni derribado... ¡está muerto!).

Ataques envenenados

Los ataques envenenados son aquellos que si se consigue un 6 para impactar, hiere automáticamente. Cuando un ataque envenenado saque un 6 en la tirada para impactar, la miniatura queda herida (tira en la tabla de Heridas), pero antes tira 1d6 a ver si consigue un Crítico.

Enjambres

Las miniaturas de Enjambres (Snotlings, ratas, peanas de murciélagos) no necesitan tirar en la tabla de Heridas, simplemente pierden una herida y si era la última retira la peana. La fuerza de un enjambre se basa en el número, no en la fuerza individual.

Psicología

La mayoría de reglas para psicología de Warhammer (miedo, estupidez, etc.) siguen válidas para Escaramuzas, pero hay las siguientes excepciones.

Chequeos de pánico

Únicamente deberán hacerse chequeos de pánico si hay alguna regla especial en el escenario que así lo indique, y sólo lo harán las miniaturas que estén de pie (ni derribados ni aturdidos).

Solo ante el peligro

Estar solo y superado en número es una situación bastante incómoda para cualquier guerrero. Al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo, todo guerrero que esté luchando solo contra dos o más oponentes, y que no tenga ninguna miniatura amiga a 15cm o menos (derribadas, aturdidas y huyendo no valen) debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo supera, huye, y cada miniatura enemiga le causa un impacto automático (independientemente de los Ataques que tenga) que se resuelve al momento.

Reagrupamiento

Al inicio de su turno, cualquier miniatura que esté huyendo puede intentar reagruparse: haz un chequeo de Liderazgo, si lo falla huye hacia el borde más cercano de la mesa (evitando enemigos) y si sale de la mesa se considera baja. Si lo supera, el guerrero se "reagrupa": contiene sus nervios y se para. No podrá hacer nada más ese turno (salvo lanzar hechizos).

Cargas huyendo

Si una miniatura recibe una carga mientras estaba huyendo, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual, pero el guerrero que estaba huyendo corre otra vez (5d6 o 8d6cm) antes de que se pueda lanzar ningún golpe.

Líderes

Antes de empezar la partida, debes designar una de tus miniaturas como Líder, siempre y cuando tenga el atributo de Liderazgo más alto (no puede haber miniaturas con mayor liderazgo que el Líder, claro). Los guerreros a 15cm o menos del líder pueden usar su atributo de Liderazgo para los chequeos necesarios (exceptuando cuando el líder esté huyendo, derribado o aturdido).

Chequeo de Retirada

Al inicio del turno, si un 25% o más de las tropas (número de miniaturas, no por potencia de unidad) están fuera de combate, el jugador debe hacer un chequeo de Liderazgo (puede usarse el Liderazgo del líder si éste no está derribado o aturrido; pero sí si está huyendo); si no lo supera, el ejército se ha rendido y el jugador pierde la partida. Éste chequeo tienen que hacerlo incluso los ejércitos inmunes a psicología (no muertos, por ejemplo). El chequeo debe hacerse solamente en el turno propio.

Miedo

El miedo se trata igual que con Warhammer en cuanto a cargas se refiere.

- Si una miniatura desea cargar a otra que causa miedo, debe hacer un chequeo de Liderazgo.
 - o Si lo supera, la miniatura puede cargar normalmente.
 - o Si no lo supera, no puede cargar en esta fase de movimiento ni disparar (se queda quieto, no es carga fallida).
- Si una miniatura es cargada por otra que le causa miedo, debe hacer un chequeo de Liderazgo.
 - o Si supera el chequeo, las miniaturas luchan de la manera normal.
 - o Si no supera el chequeo y la miniatura enemiga tiene más potencia de unidad (p.e. un Lobo Espectral cargando contra un Orco) la miniatura huye directamente.
 - o Si no supera el chequeo y la miniatura enemiga tiene la misma (o menos) potencia de unidad, la miniatura que era cargada sólo impactará con un resultado de 6 en 1d6 independientemente de la HA.

Furia Asesina

Debido a que una miniatura con furia asesina jamás pierde la furia asesina (jamás pierde un combate ya que no hay resoluciones de combate), en el momento en que una miniatura con furia asesina recibe una herida (después de armaduras), la pierde.

Indesmoralizable

Las miniaturas con la regla especial Indesmoralizables son inmunes a miedo y, además, nunca realizan chequeos de Solos Ante El Peligro.



Un Guerrero del Caos consigue alzarse victorioso sobre los cadáveres imperiales

Diseñando Escenarios

Se pueden diseñar un montón de escenarios para jugar una partida de Escaramuzas. En la web hay algunos consejos (de Alessio Cavatore y Gav Thorpe) que pueden ser de utilidad para intentar hacer que los nuevos escenarios sean entretenidos, más o menos equilibrados y que mantengan el espíritu de lo que debería ser una partida de escaramuzas.

- Mantener el número de miniaturas bajo control (es bueno intentar no poner más de 15 por bando)
- Intentar usar únicamente infantería (a no ser que sea un escenario enfocado directamente a caballería o monstruos). La caballería por ejemplo no se desenvuelve bien en terrenos llenos de edificios y obstáculos.
- No usar ni máquinas de guerra ni carros
- Cuanto más simples sean las tropas, mejor. Se recomiendan básicas antes que Especiales o Singulares.
- Mucho cuidado con los personajes de tipo Comandante, son demasiado poderosos. Quizá en una batalla tipo "Comandante y pocos, contra muchos". Son preferibles los Héroes, o, incluso, los Campeones.
- Nada de unidades voladoras (demasiada ventaja)
- Dejar bajo el nivel de magia (como mucho un nivel por bando). Esto agilizará bastante el juego.
- No incluir portaestandartes (ni de Batalla) ni tampoco músicos. Eso sí, meter campeones no sólo es majo, sino recomendable.

Los Escenarios

En el suplemento Warhammer Skirmish originalmente había unos 25 escenarios diseñados para jugar escaramuzas, pero en la web han ido apareciendo muchos más. Aquí se intentarán poner todos. Hay algunos de muy divertidos, otros de bastante complicados, y la mayoría de ellos tienen reglas especiales e incluso un modo de jugar muy diferente a lo que sería una partida de Warhammer. Es, casi, como juegos diferentes a Warhammer (aunque se aprovechen de unas pocas reglas de éste).

Escenarios con algo más

Algunas veces, alinear tropas unas delante de las otras y tirar p'alante hasta que choquen es divertido, pero la profundidad del mundo de Warhammer permite mucho más. Los escenarios permiten explicar el por qué de la batalla. Realmente algunos de los escenarios "ponen la acción" justo en el mundo de Warhammer, con enanos que intentan apresuradamente salvaguardar un preciado carromato de Bugman XXXXXX de unos Jinetes, o un kierozer-jefe Orco que intenta obtener el control de la tribu rival. Al desarrollarse en pequeña escala, la batalla permite acompañarse de una cierta historia, y dejarlo en algo más que un choque: investigación, pillaje, exploración...

Los escenarios intentarán tener estos apartados:

- **Título y trasfondo.** Lo mejor de los escenarios es tener una razón para jugarlos.
- **Miniaturas.** Qué miniaturas se necesitan para el escenario. Algunos escenarios necesitan unas miniaturas específicas, pero suele darse una cierta variación. Hay también escenarios simplemente a puntos.
- **Terreno de batalla.** Tamaño del campo de batalla, así como un mapa para facilitar la disposición de la escenografía (la escenografía juega un papel aún más importante en Escaramuzas que en WH!)
- **Objetivos.** En términos de juego, qué debe hacer cada bando para ganar.
- **Despliegue.**
- **Quién va primero.**
- **Reglas especiales.** Probablemente la sección más completa, ya que la gran mayoría de escenarios tienen sus propias reglas.
- **Cómo usar otros ejércitos.**
- **Parte de una batalla más grande.** Cómo enlazar la partida de Escaramuzas con una batalla más grande de Warhammer.

Escaramuza: Un encuentro casual

Por Namarie

Este escenario no tiene reglas especiales y sirve para aprender cómo jugar una partida de Warhammer Skirmish.

Terreno de Batalla

Cada jugador dispone de 3+1d6 elementos de escenografía (casa, pequeño montículo, árbol, valla o muro pequeño...).

Ambos jugadores tiran 1d6, y el que saque más bajo empieza a poner escenografía. No se puede desplegar ningún elemento de escenografía a menos de 15cm del borde del jugador opuesto, y sólo dos elementos como máximo a 15cm del propio borde.

Miniaturas

La partida se desarrolla con hasta 100 puntos por jugador. Pueden incluirse cualquier tipo de tropa (infantería, caballería, enjambres u Ogros) menos máquinas de guerra y carros. Tampoco se pueden incluir miniaturas etéreas.

Deben elegirse 2+ miniaturas básicas y entre 0 y 2 miniaturas especiales (respetando el límite 0-1 si

existe; una miniatura se considera una unidad). Una (y sólo una) miniatura debe mejorarse a Campeón de unidad (será el "jefe" de la fuerza de expedición). No es obligatorio incluir ninguna miniatura concreta, ni siquiera en caso de que el libro obligue a tener 1+ miniatura de cierto tipo (p.e. Ogros Toro).

El coste de las miniaturas viene dado por el coste indicado en su libro de ejército correspondiente, con las siguientes notas:

- Las miniaturas que tengan la regla "Hostigador" valen 1 punto menos.
- Las miniaturas de infantería con lanza pueden dejar la lanza y su coste se rebaja en 1 punto.
- Toda miniatura que tenga un despliegue fuera de secuencia (exploradores, "Salieron de la arena", mineros etc.) deben dejar de tenerlo. A cambio son 1 punto más barato (si se trata de infantería) o 3 puntos más baratos (si se trata de enjambres o "tipo ogro").

Objetivos

Pierde el jugador que primero falle su chequeo de retirada o pierda todas sus miniaturas. Gana el otro jugador (obviamente).

Despliegue

Una miniatura cada uno alternando. Como mucho a 10cm de su propio borde. Tirar 1d6 para saber quién empieza a desplegar (el que saque más alto elige).

Quién va primero

Ambos jugadores tiran 1d6; el que saque más alto elige. El jugador que haya terminado antes de desplegar sus miniaturas tiene un +1 a esta tirada.

Reglas especiales

No hay reglas especiales en este escenario.

Escaramuza: ¡Asesino!

Cuando dos ejércitos se encuentran en batalla, ambos bandos intentan asegurarse el máximo de ventajas que puedan. Las razas más perversas han perfeccionado el arte de enviar expertos asesinos por la noche para asegurarse que los mejores magos y héroes del enemigo nunca lleguen a la batalla. Este escenario refleja un asesino que se infiltra en el campamento enemigo para eliminar su líder.

Los soldados se apretujaron junto al chisporroteante fuego e intentaron luchar contra el cansancio y el frío que les había invadido. Las llamas templaron un poco sus maltrechos cuerpos pero no podían hacer nada con sus espíritus y mentes, y menos con sus nervios.

Parecía que no había final de los constantes asaltos de los hombres-rata y cada día parecía que tenían un nuevo truco bajo sus mangas. Aún ahora, en el gélido silencio de la noche, habían aparecido algunas incursiones. El propio Duque había venido para ayudarles en su batalla.

Mientras los centinelas especulaban sobre su destino, no observaron una pequeña forma encapuchada que se escabullía en el campamento. Dos brillantes ojos amarillos emergieron de las sombras...



Terreno de Batalla

Marca un área de más o menos 70x70cm. Los bordes laterales del cuadrado deberán estar llenos de árboles, matorrales y vegetación densa. En el centro exacto del área debería

contener la tienda del General. Otras tiendas más pequeñas (unas 12) deberían ponerse alrededor de la del General, creando caminos. No puede haber ninguna tienda a menos de 18cm del linde del bosque.

Miniaturas

- Defensores**
- Un General con arma de mano y escudo (hasta 200 puntos)
 - Hasta 150 puntos en tropa básica
- Atacantes**
- Un Asesino Elfo Oscuro o Skaven (hasta 125 puntos)
 - Hasta 50 puntos de Sombras (Elfo Oscuro) o Corredores de Sombras (Skaven).

Objetivos

El objetivo del Asesino es de matar el General enemigo y desaparecer por cualquier borde del campo de batalla. Cuando el asesino haya hecho su trabajo, un grupo de jóvenes Aprendices de Asesino aparecerán de golpe y permitirán escapar a su líder. El Asesino tiene una Victoria Marginal si consigue matar al General enemigo, y una Victoria Decisiva si consigue matar al General enemigo Y escapar indemne.

El jugador defensor debe procurar que sobreviva su líder y destruir el incursor. Obtendrá una Victoria Marginal si sobrevive su General y una Victoria Decisiva si su General sobrevive Y el Asesino muere.

El juego termina cuando el Asesino ha escapado por el borde de la mesa o cuando muere

Despliegue

El jugador defensor coloca hasta dos miniaturas como centinelas en cualquier parte del campamento. Estarán mirando en una dirección aleatoria. El resto de fuerzas está descansando en sus tiendas (hasta 3 por tienda) hasta que haya sonado la alarma.

El Asesino despliega cerca (5cm) de cualquier borde del campo de batalla, a ser posible detrás de algún tipo de obstáculo. Los refuerzos no llegan hasta que la alarma suena.

Quién va primero

El Asesino mueve primero.

Reglas especiales

Este escenario usa reglas especiales de centinelas, que se describen a continuación:

- **Centinelas.** Hasta que suena la alarma, los centinelas mueven 3d6-8 cm. Lanza los dados de forma separada para determinar cuánto se mueve cada centinela. Si la distancia es negativa, el jugador atacante (Asesino) mueve el centinela en la dirección que quiera. Si es positiva, lanzar el dado de dispersión para saber en qué dirección está mirando. En el caso que un centinela, tras un resultado negativo (por lo tanto lo mueve el jugador atacante) desaparezca por algún borde de la mesa, se considerará que ha sido eliminado por los aprendices a Asesino...



- **Escudriñar.** Los centinelas pueden escudriñar 5d6cm (tira los dados cada turno y para cada centinela) al final del turno del jugador defensor. Si el Asesino está en línea de visión (no se consideran hostigadores para esta línea de visión) y en esa distancia, tira 1d6 para ver qué ocurre:
 - Si el Asesino está en campo abierto (a 5cm de cualquier obstáculo) será detectado con un 2+.
 - Si el Asesino está cerca de cobertura (a 5cm o menos de un obstáculo) será detectado con un 4+.
 - Si el Asesino está totalmente cubierto o escondido sólo será detectado con un 6 (quizá por intuición o por una sombra).
- **Sonar la alarma.** La alarma suena cuando un centinela detecta el Asesino, cuando el General es atacado, o cuando el Asesino intenta atacar una miniatura y falla. En ese momento, los refuerzos atacantes aparecen por cualquier borde de la mesa (y podrán declarar carga si lo desean), después los centinelas podrán mover y atacar libremente, y para finalizar todas las tropas que estén durmiendo se despiertan sobresaltados. Todas las tropas que estaban durmiendo (incluyendo el General) se despertarán de golpe, con lo que no tendrán armadura (aunque pueden tener escudo). Como aún están endormiscados, todos sus atributos (excepto Resistencia y Heridas) se reducen a la mitad en ese turno.
- **Cuchillo en la oscuridad.** Suponiendo que no haya sido descubierto, el Asesino puede fisgonear en cualquier tienda para realizar sus propósitos. Hay dos tipos de tienda:
 - Tiendas de tropa. Son las tiendas de campaña para los soldados. Cada tienda tiene un determinado número de soldados dentro. Si el asesino intenta acabar con sus vidas, tira 1d6 (si había algún soldado dentro): con 4+ éste consigue matarlos a todos, con un resultado de 1, 2 ó 3, los soldados

se despiertan sobresaltados y suena la alarma. Además, el resultado del dado indica cuántos supervivientes quedan en esa tienda!

- **Tienda del General.** ¡Nadie llega a General sin ser un poco precavido! El General siempre se despierta cuando el Asesino carga. Cuenta que el General estaba despertándose de golpe (ver reglas más arriba) para el primer turno de combate.

Otros ejércitos

Aunque los Elfos Oscuros y los Skaven son los dos ejércitos que tienen Asesinos, es posible imaginarse un mercenario desesperado con un estilete, un Paladín Bailarín Guerrero intentando evitar una incursión a Loren, o cualquier otra combinación. Como no hay más asesinos que los Elfos Oscuros y los Skavens, si se usan otras razas debería eliminarse la regla especial de "Cuchillo en la oscuridad", así que lucha normalmente.

Parte de una batalla mayor

Este escenario es perfecto como previo a una batalla de Warhammer:

- Si el General es eliminado, el defensor no tendrá ese personaje (Héroe o Comandante, según se haya previsto) y por lo tanto contará con un personaje menos.

- Si el General sobrevive, las tropas confiarán mucho más en él; la distancia a la que la tropa puede usar su Liderazgo sube a 45cm.

- Si el Asesino escapa, el atacante logrará el Asesino gratuito en la batalla.

- Si el Asesino muere, el atacante no podrá incluir ningún tipo de Asesino.



Escaramuza: Duelo de magos

El mago de tu ejército te ha dicho que le faltan muy pocos ingredientes para hacer un conjuro que puede inclinar la balanza en la batalla del día siguiente. Con una pequeña compañía de guerreros para ayudarlo, el hechicero intenta conseguir lo necesario para realizar el conjuro... aunque descubrirá que hay otros magos merodeando en la zona...



Terreno de Batalla

Como la acción se desarrolla en campo abierto, salpica un terreno de 90x90cm de unos pocos árboles, rocas y arbustos.

Miniaturas

Ambos bandos:

- De 1 a 3 Magos (nivel 1 o 2), sin objetos, por un valor máximo de 200 puntos.
- Hasta 50 puntos en tropa básica

Objetivos

Cada bando debe conseguir los tres ingredientes que le faltan para el conjuro y salir por su bando de la mesa.

El juego finaliza cuando un bando ha sido destruido o cuando ha salido por su borde con los ingredientes.

Despliegue

Cada jugador tira 1d6. El que saque el valor más alto decide si quiere desplegar todo su ejército a la vez primero o segundo.

Quién va primero

Cada jugador lanza 1d6. Empieza el que saque el mayor valor.



Reglas especiales

Este escenario usa las siguientes reglas especiales:

- **Buscar ingredientes.** Sólo los magos pueden buscar ingredientes (para el resto, todas las setas son iguales y las raíces no se diferencian entre ellas). Un mago que esté a 30cm de su borde de despliegue o más, en la fase de disparo, puede mirar lo que tiene cerca a ver si encuentra algún ingrediente (evidentemente no podrá disparar si está buscando). Tira 1d6, con 4+ ha encontrado algo, así que tira de nuevo 1d6 a ver qué ha encontrado. Lógicamente no puedes buscar en el mismo sitio, así que una vez el mago ha buscado en un sitio, deberá moverse a otro lugar (por lo menos 5cm) para intentar buscar un nuevo ingrediente.

- 1 Encuentras un trozo de raíz de Árbol Dragón. ¡Excelente!
- 2 Parece una hierba Espada Llameante. ¡Cógela!
- 3 Has encontrado una concha fosilizada de Burló de Mar. ¡Buen trabajo!
- 4 Es una flor bonita. Realmente es bonita, pero no es lo que buscabas.
- 5 ¡Ugh! Mejor dejar eso donde estaba...
- 6 ¡Dios! ¡Un temible Conejo Asesino cabreado! Recibe un impacto de F2.

- **Llevar los ingredientes.** Una vez hayas encontrado algo, escríbelo en un pedazo de papel y ponlo cerca de la miniatura (la idea es que se sepa qué lleva cada mago). Sigue con el mago, aunque éste muera (sigue en sus bolsillos). Cualquier miniatura puede llevar cualquier número de ingredientes. También puede darse el ingrediente a otras miniaturas (si no están en combate cuerpo a cuerpo) aunque no sean magos; este "pase" de ingredientes no necesita

movimiento pero ambas miniaturas deben estar en contacto peana con peana. Si una miniatura falla un chequeo de pánico y huye del tablero, los ingredientes se consideran perdidos. Cualquier mago que tenga algún ingrediente gana un +1 a las tiradas para lanzar hechizos o dispersarlos (no acumulable). Una miniatura puede recoger un ingrediente de una miniatura muerta: acércala hasta ponerla en contacto y tira 1d6; con un 4+ los ingredientes estarán intactos (y por tanto podrá cogerlos la miniatura que se ha acercado), con 1 a 3 habrán sido destruidos (retira la miniatura y considera perdidos los ingredientes).

- **Chequeos.** Todos los Magos ignorarán los chequeos de retirada (pero no el resto de tropas), así que cuando un bando pierda el 25% de sus tropas haz un chequeo de retirada por cada miniatura, al inicio de cada turno.

Otros ejércitos

Este escenario es adecuado para todos los ejércitos de Warhammer (incluso los Herreros Rúnicos pueden estar buscando extraños minerales en el suelo o substancias con propiedades químicas). Por ejemplo, dos chamanes Hombres Bestia acompañados de una pequeña cantidad de Gors encontrándose por casualidad con tres Doncellas de Bretonia protegidas por dos Caballeros del Reino.

Parte de una batalla mayor

Si se juega este escenario antes de una gran batalla de Warhammer, se pueden aplicar los resultados siguientes:

El ganador obtiene un dado de energía adicional para usar cada turno, además de un Objeto Hechizado, Talismán u Objeto Arcano de hasta 50 puntos... ¡gratis!

El perdedor pierde un dado de energía de los que se generan cada turno, debido a la mala suerte de los magos...



Escaramuza: Sombras en el bosque

Si por los Elfos Silvanos fuera, no se meterían con la vida del resto de razas de Warhammer. Por ese motivo guardan celosamente los bordes de su hogar, el bosque de Loren. Este escenario representa una de las muchas escaramuzas que se producen en el linde del bosque entre fuerzas que intentan entrar en él y sus habitantes.

Urug guió a sus chikoz por la maleza tan sigilosamente como pudo (lo que no era mucho teniendo en cuenta que pisaron todas las ramitas y piedras posibles). Urug ya había perdido casi todos los Goblins que había traído para detectar trampas. Les pegaba una patada hasta que caían en las diferentes trampas, mientras los pobres pielesverdes acababan empalados en estacas...

Terreno de Batalla

El área de juego es de 90x90cm aproximadamente. La totalidad del campo está cubierta de bosque denso (se pueden poner árboles y bosques por todo el campo de batalla con total libertad), exceptuando un pequeño camino rural estrecho.

Miniaturas

Elfos Silvanos

- 6 Forestales

Loz Chikoz

- 19 Guerrero Orcos, con 2 rebanadoras y armadura ligera.
- Un Gran Jefe Orco con hasta 25 puntos en equipo (puede llevar objetos mágicos).

Objetivos

La victoria total de los Forestales es eliminando todos los guerreroz orcos antes de que cualquiera de ellos llegue al otro lado del camino y entre en el Bosque Sagrado.

Será victoria orca si al menos un 25% de los chicoz llega al extremo Norte del tablero.

Será empate si tras finalizar 8 turnos hay algunos orcos en el borde Norte del tablero (menos de un 25%).

Despliegue

Al principio del juego, cada Forestal se considera oculto. Marca en un papel dónde está cada uno (pero no pongas las miniaturas). Debido a sus capas especialmente cubiertas con hojas, puedes poner a los forestales en cualquier lugar, incluido en áreas relativamente abiertas.

Los Orcos despliegan en el caminito, a 15cm o menos de su borde de campo.



Quién va primero

Los Orcos juegan primero.

Reglas especiales

- **¡Es una trampa!** Los Elfos Silvanos no se andan con minucias con los forasteros. Si hay algún atacante en el camino al final de su fase de movimiento, tira 1d6 por cada miniatura que esté. Si sale 1 ó 2, esa miniatura ha activado una trampa. Tira de nuevo 1d6 para saber qué trampa:

1,2 Estacas. Los Forestales han enterrado largos palos terminados en pincho y lo han cubierto de follaje. Provoca 1d6 impactos de F3 a la miniatura.

3,4 Redes. El atacante es cogido por una red, que le impide realizar cualquier acción (moverse, disparar, lanzar hechizos) hasta el inicio del siguiente turno. Trata la miniatura como Derribada.

5 Estacas en un hoyo. El atacante cae en un foso lleno de estacas puntiagudas. Recibe 2d6 impactos de F3.

6 El Empalador. Una estaca sale disparada del suelo por un mecanismo con una gran fuerza, infligiendo al atacante un impacto de F7 donde cada herida no salvada causa 1d6 heridas.

- **¿Se ha movido ese árbol?** Los Elfos Silvanos empiezan el juego escondidos entre las sombras. Pueden disparar desde esas posiciones escondidas, pero no pueden moverse. Sólo serán descubiertos si un Orco está a 15cm o menos al final de su fase de movimiento. Una vez descubierto, un Forestal no puede esconderse otra vez.

- **Movimiento.** Los arbustos, maleza, y el mal estado del camino hace que todos los Orcos vean su movimiento reducido en 2cm (pasan a tener 8cm, 16 si corren o cargan). Evidentemente, a los Elfos Silvanos no les afecta.

- **Disparo.** Debido a la densidad del bosque, cualquier disparo está sujeto a penalizaciones. Los atacantes (si en vez de orcos son por ejemplo arcabuceros enanos) tienen un alcance máximo de 30cm, y tienen un penalizador de -1 (cobertura ligera) además de los penalizadores habituales. Los Forestales tienen un alcance de 45cm, pero no tienen ningún tipo de penalizadores (¡en eso son buenos!).

- **Inmunes a Retirada.** Los Forestales no tienen que hacer Chequeos de Retirada.

Otros ejércitos

Los rumores de grandes riquezas en el Bosque son suficientes para atraer a numerosos incautos, desde pandillas de Bretonianos a mineros Enanos. Pero todos ellos deben enfrentarse a la amenaza invisible que son los Guardianes del Bosque. Cualquier fuerza atacante puede elegir hasta 225 puntos, que incluyan como mucho un Héroe.

Parte de una batalla mayor

Se puede enlazar esta batalla de escaramuzas con una batalla más grande de Warhammer: Si ganan los atacantes (los orcos), el último camino seguro que conduce al bosque ha sido descubierto. Los atacantes mueven primero y, además, pueden poner directamente hasta 2 unidades en el flanco del ejército Silvano. Si ganan los Elfos Silvanos, han conseguido que el bosque siga siendo un lugar seguro. Despliegan segundos, y empiezan primeros.



Escaramuza: Mataadores

Con su estrafalario pelo y sus tatoos, los Mataadores Enanos son uno de los guerreros más característicos del mundo de Warhammer. Cuando no están ahogando sus penas en jarras de Bugman's XXXXXX, los Mataadores están constantemente buscando brutales enemigos ya sea para una destrucción brutal o bien para cumplir el destino de un héroe. Este escenario representa precisamente una oportunidad dorada de un grupo de Mataadores que encuentran un enorme monstruo en los campos...

Terreno de Batalla

El campo de batalla será de 60x60cm. Como los monstruos suelen estar fuera de las áreas civilizadas, este tipo de batallas suele ocurrir en las montañas o bien en la profundidad del bosque. Puedes adornar el campo de batalla para que parezca cualquiera de las dos localidades.

Miniaturas

Monstruo

- 1 Gigante.

Enanos

- 6 Matatrolls.

Objetivos

Los Mataadores quieren derrotar al monstruo o bien morir en el intento. Las demás opciones no son buenas. Todo Matador muerto puede descansar en paz sabiendo que su muerte ha sido heroica. Si mueren todos los Enanos o bien el Gigante resulta muerto (con las consecuencias borracheras para lamentar la desgracia de no haber muerto en la heroica batalla), gana el jugador que lleva los Mataadores.

Si, a principio de un turno del Gigante, todos los Mataadores vivos que quedan en juego están inconscientes, la partida la gana el Gigante.



Despliegue

El Gigante despliega en el centro del campo de batalla.

Cuando el Gigante ha desplegado, tira el dado de dispersión y 5d6; sitúa el siguiente matador a esa distancia y en esa dirección del monstruo. Repítelo para el resto de Enanos.

Quién va primero

El Gigante tiene la posibilidad de jugar primero y dar el primer golpe..

Reglas especiales

- **Ataques del Gigante.** Cuando se encuentra a unos pocos Enanos, un Gigante actúa de manera diferente a cuando tiene un montón de enemigos para aplastar. Para representar esto, después de cada movimiento del Gigante tira 1d6 para saber qué ataque puede realizar:

1,2 Barrido con el garrote. 1d3 miniaturas a como mucho 10cm de distancia reciben un impacto automático de F5. Si hay varias miniaturas que pueden ser impactados, elige el jugador que controla al Gigante.

3,4 Golpear con el garrote. Una miniatura que esté en contacto con el Gigante peana con peana (si hay alguna; si hay más de una elige el Gigante) recibe un impacto automático de F7. Suma +3 a la tabla para ver el tipo de herida.

5 Coger y tirar. Una miniatura a como mucho 10cm de distancia del Gigante (elige el jugador que

lleva el Gigante) es agarrada y lanzada contra uno de sus compañeros (determinado aleatoriamente). Usa la HP del Gigante para saber si impacta o no. Si impacta, ambos Enanos reciben un impacto de F4 y cuentan como Aturdidos (pero tira en la tabla para ver si muere). Si falla el impacto, el Enano que ha sido lanzado se sitúa a 15cm del Gigante, aturdido (y tira en la tabla a ver si muere).

- 6 A la entrepierna. Una miniatura (determinar aleatoriamente si hay varias) a 10cm del Gigante es agarrada por éste y metida dentro de los pantalones, justo en la entrepierna. Se cuenta al Enano como baja (nadie resiste eso).

- **Insultos varios.** El jugador que lleva los Enanos tiene todo el derecho a lanzar una sarta de insultos y guarrerías al jugador que lleve el Gigante.

Otros ejércitos

Este escenario es realmente bueno cuando hay un Gigante, pero no hay ningún inconveniente en usar Hidras, Dragones o lo que haga falta (cuando más grande y monstruoso, mejor). Carnosaurios, Hombres Arbol, Shaggoth y demás son bienvenidos.

En general es bueno incluir un Matatroll por cada 40 puntos de monstruo (redondeando hacia arriba). Así, 219 puntos de un monstruo serían 6 Matatrolls; o un Dragón de 320 puntos daría para 8 matadores.

Parte de una batalla mayor

Este escenario de Mataadores se puede usar como una pre-batalla de Warhammer. Por ejemplo, se puede usar para que los Mataadores destrocen un grupo de monstruos "pequeños" como Ratatroll, Trolls o Minotauros. Las miniaturas que sobrevivan a la batalla, de un lado y de otro, podrán incluirse gratis en la próxima partida. También puede usarse esa regla con monturas monstruosas (Dragones, Manticoras, Grifos), Gigantes, etc. Además, los Enanos supervivientes automáticamente pasan al status de "Matagigantes" sin tener que pagar el coste de su mejora.



Esos añorados chafapartidas

Por Davidelgnomo

Hace ya mucho que los legendarios héroes de cada raza y los inmensos monstruos han dejado de merodear por los campos de batalla. Analicemos los pros y los contras de estas odiadas y amadas tropas.

Todos alguna vez hemos asistido a batallas en las que una miniatura ha hecho fosfatina todos nuestros planes de batalla. Todos hemos asistido también a batallas en las que la "supuesta elegida" para hacer puré al ejército rival no ha logrado matar ni a una mosca asmática. Curiosamente, el primer caso acostumbra a ocurrir en jugadores con poco tiempo a sus espaldas, mientras que el segundo es algo más habitual. En general, como todo en la vida, suele verse el intermedio.

Desde la aparición de la sexta edición de Warhammer fantasy, los campos se han visto abandonados progresivamente de monstruos y personajes todopoderosos. Esto puede analizarse desde dos vertientes. La más utilizada y con la que creo que estaremos todos de acuerdo es la de que este cambio es evidentemente positivo. Y lo es porque la desaparición de estos dos tipos de unidades ha convertido el juego en algo mucho más táctico de lo que era antaño. Es bastante cierto que la visión de un dragón machacando a toda unidad encontrada en su camino no nos da una idea muy aproximada de la inteligencia táctica de el que lo conduce (un niño de 5 años podría ganar exactamente igual disponiendo de dicha miniatura). Pero eso se acabó, ya pocas batallas pueden decidirse por la presencia de un dragón, de un personaje equipado hasta con pestañas de cartón-piedra o de cualquier cosa similar. Ahora el poder real de un ejército está en sus unidades y en el uso que se haga de ellas, algo sin duda mucho más realista.

Pero al lado de este modo mucho más práctico de jugar (y os puedo asegurar que hace un tiempo jamás me hubiera imaginado diciendo esto) hay un vacío, una sensación de que todas las partidas de alto nivel son demasiado parecidas (llevas altos elfos u orcos, siempre tendrás tus unidades fuertes por el centro, tus unidades de caballería ligera por los lados, y en general utilizarás una táctica similar, siempre dentro de las diferencias fundamentales que tiene cada ejército). Para todos los que siempre hemos pregonado el espíritu de juego y que disfrutábamos no sólo del jugar, si no también de la cierta "aura" de fantasía que desprende el



¿Cuándo viste a Malekith por última vez?

juego, la falta de un dragón o una mantícora ha quitado mucho encanto a las batallas.

Sí, es cierto, la pregunta es evidente: ¿qué encanto tiene que una sola miniatura te gane una batalla sin darte apenas oportunidades para defenderte?. La respuesta, bajo mi punto de vista, no la tengo yo, si no los más pequeños, esos chavalines a los que los demás en general tratamos como si fueran parte del mobiliario. El otro día me decía un niño de 12 años una frase que cualquiera de nosotros, expertos jugadores, tildaría de frase ingenua de principiante. Yo prefiero llamarla una frase con ilusión. La frase era algo así como "Lo único bueno del Imperio son sus cañones, y además, ellos no tienen a Malekith, que si los pilla se carga a todos". Estuve a punto de decirle que los dragones valían muchos puntos y que rara vez se rentabilizaban, que todos los disparos acaban yendo hacia ellos y casi nunca sobreviven a las batallas... pero algo me detuvo. Realmente, supongo que son mis recuerdos. Ahora mismo, excepto si hablo de batallas memorables de esas que se hacen una vez al año de 10.000 puntos en 6 ejércitos o de batallas en las que haya pasado muy raro, casi no

puedo decir anécdotas o hablar de todas las batallas que he jugado en el último año. Ni tan siquiera recuerdo las que he perdido o ganado (bueno, si me pongo a pensar bastante). En cambio, podría relatarlos todos mis enfrentamientos contra el todopoderoso señor de la nigromancia Nagash, contra Tyrion, o contra Orión, el rey del bosque y la alegría que me daba cada vez que mi temido gigante entraba en el campo y le propinaba un brutal cabezazo.

Esos tiempos pasaron. Ya casi nadie (excepto en algunos casos de personajes especiales más desorbitados incluso que en la quinta edición, es curioso) se fija en una miniatura antes de empezar temiéndola. Me duele cuando todo el mundo se mofa de mi gigante, por ejemplo. No por el hecho en sí, si no porque sé que tienen razón, y el gigante no rentabiliza jamás su coste y nunca sobrevive, y me da una cierta pena. Igualmente, me da cierta envidia ver como los chavales de ahora inventan tácticas quedándose sin dormir sólo para pensar en cómo matar a Archaón o a Valten (y si no, pasaos por los foros, todo el mundo critica esos post, pero en mi opinión ¡hay que dejar a los niños ser niños!).



¿Han dejado de causar auténtico Terror las unidades que causan Terror? ¿Está el imperial agachado o está jugando al escondite y aún está contando?

El mismo efecto que con los monstruos y personajes se da en los tipos de unidades. El otro día charlando con un amigo mío que juega con altos elfos surgió una frase de su boca muy interesante. “¿Juegas con trolls?, yo los veo bastante inservibles.” Esto me ha llevado a plantar aquí mis consideraciones al respecto de todas esas tropas que existen, sí, pero que nadie verá jamás sobre un campo de juego. Hablo de garrapatos saltarines (en sexta, ahora sí que se utilizan), de la guardia del Fénix, de las unidades de arqueros imperiales, de los barbaslargas enanos, hombres de armas bretonianos, etc... Unidades que pueden tener más o menos calidad o utilidad, pero que sufren las consecuencias de tener una opción mejor siempre por delante, por lo que casi nunca son incluidas. Por supuesto, a la hora de jugar un torneo es altamente conveniente incluir en el

ejército tropas equilibradas, pero ya se hace hasta en las batallas amistosas normales. A mi juicio, éstas son ideales para probar cosas nuevas.

Ahora con la alta competición, veo los mismos ejércitos una y otra vez. El ejemplo más gráfico es el de los altos elfos. Antes la gente se metía infantería para guardar las formas, pero cada vez se componen más por yelmos plateados. He llegado a ver ejércitos completos de altos elfos sólo de yelmos plateados, águilas y lanzavirotes. Sin duda es de lo más práctico, pero, ¿no da una sensación algo pobre?. No he visto nunca a nadie entrar en el campo con guardia del mar o guardia del Fénix, y muy pocos lo hacen con arqueros, leones blancos o príncipes dragón. Cada vez se ven hasta menos lanceros y maestros de la espada. ¿Para qué narices coleccionar un ejército si sólo compramos un tipo de tropa? Yo

siempre creí que influía algo más que el ganar a toda costa, ¿no?

Ya, otro problema es el del precio, por supuesto, en el caso de adquirir tropas es normal hacerlo primero con las más útiles, pero con el tiempo pueden probarse otras combinaciones. Nunca pierdo la oportunidad de jugar con ejércitos enteros de proyectiles, caballería, goblins, carros o magia, pero no para ganar (porque suelo perder), si no por ver qué cara pone el rival.

La verdad es que aconsejo a todos los principiantes a jugar con personajes especiales y monstruos, y a hacer todo tipo de tácticas contra ellos. Que hablen toda la semana, que se coman el coco, y que vayan con ilusión a las tiendas y sonrían diabólicamente cada vez que hayan comprado una unidad nueva o un personaje que “acabará de una vez con el dominio de los elfos de Pepito”. Y desde luego, que no hagan ni caso a los jugadores más expertos, jamás podremos meternos en vuestras mentes para entenderlos (y viceversa). Respeto a los más veteranos, les animo a que de vez en cuando se metan un ejército pirado, y que una vez cada cierto tiempo hagan batallas o campañas con personajes especiales (bueno, aunque en teoría ya no son especiales). Veréis como veis el juego de otra forma completamente diferente.

Yo sigo divirtiéndome jugando, por supuesto, pero no puedo evitar recordar con nostalgia mis primeros años. Y ni que decir tiene que siempre que puedo sigo metiendo a mi gigante y a mis arkeroz orcos, porque nunca hacen nada, pero el día que hacen, pongo un pie un instante en la ilusión que tenía en todos los proyectos de mis primeros años de juego. Bueno, aún me queda mucho de juego (¡sólo tengo 22 años!), y ahora estoy empezando a ayudar a gente más joven que yo a jugar. Está bastante bien como experiencia.

Recordad, cuando os digan que uno de vuestros tipos de tropa es inútil contestad sólo haciendo planes para, la próxima vez que juguéis contra ese rival, ganarle con ése tipo de tropa en plan estelar. Se va enterar mi amigo de los trolls que le voy a meter el próximo día...

Cuando en el libro del Imperio se anunció que volvía el Archilector de Sigmar, y además montado en el Altar de Guerra, obviamente todos los jugadores imperiales pensamos que iban a hacer una miniatura nueva que substituyera la vieja miniatura de Cuarta Edición (¡ni que fuéramos Enanos del Caos! :P). Pero no fue así...

...y decidí hacerme “mi” propio Altar de Guerra Imperial.

Antes de nada debo avisar que no soy ni buen pintor ni buen “conversionador”, pinto miniaturas para jugar con ellas, no para intentar pintar lo mejor que puedo (que tampoco quedarían mucho mejor pero así tengo excusa ;D)

Bien, muchos de vosotros (en especial los fans del Imperio) visteis como yo esa alucinante ilustración que se vio en la web de GW como “preludio” al Imperio. En el centro del ejército imperial se alzaba enorme un carro con un grifo gigantesco, tirado por cientos de flagelantes y con un tío encima que tiene todas las pintas de ser muy importante. Sin duda iba a ser el nuevo Altar de Guerra...

...pues no. No hubo nuevo Altar de Guerra. El nuevo “papamóvil” se quedó en agua de borrajas, pese al concepto tan impresionante.

Decidí basarme en ese concepto para hacer mi propio Altar de Guerra, un carro enorme con un grifo enorme tirado por cientos de flagelantes. Claro que esto es Warhammer, así que lo de “enorme” se reduciría a “tamaño Carro”, y los cientos de flagelantes serían menos. Cuatro, para ser exactos :(

Así pues, dividí el proyecto en cuatro grandes fases: peana, flagelantes, altar y Archilector. La peana la compraría hecha (hay marcas que hacen peanas de resina muy guapas), los flagelantes los tenía, como Archilector usaría a mi querida Lappuri (sacerdotisa de Sigmar, de Mordheim) y el único “pero” era el carro. Tenía que buscar en la caja de restos.

Afortunadamente (pensaréis “jo, qué potra”) más que tener una buena caja de restos, tengo un amigo que tiene una enorme caja de restos, y hacía tiempo que había cogido un Grifo (del Altar), además de muchas otras piezas que podéis ver aquí. (Sinceramente, el grifo no es indispensable, si da la casualidad que lo tenéis estupendo, si no... ¡antorchas!) Cogí algunas piezas más que me permitieran tener un carro y me puse manos a la obra.



Este dibujo fue el que me hizo pensar en un Altar tirado por flagelantes en vez de caballos



Parte de mi “caja de restos”. Aparte del grifo, elegí la parte inferior de un lanzapiedros orco antiguo (ver a la derecha junto a las ruedas), cuatro ruedas de plástico, y el frontal de (creo) un carro élfico antiguo. También aproveché dos mástiles con grifo y calavera y dos “antorchas torcidas” del set de edificios de Warhammer que me servirían para decorar.



Con un rotulador se marca dónde irán los agujeros y se hacen.

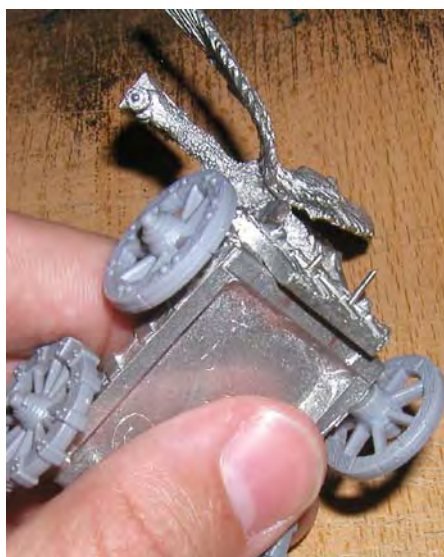
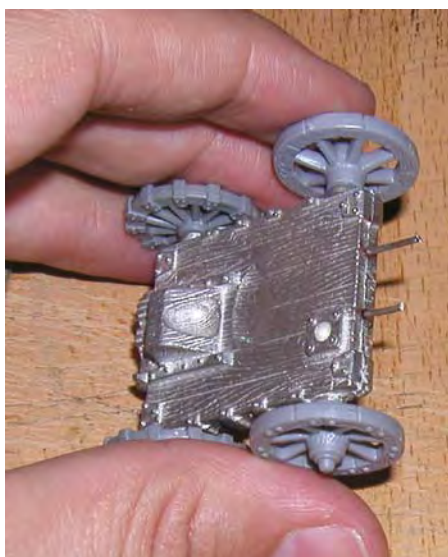
Lo primero (obvio) fue pegar las cuatro ruedas a la base (si hubiera tenido sólo un eje, pues dos ruedas...). Sí, el de la imagen tenía seis ruedas y está genial, pero también hay 400 flagelantes y no sólo 4 :P

Bien, entramos en la fase más "difícil" (nótese las comillas). El grifo no estaba preparado para ir en un lanzapiedros, así que tendría que unirlos de alguna forma. Mediante anclajes (ya sabéis, agujeros en ambas partes, clip y superglue).

Para ello cogí las dos partes y con un rotulador me hice unas marcas para saber dónde agujerera (nada peor que descubrir que dos agujeros no se corresponden). Con un taladro manual agujereé tanto el carro como el soporte del grifo.

Una vez hechos los agujeros, hice el anclaje en sí. Puse cola (superglue) en el agujero, metí un clip y esperé a que se secara. Bueno, la verdad es que hice ambos agujeros a la vez ^ _ ^

Una vez los clips estuvieron pegados de verdad (por mucho que la publicidad te diga que 3 segundos, tú espera 3 minutos... consejo sincero) cogí el grifo e hice coincidir los clips en los orificios del grifo. (Si hubiera hecho los agujeros al tuntún, no hubiera podido). Vi que los clips "salían del grifo", y tenía que limarlos. O, mejor todavía, aprovecharlo y poner algo ahí anclado... :)



Primero se pegan los clips en los agujeros del carro, y luego más cola y se pega el grifo

El último paso para tener el altar "decente" era poner un frontal. Realmente hubiera podido poner las cadenas pegadas directamente a la base, pero no me gustaba cómo quedaba (hice la prueba con celo... no la hagáis con superglue). En la caja de restos había encontrado un frontal de un carro élfico antiguo que quizá me iría bien. Lo probé y... bueno, depende cómo se pinte no parece tan élfico... no hay corazoncitos ni cosas de esas :P y el hombre-volador de delante le da un aire de Rolls-Royce que no queda mal para un papamóvil, ¿verdad?

(El gran dilema vendría después, con la pregunta del siglo: ¿dónde van las cadenas?)



Una vez bien pegado el grifo, hay que poner el "frontal" del carro



Quise ver cómo iba a quedar todo (más o menos), así que puse a Lappuri (bueno, su hermana, que Lappuri es la que lleva el látigo) encima del carro, éste encima de la peana, y los cuatro flagelantes elegidos.

Por si no os lo había dicho, quise unirlos mediante una cadena y que los flagelantes arrastrasen la cadena (ponerles bridas y guías en las bocas hubiera sido más propio de Slaanesh que de Sigmar...). Me acerqué a una tienda de modelismo naval y compré un montón de cadena por menos de dos euros (hay más fans de hacer barquitos en miniatura que de wargamers... así que suele haber más tiendas de accesorios de maquetas navales que tiendas GW...). Por cierto, la peana es de MicroArt, empresa que hace unas peanas de resina muy muy guapas.

Estooo... que me voy del tema. Ya que me había quedado bien el tema del anclaje del grifo, tenía más "mono" anclador (¿anclador? ¿eso existe?) y pensé que, mejor que poner los flagelantes con su peana pegaos ahí, lo mejor sería anclarlos a ellos y el carro a la peana. (Y suerte que lo hice).

Empecé haciendo dos agujeros en el carro y, poniéndolo encima de la peana, agujeré desde el carro la peana. Luego hice cuatro agujeros más o menos separados para poner los cuatro flagelantes.

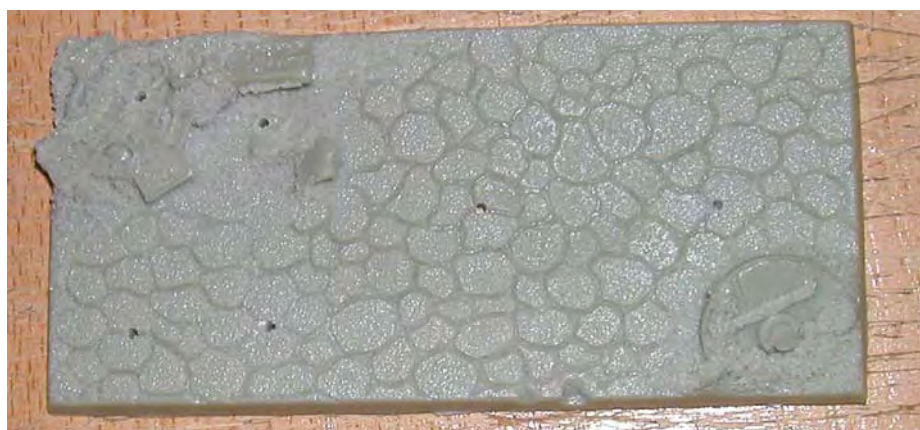
El carro, aún así, quedaba soso. Sí, cierto, es un carro de un Archilector de Sigmar, pero le faltaban... elementos "góticos". Así que miré en la caja de restos, pero todo era "estilo 40k". En la caja de flagelantes nuevos había algunas antorchas pero no quería que "visto de frente" algo llamase la atención más que el Archilector.

De repente me acordé de la "torre de vigilancia" de Warhammer (bueno, eso que es una torre y una capilla y algo en medio), ¡allí había algo! Y rebuscando encontré dos antorchas que me gustaron "para atrás" (aprovechando el anclaje del grifo) y dos grifos sosteniendo un palo con una calavera. (Si me aburría hasta podía poner estandartes).

Ya sólo tocaba montar y pintar... ¿o pintar y montar? Opté por pintar las partes por separado, luego ir anclando a la peana (pintada) y por último poner las cadenas entre los flagelantes y el carro.



Ya tenía casi todos los "ingredientes" listos, y parte de ello montado...



Los seis agujeros de la peana. En los cuatro de la izquierda, flagelantes; en los dos de la derecha, el carro.



Carro con "calaveras - tubo de escape" y los grifos portaestandartes.

... Pintura ... Pintura ... Pi



Si lo hacéis en el suelo de parquet y no encima de unos diarios, no me hago responsable



Magia potagia: la tinta marrón sobre imprimación blanca hace milagros



Y empecé con las primeras capas de pintura (en concreto cinco colores): la carne sería de color carne, el negro serviría para los pelos y algo más, el metálico para todo lo que fuera de hierro, el marrón para la madera y el "pergamino" para los pergaminos (difícil elección, ¿eh?)

Ahora viene lo que, para muchos, es un dilema... ¿imprimación blanca o negra?

Al principio era fan de la negra: lo que dejas sin pintar son sombras automáticas y no queda mal. Sin embargo, muchas veces veía que me había dejado detalles. Con la imprimación blanca, lo que me quedaba sin pintar quedaba "feo" (¿sombras blancas?). Así que me quedé con la negra... hasta que my dear friend Ramon Atar me dijo "¿no has probado a aplicar tinta oscura después de imprimación blanca?". Ramonet, que es un excelente pintor (a cuyo nivel yo estaré tras 3.025 años más de práctica) me dio un consejo, lo probé y... desde entonces no he vuelto a usar imprimación negra :D

El "truco" consiste en pintar con tinta (tinta marrón GW "Flesh Wash" en mi caso) toda la miniatura recién imprimada. TODA. Esto no sólo crea las "sombras" (igual que la imprimación negra) sino que encima resalta los detalles de una forma brutal.

Ojo, quiero resaltar también que yo quería que los flagelantes tuvieran túnica "marronosa", no amarilla ni blanco élfico. Así que me iba de muerte. Si vas a pintar altos elfos y el color de tu ejército es el azul clarito (por ejemplo), la tinta mejor hazla de azul oscuro y luego "repintas" con azul clarito y luces de blanco en las ropas. En mi caso, como la ropa no va a necesitar "otra capa" (podría hacer luces si no fuera tan vago) y el carro voy a repintarlo de marrón, me da más o menos igual...

Cogí a los flagelantes (no lo he dicho pero podéis ver que con unas tenazas les corté la lengüeta con la que van cogidos a la peana) y les apliqué la primera capa de pintura: negro para el pelo, gris metalizado para los trozos de metal de las armas, marrón caoba para los mangos de madera, amarillo caqui para los pergaminos y carne para la carne.

NOTA MUY IMPORTANTE: Esto es ¡Cargad!, no la White Dwarf, así que no vamos a decir que si no usas pinturas Vallejo se te romperán los pinceles y tendrás siete años de mala suerte. Cada cual puede usar las marcas que le salgan de los goblins (yo mismo suelo usar Vallejo, Citadel y Rackham)...

Pintura ... Pintura ... Pintura



Personalmente recomiendo las pinturas de Vallejo porque:

- 1) Tiene difusor y para mezclar va mucho mejor echar gotitas que "coge algo con el pincel".
- 2) La pintura se seca mucho menos. Tengo botes de Vallejo desde hace cinco años que siguen perfectos.
- 3) Hay más cantidad (comparado con GW) por bote (17ml).
- 4) Es más líquida, permite hacer más degradados y virguerías (y tarda más en secar).
- 5) Es de mejor calidad (coñe, llevan haciendo pinturas más años que GW, Rackham y Privateer juntas...).
- 6) Encima, cada bote es (o era, que hace mucho que no compro...) más barato (al menos en España) que uno GW o Rackham. Tiene la mejor relación calidad / cantidad / coste del mercado.
- 7) Por si fuera poco: ¡es producto nacional! Decide si alimentar a unos ingleses o a nuestra economía :P

Así que cada uno use la pintura que quiera, pero yo recomiendo sobre todo Vallejo ;) (señores de Vallejo, si quieren regalarme un superestuche de pinturas por esta publicidad gratuita que acabo de hacerles, por mí encantao, ¿eh?). Por si queréis, aquí tenéis una web donde se dan los "nombres" de los colores GW y Vallejo: <http://home.att.net/%7Ekatamaran/vallejo.html>

Bueno, que me voy del tema. Con el carro apliqué la misma técnica: imprimación blanca, tinta marrón. El grifo, como es dorado, tuvo que recibir un pincel seco de dorado (el hecho que estuviera marrón por la tinta hizo que quedara muy guapo).

Mientras se secaban los flagelantes y el carro, cogí la pobre peana (que estaba imprimada en blanco aún). Le pegué un baño de tinta negra (y un segundo lavado en las zonas que la tinta no "se quedó").

Después de eso, hice pinceles secos en la rueda (pintura marrón de antes), en la hiedra (verde claro) y un pincel seco de gris muralla en las piedras y en la cruz. Como no me acababa de gustar, en las piedras "del suelo" pinté el interior con gris muralla y blanco (al 50%). En la foto se aprecia la diferencia.



Para el carro, después de la imprimación y la tinta le di un pincel seco de dorado



Tras el primer lavado de tinta negra quedaron manchitas blancas como podéis ver. Tuve que hacer un segundo lavado en esas zonas...



Tras pintar (pincel seco) la hierba y la rueda, apliqué un pincel seco gris a las piedras y luego pinté las piedras con gris/blanco (foto del proceso).

a ... Pintura ... Pintura ... Pi



Los flagelantes sufrieron unas cuantas capas más de tinta y pintura...



Y, por fin, los Cuatro Portadores se pusieron en posición...



Las ruedas sufrieron una primera capa de pintura "base".

Cuando los flagelantes estaban secos, proseguí. Con tinta negra aplicada al metal y a los pergaminos (para que se vieran las letras), algunos detalles en rojo sanguina y un pequeño degradado de carne "bronzed flesh" hacia carne mate, un nuevo lavado de tinta marrón a las manos y pies, y pintando los ojos, ya tenía los flagelantes al nivel de detalle que quería (insuficiente para un pintor profesional, pero para jugar...).

El siguiente paso fue obviamente pegar los flagelantes a la peana. Tras varios intentos fallidos (¡y eso que era un anclaje!) conseguí que se quedaran quietos donde les tocaba. El procedimiento fue: poner cola en el agujero de la peana, poner cola en AMBOS pies del flagelante, introducir el clip en la peana, "clavar" el flagelante en el clip y "bajarlo" hasta que tocara a la peana. De esta forma, el superglue actuó tanto en pegar el anclaje como el "pie suelto", además de hacerlo en un ángulo correcto.

En cuanto tuve los cuatro flagelantes en sus puestos, comprobé que el carro quedase "bien". Bueno, algo apretujado, pero sí, era lo que esperaba... De hecho el contraste entre el gris piedra de la peana y los marrones de los flagelantes me había quedado inesperadamente bien.

El carro, no obstante, quedaba incompleto. Del mismo tono que los flagelantes quedaba demasiado soso (aunque siendo el grifo dorado y el carro marrón tampoco es que pudiera ser muy diferente). Tenía que empezar a pintarlo. Mi intención era que el Archilector, y no los flagelantes ni el carro ni el grifo, fueran el "centro" de la miniatura (bueno, Lappuri siempre ha ido con ropajes azules...). Así que ahora quedaba pintar el carro de forma que se viera diferente a los flagelantes y que no fuera el centro de atención...

Empecé por lo más lógico: madera marrón. Para los mástiles que sujetan las calaveras y las antorchas, usé (de nuevo) el marrón caoba. En las ruedas quería usar dos marrones, así que parte la pinté con marrón caoba y parte con una mezcla de marrón cuero y marrón podrido al 50%. De hecho, da igual el porcentaje. De hecho (bis) creo que pintar sólo de marrón podrido ya habría quedado bien... La parte exterior de las ruedas la pinté de metálico.

Pintura ... Pintura ... Pintura



Como los flagelantes tenían algún detalle rojo, pinté la parte frontal del carro con rojo sangre. Luego diluí la pintura roja para obtener tinta y la apliqué a la parte inferior de los fuegos de las antorchas (la única parte de la miniatura en blanco... al menos en blanco a propósito). Esto de mezclar una gotita de pintura y dos de agua para tener tintas se puede hacer en muchas ocasiones, sobre todo si la pintura es muy líquida (como las Vallejo), pero no siempre queda bien, debido a que los pigmentos varían de una pintura a otra. En general, las pinturas más “densas” (Foundation Paints, P3, Rackham) no se pueden diluir con agua, sino que tienes que usar un medium (un diluyente...), pero las Citadel “normales” y las Vallejo van de muerte para diluir en agua.

Obviamente, las ruedas no iban a quedar así de cutres, y como soy un amante de las tintas, le pasé una tinta negra a las ruedas (sobre marrón y sobre metálico va muy bien). Si queréis que os quede bien y no como a mí, que está muy “sucio”, tenéis que aplicar la tinta muy diluida (diluir tinta en agua) y aplicar varias capas, pero soy un impaciente y me gusta cómo queda así “irregular” (además que no voy a ganar ningún Golden Demon...). Como había aprovechado y había pintado con la misma mezcla que las ruedas parte de la “base” del carro, apliqué la tinta negra también en parte de la base. (Y me sirvió para tapar otro agujerito blanco que había aparecido en la peana). La tinta negra también se aplicó a los engranajes que hay delante del carro (ver foto de arriba), que en un carro no pintan nada pero os recuerdo que la base era de una catapulta...

Quedaba un pequeño detalle: las antorchas. Cuando pintéis fuego, algo fácil y resultón es: sobre imprimación blanca, una tinta roja diluida en la parte más “de debajo” y una tinta amarilla en la parte más “de arriba”. Si queda parte del fuego en blanco no pasa nada, queda bien.

En la parte de debajo del fuego (las brasas), si no se ven no pasa nada, si se ven lo mejor es pintar de negro y hacer un pincel seco de rojo seguido de un pincel finito naranja en las aristas de las rocas (carbón).



Pintura roja en la parte frontal (para darle algo de color) y tinta roja en las llamas.

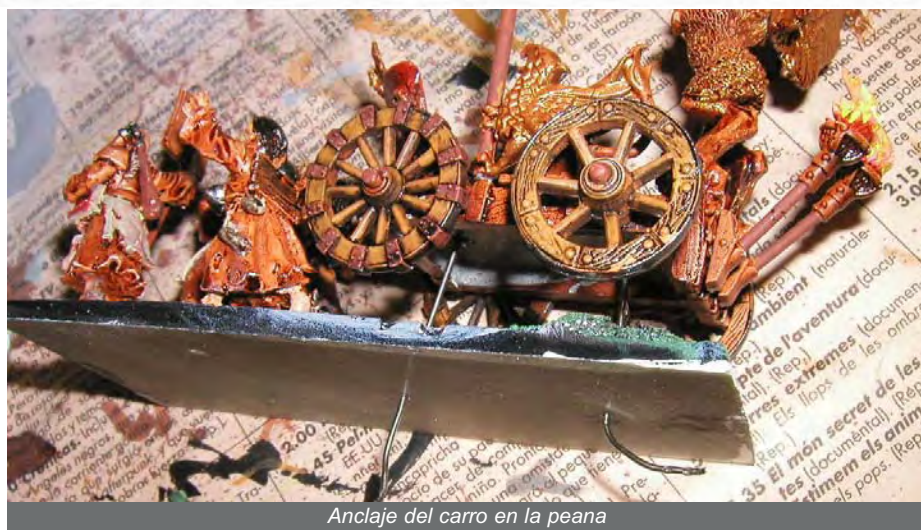


Con uyna tinta negra todo tiene otro aspecto...



Fuego: imprimación blanca, tinta roja y tinta amarilla.

... Pintura ... Pintura ... Pi



Anclaje del carro en la peana



Y ahora, los tambores. Digoooo.... la cadena.



Ahora que el carro ya está finalizado (para mi nivel de exigencia, que es muy bajo como podéis ver) llega el momento del anclaje en la peana. Dos clips, superglue y eso está hecho.

Tan sólo queda un detalle (bueno, quedan muchos, es una frase hecha, ¿vale?): las cadenas. Los flagelantes van arrastrando el carro (y no me preguntéis cómo puede cargar 40cm algo tirado por cuatro locos...) cogiéndolo por cadenas. Ya elegí los flagelantes que tuvieran alguna especie de "mango" en el que poder pegar la cadena (salvo el que llevaba la campana y ahora tiene una mano arriba; ése es de Bilbao y la arrastra a pelo).

Para añadir la cadena simplemente pon una gota de superglue en la mano (o mango), pon la cadena (sujetándola por dos lados, no por el sitio donde vayas a pegar o se te quedará el dedo allí), espera a que se seque y con unas tenacillas quitas la parte sobrante.

Hice pasar la cadena por "dentro" del Altar, dando la vuelta y pegándolo en otro flagelante. Repetí la operación con los dos flagelantes que me quedaban, y puse unas gotas de superglue en el trozo de base donde están las cadenas para que se quedaran unidas.

El resultado final (es un decir), con Lappuri y su látigo (que no queda mal con los flagelantes) lo podéis ver. Me quedan algunos detalles como la cola del grifo (que me di cuenta que no estaba ni siquiera imprimada), pintar los bordes de la peana de verde goblin (para que quede en consonancia con el resto del ejército) y quizá aplicar un poco más de tinta negra a las partes de las ruedas a las que no llegó mucho (y ahora están como "pegotes" de marrón). Lista para predicar la palabra de Sigmar.

Este tutorial no ha intentado ser un "haz ésto así" sino explicar cómo hice algo para que vosotros podáis sacar ideas. Si sois "novatos" en esto de hacer conversiones (como yo) y la masilla verde te parece algo muy lejano, hacer una conversión así buscando las piezas y usando un poquito de imaginación puede quedarte algo presentable en un campo de batalla. Prueba a substituir el Altar por un Carro de Guerra Imperial, a hacer un Altar de Ulric con un cuerpo de lobo y tirado por lobos, o usar zombis para un carro no muerto... :)

REVISIÓN DEL CÓDEX: CAOS

Por Lord Darkmoon

Los Poderes Ruinosos son el enemigo de todo lo que defiende el Imperio del Hombre. Desde los tiempos de la terrible Herejía de Horus, los Marines Espaciales del Caos asolan la galaxia. Pero no son los únicos, y el nuevo Codex Marines Espaciales del Caos hace hincapié en los Marines Renegados.

Presentación del Codex

El nuevo Codex sigue el nuevo diseño que se puso de moda con el Codex Eldars y han continuado con el Codex Ángeles Oscuros. En mi opinión, es un diseño que falla de base. El tener que consultar las reglas de una unidad en una página y su coste, opciones de equipo y características en otra diferente hace que el uso del Codex sea caótico. Si a esto unimos que la presentación de las unidades en la sección correspondiente y la organización en la lista de ejército no es la misma, hace que tengas que estar paseándote adelante y atrás por ambas secciones para consultar hasta la mínima regla.

La presentación del Codex es estupenda. Ofrece información de trasfondo sobre la Herejía, pero también sobre Hurón Blackherat, Tirano de Badab y los Corsarios Rojos. También muestra una gran variedad de motivos por los que un Marine Espacial abandona la Luz del Imperio para abrazar el Caos, siendo la más importante la libertad que se le ofrece. Entre las páginas de blanco y negro podemos encontrar recuadros a todo color con los nombres y esquemas de bandas de Marines del Caos, con algo de información de trasfondo, lo que da un toque de color a todo el Codex y muchísimas ideas a los jugadores. En este Codex salen decenas de compañías del Caos nuevas, eliminando esa equivalencia entre marca y legión que se daba en el Codex anterior. Especial hincapié en las dos imágenes que hay de renegados con el estilo de los Ángeles Oscuros.

Aunque muchos de los dibujos que se encuentran en el interior son los mismos de Codex anteriores o de la revista o Web, podemos encontrar muchas de las nuevas miniaturas pintadas con los colores de varios capítulos, y no con un único esquema de color repartido por todo el Codex.



Trasfondo

El trasfondo que se presenta es, en su mayor parte, totalmente nuevo, aunque basado en el anterior. Por primera vez, hace especial hincapié en aquellos Marines (tanto Capítulos como Compañías, escuadras e incluso individuos) que abandonan al Imperio y cómo (y por qué) caen en las garras del Caos.

Como nota curiosa, destacar que el motivo de ver tantas mutaciones entre los Marines del Caos es precisamente porque son Marines, y su cuerpo modificado es capaz de sobreponerse mucho mejor a las mutaciones, aprovechando las ventajas que les puedan dar.

Sin embargo, gran parte del trasfondo ha cambiado el aspecto de los Marines del Caos, contradiciendo el trasfondo anterior en gran medida (al

igual que antes no había muchos capítulos sucesores de los Ángeles Oscuros y ahora sí). Las Legiones Traidoras dejan de ser un todo coherente para combatir en pequeñas compañías independientes o incluso en bandas de guerra enloquecidas, con presencia bajo cualquier dirigente medianamente competente.

Esta versión de los Marines Espaciales del Caos los hacen aburridos, en términos de trasfondo. Una Legión que mantiene estructuras organizativas es interesante de jugar, y da pie a un trasfondo rico. En una galaxia tan grande, un grupo de escuadras de distintos entornos que se reúnen alrededor de un gran guerrero no es lo mismo, y sobre todo no da la imagen de "gran enemigo de la Humanidad". Sobre todo porque ese rol ya lo tienen los Orkos, que son bandas guerreras bajo el liderazgo del mejor guerrero y que su peligro al Imperio no radica en sus artes marciales, sino en su número.

Otras partes del trasfondo son realmente interesantes, por ejemplo cómo la progresiva sublevación y posterior traición de un sargento veterano hace que todo un sector se vea sometido al Caos o cómo la Legión Alpha domina un Capítulo de Marines a lo largo de un proceso de más de 100 años.

Cambios Importantes

El primer cambio que salta a la vista afecta a las marcas del Caos. Un Marine con la Marca de Khorne ya no es un Bersérker de Khorne (ya que estos son los Devoradores de Mundos). Igualmente, un Marine con la marca de Tzeentch no pertenece a los Mil Hijos, ni es un autómatas o un hechicero. Simplemente, gana una tirada de salvación invulnerable (o mejora la que tiene).

El segundo cambio gordo es la desaparición de las Legiones. Ahora, los miembros de las Legiones "marcadas" (Mil Hijos, Devoradores de Mundos, Guardia de la Muerte e Hijos del Emperador) son escuadras que se encuentran entre las opciones de línea, independientemente de la marca que tenga el Señor del Caos. Así, es posible que un Señor del Caos con la marca de Slaanesh pueda unirse a una escuadra con la marca de Nurgle, o incluso a una escuadra de Guardia de la Muerte.

Otro cambio importante está en los Demonios. Han desaparecido las Diablillas de Slaanesh, los

Desangradores de Khorne, los Nurgletes, etc... Ahora sólo existen los Grandes Demonios genéricos (y además imposibles de personalizar) y los Demonios genéricos (tampoco personalizables). Ni siquiera se les puede poner una marca de algún Dios o alterar de alguna manera su perfil... Así, a partir de ahora, los Horrores Azules de Tzeentch tendrán el mismo perfil que los Nurgletes.

Un cambio a mejor es la desaparición de los Poderes Psíquicos Menores que, con el Príncipe Demonio de Slaanesh, te hacía un personaje al que no se podía disparar ni asaltar (muy visto en torneos y semejantes). También desaparece eso de que un Señor del Caos se transformara en Príncipe Demonio al recibir una serie de puntos en Regalos Demoníacos. Ahora el Señor del Caos es una opción y el Príncipe Demonio es otra (y el Hechicero del Caos otra más).

Sin embargo, desaparece el Lugarteniente (la opción barata de Cuartel General) y la restricción sobre el Señor del Caos.

Nos encontramos también con la mejora (que en el caso del Caos es importante) del armamento de los Marines. Ahora tienen de serie bolter, pistola bolter y arma de cuerpo a cuerpo. Esto hace que sean mucho más efectivos que antes en cuerpo a cuerpo. Un guerrero con la Marca de Khorne (que da +1 Ataque) resulta que tiene 3 Ataques de serie, cuatro si carga.

En general, los cambios del Codex tienden hacia el primer codex que salió en tercera edición, en lugar del último. Así, los Elegidos aparecen diferenciados de los Exterminadores, y no hay restricción a las Marcas del Caos (antes, si ponías una marca en una unidad de línea, ésta pasaba a ser elite si no estaba dirigido por un Señor del Caos con la misma marca).

Problemas y Soluciones

El Codex no está exento de erratas. Aunque la mayoría se limitan a letras cambiadas de lugar, hay una en concreto (y puede que haya más) que puede producir confusión. En la página de reglas de Fabius Bilis (no así en la página de la lista de ejército) se indica que el Cirujano es una motocicleta.

Fabius Bilis en motocicleta. 'Amos, anda.

También hay algunos poderes y equipo que dan la impresión de no estar bien probados. Un ejemplo es el Látigo de Sumisión de Slaanesh. Según la descripción de este poder, puedes utilizarlo contra una unidad enemiga a menos de 60 cm en la fase de disparo. Tal y como está escrito, puedes utilizarlo sobre una unidad que esté trabada con otra (efectivamente destrabándolas). Es más, con dos Señores del Caos armados con este poder, podrías desplazar una unidad enemiga hasta el quinto pinto.

El diseñador del Codex ya ha comentado en los foros en inglés que la idea no es esa, sino simplemente poder mover una unidad enemiga que no esté trabada, y sólo moverla una vez. Sin embargo, tal y como está escrito no se presta a ello... Así, con dos Señores del Caos puedo cojer a tu megaunidad de la muerte y desplazarla 5D6 primero y 5D6 después para ponerla delante de un Vindicator, o de una unidad de elite de cuerpo a cuerpo... Y después, destrabarte, moverte cerca y volverte a cargar.

Resumiendo...

El Codex Marines Espaciales del Caos ofrece información nueva sobre las bandas de renegados (incluso sus tácticas) y se centra especialmente en Huron Blackheart. Sin embargo, tiene cierta falta de color. Todos los ejércitos del Caos tenderán a ser iguales (sobre todo si hablamos de ejércitos competitivos más que ejércitos temáticos). Desaparecen las Legiones diferenciadas, y todo el Caos tiende a estar más mezclado.

No es un mal libro, pero el ejército del Caos ha perdido carisma en el proceso.



CODEx: EJÉRCITO SEPARATISTA

Por: Lord-General Thunder (gotha_8000@hotmail.com) / Traducción: Julio Rey (bahartainn@cargad.com)

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

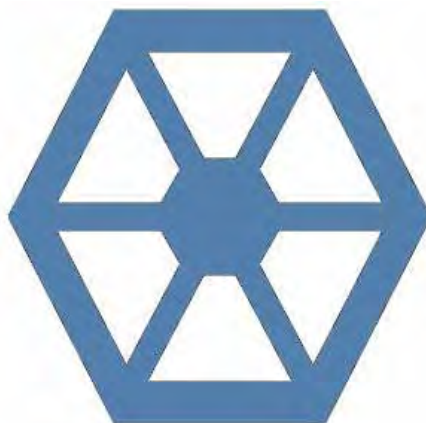
Por falta de tiempo, no pudimos incluir este Codex, que hubiese completado el especial Star Wars del número anterior de Cargad. Por tanto, como vale más tarde que nunca, os presentamos el Codex del Ejército Separatista, que combatió contra el Ejército de la República (presentado en el número anterior) durante las Guerras Clon. Hay que tener en cuenta que, al igual que con el Ejército Clon, este Codex es solo una versión preliminar ya que el autor original no pudo probarlo en profundidad.

El Ejército Droide

El Ejército Separatista estaba formado casi en exclusividad por droides, que fueron creados y usados por la Confederación de Sistemas Independientes (CIS) en un esfuerzo de asegurarse el poder a lo largo de la Galaxia durante las Guerras Clon. Estaba compuesto principalmente por droides de batalla del ejército de la Confederación de Comercio, al que se incorporaron los droides de otras corporaciones que se aliaron con el movimiento Separatista del Conde Dooku.

El ejército Separatista tuvo varios comandantes hábiles al mando en varias campañas a lo largo de las Guerras Clon, de los cuáles, los más notables fueron el General Grievous, Sev'rance Tann, Asajj Ventress y Durge.

Lo que luego se convertiría en el ejército Separatista, comenzó siendo varias fuerzas inmensas compuestas casi en exclusividad de droides. Cuando se unieron, formaron un ejército colosal de trillones de droides.



La enorme fuerza terrestre estaba compuesta por droides de batalla y vehículos de ataque terrestre, como la Plataforma de Misiles Pesados, el tanque droide Hailfire y el droide submarino Manta. El Ejército Droide utilizó también una enorme fuerza espacial, con diferentes tipos de cazas droides, como el caza droide Buitre. Los ejércitos de las distintas organizaciones fueron reorganizadas finalmente por el Conde Dooku. Dooku desplegaría este enorme ejército para derrocar la República Galáctica, fue contrarrestado

por el Gran Ejército de la República, liderado por los Jedi.

Este ejército droide recogió droides de batalla de la Federación de Comercio, la Unión Tecnológica, el Clan Bancario Intergaláctico, el Gremio de Comerciantes, la Alianza Corporativa y otras facciones Separatistas independientes. Todas estas organizaciones fueron sutilmente manipuladas por Darth Sidious para que expandieran sus fuerzas como respuesta a los aparentemente aleatorios ataques piratas de grupos como el Frente Nébula, los cuáles estaban también controlados por el Señor del Sith. Emparejado con una serie de asesinatos llevó a todos estos grupos a convertirse en cabezas de turco crédulas y codiciosas que Darth Sidious podría controlar.

Bajo sus órdenes, estos gigantes corporativos comenzaron a realizar enormes pedidos de droides de batalla a los millones de factorías controladas por compañías como Baktoid Combat Automata, Colicoid Creation Nest y Haor Chall Engineering una década antes del comienzo de las Guerras Clon.



El Consejo de la Confederación de Sistemas Independientes en Utapaun. Logró escapar momentos antes de ser atacado el planeta por el Ejército de la República al mando del General Kenobi. Foto obtenida de la Wookieepedia.



Un ejército droide se dirige a la capital de Naboo, en uno de los primero incidentes que posteriormente desembocaron en las Guerras Clon.

Aunque la Invasión de Naboo proporcionó un indicio de la que había por venir, no fue hasta que el Conde Dooku desplegó un millón de droides de batalla B1, cien mil súper droides de batalla B2 y tres mil droidekas, junto con otros tipos de droides, durante la batalla de Geonosis cuando la República comprendió el alcance de la amenaza.

Aunque la Confederación tenía un enorme número de soldados, inicialmente adolecía del liderazgo militar apropiado. El mando del ejército fue inicialmente otorgado a la protegida del Conde Dooku, Sev'rance Tann, una general de la raza Chiss, cuya afición por el combate personal la convirtió en una rival digna de los Jedi. Sin embargo, murió al comienzo de la contienda a manos de Echuu Shen-Jon. Sin embargo fue rápidamente reemplazada por el General Grievous. Después de probar al Conde Dooku que sus mejoras cibernéticas eran suficientes para derrotar a Asajj Ventress y Durge a bordo de la estación espacial Trenchant, Grievous fue formalmente ascendido como Comandante Supremo de los Ejércitos Droides. Otros comandantes menores, incluidos Ventress, Durge, y Alto Stratus, tuvieron mandos menores en varias batallas a lo largo de la guerra.

Armería del Ejército Separatista

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

elemento de equipo dos veces.

Armas a una Mano:

- Pistola Bláster1 pto
- Vibroespada2 ptos

Armas a dos Manos:

- Carabina Bláster1 ptos
- Rifle Bláster2 ptos
- Pica de Fuerza5 ptos
- Vibroalabarda4 ptos
- El Arma del Mando20 ptos

Equipo:

- Buscador de Combate10 ptos
- Buscador Personal4 ptos
- Armadura Ligera2 ptos
- Armadura Media5 ptos
- Holo-Capa8 ptos
- Granadas de Conmoción1 pto
- Detonadores Termales3 ptos
- Bombas de Fusión5 ptos
- Campo Disruptor20 ptos

Descripción del equipo

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

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

Armadura Media: Ofrece una protección similar a la armadura de los stormtroopers. La armadura media



El comienzo de la Batalla de Geonosis, el primer enfrentamiento entre el ejército droide y el ejército clon de la República. Foto obtenida de la Wookieepedia.



Como con los otros ejércitos del universo Star Wars, el juego Star Wars Miniatures, de Wizards of the Coast es una gran fuente de miniaturas. Foto de Wizards of the Coast.

proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vibroarmas: Una miniatura equipada con una vibroespada o una vibroalabarda pueden repetir cualquier tirada para herir fallada en combate



Alto Stratus, líder de los Separatistas de Jabiim en una de las más sangrientas batallas de las Guerras Clon. Foto obtenida de la Wookieepedia.

cuerpo a cuerpo. Además, las unidades equipadas con una vibroalabarda ganan un ataque extra como si tubieran dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

Lista de Ejército

Factor de estrategia

El factor de estrategia del Ejército Separatista es de 2.

Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar doce droides de batalla.

Cuartel General

General Separatista

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	3	3	3	3	2	3	2	8	-

Escuadra: 1.

Equipo: Un Comunicador y una Pistola Bláster.

Opciones: Puede escoger equipo de la armería del Ejército Separatista.

Escolta: El general separatista puede empezar la partida asignado a una escuadra de superdroides de batalla o a una escolta de droides IG-101.

REGLAS ESPECIALES

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

0-1 Escolta de MagnaGuardias IG-100

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	5	3	5	4	2	6	3	10	3+

Escuadra: La escolta está formada por 2-6 MagnaGuardias IG-100 de los Laboratorios Holowan.

Equipo: Repetidor.

Opciones: Cualquier miniatura puede reemplazar su repetidor por un RLR Bulldog por +5 puntos por miniatura, o por una electrovara por +15 puntos por miniatura. Cualquier droide puede añadir un lanzacohetes a su armamento por +10 puntos por miniatura.

REGLAS ESPECIALES

Escolta: Sólo podrá escogerse esta escuadra como escolta de un General Separatista.

Electrovaras: Los MagnaGuardias pueden estar armados con electrovaras, que se consideran armas de cuerpo a cuerpo a dos manos y que otorgan la habilidad especial universal de Viejos Conocidos contra cualquier miniatura con una espada láser.

Coraje.



Varios pelotones de Droides de Batalla acaban de desplegarse desde sus transportes MTT. Foto obtenida de la Wookieepedia.

1+ Escuadra de Mando de Droides

	Pun	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mayor	30	2	3	3	3	1	3	2	10	5+
Sargento	10	1	3	3	3	1	2	1	8	5+
Mayor	5	1	2	3	3	1	2	1	6	5+

Escuadra: Una escuadra de Mando de Droides está formada por un Mayor droide, 10-20 droides de batalla Baktoid y 0-4 Sargentos droides.

Equipo: El Mayor está equipado con una Pistola Bláster, los sargentos droides con Carabinas Bláster y los droides de batalla con Rifles Bláster.

Élite

Superdroide de Batalla

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
30	2	3	4	4	2	2	1	10	3+

Escuadra: La escuadra consiste entre 4 y 8 superdroides.

Equipo: Repetidores.

REGLAS ESPECIALES

Coraje

Tropas de Línea

Pelotón de Droides de Batalla

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

Escuadra: Un pelotón consiste en 10, 20 o 30 droides de batalla.

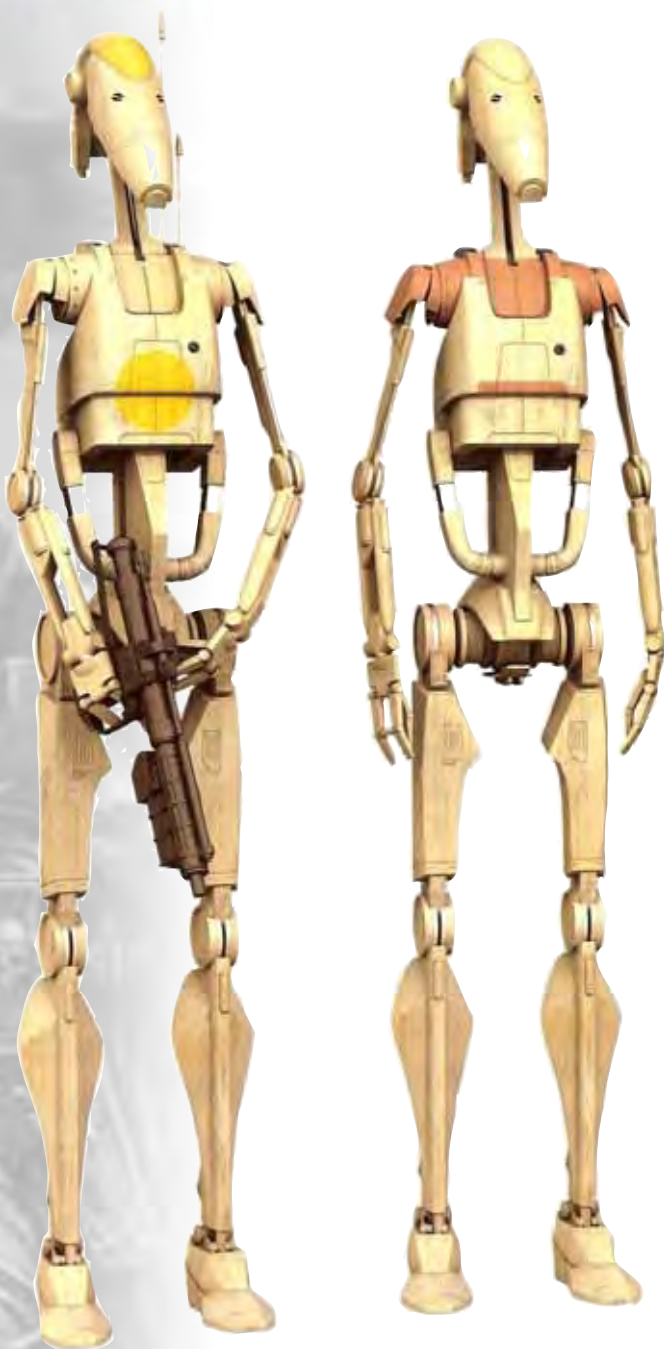
Equipo: Rifles Bláster.



MagnaGuardia IG-100 armado con una electrovara. Foto obtenida de la Wookieepedia.



Superdroide de Batalla B2. Foto obtenida de la Wookieepedia.



Dos droides de batalla B1. Este droide formaba la columna vertebral del ejército separatista. Barato de producir, era muy vulnerable y frágil, pero podía sobrepasar a sus enemigos simplemente por una aplastante superioridad numérica. Foto obtenida de la Wookieepedia.

Droides Escarabajo

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
15	2	2	3	4	1	4	1	8	3+

Tipo: Caballería.

Escuadra: Una escuadra consiste entre 3 y 6 Droides Escarabajo LM-432 de la Unión Tecnológica..

Equipo: Dos Carabinas Bláster Acopladas, un Proyector Wort.

REGLAS ESPECIALES

Proyector Wort: Cualquier miniatura



Droide Escarabajo LM-432. Existieron varias variantes (incluida una versión enorme) pero la más común es la que se muestra en este diagrama. Foto obtenida de la Wookieepedia.

que sufra una herida de una miniatura equipada con un Proyector Wort deberá pasar un chequeo de acobardamiento.

Apoyo Pesado

Escuadrón de Droides Araña

Puntos	HA	HP	F	Fro.	Blindaje			I	A
					Lat.	Tra.			
60	2	2	5	12	12	10		3	1

Tipo: Bípode.

Escuadra: Un escuadrón consiste entre 1 y 3 Droides Araña A-DSD Baktoid.

Equipo: Cañón Láser.

Opciones: Cualquier droide araña puede ser equipado con dos lanzacohetes acoplados por +15 puntos por miniatura.



Droide Araña DSD1. Foto obtenida de la Wookieepedia.

Escuadrón de Droides Destructores

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	2	3	4	4	2	3	1	10	4+

Escuadra: Un escuadrón consiste entre 1 y 3 Droides Destructores Phlac- Arphocc serie Q.

Equipo: Dos Cañones Bláster Acoplados, Proyector de Escudo.

REGLAS ESPECIALES

Coraje

Proyector de Escudo: Los Droidekas pueden sacrificar su movimiento para proyectar un escudo protector que le proporciona un blindaje de 12 a todo su alrededor. El escudo sólo puede ser



Tres droides Destruyores, también denominados Droidekas, han activado sus proyectores de escudo. En esta posición defensiva son casi invulnerables contra la infantería enemiga. Foto obtenida de la Wookieepedia.

eliminado por un resultado de destruido en la tabla de daños, mientras absorberá todos los impactos recibidos. Los escudos funcionarán incluso en combate cuerpo a cuerpo.

Geometría Variable: Los Droidekas pueden sacrificar su fase de disparo para moverse hasta 30 cm en su fase de movimiento.



Droideka en configuración de rueda. En esta configuración, el droides Destructor puede moverse a gran velocidad por el campo de batalla, aunque sacrificando su capacidad de disparo. Foto obtenida de la Wookieepedia.

AAT

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
120	2	13	12	10

Tipo: Tanque.

Tripulación: Droides de Batalla.

Armamento: Un Acelerador Lineal en la torreta, 2 x Repetidores, un Cañón Inferno en el habitáculo.

REGLAS ESPECIALES

Repulsores de Gravedad: El AAT puede repetir las tiradas falladas de

terreno difícil y pasar por encima de terreno acuático. Adicionalmente, el AAT trata el resultado de inmovilizado de la tabla de daños superficiales como tripulación acobardada.



Tanque Hailfire disparando sus cohetes.

Tanque Droide de Artillería Hailfire

Puntos	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Trasero
140	2	12	11	10

Tipo: Vehículo Rápido.

Tripulación: ¡Él mismo!

Armamento: Sistema Lanzacohetes Múltiple Hailfire, Repetidor Pesado en el habitáculo.



Varios AAT disparando contra los Gungans durante la Batalla de Naboo. Foto obtenida de la Wookieepedia.

SUMARIO DE ARMAS

Arma	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Notas
Carabina Blaster	45 cm	3	5	Asalto 1	
Rifle Blaster	75 cm	4	5	Fuego Rápido	
Pistola Blaster	30 cm	3	5	Pistola	
Cañón Blaster	90 cm	6	5	Pesada 1	
RLR Bulldog	45 cm	5	4	Pistola	Francotirador
SLCM Hailfire	150 cm	6	5	Pesada 1	Plantilla Grande, Acobardamiento
Cañón Inferno	60 cm	5	4	Pesada 4	Ignora tiradas de salvación por cobertura
Repetidor	60 cm	4	5	Asalto 2	
Repetidor Pesado	120 cm	6	3	Pesada 3	
Cañón Láser	150 cm	7	3	Pesada 2	
Lanzacohetes	90 cm	8	3	Pesada 1	
Acelerador lineal (disparo estándar)	150 cm	8	2	Pesada 1	
Acelerador lineal (disparo en ráfaga)	150 cm	5	4	Pesada 1	Área

CAMPAÑA: ATERRIZAJE FORZOSO

por Lord Darkmoon

Un Pecio Espacial descontrolado se dirige hacia el Mundo Astronave de Ulthwé. En su interior, K'y'lt, Señor del Crepúsculo, prepara a sus huestes para empezar la Cosecha. Pero el Vidente Eldar Anthos ha visto los posibles futuros en el Hueso Espectral, y no le gustan nada. El futuro de su Mundo Astronave depende de poder desviar a los Necrones lejos de su ruta.



De entre todas las posibilidades vistas por Anthos, la que menos perjudicará a Ulthwé es la de desviar el Pecio al Mundo Forja de Trashcan y que éste no pueda resistir la acometida Necrona. Ya se han tomado las medidas adecuadas para debilitar las fuerzas del Mundo Forja (esto lo veremos en una campaña que publicaremos en un número posterior de Cargad). Ahora, el futuro de los Eldars de Ulthwé depende de poder enviar a los Necrones a la superficie contaminada de Trashcan.

Esta campaña en dos partes recrea las despiadadas luchas que tuvieron lugar entre los conductos del Pecio Espacial mientras las fuerzas del Vidente Anthos se enfrentaban a los Acechantes del Crepúsculo, dirigidos por K'y'lt. El objetivo de los Eldars es conseguir desviar el Pecio Espacial hacia Trashcan. Es una campaña histórica, por lo que, tras cada uno de los enfrentamientos, habrá un breve resumen de los acontecimientos reales.

1: Desviar el Pecio

Vuestra misión será destruir los Compensadores Inerciales del Pecio. Así, su destino estará sellado...

Introducción

Los Eldars han conseguido infiltrarse en el pecio. Pero encuentran una férrea defensa por parte de los Acechadores del Crepúsculo. Una unidad Eldar intentará romper el cerco Necrontyr para destruir los Compensadores Inerciales y desviar el Pecio hacia Trashcan.

Las Fuerzas del Atacante

El Atacante cuenta con 1.500 puntos de Eldars. Deberá marcar una unidad de Elite como los encargados de

LAS CAMPAÑAS EN ¡CARGAD!

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

Necrones: 2 Eldars: 4*

** Cronológicamente esta es la cuarta campaña de los Eldars, aunque es la primera que se publica en Cargad. En futuros números de Cargad iremos publicando las campañas que faltan (como por ejemplo la que se describe en la introducción del artículo).*

destruir los Compensadores Inerciales. Esta unidad se despliega con el resto, pero debe mantenerse en secreto cuál es.

Las Fuerzas del Defensor

El Defensor cuenta con 1.500 puntos de Necrones. Las unidades de





tipo Necrón cuentan con la regla especial Ataque Sostenido, pero siguen sufriendo Desmaterialización en cuanto pierdan el 75% de Necrones respecto al inicio de la partida. Es decir, si un ejército Necrón está formado por 50 miniaturas de tipo Necrón inicialmente, en el momento en que mueran 38 miniaturas sufrirán Desmaterialización, aunque queden más de 12 miniaturas Necronas en el campo de batalla.

El Campo de Batalla

El enfrentamiento se realiza en el interior del Pecio Espacial. Debe haber abundante escenografía que limite la línea de visión (representando los muros y paredes del interior del pecio). También puede haber zonas de escombros que no bloquean la línea de visión pero ofrecen salvación por Cobertura de 4+.

Despliegue

El jugador Eldar despliega en uno de los bordes cortos del tablero, a menos de 30 cm del borde. El jugador Necrón despliega en la mitad opuesta del tablero, a menos de 30 cm del borde. El jugador Necrón desplegará, como máximo, una unidad de cada tipo (CG, Ataque Rápido, Apoyo Pesado, Línea y Elite). El resto de las unidades permanecerán en Reserva.

Los Necrones despliegan en primer lugar, y los Eldars actúan en primer lugar.

Reglas Especiales

La iluminación en el interior del Pecio fluctúa considerablemente, por lo que cada turno deberá tirarse 1D6. Con un resultado de 1-3, ese turno completo se jugará en condiciones de Combate Nocturno.

El jugador Necrón utiliza las reglas especiales de Reserva, Despliegue Rápido y Ataque Sostenido.

Duración de la batalla y Condiciones de Victoria

La batalla continúa hasta que uno de los bandos consiga la victoria. Los Eldars vencen si la unidad de Elite

seleccionada consigue abandonar el campo de batalla por la zona de despliegue Necrón. Los Necrones vencen si consiguen eliminar la unidad de Elite indicada.

Resumen Histórico

La escuadra de elite seleccionada por el Vidente Anthos en persona consiguió, a duras penas, alcanzar los Compensadores Inerciales del Pecio y destruirlos. Sin embargo, para conseguir desviar el pecio era necesario desactivar también los Impulsores Primarios. Y eso demostró ser una tarea digna de héroes.

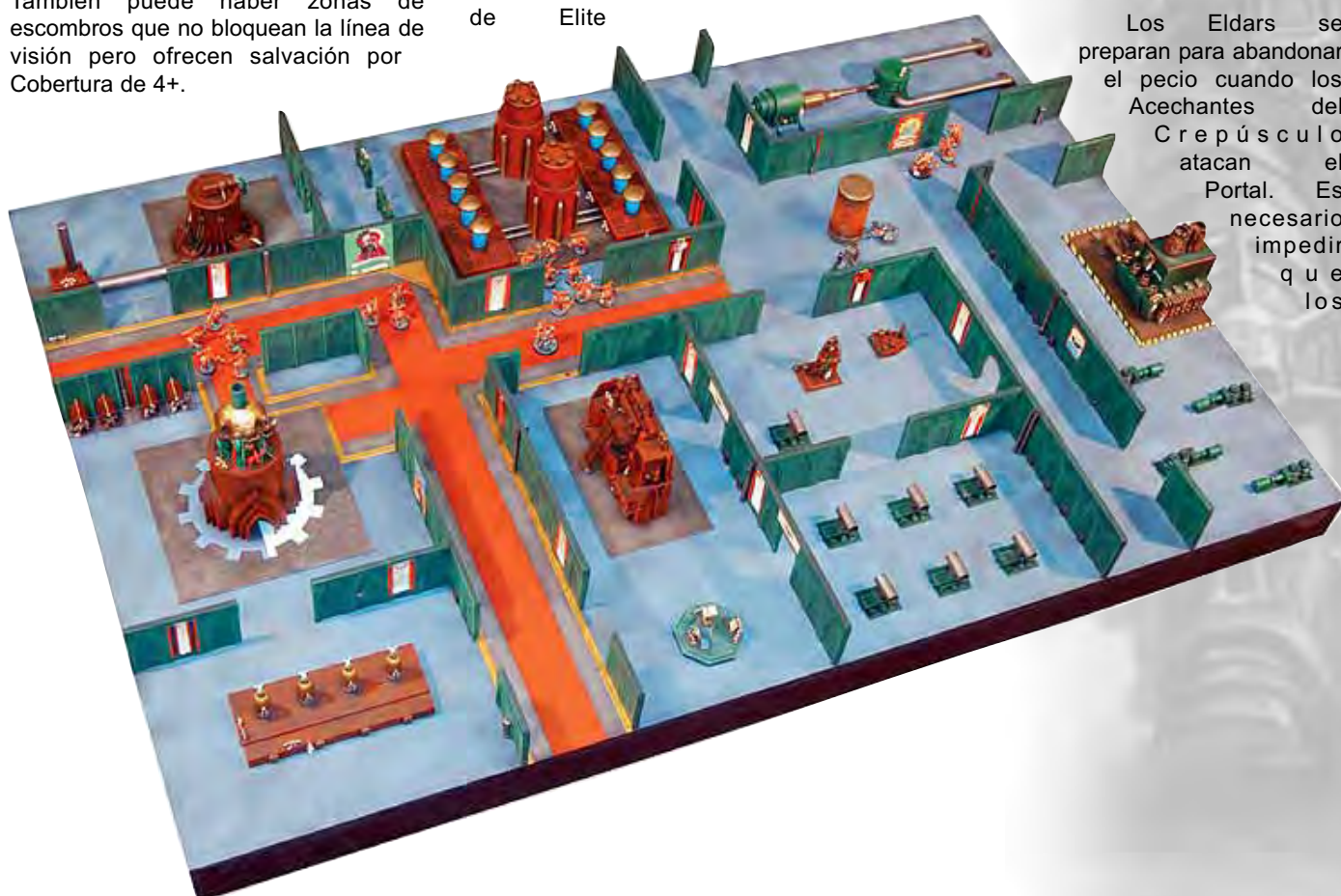
Una vez consiguieron que el pecio fuera desviado, los Eldars todavía tenían que escapar con vida del Pecio. Para ello, abrieron un conducto a la Telaraña. Pero cuando estaban a punto de atravesarlo, los Acechantes del Crepúsculo atacaron.

2. Defender el Portal

Hemos detectado movimiento masivo en las áreas Keigh, Surya y Namaas. Nos atacarán en breve. No podemos permitir que entren en la Telaraña.

Introducción

Los Eldars se preparan para abandonar el pecio cuando los Acechantes del Crepúsculo atacan el Portal. Es necesario impedir que los



Ejemplo de cómo podría ser una escenografía apropiada para el primer escenario de la campaña. Foto de Games Workshop.

Necrontyr infesten la Telaraña, pues nadie es capaz de predecir qué podría ocurrir si la Máquina se hiciera con la Telaraña.

Las Fuerzas del Atacante

El jugador Necrón cuenta con 2.000 puntos de Necrones.

Las Fuerzas del Defensor

El jugador Eldar cuenta con 1.500 puntos de Eldars. Además, deberá preparar una Patrulla de 400 puntos (ver las reglas de Patrullas del Reglamento de Warhammer 40.000)

Escenario del Enfrentamiento

Al igual que antes, el enfrentamiento se realiza en el interior del Pecio Espacial. Sin embargo, la zona central del Pecio se encuentra libre de obstáculos. Todo el área en un radio de 30 cm del centro de la mesa se encuentra despejado de elementos de escenografía.

En el centro está situado el Portal

a la Telaraña. Coloca una plantilla de Artillería Pesada justo en el centro del tablero, esta plantilla marcará la entrada a la Telaraña.

Despliegue

Los Eldars despliegan todo su ejército a 30 cm o menos del Portal a la Telaraña. Puede situar cualquier número de unidades en Reserva. Las unidades en Reserva entrarán por el Portal.

Los Necrones despliegan por todos los bordes, a menos de 15 cm del borde.

El jugador Eldar mantiene la Patrulla en Reserva. En el turno en que la Patrulla llegue, el jugador Eldar la despliega en cualquiera de los bordes cortos de la mesa.

Los Eldars despliegan en primer lugar, y los Necrones realizan el primer movimiento.

Reglas Especiales del Escenario

El jugador Eldar tiene la regla especial Reservas. Además, sólo comienzan a contarse los turnos antes del final de la partida a partir del momento en que la Patrulla llegue a la mesa.

En cualquier momento, el jugador Eldar puede decidir cerrar el portal a la Telaraña. Una vez cerrado el Portal, no puede volver a abrirse, y las miniaturas que se encuentren en Reserva no pueden desplegar (aunque no se consideran destruidas).

Si una unidad se sitúa sobre el Portal, abandonará la batalla, pero no se considerará destruida (ni siquiera a efectos de Desmaterialización). Consulta las Condiciones

de Victoria para saber cuántos puntos da cada unidad que abandona la batalla por el Portal de la Telaraña.

Las unidades Eldars que tengan que retirarse lo harán hacia el Portal. Una vez cerrado el Portal, los Eldars poseen automáticamente la regla especial Coraje.

Duración de la Batalla y Condiciones de Victoria

La batalla tiene una duración de 6 turnos, a partir del momento en que la Patrulla Eldar llegue a la mesa.

Para determinar el vencedor se utilizan Puntos de Victoria, de la siguiente manera:

El jugador Eldar obtiene los siguientes Puntos de Victoria:

- Por cada unidad Eldar de la Patrulla que consiga escapar por el Portal conseguirá su valor en Puntos de Victoria.
- Por cada unidad Eldar que abandone el campo de batalla atravesando el Portal cuando ya no queden unidades de la Patrulla sobre la mesa conseguirá su valor en Puntos de Victoria.
- Por cada unidad Necrón destruida obtiene la mitad de su valor en Puntos de Victoria.
- Por cerrar el Portal obtiene 100 Puntos de Victoria.

El jugador Necrón consigue los siguientes Puntos de Victoria:

- Por cada unidad Eldar destruida obtiene su valor en Puntos de Victoria.
- Por cada unidad Necrón que entre por el Portal obtiene 200 Puntos de Victoria.
- Por cada unidad Necrón que sobreviva a la batalla obtiene su valor en Puntos de Victoria.
- Por cada unidad Eldar que permanezca en el campo de batalla tras el cierre del Portal otorga la mitad de su valor en Puntos de Victoria.
- Por cada unidad de la Patrulla destruida o que no consiga atravesar el Portal obtendrá 100 Puntos de Victoria.

Resumen Histórico

Aunque el Pecio Espacial consiguió ser desviado hacia Trashcan, los Eldars que había en su interior se vieron obligados a cerrar el Portal a la Telaraña. Sólo el Vidente Anthos consiguió escapar, y únicamente porque era imprescindible regresar al Mundo Astronave con la información de lo sucedido en el Pecio, y de lo que estaba por suceder...



K'y'lt, Señor del Crepúsculo

Creado por Namarie

Poco se sabe de K'y'lt, salvo que ese es el nombre que le ha asignado el Ordo Xenos. Los Orkos le llamaban "kazko ke'brilla", al parecer debido a una luminosidad poco habitual en lo que sería su cráneo (si fuera humano). Este Líder Negrón dirige a una hueste conocida como los Acechantes del Crepúsculo, debido a su facilidad para atacar en condiciones de baja luminosidad. No se sabe gran cosa sobre él, excepto que despertó en Angelis y que viaja por la galaxia rumbo a un destino desconocido.

Puedes elegir a K'y'lt como una opción de Cuartel General en cualquier ejército Negrón, ya que se trata de un personaje perfectamente legal. Si lo haces, debes equiparlo tal y como se presenta aquí. K'y'lt tiene un coste de 210 Puntos y tiene el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
4	4	5	5	3	4	3	10	3+

Equipo: un Dáculus, un Orbe de Resurrección, un Campo de Descarga y el *Cráneo Solar*.

Cráneo Solar: Este artefacto Negrón hace que la cabeza de un Líder Negrón brille con luz propia, causando terror allá por donde pasa. Se considera que K'y'lt está equipado con un Pulso Solar y una Mirada Lameante.

Reglas Especiales: Negrón.



Anthos, Vidente de Ulthwé

Creado por Manuel Ochando

Anthos es uno de los discípulos del gran Eldrad Ulthran, junto a su hermano Menuhal (algo muy raro tras La Caída), y es un gran Vidente. Ambos hermanos tomaron parte, siendo aún muy inexpertos, en los combates de Barcelus IX, entre el Imperio, el Caos y la horda Tiránida. En este conflicto se hicieron especialmente famosos por las combinaciones psíquicas que utilizaban ambos hermanos, complementándose perfectamente.

Sin embargo, tras los combates contra los Orkos de Ungrush Latazezina, ambos hermanos se vieron separados, y buscan la manera de reunirse antes de que la amenaza que se cierne sobre Ulthwé destruya todas sus esperanzas (puedes ver el trasfondo de este personaje en la siguiente página <http://usuarios.lycos.es/oephirius/mochandomission01.htm>).

Puedes elegir a Anthos como opción de Cuartel General en cualquier ejército Eldar, ya que se trata de un personaje perfectamente legal. Debes equiparlo tal y como se presenta aquí. Cuesta 108 Puntos:

HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS
5	5	3	3	3	5	1	10	-

Equipo: Yelmo Cristalino, Armadura Rúnica, Pistola Shuriken, Runas de Adivinación, Runas de Protección, Lanza Bruja y el poder psíquico Destino.

Reglas Especiales: Pies Ligeros, Personaje Independiente.

HIELO MORTAL

Idea Original: Brian Johnson en <http://www.monstromakes.com/>

Adaptado, ampliado y traducido por Lord Darkmoon

Trasfondo por Games Workshop

La salida del suplemento "Muerte en las Calles" de Warhammer 40.000 ha mejorado el juego variando los combates en el cuadragésimo primer milenio. La aparición de las estratagemas, los edificios, la escenografía... todo se junta para convertir una partida de Warhammer 40.000 en una mejor diversión.

Con este suplemento de reglas y apuntes, desde Cargad! queremos ofrecer un nuevo entorno de batalla: los campos helados de mundos como Valhalla o Fenris. En estos mundos, no sólo el enemigo es algo a temer, sino que también el clima juega un papel importante.

Algunas de las reglas son específicas para los mundos helados, mientras que otras son ampliaciones que pueden aplicarse a cualquier partida de Warhammer 40.000.

El Mundo Helado de Valhalla

El planeta Valhalla fue una vez un paraíso templado de bosques y amplias planicies fértiles. No quedan registros de este asentamiento, pero las leyendas recuerdan un mundo listo para la colonización y el desarrollo. Las masas principales de tierra estaban distribuidas más o menos igualadas, una centrada en el polo norte y otra en el sur. Las regiones ecuatoriales estaban dominadas por un enorme océano cálido de siete mil millas de anchura.

Hace aproximadamente diez mil años, Valhalla fue golpeado por un cometa de un tamaño y peso inmensos. Los láseres de defensa del planeta dispararon una y otra vez contra el cometa, sin conseguir nada más que separar varios fragmentos más pequeños de lo que más tarde se descubrió que era virtualmente hierro sólido. Un fragmento de una milla de largo golpeó el continente nortero, causando una destrucción masiva y terribles terremotos, pero el cuerpo principal del cometa cayó en el mar.

Al principio, la confusión y la devastación hicieron muy difícil valorar los efectos completos del impacto. Los mares hirvientes, nubes de vapor y el polvo levantado apagaron la luz del sol. Las temperaturas bajaron hasta congelar todo el planeta.

Mucho más significativo fue que el impacto había desplazado todo el planeta fuera de su órbita. Durante diez años, Valhalla giró excéntricamente hasta que se asentó en una órbita 15 millones de millas más alejada del sol. Para entonces, el planeta era un lugar muy diferente.

Valhalla se había convertido en un congelado mundo de hielo.

Los supervivientes del desastre se vieron obligados a moverse cada vez más hacia los océanos ecuatoriales mientras los glaciares devoraban los continentes polares. Finalmente, se quedaron sin tierra firme, y se vieron obligados a vivir sobre el mismo hielo. Aunque más del 99% de toda vida había sido destruida, la gente combatió las adversas condiciones, construyendo sus ciudades muy dentro del hielo, bajo los glaciares y sobre el océano congelado. Cultivaron la poca vida que quedaba cuidadosamente, haciendo crecer algas y limos nutrientes en cuencas calentadas por aguas termales.

Aunque el Destino había dado al mundo un golpe cruel, no había terminado con Valhalla. Justo cuando la amenaza de morir de hambre parecía remitir, otro enemigo igualmente peligroso apareció. Los Orkos llegaron a miles, su flota espacial dañada fue llevada por los vientos de la Disformidad hasta el mundo helado. Encontrando muy poco para sostener sus escasos apetitos, los Orkos se lanzaron contra los Valhallanes con una ferocidad afilada por el hambre. Era una lucha por la supervivencia, los Orkos estaban atrapados y la única comida de todo el planeta estaba en el interior de las ciudades de Valhalla –los preciados cultivos orgánicos y los propios habitantes.

La lucha se expandió por todas las ciudades subglaciares de Valhalla. Las termas que se encontraban por encima del hielo eran objetivos fáciles para los Orkos, pero los pieles verdes

atacaron hacia el interior, al corazón de las ciudades heladas. La lucha se llevó a cabo en las galerías y túneles de Valhalla. Los defensores conocían cada pulgada de sus dominios congelados, cada galería y cada fisura, e hicieron muy buen uso de esta familiaridad en cada encuentro. A medida que los Orkos luchaban hacia el interior, se encontraron continuamente emboscados o llevados sin darse cuenta a puntos muertos, donde los túneles se colapsaban tras ellos.

Para la sexta semana de batallas, los Orkos habían llegado a las principales Cámaras de Comida con sus cientos de cuencas de limo nutriente. Casi la mitad de los Orkos habían caído, pero los restantes estaban incluso más determinados que antes. El olor del limo verde asaltó sus agudas fosas nasales y lamieron sus escamosos labios con anticipación. Los Valhallanes se prepararon para una resistencia final. Si la cámara era capturada, morirían de hambre en menos de una semana. Todos los hombres, mujeres y niños capaces de llevar un arma se amontonaron en la cámara y las galerías circundantes. La batalla decidiría qué raza sobreviviría en Valhalla.

Los Orkos atacaron en una gran masa. Los guerreros pieles verdes estaban enloquecidos por el hambre y parecían incapaces de un pensamiento racional. Si el ataque hubiera sido mejor planificado, podría haber tenido éxito, pero tal y como fue llevado a cabo los Orkos se vieron repelidos, aunque a un gran coste para los defensores. Prácticamente la mitad de los defensores estaban heridos o muertos. Los Orkos se retiraron y se prepararon para otro asalto.



El segundo ataque vino en dos cargas simultáneas. La primera fue repelida con facilidad, pero se comprobó que no era nada más que una finta. La segunda se dirigió directamente contra una pequeña cámara lateral, parte de la planta de empaquetado de nutrientes que se unía a las cuencas de producción principal. La planta de envasado cayó finalmente ante los Orkos, sus defensores muertos en sus puestos tras infligir unas bajas enormes entre el enemigo.

Desde recién ganada posición, los Orkos rápidamente enviaron refuerzos hacia delante. Los humanos se encontraron en un fuego cruzado, y se vieron obligados a ceder terreno en la propia cámara principal. Los Orkos estaban entre las inmensas cuencas. Éstas eran fosos excavados en el suelo y rellenos con las limosas y pegajosas algas verdes. Los bordes alzados de los fosos daban cobertura tanto a atacantes como defensores. La lucha se intensificó a medida que los Orkos avanzaban, foso a foso, y los humanos gradualmente se retiraban o morían en sus puestos.

Tras tres horas, los Orkos habían perdido la mitad de sus miembros, pero habían forzado a los Valhallanes hasta la pared de hielo. El futuro de los defensores aparentaba ser terriblemente sombrío mientras se preparaban para recibir un nuevo asalto, determinados a vender sus vidas tan caras como fuera posible. Cuando los Orkos lanzaron al unísono su grito de batalla, una tremenda explosión retumbó por la caverna. Enormes pilares de hielo se cayeron a las piscinas de nutrientes, y el suelo se abombó y se rompió bajo los pies de los Orkos. Fue el turno de los Valhallanes lanzar un grito de guerra y atacar a los Orkos. Éstos rompieron filas confusos mientras enormes máquinas atravesaban el suelo, y la caverna se llenó con una mezcla de icor verde y limo.

Los Valhallanes habían ganado el día gracias a que su encarnizada resistencia había dado tiempo a los ingenieros para excavar una cámara justo bajo el suelo de la caverna. En el momento justo, los viejos quemadores de hielo, máquinas industriales utilizadas para crear las cámaras subglaciares, habían conseguido atravesar el hielo y causar

devastación entre los Orkos. Los quemadores, terriblemente calientes, llevados por su propio chorro de vapor a presión, causaron terror entre los Orkos. Los que no huyeron fueron gravemente quemados o incinerados, y aquellos que consiguieron escapar fueron abatidos por los vengativos Valhallanes.

Aunque el planeta de Valhalla no es ya un mundo muy poblado o rico, los Valhallanes son famosos por toda la galaxia. Tras destruir a los Orkos en su mundo natal, regimientos de Valhalla se unieron a otros de la Guardia Imperial para liberar muchos mundos de los invasores Orkos. Siempre, los de Valhalla combaten con la misma determinación sombría que mostraron en la defensa de las ciudades de hielo de su planeta. En batalla, su coraje y tenacidad les han ganado el respeto de otros regimientos por todo el Imperio.



REGLAS BÁSICAS

Cobertura Negativa

Hasta ahora, hay algunas maneras de definir cobertura: altura, tirada de salvación, terreno difícil, área, pasable/impasable, etc. Todas estas están bien, y cuanto más variación haya en las reglas de cobertura, más dinámico será el juego. Aceptémoslo, tu lista Necrona de 1.000 puntos no cambia demasiado de semana en semana, pero la mesa sí.

Una vez dicho esto, me gustaría añadir una nueva característica del terreno que estoy "cogiendo prestada" del juego Dawn Of War: Cobertura Negativa.

Cobertura Negativa significa que una zona del tablero es más peligrosa que simplemente estar en una zona abierta. Quizás hay objetos cercanos que explotan si reciben disparos (haciendo que la posición sea especialmente peligrosa) o quizás tirarse cuerpo a tierra es imposible. En D.O.W, la cobertura negativa se aplica en general a áreas acuáticas. Me gusta especialmente porque las reglas relativas al agua me parecen terriblemente inadecuadas. La mayor parte de la gente dice que el agua es Terreno Impasable, sea un arroyo o el océano.

Lo que hace la Cobertura Negativa en términos de juego es que permite a tu oponente repetir los fallos

durante su fase de disparo (a la unidad que se encuentra en Cobertura Negativa). Así, no es que el agua sea impassable, exactamente... simplemente, no quieres que te pillen en ella.

Dos características especiales de la Cobertura Negativa (más allá de que el enemigo repita las tiradas para impactar en su fase de disparo). Primero, si el enemigo impacta con los disparos repetidos, éstos deben asignarse a las tropas que se encuentran en Cobertura Negativa. Esta regla es diferente a la regla general de la mayoría.

Segundo, en todo lo que concierne al combate cuerpo a cuerpo, la Cobertura Negativa sigue contando como Cobertura. Las tropas sin equipo especial que carguen contra una unidad en Cobertura Negativa atacarán en último lugar.

NOTA DEL TRADUCTOR: Recordad que una tirada sólo puede repetirse una vez. Así que un disparo de una Pistola de Plasma de Precisión que falle a un objetivo en Cobertura Negativa, sólo podrá repetirse una vez.

Nieve

La mayor parte del campo de batalla está cubierto de una espesa capa de nieve. La nieve dificulta el movimiento a través de ella. Todo el campo de batalla que no esté definido como Terreno Difícil se considera Terreno Ligeramente Difícil (tira 3D6 y elige el resultado mejor). Sin embargo, la nieve puede tapar agujeros o desniveles considerables. Si la tirada de Terreno Ligeramente Difícil es idéntica en los tres dados (por ejemplo, los tres dados dan un resultado de 4), entonces un miembro de la unidad recibe un impacto de F 8 sin Tirada de Salvación por Armadura.

Los vehículos pueden verse encallados. Para los vehículos (ni bípodos ni gravíticos), la Nieve es Terreno Peligroso. Con un resultado de 1, el vehículo se queda atorado y durante el resto del turno se considera que está inmovilizado. Sin embargo, al comenzar el siguiente turno del jugador, el vehículo recupera la movilidad.



fuentes: www.forgeworld.co.uk

Frío Helador

Las condiciones ambientales son mortíferas, y el frío puede hacer que se te hiele la sangre. En condiciones tan extremas, es muy difícil realizar un asalto manteniendo el ímpetu. Por esto, las unidades que Asaltan no ganan el Ataque adicional.



ESTRATEGEMAS DE COMBATE

Al igual que "Muerte en las Calles", Hielo Mortal utiliza el concepto de Estrategemas para darle una mayor profundidad al campo de batalla. Algunas de las estrategias aquí presentadas son iguales (y tienen el mismo efecto) que las Estrategemas de "Muerte en las Calles", mientras que otras son propias del combate en zonas gélidas.

Estrategemas de Punto Estratégico

Los Puntos Estratégicos del campo de batalla de Hielo Mortal son menos útiles que en "Muerte en las Calles", al depender de una serie de elementos de escenografía que podrían no estar presentes, aunque pueden dar un giro inesperado a una batalla. Para aquellos relativos a Edificios de "Muerte en las Calles", sustituye Edificio por elemento de escenografía de área.

Instalaciones Médicas (MeIC)

Puesto de Observación (MeIC)

Tierra Sagrada (MeIC)

Glaciar: El jugador puede elegir cualquier elemento de escenografía fuera de las zonas de despliegue. Ese terreno se considera Terreno Peligroso a todos los efectos.

Respiraderos Geotérmicos: Bajo el hielo, poderosas energías están a punto de explotar como géiseres creando un campo de minas natural para el ejército que sabe cómo evitarlos (y cómo atraer a sus

enemigos a ellos). El jugador comienza con 1D3+1 marcadores que puede colocar fuera de la zona de despliegue del oponente. Una vez colocados, selecciona una de los marcadores en secreto. Cada vez que una unidad se acerca a 15 cm o menos del Respiradero, tira 1D6. Con un resultado de 4+, si el marcador no era el seleccionado, retíralo. Si era el seleccionado, explotará. Coloca la plantilla de Artillería Pesada en la miniatura más cercana al marcador. Será un impacto de Artillería Pesada F 10 AP 2.

Planeta Sagrado: Este es EL planeta de tu ejército, y no importa si está cubierto de hielo. Esta estrategia indica que el jugador conoce muy bien el planeta y puede vivir de la tierra a pesar de las condiciones extremas. Son inmunes a los efectos de la Hambruna y puede pedir al oponente que retire un marcador de cualquier estrategia con marcadores (de forma que haya menos señuelos con los que tratar).

Estrategemas de Juego Sucio

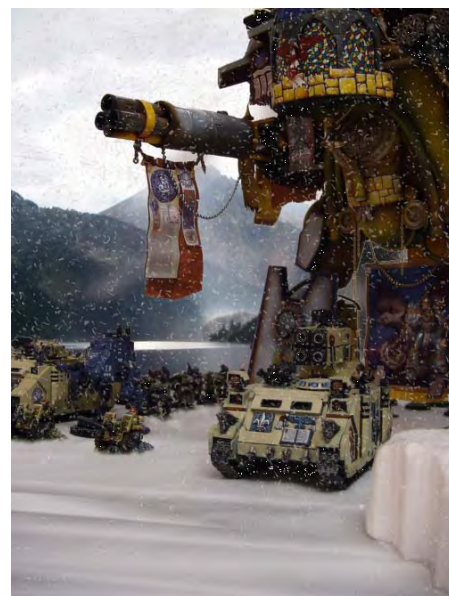
En el entorno hostil del frío extremo, el juego sucio puede dar la ventaja a cualquier oponente. Es más difícil controlar por dónde va a venir el enemigo, así que, en lugar de preparar emboscadas, se buscan otros tipos de ventaja.

Humo Negro: Sin el temor de generar un incendio incontrolable, el ejército está quemando tambores de aaceite y combustible para producir una densa humareda que se eleva hasta el cielo. Cualquier pieza de terreno de área dentro de la zona de despliegue se considera Terreno Peligroso, pero también bloquea la línea de visión y tiene una altura de Nivel 3.

Fauna Feroz: En lo más duro del Invierno, las bestias de este mundo se arriesgarán mucho para poder comer algo. Antes de que el juego comience, selecciona una pieza de terreno de área fuera de las zonas de despliegue. Cualquiera que entre en ese terreno será atacado por una criatura con HA 4, F 5, R 5, H 2, I 4, A 2 con Coraje. Entrará automáticamente en cuerpo a cuerpo en la fase de asalto. Si sobrevive al combate y se queda sin enemigos, moverá 30 cm y asaltará 15 cm hacia

la miniatura más cercana, hasta que no pueda alcanzar a alguna miniatura en un turno, tras lo que será retirada del juego.

Ataque de Claustrofobia: Las tropas enemigas llevan mucho tiempo en sus agujeros, y han desarrollado rencores mezquinos. El ejército enemigo tiene que realizar chequeos de "No Queda Nadie Más" cuando haya dos miembros o menos en la escuadra.



fuentes: <http://usuarios.lycos.es/inquisitorweb/>

El Largo Invierno: Incluso los veteranos más duros pueden perder su espíritu combativo mientras el invierno se alarga y el premio a ganar es una roca oscura que lo le importa a nadie. El Largo Invierno se activa al inicio del juego. El oponente puede disparar con normalidad, pero para mover una unidad tiene que obtener un resultado de 4+ en 1D6. Una vez que la unidad consigue el resultado, se considera activa y no necesita volver a tirar durante el resto de la partida. El Largo Invierno afecta a todas las unidades que comienzan el juego en el tablero.

Hambruna: La falta de alimento en el planeta hace estragos en la moral de las tropas. Antes de que comience el juego, tira 1D6 por cada unidad de Línea, Apoyo Pesado o Ataque Rápido:

1-3 No tiene efecto

4 -1 al Liderazgo de esa unidad durante la partida.

5 -2 al Liderazgo de esa unidad durante la partida.

6 La unidad comienza la partida en Reserva.

Terremoto de Hielo: Una vez por partida, al inicio del turno del oponente, el jugador puede declarar un terremoto de hielo. El terremoto hace que toda la escenografía en el tablero se disperse en una dirección al azar 1D6 (1= 2cm, 2=5 cm, 3=7 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm). Si el elemento de escenografía es de área y hay miniaturas en su interior (mayoría de la escuadra), la escuadra se dispersa en la misma dirección, en caso contrario, no se dispersan. Los elementos de escenografía que abandonen la mesa (o queden colgando sobre el borde) se consideran destruidos en el interior de una grieta. Cualquier unidad en ellos se pierde, pero no se consideran bajas a la hora de calcular Puntos de Victoria.

Estrategias de Apoyo Táctico

Ingenieros de Combate (MeIC)

Aislamiento: Todas las tropas están equipadas con un conjunto de equipo que permite ignorar lo más crudo del clima frío. Los Vehículos son inmunes a Problemas Mecánicos, y las tropas son inmunes a los Frentes Fríos. Los ejércitos con esta estrategia pueden moverse a través de Glaciares sin realizar chequeos de Terreno Peligroso.

Moral Alta: Quizás la máquina de café está trabajando horas extras en los Barracones, o el Mundo Astronave ha abierto un nuevo Templo Especialista de Starbucks (NdT Una cadena de cafeterías). ¿Quién demonios lo sabe? Lo cierto es que las tropas permanecen contentas y son inmunes a los efectos del Largo Invierno y los Ataques de Claustrofobia.



fuentes: www.games-workshop.com

Estrategias de Obstáculos

Barricadas (MeIC)

Alambradas (MeIC)

Trampas Antitanque (MeIC)

Estrategias de Despliegue

Redespliegue (MeIC)

Infiltradores (MeIC)

Camuflaje: Los Veteranos endurecidos en estas condiciones extremas saben cómo esconderse bajo la densa nieve. El jugador puede elegir cualquier unidad que no sea de Cuartel General para que empiece en Reserva. Si el jugador también ha elegido la estrategia de Infiltradores, la unidad puede desplegarse como Infiltradores. Esta estrategia también puede aplicarse a vehículos.



Estrategias de Hielo Mortal

El terreno y el clima pueden causar estragos en las unidades que no están preparadas para ello. También el ejército capaz de aprovechar las variaciones climáticas para su beneficio puede tener una gran ventaja.

Lago Oculto: Una vez por partida, el jugador puede declarar un Lago Oculto al inicio de su turno. Todas las unidades excepto Cuartel General (amigos y enemigas) que no se encuentren en Cobertura, deben tirar 1D6 mientras el hielo se resquebraja. Con un resultado de 6, esa unidad sufre bajas que caen al interior del lago. Tira otro D6 y consulta la siguiente tabla:

1-2 Pierde una miniatura

3-4 Pierde dos miniaturas

5 Pierde tres miniaturas

6 Pierde tres miniaturas y vuelves a tirar en esta tabla para un mayor número de bajas.

Las bajas no pueden salvarse. Los bípedos y vehículos son inmunes.

Tormenta de Hielo: Una vez por partida, al inicio del turno del oponente, el jugador puede declarar

que viene una Tormenta de Hielo. No tiene efecto hasta el final de ese turno (dando tiempo a todo el mundo a buscar cobertura). La Tormenta de Hielo afecta a todas las unidades que no se encuentren en cobertura en una escenografía de área de su altura o superior. Cada unidad fuera de la cobertura tira 1D3. Este es el número de impactos de F 4 FP- que recibe la unidad. En el caso de los vehículos, reciben los impactos en el Blindaje Posterior. Además, estos impactos causan

Acobardamiento. La Tormenta de Hielo permanece hasta el inicio del turno siguiente del jugador que la declara.

Las Tormentas de Hielo pueden destruir equipamiento sofisticado o acelerar desastres naturales.

Por cada marcador en juego (ya sean trampas para bobos, minas, etc.) en la mesa cuando se desata la tormenta, tira 1D6. Con un resultado de 4+, el marcador es destruido. Si un marcador es un señuelo (por ejemplo, no corresponde al campo de minas) sobrevive, permanece en juego aunque el marcador real haya sido destruido.

Problemas Mecánicos: El frío es tan intenso, que el combustible se congela en el depósito de los vehículos y los motores se quiebran. Cada vez que un vehículo intenta moverse tras estar un turno inmóvil (ya sea por resultado de un impacto o por decisión del jugador), el propietario del vehículo tira 1D6. Con un resultado de 6, el vehículo se queda inmovilizado para toda la partida. Esta estrategia afecta a ambos jugadores.

Frente Frío: El ejército tiene la ventaja del clima. Una vez por partida, al inicio del turno del jugador, puede declarar un Frente Frío. Hasta el inicio del siguiente turno del mismo jugador, todas las unidades que no se muevan se considera que están en Terreno Peligroso (en otras palabras, durante el Frente Frío, quieres mantenerte en movimiento). Esta estrategia afecta a ambos jugadores.

Ventisca: Quizás el ejército tiene máquinas del tiempo, o son capaces de predecirlo. Una vez por partida, el jugador puede declarar el comienzo de una Ventisca al inicio de su turno. Hasta el inicio de su siguiente turno, se aplican las reglas de Combate Nocturno.

Por : Enrique Ballesteros

Como es bien sabido por todos, las batallas no siempre se han llevado a cabo con un clima primaveral, sol radiante, viento en calma y en las horas centrales del día. Sin embargo los creadores de juegos de simulación de batallas, pocas veces incluyen tablas que determinen el clima, el estado del terreno o el momento del día en que comienza la batalla y afecten de una u otra forma a las batallas. Espero con esta tabla ocupar ese pequeño olvido.

Para determinar las condiciones atmosféricas y/o el estado del terreno debe tirarse 1D66, es decir, se tiran dos D6 y uno indicará las decenas mientras que el otro indicará las unidades. Esta tirada se realiza inmediatamente antes de los despliegues; la climatología, el estado del terreno o la hora de la batalla afectará, sin ningún tipo de duda, a los despliegues de los ejércitos.

Es lógico pensar que las condiciones atmosféricas no cambian de forma radical en el transcurso de una batalla, aunque puedan cambiar para la siguiente, en el caso de estar jugando una campaña.

11-16 Barro

Recientes tormentas han convertido el campo en un barrizal.

1D66 Efectos

- 11 Lodazal.** El terreno se ha convertido en un lodazal. Las máquinas de guerra no pueden moverse y todos los movimientos del resto de tropas (media marcha, marcha o carga) se reducen en 5 cm. No se obtiene el modificador de +1 A por carga en terreno abierto. Las unidades voladoras no quedan afectadas.
- 12 Resbaladizo.** Una fina capa de barro cubre el terreno haciendo que las tropas resbalen. Para representar esto, todos los chequeos de órdenes se realizarán con Ld -1. Incluso las tropas que pudieran cargar por iniciativa deberán pasar el chequeo de Ld. Las unidades voladoras no quedan afectadas.
- 13 Sin efectos.**
- 14 Sin efectos.**
- 15 Barro pesado.** Los guerreros ven impotentes cómo les resulta difícil caminar. Las máquinas de guerra y los carros no podrán moverse y el resto de tropas únicamente podrá realizar movimientos de media marcha, incluso si quieren cargar por órdenes o iniciativa.
- 16 Ciénaga.** Los guerreros descubren horrorizados que se encuentran sobre una ciénaga. Al comienzo del turno del jugador, tira 1D6. El resultado representa el número de peanas que se han adentrado en terreno peligroso. Tira tantos dados como peanas estén en terreno

peligroso. Cada 6 que saques representa una peana que se hunde en la ciénaga. El jugador determina qué peana o peanas retira de la batalla.

21-26 Viento

Un fuerte viento azota toda la zona.

1D66 Efectos

- 21 Viento Fuerte.** Ninguna unidad o montura voladora puede elevarse debido al fuerte viento. Todos los disparos sufren un modificador de -1.
- 22 Vendaval.** Todos los disparos sufren un modificador de -1.
- 23 Sin efectos.**
- 24 Sin efectos.**
- 25 Ventolera.** El viento levanta polvo y dificulta la visibilidad y entorpece la transmisión de órdenes. Todos los disparos sufren un modificador de -1. Los chequeos de órdenes tienen un modificador de -1.
- 26 Rachas de viento huracanado.** El viento arrastra restos de plantas e incluso ramas de árboles. Cualquier unidad que al comienzo del turno esté a menos de 10 cm de un bosque, deberá chequear con 1D6. Con un resultado de 4+ quedará desorganizada este turno.

31-36 Niebla

La niebla cubre el terreno.

1D66 Efectos

- 31 Muy espesa.** Visibilidad reducida a 15 cm. La escasa visibilidad impide realizar movimientos de marcha, cargas y disparos a distancia superior a los 15 cm. Las órdenes se imparten con un modificador de -1 al Liderazgo.
- 32 Espesa.** Visibilidad reducida a 20 cm. La escasa visibilidad impide realizar movimientos de marcha, cargas y disparos a distancia superior a los 20 cm.
- 33 Sin efectos.**
- 34 Sin efectos.**
- 35 Ligera niebla.** Todos los disparos tienen un modificador de -1.
- 36 Bancos de niebla.** Las unidades que están recibiendo la carga deben chequear con 1D6. Con un resultado de 4+ un espeso banco de niebla les impide totalmente la visión (no podrán disparar). La espesa niebla tampoco les permite averiguar la dirección de la carga enemiga, las unidades quedan automáticamente desorganizadas, antes de recibir la carga, al no saber exactamente hacia donde encarsarse.



61-66 Condiciones especiales

Se acerca una tormenta.

1D66 Efectos

- 61 Tornado.** Inesperadamente se forma un tornado que modifica las condiciones de la batalla. Al principio del turno de cada jugador tira 1D6. Con un resultado de 1 ó 2 se forma un tornado. El tornado comienza su movimiento en el centro del tablero y se mueve de forma aleatoria (dado de dispersión) 4D6 en línea recta. El tornado se mueve incluso en el mismo turno en el que aparece. Las unidades tocadas por el tornado quedan desorganizadas. Pon un marcador para indicar la última posición del tornado. Al comienzo del turno de cada jugador el tornado se mueve nuevamente de la forma anteriormente descrita. En el caso de que el tornado se salga del tablero, se tira nuevamente para ver si aparece un nuevo tornado.
- 62 Tormenta de rayos.** Al comienzo del turno de cada jugador tira 1D6. Con un resultado de 1 un rayo cae sobre el campo de batalla en la zona donde se encuentra el ejército del jugador cuyo turno se está jugando. Tira otro dado, con un resultado de 5+, el rayo impacta en una unidad. El jugador enemigo elige sobre qué unidad (incluso sobre unidades que estén trabadas en combate). El rayo causa 1D3 heridas automáticas sin tirada de salvación, que se tratarán a todos los efectos como si hubieran sido causadas por disparos.
- 63 Sin efectos.**
- 64 Sin efectos.**
- 65 Truenos.** Una gran tormenta de truenos impide escuchar las órdenes. Las órdenes se imparten con un modificador de -2.
- 66 Ventisca.** Un viento helado empieza a soplar y la nieve comienza a cubrir el campo de batalla. Todo se vuelve confuso. Al comienzo de cada turno, el jugador debe realizar un chequeo de liderazgo. Si no lo pasa, el resto de órdenes de este turno se dará con un modificador al liderazgo de -2. Otros efectos de la ventisca: Las unidades con proyectiles / máquinas de guerra no podrán disparar. Las unidades voladoras no podrán levantar el vuelo. No se obtiene el modificador de +1 a por carga en terreno abierto.



41-46 Atacamos de forma inmediata

Uno de los generales decide sorprender al enemigo con un ataque relámpago.

1D66 Efectos

- 41 Luna llena.** Visibilidad reducida a 15 cm. La escasa visibilidad impide realizar movimientos de marcha, cargas y disparos a distancia superior a los 15 cm. Todos los disparos tienen un modificador de -1.
- 42 Noche cerrada.** Visibilidad reducida a 10 cm. La escasa visibilidad impide realizar movimientos de marcha, cargas y disparos a distancia superior a los 10 cm. Todos los disparos tienen un modificador de -2. Las unidades que pierdan un combate, quedan automáticamente desorganizadas. Las unidades vencedoras no podrán perseguir, excepto las unidades obligadas a hacerlo.
- 43 Sin efectos.**
- 44 Sin efectos.**
- 45 Amanecer.** El sol comienza a despuntar en el horizonte. Determina aleatoriamente cuál de los dos ejércitos tiene el sol de frente. Todos los disparos en dirección al sol tienen un modificador de -2.
- 46 Crepúsculo.** Las sombras se alargan y los blancos son confusos. Todos los disparos tienen un modificador de -1. Las tropas están cansadas después de un largo día y no perseguirán en ningún caso, excepto las unidades obligadas a hacerlo.



51-56 Caluroso

El calor es insoportable y ves el cansancio reflejado en los ojos de los soldados.

1D66 Efectos

- 51 Ola de Calor.** El intenso calor no permite realizar movimientos de marcha o cargas. Todos los movimientos y distancias de carga serán a media marcha. No se obtiene el modificador de +1 A por carga en terreno abierto.
- 52 Sol intenso.** El extremo brillo del sol ciega los ojos de los tiradores. Todos los disparos tienen un modificador de -2.
- 53 Sin efectos.**
- 54 Sin efectos.**
- 55 Calima.** El intenso calor agota a los hombres. Todas las tiradas en el cuerpo a cuerpo tienen un modificador de -1.
- 56 Calor agobiante.** El calor es difícilmente soportable dentro de las armaduras. Todas las unidades con tiradas de salvación 4+ deben realizar un chequeo después de cada turno de combate. Tira 1D6 por cada unidad. Pierdan o ganen el turno de combate con un resultado de 6 se retira una peana de la unidad. Los hombres quedan desfallecidos por el calor y la deshidratación. En el caso de ganar el combate, además de la tirada anterior, se realiza otra tirada adicional, con un resultado de 4+ no tienen fuerzas para perseguir. En el caso de perder el combate, además de la primera tirada y si el enemigo no ha perseguido deben chequear para determinar si en el turno siguiente pueden o no contracargar. Con un resultado de 4+ no podrán contracargar. Nota: Esta regla se aplica incluso a unidades que están obligadas a perseguir (hasta los Matadores tienen sus límites).

SABIAS QUE...

Especial el sitio a Leningrado:

El asedio a la ciudad de Leningrado por parte de las tropas alemanas duró casi 900 días, desde el 1 de Septiembre de 1941 hasta el 27 de Enero de 1944.

Un grupo de químicos examinaron las tres mil toneladas de azúcar que guardaba un almacén incendiado por los bombardeos en los primeros días del asedio, descubriendo que el intenso calor había reducido el azúcar a una masa de un sirope negruzco y lleno de cenizas, que se había ido endureciendo con el posterior frío del invierno convirtiéndolo en una especie de mascable enorme y repugnante, esa masa fue desenterrada calentada, filtrada y aprovechada en forma de caramelos, tal y como describió un superviviente sabía a goma quemada sazónada con esmalte de uñas y pegotes de cenizas. Los químicos le habían añadido un poco de goma arábica para que durase más en la boca y estimulase la salivación, de forma que daba la sensación de haber comido algo.

Estos científicos fabricaron miles de toneladas de una pasta compuesta de ramas tiernas trituradas, mezcladas con turba y sal, que substituía la avena que alimentaba al ganado del frente, esta avena mezclada con malta y/o cacao se usaba para hacer pan. Dos mil toneladas de tripas, destinadas a hacer cuerdas de instrumentos musicales, fueron mezcladas con simiente de lino y aceite de máquinas para convertirlas en salchichas. Se encontraron grandes cantidades de celulosa almacenadas como combustible de barcos, se trató con hidrólisis en una fábrica de cerveza, y se comenzó la producción de pan de celulosa.

Se rebuscaba en los almacenes y los sacos que habían contenido harina se volvían del revés y se sacudían hasta la extenuación y lo conseguido se trataba como si de piedras preciosas se tratara. Se barrían los suelos de las fábricas de curtidos, para obtener un polvo de cuero que mezclado con serrín se usaba para dar consistencia a unas "empanadas".

SU-76I - TANQUE EXTRANJERO

Fuente: <http://www.battlefield.ru> Artículo de: © The Russian Battlefield, 1998

Traducción: Álvaro López

El Su-76i fue la respuesta soviética a los problemas técnicos que estaban teniendo con su cazacarros el SU-76, con la cantidad de PzIII que tenían capturados después de la batalla de Stalingrado se optó por usarlos de esta forma.

El primer intento de reequipar los carros capturados con armas rusas fue llevado a cabo en las fábricas de Moscú entre finales del '41 y principios del '42. Según las memorias de A. Klubnev's en Marzo de 1942 cuando el era comandante de un pelotón de tanques T-60 (del 33 ejército) fueron equipados con 6 StuG reparados. Tres de ellos armados con el cañón original, y los otros tres con el cañón del T-34 (probablemente un 76.2mm L-11). P. Minkov también luchó en el 33 Ejército, y describe los mismos vehículos "armados con el cañón del tanque KV", también menciona que uno de estos vehículos fue destruido en las afueras de Medyn en la primavera de 1942

Desafortunadamente no se ha podido encontrar ninguna prueba documental sobre la existencia de estos vehículos.

En Enero y Febrero de 1943, muchos de los nuevos Su-76 (Su-12) tuvieron que ser reparados debido a varios fallos mecánicos durante su producción, y el descenso de vehículos en el ejército Rojo fue muy grande. La situación debía ser solucionada cuanto antes, sobre todo si tenían en cuenta la ofensiva que se preparaba para el verano de 1943. I. Kashtanov propuso rearmar a los SG-122 con el canon divisional de 76.2mm (el original SG-122 estaba basado en el chasis de los Panzers III alemanes capturados, y equipados con el cañón howitzer de 122mm M-30), esta sugerencia fue bien aceptada, ya que los soviéticos tenían en su poder más de 300 carros



Prototipo del SU-76i en pruebas, Marzo del '43 (M.Kolomiets)

alemanes, que fueron capturados después de la batalla de Stalingrado, el proyecto de Kashtanov's fue aceptado el 3 de Febrero de 1943, y se necesitó muy poco tiempo para finalizar el proyecto. Los vehículos comenzaron a probarse el 1 de Marzo de 1943.

Kashtanov y otros ingenieros se trasladaron la Factoría#37 en Sverdlovsk, donde comenzaron el trabajo para rearmar el proyecto SG-122. Inicialmente pensaron en montar el cañón de 76.2mm Zis-3Sh en un soporte fijado al suelo del vehículo. Desafortunadamente este primer proyecto no ofrecía protección a la dotación frente a disparos.

El problema fue resuelto usando el cañón de 76.2mm para Tanques S-1. Este arma estaba diseñada especialmente para carros, estaba basada en el cañón F-34 y era mucho más barato de fabricar. El S-1 se podía distinguir del original F-34 por el marco de montaje que permitía una colocación mucho más fácil y que permitía alojarlo directamente en el frontal del vehículo, sin soportes adicionales.



Las pruebas del Su-76i. Sverdlovsk, Marzo del 43 (M.Kolomiets)

El 15 de Febrero de 1943, S. Ginzburg comunicó al ministerio del NKTP que la Factoría#37 había comenzado la fabricación del carro experimental equipado con el 76mm. El 6 de Marzo el cañón autopropulsado fue enviado a las pruebas finales

Las familias desarrollaron un gran instinto de supervivencia:

Comían las cubiertas de los libros, derretían la cola de la encuadernación para hacer sopa, se bebía la brillantina a manera de grasa. Con los intestinos de las ratas, gatos, perros y otros animales se hacía gelatina, las hojas secas se hervían en forma de caldo, el papel pintado de las paredes se arrancaba para mezclar con residuos de harina. El pegamento seco y los huesos de los animales se cocían durante horas con el fuego de libros, cartas o cualquier cosa inflamable. La levadura se convertía en sopa y el jabón en gelatina.

El pan de celulosa, la sopa de cola, la gelatina de entrañas de rata y la leche de algas se convirtió en el alimento más común de los habitantes y soldados de Leningrado. No tenían ningún valor nutricional, pero al menos quitaba la sensación de tener el estómago vacío.

La ración que se daba a los trabajadores más necesarios (de primera clase) y a los soldados era de menos de 350 gramos y su contenido calórico no llegaba a las 1000 calorías (menos de un tercio de lo mínimo que necesario normalmente). Las raciones para niños y mayores difícilmente llegaban a las 500 calorías, en el caso de que las tuviesen.

La población de Leningrado debía defender su ciudad, debido a la falta de fuerzas militares por la imposibilidad de enviar tropas, por el cerco que Leningrado sufría. Mientras la compañía de teatro representaba "Rose Marie" sonaron las alarmas de ataque aéreo, la compañía de teatro dejó la interpretación y subió al tejado a manejar los cañones antiaéreos, una vez terminado el ataque aéreo bajaron del tejado a continuar la representación.

En la era soviética, para celebrar el día de la revolución, las factorías de las distintas ciudades competían en la producción, durante el primer año del asedio la competición seguía celebrándose, y aunque los trabajadores de Leningrado estaban muy debilitados, ganaron la competición que una fábrica cristales para binoculares hizo "contra" una fábrica de rodamientos de Moscú.

En la búsqueda de combustible se obtuvieron 5000 toneladas de carbón del fondo del puerto de lo que se acumuló de la descarga de carbón proveniente de los puertos británicos.

Estas pruebas se realizaron en el área de Sverdlovsk, y consistían en circuitos off-road de hielo y nieve y bajo unas temperaturas que llegaron a alcanzar los 35° grados bajo cero. El vehículo superó todas las pruebas y el 20 de Marzo fue aceptado para el servicio bajo el nombre de SU S-1, de hecho se ha designado como Su-76(S-1) o Su-76i, donde el sufijo "i" significa "inostrannaya" (extranjero)

El 3 de Abril de 1943 los primeros 5 Su-76i se enviaron al regimiento de entrenamiento ubicado en el área de Sverdlovsk. En un mes de intensivo tratamiento, estos vehículos llegaron a recorrer entre 600 y 700 kilómetros y sirvieron para entrenar a más de 100 tanquistas. A todos los tanquistas les gustó el carro, no obstante mencionaban bastante a menudo el problema para el "arranque en frío", llegando incluso a tener que arrancarlos haciendo arder el combustible.

Al mismo tiempo la factoría lanzaba otros 20 nuevos Su-76i a la cadena de producción, esto fueron enviados a unidades de entrenamiento. Desde mayo de 1943 el Su-76i empezó a aparecer en las líneas del frente.

Los primeros vehículos tenían un aspecto muy espartano. El compartimento tenía un blindaje frontal de 35mm, un lateral de 25mm y un trasero de 15mm, los primeros tenían el techo del compartimento de una pieza



El prototipo del SU-76i Sverdlovsk,

Marzo de 43. (M.Kolomiets)

sujeta con tornillos. Tal y como querían los "expertos" en tanques modernos, la mayoría de las tripulaciones a las que se les equipó con estos primeros vehículos quitaron esta parte superior, que hacía al vehículo mucho más habitable, y permitía ver el campo de batalla.

A principios de 1943, debido al poco stock de radios, se equipaba uno de cada 3 tanques con una radio. Desde

Mayo de 1943 la mayoría de los carros fueron equipados con la radio modelo 9-R



El SU-76 de mando, con la cúpula de mando obtenida de un PzIII. Factoría#37 Junio del '43 (M.Kolomiets)

Entre Julio y Agosto de 1943 después de la experiencia en la batalla de Kursk un escudo adicional fue fijado en la base del cañón. Este escudo estaba diseñado para proteger la base de esquirlas y balas que impidiesen su movimiento. A la vez el carro fue equipado con dos tanques adicionales de combustible externos.

Los primeros Su-76i fueron equipados con la cúpula original del PzIII alemán. En agosto del '43 se decidió fabricar una versión de la cúpula para equipar a los Su-76i. Todos los Su-76i de mando de pelotón y superiores fueron equipados con esta cúpula y una radio con un alcance más largo. En compensación tuvieron que reducir la cantidad de munición que el vehículo llevaba.

El ultimo Su-76i dejó la Factoría en Noviembre del '43. Por aquel momento los problemas con los Su-76 de fabricación soviética se habían solventado y el Su-76i no era necesario. El Su-76 soviético era más barato de fabricar, más fácil de mantener, y era mucho más fácil conseguir piezas de repuesto. En total la Factoría#37 fabricó 181 Su-76i más 20 Su-76i de la versión de mando equipados con cúpula

La primera vez que se vió el Su-76i fue durante la batalla de Krusk, a principios de Julio de 1943. El 13° ejército del frente central tenía 16 de estos carros. Durante la fase defensiva de la campaña, se perdieron 8 vehículos, 3 de ellos completamente destruidos. En el frente de Voronezh también había algún Su-76i, pero no se documentó la diferencia entre el Su-76 (de fabricación soviética) y el Su-76i (adaptación soviética del PzIII alemán).

No obstante se sabe que durante el avance por el Orel el frente central fue reforzado con dos "SAPs" (Self-Propelled Artillery Regiment ó Regimiento de artillería autopropulsada), uno de estos dos regimientos tenía 16 Su-76i y un PanzerIII sin modificar.

El 2 de Agosto de 1943 el 5º Ejército de Guardias fue reforzado con el 1902º SAP, que tenía 15 Su-76i, Antes del 14 de Agosto el regimiento no había combatido, porque estaban reparando sus "SUs" y esperando los camiones que necesitaban (sólo tenían un 10% de los camiones que el regimiento necesitaba). Durante este tiempo de espera el regimiento recibió 5 SU-122. Desde el 14 de Agosto hasta el 31 del mismo mes, el regimiento se vió envuelto en 5 batallas. El regimiento destruyó 2 tanques, 9 cañones, 12 MGs y más de 250 hombres. Según el informe del comandante de regimiento del 1902º:

"... Todo vehículo tiene algún daño. Algunos han sido reparados muchas veces, todos los vehículos basados en el PzKpf-III están en una condiciones deplorables. El regimiento está siempre bajo mínimos, pero la experiencia para las dotaciones ha sido muy buena"

Para Septiembre de 1943, el regimiento había participado en 14 batallas, en cada batalla el regimiento usaba de 2 a 7 cañones autopropulsados. La batalla donde mejor demostraron su efectividad ocurrió entre el 20 y el 23 de 1943. Cuando 6 Su-76i destruyeron 6 tanques y pusieron en retirada al resto del pelotón. Comúnmente los cañones autopropulsados seguían a los tanques soviéticos. Un comandante de carro dijo: "Si los tanques y los cañones autopropulsados se usasen a mayor escala y en ataques masivos, las pérdidas se reducirían significativamente". El 1902º regimiento luchó hasta el 25 de Noviembre cuando perdió todos sus vehículos, y fue enviado como refuerzo de diferentes regimientos.

También hubo Su-76i en el 1901 y 1903 regimientos SAPs, que lucharon desde agosto a Septiembre durante las ofensivas de Belgorod-Khar'kov.

Finalmente durante la Batalla de Krusk, algunos regimientos de cañones autopropulsados soviéticos capturaron y usaron artillería alemana. Por ejemplo el 10 de Agosto, el 1938 regimiento SAP del 7th ejército de guardias, tenía dos Su-122, dos Su-76 y dos Su-75 (StuG III).

A los tanquistas soviéticos el Su-76i les gustaba incluso más que algunos de sus carros. Sólo se le reprochaba un detalle, sólo tenía una compuerta de salida. En 1943 la mayoría de los carros alemanes no tenían compuertas laterales, lo que era un problema para escapar del vehículo si este ardía.



Su-76i con escudo para el cañón y tanques de combustible externos.(M.Svirin)

Se encontró una nota interesante sobre el Su-76i en un informe de reconocimiento alemán. El 25 de Octubre de 1943 el mando del primer ejército panzer alemán escribió un informe acerca del equipamiento "extranjero" en el ejército soviético:

"En el 177 regimiento blindado de la 64 brigada mecanizada del 7 cuerpo de ejército mecanizado del ejército soviético, hay 4 compañías de 11 tanques cada una. Estos tanques son denominados "Sturmgeschutz 76 mm" (SU-76) Estos están basados en el chasis del Panzer III alemán. El nuevo compartimento tiene de 3 a 4 cms de grosor en el frente y de 1 a 2.5cms en los laterales. El compartimento de combate está abierto en la parte superior. El ángulo horizontal es de $\pm 15^\circ$ y el vertical de $\pm 7^\circ$ "

Este informe es confuso. El informe describe obviamente el SU-76i, pero por otro lado los cañones autopropulsados no eran asignados a regimientos de tanques de brigadas mecanizadas. Más probablemente, el informe es acerca de los regimientos SAP, pero en este caso, el número total de carros es el doble, cada regimiento SAP tenía 22 vehículos.

En Agosto de 1943 el grupo de Kashtanov's recibió una carta de Frezerov (Jefe del departamento técnico del NKTP), donde le informaba que el montar un cañón de 85mm en el chasis del Panzer III (el SU-85i), debido al escaso número de cañones de 85mm y la necesidad de capturar

Panzer III tenía demasiados factores en contra para llevarla a cabo.

El proyecto fue cancelado, pero los documentos se guardaron, para retomarla posteriormente

El fin del proyecto hizo que no se volviese a reutilizar el chasis de ningún vehículo capturado para equiparlo como cañón autopropulsado, no obstante se siguieron usando los vehículos capturados, bien como vehículos de remolque o bien usándolos contra sus creadores.

A principios del '44 Fedorenko (Jefe del GABTU) emitió una orden por la cual todos los SU-76i serían transferidos de las unidades del frente a los campos de entrenamiento, donde serían usados hasta finales del '45.



SU-76i en el museo de Poklonnaya Hill Moscú. (V.Potapov)

Hoy en día sólo se conservan dos de estos carros, uno fue encontrado accidentalmente en el río Sluch y recuperado, hoy se encuentra en el museo de Sarna (Ucrania), el segundo fue encontrado por la asociación "Ekipazh Searching Group" y hoy se muestra en el museo de Poklonnaya Hill en Moscow.

SU-85 Y SU-100 ANTI-TANQUES SOVIÉTICOS

Por: LordBruno

La mayoría de los esfuerzos de la investigación militar en cuanto a carros se centró en el desarrollo de vehículos cazacarros, los soviéticos ya tenían desarrollado el T-34/85 y estaban trabajando en lo que luego se conocería como Joseph Stalin, los vehículos autopropulsados eran más baratos de construir y se necesitaban cazacarros que fuesen capaces de destruir los nuevos carros alemanes

SU-85

Nacido de la idea de montar el cañón de 85mm D-5 en el SU-122, con un nuevo diseño de la montura en forma de bola, para mayor protección y mejor giro del arma.

Sin embargo, no fue completado hasta agosto del 43, por lo que no entró en producción a tiempo para participar en las decisivas batallas de Kursk y Orel en el verano de ese mismo año.



Un Su-85 entrando en el pueblo de Bacau, cerca de Budapest, (31 de Agosto de 1944)

A diferencia de otros cañones autopropulsados desarrollados por el ejército rojo, como armas de doble propósito válidas para operaciones anti-tanque y fuego directo de apoyo, el SU-85 fue desarrollado exclusivamente como destructor de tanques. En agosto del 44, los primeros 100 SU-85 entraron en servicio con los nuevos batallones anti-tanque. Estos batallones tenían 16 SU-85 repartidos en tres baterías, y más tarde en el 44, su número aumentó hasta los 21.

El SU-85 resultó un éxito abatiendo tanques enemigos, pero debía ser desplegado con cuidado pues no tenía ametralladoras para su autoprotección. Al no ser adecuado para tácticas de asalto, era usado para realizar emboscadas y fuego de oportunidad sobre tanques enemigos atacantes.

La producción del SU-85 se completó en el verano del 44 debido a que en esas fechas la producción del T-34-85 estaba muy desarrollada, y era completamente inútil el continuar fabricando un caza-tanques en un chasis de T-34 cuando no era más potente que la versión básica del tanque.

El SU-85 en Flames of War

En SU-85 estaba entre los mejores destructores de tanques de su tiempo, y aunque llegó tarde para participar en Kursk, podremos desplegarlo en Mid War además de en Late. Mucho más eficiente que el SU-152 debido a su RoF 2, será un perfecto francotirador anti-tanque con un coste en puntos aceptable. Sin embargo, deberá mantenerse protegido o alejado de la infantería enemiga debido a la falta de ametralladoras; igualmente deberá apartarse de la línea de tiro de los cañones enemigos debido a su blindaje de 5. Ideal para emboscadas anti-tanque cuando apoya a nuestra infantería.



SU-100

Mientras el SU-85 demostraba su valía en los campos de batalla del 44, se montó el nuevo cañón D-10S de 100mm en su mismo chasis. Este nuevo vehículo, el SU-100, recordaba mucho al SU-85, y era identificable por su posición mejorada del mando con una nueva cúpula de visión y por su cañón más largo.

La producción del SU-100 comenzó en septiembre del 44 en Sverdlovsk. Fue empleado en los nuevos batallones anti-tanque en lugar del SU-85, y en las nuevas Brigadas de Artillería Mecanizada de la Guardia, formadas en diciembre del 44, cada una de las cuales tenía 65 SU-100.



El SU-100 en Flames of War

La versión final de destructor de tanques en chasis de T-34 fue el SU-100. Armado con el cañón largo de 100mm, fue el anti-tanque más efectivo desarrollado durante la guerra, y aunque solamente un número pequeño entrara en servicio antes de que ésta acabara, podemos desplegarlo en nuestras batallas ambientadas en Late War.

Es un rocoso adversario con su blindaje 9, y por supuesto el anti-tanque definitivo gracias a su brutal AT 16, por lo que deberá amortizarse poniendo en su mirilla todo tipo de blindado enemigo que pase por delante.

SU-152 HEAVY ASSAULT GUN

Fuente: <http://www.battlefield.ru> Artículo de: © The Russian Battlefield, 1998 (<http://www.battlefield.ru/index.php>)

Traducción: Álvaro López

El Su-152 (denominado inicialmente como KV-14) fué la respuesta en forma de carro a lo que eran los nuevos tanques alemanes, el zoo, como denominaban los rusos a las formaciones de Panthers y Tigers

Después de la entrada en combate de los nuevos tanques alemanes (Tigers, Elephants y Panthers), el trabajo para acabar el nuevo cazacarros denominado inicialmente KV-14, equipado con un cañón ML-20 de 152mm, se aceleraron

El cañón ML-20 tenía una velocidad inicial de 655 metros/Segundo, y era capaz de penetrar un blindaje en posición vertical de 110mm de grosor desde 2000 metros de distancia, el peso del proyectil era de 48,78 kg, y de 43,6 kg. Para el proyectil de fragmentación. No obstante este carro fue desarrollado para el apoyo a infantería, y también podía ser usado como cazacarros. En los primeros días de Febrero de 1943 los trabajos en el proyecto del KV-14 terminaron.



Su-152 del Mayor Sankovsky del 13th ejército. Destruyó 10 tanques alemanes en su primera batalla en Kursk. (Agosto del '43)

Debido al tamaño del cañón y sobre todo a su parte trasera, fue montado en una torreta muy grande, incluso para un tanque cazacarros

La cadencia del arma era poca. El arma podía disparar 2 proyectiles por minuto, debido a que la munición era multicomponente, y había que montarla antes de dispararla. La casamata del cañón fue construida con capacidad para que el cañón pudiese disparar en indirecto, además de poder hacer las veces de anti-tanque. Todos los KV-14 fueron equipados con radios (mod: 10-RK-26) y telefonos internos (mod: TPU-3) para la comunicación entre los diferentes tripulantes y el exterior. El chasis usado era el mismo que hasta ahora se había usado para todos los tanques pesados soviéticos, el del KV.

El 14 de Febrero de 1943, la Stavka aprobó la entrada en servicio del nuevo cañón de asalto, bajo el nombre de SU-152. El 1 de Marzo de 1943 en Cheliabinsk empezó su fabricación en masa. Antes del final del '43 fueron construidos 704 de estos carros. Durante la producción de este carro se diseñó un adaptador para poder acoplar una ametralladora Antiaérea de 12.7 mm DShK AAMG en la parte superior.



Su-152 del Teniente S.F.Berezin, Segundo Frente del Báltico, Verano de 1944

El primer regimiento del nuevo cazacarros se formó en 1943, los tanguistas soviéticos aceptaron con gran agrado la nueva arma que les proporcionaban para luchar contra el "zoo" alemán (tigres, elefantes y panteras). Durante la batalla de Kursk el SU-152 recibió un nuevo nombre "Zveroboy" (asesino de animales). Porque en los 12 primeros días en que el regimiento luchó destruyó 12 tigres y 7 Elephant. Este regimiento durante el verano del '43-44 estaba formado por 12 SU-152 y posteriormente pasó a tener 21 cañones autopropulsados de este tipo.



El SU-152 en Flames of War
(Por Lord Bruno)

Con el cañón más potente de los rusos en Mid War, y un más que decente blindaje 7, el SU-152 es una buena opción de apoyo para aplastar a esos StuGs y Tigres que pululan por los campos de batalla de Ostfront. Sin embargo, al tener limitado su número a 2 SUs por pelotón, y su irrisorio RoF 1, hará que no logren causar muchos impactos a lo largo del combate, eso sí, un impacto en un blindado enemigo y ¡adiós!(o casi). Su capacidad de Bunker Buster también lo hace muy útil para limpiar zonas urbanas de esa molesta infantería. Si no te importan las estadísticas, este es tu SU.



M3 "GENERAL LEE" TANQUE MEDIO DE "LEND&LEASE"

Fuente: <http://www.battlefield.ru> Artículo de: © The Russian Battlefield, 1998 (<http://www.battlefield.ru/index.php>)

Traducción: Álvaro López

Había dos versiones de tanques tipo "lee" que se enviaron a la union soviética, el M3A3 y el M3A5 (ambos con motores diesel), se enviaron alrededor de 300 de estos carros por dos vías distintas, una de estas vías tenía como destino el puerto de Murmask y otra a través de Irán



El M3A3 y el M3A5 s destinaron al 13 cuerpo del primer ejército de tanques. El regimiento 134 con el cuarto cuerpo de guardias cosacos fueron puestos en accion cerca de Mozdok (Caucaso) contra el cuerpo F alemán. El mando de la compañía (capitán P.I.Nikolaenko) y el segundo al mando, el teniente V.N.Gretzky ganaron la medalla de héroe de la union soviética por sus brillantes acciones entre el 12 y el 14 de Diciembre del '42, contra las tropas alemanas cerca del pueblo de Norton. Los tanques Lee lucharon cerca de Kharkov en las estepas de Kalmyk en el norte del caucaso

En general los rusos conocían el tanque M3 por su gran silueta con una movilidad prácticamente nula en las carreteras rusas y con un motor bastante pobre en cuanto a potencia (sólo 340h.p. contra las 450 h.p. del T-34/76) y por ser motores muy delicados en cuanto al tipo de combustible que debían usar, ya que el standard soviético era de bastante peor calidad que el usado por los aliados occidentales, se puede decir sin lugar a dudas que no era precisamente "uno de sus preferidos", pero sobre todo por sus cadenas "de cartón". Durante la lucha era fácil que este tanque ardiese o que se quedase inmovilizado. Los tanguistas rusos le apodaron "Una tumba para Seis Hermanos". Como ejemplo el comandante del regimiento 134 de tanques escribió este informe:

"Los tanques americanos funcionan extremadamente mal cuando la superficie por la que se desplazan es barro o arena, sus cadenas fallan continuamente atrapandolo en la tierra, haciendo falta un tanque de recuperacion para liberarlo, El cañón de 75mm montado en un lateral del casco

en vez de en la torreta fuerza a la tripulacion a torcer a izquierda o derecha cuando quieren disparar, pero esto lo impide el estar atascado, y los intentos de las tripulaciones por girar para encarar su objetivo hace que este se atasque aún más"

Modelo	M3A3	M3A5
Dotacion	6	6
Peso En Combate	28600	29100
Longitud	5.64	5.64
Anchura	2.72	2.72
Altura	3.12	3.12
blindaje	57-12	57-12
Armament	1x75mm 1x 37mm 3x 7.62mm	1x75mm 1x 37mm 3x 7.62mm
Motor	General Motors 6046 340hp	General Motors 6046 340hp
Velocidad Max	29km/h	29km/h

Es necesario señalar que ni los Estadounidenses ni los británicos usaron tanto los tanques modelo M3, debido a que los combates, ataques y contrataques eran menos intensos y las batallas mucho menos numerosas y sin duda duraban mucho menos (en Africa que en Rusia), y las grandes distancias que debían recorrer estos vehículos hacía que normalmente los tanques llegasen en pésimo estado, Además hay que señalar también que una vez que se destruyó el ejército alemán en Africa, los M3 se dejaron de usar debido a la llegada de los nuevos y mejores Shermans.



M3 en Vyazma. Otoño de 1941

Los rusos no reparaban estos tanques, como dijo un técnico soviético "reparar estos carros lleva más trabajo que fabricar un T-34", los usaban con el color que les llegaba, sólo repintaban la estrella blanca por una roja, cualquier otro registro o inscripción se dejaba sin tocar, a partir del '43 se numeró los tanques de "lend and lease" que quedaban en funcionamiento.



M3 Lee en Kursk Julio de 1943

TERCERA BATALLA POR KHARKOV – EL CONTRAATAQUE ALEMÁN

Por: Enrique Ballesteros

Aunque a veces se refieren a ella como una batalla independiente, realmente fue en realidad la continuación de la misma batalla contra el movimiento ofensivo soviético que se dirigía hacia el río Dnieper. Los alemanes todavía tenían un agujero masivo de 110 millas en sus líneas y necesitaban cerrarlo. El mismo Hitler voló al Cuartel General de Manstein (en Zaporozhye, apenas a 36 millas de las fuerzas soviéticas) el 17 de febrero donde fue informado de la situación.

Manstein convenció a Hitler que la prioridad inmediata no era recobrar de Kharkov, sino frenar la ruptura del frente al sur de la ciudad.

El Armeekorps (Destacamento de ejército) Kempf posicionado al oeste de Kharkov corría el peligro de ser separado del resto del Heergruppe Sud (Grupo de Ejércitos Sur). La amenaza venía del 3er Ejército soviético de tanques, el 1er Ejército de guardias y el Grupo Móvil Popov, que se dirigía hacia el suroeste a través de la brecha en dirección al Dnieper.

El plan de Manstein consistía en enviar al 4º Panzerarmee de Hoth, recientemente retirado del Cáucaso, hacia el norte en dirección a las posiciones del Armeekorps Kempf con la intención de parar a los dos ejércitos soviéticos (3er Ejército soviético de tanques, el 1er Ejército de guardias) que avanzaban por la brecha hacia Dnepropetrovsk. Hoth disponía del SS Panzerkorps Hausser, que consistía de las divisiones SS Panzergrenadier Das Reich y Totenkopf (la Leibstandarte todavía estaba bajo el mando del Armeekorps Kempf). El Panzerkorps XLVIII, que también fue asignado al ejército Panzer de Hoth, incluía las divisiones Panzer 6 y 17.



Una vista de Kharkov

Mientras que Hoth paraba el movimiento sobre Dnepropetrovsk, el 1er Panzerarmee de Mackensen atacaría al Grupo Móvil Popov hacia el norte.

Avance de tropas de la Das Reich a través de un pueblo en llamas persiguiendo a los soviéticos en retirada.



Panzers de las "SS Das Reich" en las afueras de Kharkov

La ofensiva comenzó el 19 de febrero, con la Das Reich dirigiéndose hacia el sur desde sus posiciones alrededor de Portava tomando Novo-Moskovsk en el río Samara el 20 de febrero. Al día siguiente avanzó hacia Pavlograd amenazando el flanco soviético. Estas maniobras cortaron el empuje soviético atrapando una importante cantidad de tropas al sur del Samara. A partir del 22-23 de febrero, la Das Reich destruyó más unidades empujándolas hacia el norte antes de que pudieran cruzar el Samara.

Mientras tanto, la Totenkopf (que acababa de llegar el frente) siguió a la Das Reich en un movimiento paralelo por su izquierda, pero quedándose al norte del Samara. El 23 de febrero ambas divisiones giraron hacia el este.

El 24 de febrero tomaron contacto los Panzer Divisions 6 y 17 del XLVIII Panzerkorps. Juntos se dirigieron hacia el norte cortando la línea de suministros de los ejércitos soviéticos y atacando a cualquier unidad soviética que encontraron en su camino.

Por su parte, el 1er Panzerarmee atacó al Grupo Móvil Popov, formando la vanguardia de las unidades del XL Panzerkorps (Panzerdivisions 7 y 11, la división SS Panzergranadier Wiking y la 333ª división de infantería). En un movimiento de pinza, atraparon y destruyeron un gran número de las unidades de Popov alrededor de Krasnoarmeyakoye. Algunas de las tropas de Popov pudieron escapar hacia el norte a Barvenkoye.

La ofensiva inicial fue un completo éxito, el avance soviético había sido parado y estaba en retirada. Manstein estaba contento y se concentró en la siguiente fase de la operación. El 25 de febrero Manstein envió sus dos Panzerarmees hacia el norte en preparación de un ataque en el frente de Voronezh contra Kharkov.

El 1er Panzerarmee debía tomar Petrovskoye e Izyum y el 4º Panzerarmee tenía que avanzar hacia Lozovaya en el noroeste. El 1er Panzerarmee tenía que cortar las rutas de escape soviéticas a través del río Donetz mientras que el 4º Panzerarmee se posicionaba para avanzar a lo largo de la línea férrea hacia Kharkov.



Tropas soviéticas en Kharkov

Las fuerzas soviéticas que tenían frente a ellos estaban con escasas reservas de combustible y otros suministros, aunque las unidades de infantería se mantuvo tenazmente firme en algunos sectores. La Das Reich tomó Lozovaya el 26 de Febrero, pero solo después de un intenso combate callejero. Dos días más tarde la 17ª Panzerdivision tomó Petrovskoye. Con escaso combustible, los restos del Grupo Móvil Popov y unidades del 1er Ejército de Guardias fueron obligados a defenderse contra el 1er Panzerarmee cerca de Barvenkoye, los soviéticos estaban en malas condiciones.

Los alemanes se sentían ahora más presionados por el tiempo, la Primavera se acercaba y una vez lo hiciera, las carreteras se convertirían en barro, dificultando el movimiento rápido.

Manstein ordenó al 4ª Panzerarmee de Hoth avanzar hacia Kharkov y al 1er Panzerarmee de Von Mackensen hacerlo hacia el este de Petrovskoye en el río Donetz. La siguiente fase de la ofensiva comenzó el 1 de Marzo, ambos ejércitos consiguieron asombrosos progresos a pesar del deshielo, el 4º Panzerarmee avanzó 50 millas en cinco días para quedarse a 10 millas de Kharkov el 5 de Marzo. La resistencia encontrada fue poco importante hasta que el SS Panzerkorps se enfrentó con unidades del 3er Ejército soviético de tanques, enviado para contraatacar el avance alemán. El SS Panzerkorps (que ahora incluía la Leibstandarte desde el 4 de Marzo) rodeó a tres brigadas de infantería y otras tres de tanques.

Tropas SS de Reconocimiento



Tropas de Reconocimiento de las SS cerca de Kharkov (10 de Marzo)

en marcha.

El 5 de Marzo, la Totenkopf acabó de cerrar la bolsa. El 6 de Marzo, la Leibstandarte estableció una cabeza de puente sobre el río Mosh en Bridok, abriendo el camino hacia Kharkov.

Al este, la 1ª Panzerarmee había asegurado la mayor parte del Donetz, dejando a los soviéticos solamente unos pocos pasos por los que escapar.

Hoth y Manstein no estaban decididos a tomar Kharkov, el deshielo no había concluido. La climatología intervino con una helada el 7 de Marzo, endureciendo el terreno y permitiendo movimientos más rápidos. La ofensiva se puso en marcha nuevamente.

El plan precisaba que el 4º Panzerarmee girara hacia el oeste rodeando Kharkov para contactar con el Armee-Abteilung Kempf. El SS Panzerkorps tenía que contar las comunicaciones soviéticas al oeste de

Kharkov antes de dar un giro hacia el norte y rodear la ciudad.



kampfgruppe-witt con Kharkov al fondo

El SS Panzerkorps acercándose a Kharkov

El SS Panzerkorps avanzó en un amplio frente entre Walki al oeste y Merefa al este; consiguieron realizar un rápido avance y fueron contactados por la Grossdeutschland (del Armee-Abteilung Kempf) por su izquierda. El 9 de Marzo habían llegado a los extraradios de Kharkov. Tres ejércitos soviéticos se encontraban en su camino, el 69º de Kazakov al norte de Kharkov, el 40º de Moskalenko al sur y el 3º de tanques de Rybalko en la propia ciudad. A disposición de Rybalko dentro de Kharkov, estaban el 1er y 2º Cuerpo de Guardias de Blindados y las divisiones de infantería 48ª, 104ª, 305ª y 307ª.

A pesar de las órdenes de Hoth de permanecer fuera de la ciudad, el SS Panzerkorps se avanzó, motivado por su deseo de vengar su derrota y retirada de la ciudad unas cuantas semanas antes. Hausser se aprovechó de órdenes ambiguas para tomar la ciudad, aunque solo en el caso de tener una oportunidad de hacerlo con rapidez. Hizo planes para entrar en la ciudad el 9 de Marzo y ordenó empezar el asalto en la mañana del 10 de Marzo.

La batalla por Kharkov

El movimiento de vehículos y la resistencia soviética retrasaron los planes de Hausser un día. La Leibstandarte pasó la mayor parte del 10 de Marzo luchando para atravesar Dergatchi, una población al noroeste de Kharkov.

La Das Reich tenía que atacar desde el oeste, la Leibstandarte desde



SS Panzergrenadiers de Leibstandarte SS Adolf Hitler en Kharkov Marzo de 1943

el norte y la Totenkopf desde el noroeste. Los Kampfgruppen estaban formados y asignados las carreteras a utilizar durante el ataque.

Los Kampfgruppen eran:

SS Leibstandarte

Bajo el mando del SS-Standartenführer Georg Wisch (2nd SS Panzergrenadier Regiment)

Kampfgruppe Kraas

Comandante: SS-Sturmbannführer Hugo Kraas

IBattalion 2nd SS Panzergrenadier Regiment

StuG Platoon (4 StuG III F/8)

FlaK Platoon (3 Sd Kfz 7/2)

Kampfgruppe Sandig

Comandante: SS-Sturmbannführer Rudolf Sandig

II. Battalion 2nd SS Panzergrenadier Regiment

Kampfgruppe Hansen

Comandante: SS-Sturmbannführer Max Hansen

III. Battalion 2nd SS Panzergrenadier Regiment

Kampfgruppe Witt

Bajo el mando de: SS-Standartenführer Fritz Witt (1st SS Panzergrenadier Regiment y dos columnas al mando de Frey y Weidenhaupt)

I. II. y III. Batallones del Primer Regimiento SS Panzergrenadier

II. Abteilung SS-Panzer Regiment 1 (SS-Sturmbannführer Martin Gross)

Kampfgruppe Meyer

SS-Sturmbannführer Kurt Meyer

Aufklarungsabteilung (Batallón de Reconocimiento de la División)(Meyer)

SS Das Reich

Kampfgruppe Harmel

Comandante: SS-Obersturmbannführer Heinz Harmel

I. and III. Battalions SS-Panzer Grenadier Regiment "Deutschland"

III. Battalion SS-Panzer Grenadier Regiment "Der Führer"

SS Pioneer Battalion 2

SS Artillery Regiment 2 (excepto una batería)

SS FlaK Abteilung 2

1 battery of SS Sturmgeschütz Abteilung 2

SS Panzer Regiment 2 (con tan solo unos pocos tanques en uso)

1. Kompanie Panzer Abteilung Totenkopf (cedidos por la SS Totenkopf Division)

11 de Marzo

A las 04:00 horas de la mañana del 11 de Marzo, el comandante de la Leibstandarte, Sepp Dietrich, envió atacar por cuatro distintas carreteras hacia Kharkov. Dos de los Kampfgruppen de Wisch avanzaron por ambos lados de la línea férrea Belgorod-Kharkov dirigiéndose a la ciudad desde el norte. A las 05:30, el Kampfgruppe Sandig había progresado por la zona oriental de la carretera Dergatchi-Kharkov hasta Severnyi

Sanding encontró cierta resistencia soviética atrincherada en el terreno elevado hacia el oeste, y avanzaron lentamente de un punto fuerte a otro. Al final del día solamente habían podido llegar hasta las inmediaciones de Severnyi.

El Kampfgruppe Kraas avanzó por el otro lado de la línea férrea. A las 03:10 llegaron a los extraradios de Alesayevka. Los soviéticos se replegaron mientras contraatacaban con T-34. Al mediodía solicitaron Stukas para limpiar el camino, y fueron apoyados por el fuego realizado por el pelotón de StuG del Kampfgruppe



T-34s abandonados en las calles de Kharkov

Los Panzergrenadiers hicieron lentos progresos, ganando terreno a una decidida defensa. Un T-34 dejó inutilizado uno de los StuGs y algunos cañones anti-tanque ocultos reclamaron haber inutilizado uno de los SdKfz 7/2 del Kampfgruppe. Los Panzergrenadiers finalmente entraron en la ciudad cuando un grupo superó por el flanco oeste las posiciones de retaguardia soviéticas y atacó desde la espalda.



Las inmediaciones de Kharkov

Las fuerzas de Witt (el Kampfgruppe Witt con dos columnas bajo el mando de Frey y Weidenhaupt) avanzaron desde el norte por la carretera Belgorod-Kharkov. Antes de entrar en la ciudad fueron presa de un contraataque soviético desde el campo de aviación de Kharkov. Rechazaron el ataque, destruyendo en el combate varios T-34 y finalmente entraron en la ciudad a las 07:50. Durante la tarde el Kampfgruppe Witt llegó a los barrios del centro de Kharkov.

El Kampfgruppe Meyer se acercaba a la ciudad desde el noroeste a lo largo de la carretera de Zirkuny. Su objetivo era asegurar las inmediaciones del este de la ciudad, principalmente la carretera a Rogan y Chuguyev. Se encontraron con resistencia soviética y perdieron el Panzer de vanguardia y el semi-oruga de mando de Meyer, no obstante alcanzaron el barrio de Imeni Kirova, donde se atrincheraron ya que estaban escasos de combustible. Desde sus posiciones hicieron frente a numerosos ataques de unidades soviéticas que intentaban forzarles a que se retiraran hacia el este.

En el lado oeste de Kharkov, la Das Reich se había sumado al ataque y a las 08:00 abandonó Sinolisovska por la carretera de Poltava, dirigiéndose a Kharkov. El Kampfgruppe Hamel tuvo que abrirse paso luchando a lo largo de toda la carretera, pero a las 16:00 había alcanzado el barrio de Zalyutino en Kharkov. En Zalyutino fueron bloqueado por una profunda zanja antitanque, que se encontraba batida por cañones antitanque y artillería.

El resto de la Das Reich se encontraba luchando al sur de Kharkov, donde habían cortado la retirada soviética por la carretera a Merefá.

Hausser recibió órdenes de Hoth de retirar la Das Reich del ataque sobre Kharkov y enviar la división hacia el noreste de la ciudad según las órdenes originales. Hausser arguyó que el riesgo de retirarse en medio de un combate era demasiado grande para la división y que habría importantes demoras como consecuencia de las carreteras que atravesaban densas áreas boscosas, y que en su lugar, debiera enviarse un destacamento de la Totenkopf para cubrir el noreste.



El Complejo Gosprom en la plaza Dzerzhinsky

Durante la noche del 11 al 12 de marzo, el Kampfgruppe Harmel envió un destacamento de Zapadores para asegurar las casas al otro lado de la zanja antitanque. Este ataque sorprendió a los defensores y a las 04:40, los zapadores habían capturado todos los cañones antitanque que estaban cubriendo la zanja y aseguraron un punto para cruzarla. A las 05:25 el Kampfgruppe estaba nuevamente en movimiento hacia el centro de Kharkov. Al final de la mañana se encontraban en la principal estación ferroviaria de la ciudad.

Hoth no estaba satisfecho con las excusas de Hauser y ordenó que la Das Reich se moviera hacia el norte, esta vez Hausse obedeció. El retraso de Hausser había merecido la pena de alguna manera, la Das Reich podía ahora atravesar por la ciudad, por buenas carreteras y con menos recorrido que moviéndose por zonas controladas por la Leibstandarte. El tomar el control de la ciudad estaba ahora en manos de los hombres de la Leibstandarte.

12 de Marzo

El 12 de Marzo la Leibstandarte continuó su avance hacia el interior de la ciudad, el Kampfgruppe Sandig rompió la línea defensiva en el extrarradio de la ciudad por la mañana, llegando a la parte norte de la línea ferroviaria a las 10:15. Por la tarde, el Kampfgruppe tenía incluso el control de la estación de ferrocarril.

El Kampfgruppe Kraas continuó si ataque sobre Alexayevka, utilizando artillería y cohetes. Los soviéticos empezaron a retirarse y el Kampfgruppe comenzó a perseguirlos. La persecución degeneró en un combate cuerpo a cuerpo por las casas de Lisaya Gora y los suburbios de la ciudad de Pavlovka, combates de los que salieron victoriosos los Panzergranaderos.

Ambos Kampfgruppes prepararon posiciones defensivas a lo largo de la calle Katerinolvaska.

Por el norte el Kampfgruppe Witt se desplegó en pequeños grupos del tamaño de compañías, cada una de ellas apoyada por algunos Panzers. Los Batallones I y III del 1er Regimiento SS de Panzergranaderos tuvo que limpiar edificio por edificio y a la caída de la noche estaba a dos bloques hacia el norte de la Plaza Dzerzhinsky situada en el centro de la ciudad.

Mientras tanto, el Batallón II bajo el mando del SS-Sturmabführer Max Hansen, en el flanco occidental del Kampfgruppe Witt, había roto las líneas soviéticas y llegado hasta la zona oeste de la Plaza Dzerzhinsky. Hansen dividió en dos sus fuerzas y envió cada una de ellas por un lado de la plaza para rodearla. Por la tarde, a pesar de las bajas causadas por lo francotiradores apostados en el complejo Gosprom, su batallón había asegurado el perímetro



Un mortero medio soviético cerca de la estación de FFCC de Kharkov

de la plaza y había también contactado con el resto del Kampfgruppe Witt en la calle Sumy en el lado oriental de la plaza.

A las 10:30, el Batallón III del 2º Regimiento SS de Panzergranaderos, bajo el mando del SS-Sturmabführer Jochen Peiper contactó con Hansen alrededor de la Plaza Dzerzhinsky. La unidad de Peiper era el batallón blindado del regimiento. El batallón de Peiper continuó otra milla hacia el sudeste para tomar el puente sobre el río Kharkov camino de la Avenida Moscú.



Fuerzas alemanas avanzan por la Plaza Dzerzhinsky

El Kampfgruppe Meyer había finalmente conseguido su objetivo de asegurar las carreteras de Volshansk y Chuguyev en el extremo oriental de la ciudad. Tomó posiciones defensivas alrededor de la encrucijada y soportó varios contraataques soviéticos a lo largo del día perdiendo el contacto con el resto de la división.

13 de Marzo

Al día siguiente, el Kampfgruppe Witt presionó desde sus posiciones alrededor de la Plaza Dzerzhinsky hacia el río Kharkov. El Batallón de Weidenhaupt se dirigió hacia el este mientras que Hansen lo hacía hacia el sur para entablar contacto con la cabeza de puente de Peiper en la Avenida de Moscú. La resistencia soviética se mantuvo firme y la fuerza de Witt encontró una enconada oposición. Había ametralladoras y antitanques por todas partes y en cada calle y jardín había tanques apostados. Los edificios tuvieron que ser limpiados piso por piso y la artillería barrió los puentes y alrededores.

El Batallón de Trey empezó a moverse desde sus posiciones cerca del campo de aviación de Kharkov y avanzó por las afueras de la ciudad, cruzando el río Kharkov justo al norte de la ciudad. Continuaron el avance hacia el interior de la ciudad, bajando por la carretera a Volshansk con la intención de cortar la vía de escape soviética, de las unidades que se encontraban en el centro de la ciudad.

La fuerza de Peiper había conseguido ampliar la cabeza de puente a las 12:30 y había roto las líneas soviéticas en la Avenida de Moscú. A las 13:00 había establecido contacto con el Kampfgruppe Meyer en el cruce de carreteras Volshansk/Chuguyev. La fuerza de Meyer podía ahora unirse al asalto y limpieza de la ciudad.

El Kampfgruppe Krass cruzó por la cabeza de puente de Peiper y marchó hacia la calle Michailovsk mientras que Sanding establecía su propia cabeza de puente en la calle Torgovchi.

Al finalizar la tarde toda la Das Reich había abandonado Kahrkov por el norte excepto el II Batallón del Regimiento de Panzergranaderos SS "Desutchland" del SS-Sturmabführer Bissinger quien continuó la limpieza de la ciudad por el sudoeste encontrando muy poca resistencia.

14 de Marzo

Un fiero combate callejero casa por casa marcó el día final de la batalla por Kharkov. El Kampfgruppe Witt limpió el norte de la carretera a Chuguyev, la fuerza de Wisch hizo lo propio en el lado sur y Meyer avanzó por la propia carretera. Por la tarde tenían la ciudad bajo su control.

Había todavía que acabar de asegurar zonas y la ofensiva alemana continuó, el 15 de Marzo se luchó en el distrito industrial situado al sureste de la ciudad y el Kampfgruppe Kumm de la Das Reich asaltó el gran complejo de la fábrica de tractores situado al sur. La resistencia no cesó hasta el 16 de Marzo.

El XLVIII Panzerkorps rodeó Kharkov desde el sur y entabló contacto con el Kampfgruppe Harmel cortando la ruta de escape del 3er Ejército soviético de tanques a través del Donetz.

El 18 de Marzo el SS Panzerkorps atacó a lo largo del tendido ferroviario Kharkov-Belgorod y necesitó escasamente 4 horas para tomar esta última ciudad que ocupaba el 69º ejército soviético. La resistencia soviética estaba colapsada, los ejércitos del frente de Voronezh retrocedieron a una línea defensiva preparada de forma precipitada en la orilla este del río Donetz.

La tercera batalla por Kharkov había terminado.

JUGANDO LA TERCERA BATALLA POR KHARKOV - EL CONTRAATAQUE ALEMÁN

Por: Enrique Ballesteros

Hay muchas posibilidades para jugar diferentes aspectos de la batalla. Al igual que en la primera parte, durante el ataque soviético, en lugar de intentar recrear la totalidad de la batalla, buscaremos ideas para jugar los diferentes enfrentamientos a lo largo de la misma. En esta ocasión nos concentraremos principalmente en las actividades del SS-Panzerkorps en la propia toma de la ciudad.



Escenario 1

Cuando se lanzó el ataque el día 11 de Marzo sobre la ciudad, el Kampfgruppe Krass se encontró con una fuerte resistencia de las tropas soviéticas posicionadas en los extrarradios de la zona norte, alrededor de Alexayevka. Para representar esto sugerimos jugar el escenario como Hold the Line. La época se sitúa al final del invierno / principios de primavera y el deshielo ha comenzado, de forma que hay muy poca nieve sobre el suelo, y las heladas dejan las carreteras relativamente libres de barro.

El norte de Kharkov es terreno boscoso, de forma que el terreno debe tener varias zonas con árboles. La zona de despliegue soviética debe estar dominada por Alexayevka, la ciudad debiera estar constituida por edificios de una sola planta.

Se aconseja jugar usando el diagrama que se muestra.



Alemanes
SS Panzergrenadier Kompanie (Fearless Veteran)
Company HQ ~ Company Command Panzerknacker SMG team, 2iC Command Panzerknacker SMG team, Kfz 15, Motorcycle, 2.8cm Anti-tank Rifle team, Kfz 70 truck
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks
Machine-gun Platoon ~ Command SMG team, 4 HMG teams, Kfz 15, 2 3-ton trucks
Limited Air Support
Assault Gun Platoon ~ 3 StuG III F

Soviéticos
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)
Battalion HQ + Anti-tank Gun Platoon ~ Rifle team, 2 45mm obr 1942 guns, 2 Horse-drawn limbers
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 27 Rifle teams
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 27 Rifle teams
Tankovaya Company ~ 1 Command T-34, 6 T-34s
Anti-tank Company ~ 1 Command Rifle team, 2 Rifle teams, 3 trucks, 3 Zis-3 guns

Escenario 2

Mientras que Kraas estaba abriéndose paso a través de Alexajevka, Kurt "Panzer" Meyer y su Kampfgruppe de Panzers y tropas de reconocimiento estaban avanzando hacia Kharkov desde el noreste. Se encontraron con problemas en el barrio de Imeni Kirova. Meyer y sus hombres se atrincheraron y defendieron de los ataques soviéticos.

En lugar de usar los escenarios Free for all o Hold the Line, probaremos algo diferente. Parece que Meyer ha caído en una emboscada, pero, ¿cómo representar esto sobre el tablero?

La partida se juega utilizando los lados cortos.

Objetivos

En el mapa están indicados los objetivos alemanes y soviéticos. Se colocan del mismo modo que en Free for all.

Despliegue

Los soviéticos están atacando, pero pueden mantener hasta la tercera parte de sus pelotones en posición de Ambush hasta 20 cm dentro del territorio enemigo, medido desde el centro del tablero. El resto del despliegue en un Free for All.

Victoria

El jugador alemán puede elegir entre conseguir el objetivo como en Free for All, o atrincherarse y hacer frente a los ataques soviéticos.

Si el jugador alemán puede frenar a los soviéticos y que no consigan su objetivo en el turno 8, gana y los soviéticos se retirarían para reagruparse. Por supuesto que el jugador alemán también puede ganar consiguiendo un objetivo o rompiendo la moral de los soviéticos.

Fuerzas



Alemanes
SS Aufklärungsschwadron (Fearless Veteran)
Armour Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, 1 Sd Kfz 250/10, 12 Sd Kfz 250/1
MMotorised Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, 13 Schwimmwagens
Panzer Platoon ~ 4 Panzer III M
Armoured Car Patrol ~ 1 Sd Kfz 223, 2 Sd Kfz 222

Soviéticos
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)
Battalion HQ ~ Company Command Rifle team, 2iC Command Rifle team + Anti-tank Gun Platoon ~ Rifle team, 2 45mm obr 1942 guns, 2 Horse-drawn limbers
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 27 Rifle teams
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 27 Rifle teams
Tankovaya Company ~ 1 Command T-34, 6 T-34s
Anti-tank Company ~ 1 Command Rifle team, 2 Rifle teams, 3 trucks, 3 Zis-3 guns

Escenario 3

Durante el 11 de Marzo, el Kampfgruppe Hammel de la Das Reich, avanzó desde el oeste y se abrió paso a lo largo de la carretera de Poltava hacia Kharkov. En el barrio de Zalyutino tuvieron que parar a consecuencia de una zanja antitanque batida por fuego soviético. Durante la noche del 11 al 12 de Marzo, Harmel enviaron un destacamento de zapadores para que atravesaran la zanja y tomaran las posiciones soviéticas al otro lado de la misma, permitiendo de esta forma que el avance continuara.

El escenario debiera jugarse como un Hold the Line siendo los soviéticos los defensores, pero con las siguientes reglas adicionales.

Batalla Nocturna

Las batallas nocturnas son normalmente confusas, con soldados, vehículos, árboles y edificios que surgen de la oscuridad, para desaparecer momentos después. Es difícil controlar una batalla nocturna, ya que habitualmente se lucha se realiza a corta distancia y lo único que puede ver el comandante son destellos en la oscuridad.

Cada vez que un pelotón declara que va a disparar durante la noche, el jugador necesita tirar 1D6 para determinar que es visible en ese momento. La línea de visión del pelotón es de 10 veces, expresado en centímetros, el resultado del dado.



Se puede simular la niebla, la lluvia torrencial o la nevada de la misma forma. Durante una noche particularmente oscura, en niebla o ventisaca, la visibilidad se reduce más aún, hasta 5 veces, expresado en centímetros, el resultado del dado. Bengalas

Los morteros y las piezas de artillería que tienen munición de humo, pueden en su lugar disparar bengalas. Cuando se disparan, una bengala ilumina todo a 15 cm de donde impacta hasta el final de la siguiente fase de disparo.

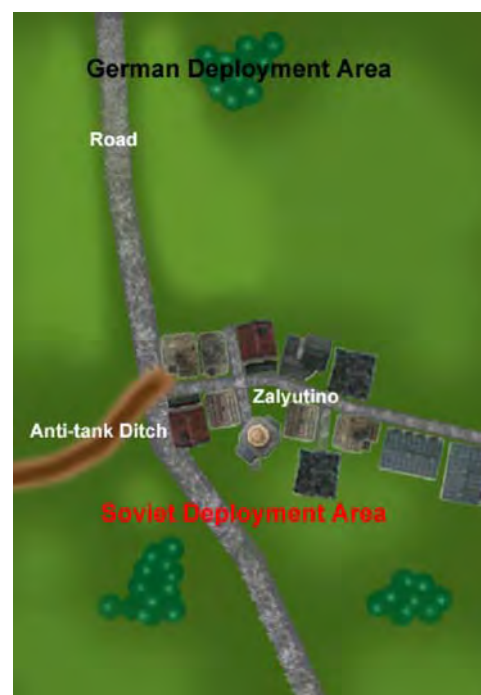
Todos los equipos defensores dispuestos en el tablero, comienzan el juego pinned down y todos los vehículos blindados del defensor sobre el tablero, comienzan el juego bailed out.

Los equipos del defensor no pueden empezar el juego montados en sus vehículos de transporte o en los tanques, y, como es normal, no pueden montar en los vehículos de transporte en

situación de bailed out o en los tanques hasta que la dotación está montada.

Terreno

Por causa de la zanja antitanque y los edificios adyacentes, esta es una misión para los zapadores, moviéndose a pie. (Mirar el mapa).



Alemanes	
SS Panzerpionierkompanie (Fearless Veteran)	
Company HQ ~ Company Command Panzerknacker SMG team, 2IC Command Panzerknacker SMG team, 2 Sd Kfz 251/7s, 2.8cm anti-tank rifle	
Panzerpionier Platoon ~ Command Pioneer MG team, 3 Pioneer MG teams, 3 Pioneer MG Flamethrower teams, 3 Goliaths, 1 Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks, 1 Supply Truck	
Panzerpionier Platoon ~ Command Pioneer MG team, 3 Pioneer MG teams, 3 Pioneer MG Flamethrower teams, 3 Goliaths, 1 Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks, 1 Supply Truck	
Panzerpionier Platoon ~ Command Pioneer MG team, 3 Pioneer MG teams, 3 Pioneer MG Flamethrower teams, 3 Goliaths, 1 Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks, 1 Supply Truck	
Mortar Platoon ~ Command SMG team, 4 8cm GW34 Mortars, 2 Observer teams, 1 Kfz 15, 2 3-ton trucks	
Soviéticos	
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)	
Battalion HQ + Anti-tank Gun Platoon ~ Rifle team, 2 45mm obr 1942 guns, 2 Horse-drawn limbers	
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 18 Rifle teams	
Machine-gun Company ~ Command Rifle team, Komissar team, 2 Rifle teams, 6 HMG teams	
Tankovaya Company ~ 1 Command T-34, 6 T-34s	
Anti-tank Company ~ 1 Command Rifle team, 2 Rifle teams, 4 trucks, 4 Zis-3 guns	

Escenario 4

El 12 de Marzo, durante la entrada de las unidades SS en Kharkov, tuvo lugar un duro enfrentamiento casa por casa. El Kampfgruppe Witt se dividió en pequeños destacamentos del tamaño de una compañía para realizar esta labor, cada compañía de los Panzergranaderos estuvo apoyada por un Pelotón de Panzer o Marders.

Misión

Hold the Line sin ninguna otra regla especial más que un buen número de edificios, jardines y otra escenografía urbana para colocar en el tablero. Usando las reglas de combate urbano, pero sin tener en cuenta las reglas de alcantarillas

Terreno

El mapa es una sugerencia, pero se puede usar cualquier terreno urbano que esté disponible. Los bloques de edificios con calles entre ellos y espacios abiertos para representar parques y jardines.



Alemanes
SS Panzerpionierkompanie (Fearless Veteran)
Company HQ ~ Company Command Panzerknacker SMG team, 2iC Command Panzerknacker SMG team, Kfz 15, Motorcycle, 2.8cm Anti-tank Rifle team, Kfz 70 truck
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks
Motorised Panzergrenadier Platoon ~ Command MG team, 6 MG teams, Kfz 15, 3 Kfz 70 trucks
Heavy Infantry Gun Platoon ~ Command SMG team, Observer team, 2 sIG33 guns, 2 Sd Kfz 11s, Kfz 15, Motorcycle
Panzer Platoon ~ 3 Panzer IV G

Soviéticos
Strelkovaya Bataljon (Fearless Conscript)
Battalion HQ ~ Company Command Rifle team, 2iC Command Rifle team
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 18 Rifle teams
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 18 Rifle teams
Strelkovaya Company ~ Command Rifle team, Komissar team, HMG team, 18 Rifle teams
Machine-gun Company ~ Command Rifle team, Komissar team, 3 Rifle teams, 9 HMG teams
Scout Platoon ~ Command Scout team, 6 Scout teams, Komissar team
Anti-tank Company ~ 1 Command Rifle team, 2 Rifle teams, 4 trucks, 4 Zis-3 guns

FLAMES OF WAR.

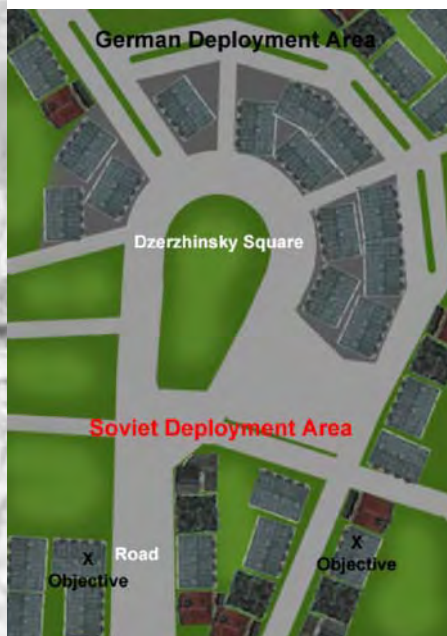
Escenario 5

El Kampfgruppe Hansen tomó la Plaza Dzerzhinsky el 12 de Marzo, y dividió su fuerza en dos, mandando cada uno de estos destacamentos por ambos lados de la plaza.

Una vez más Hold the Line parece ser la mejor opción para este escenario. La clave es el terreno, la plaza domina el centro del tablero haciendo de las calles laterales y los edificios la vía tanto para el ataque como para la defensa. Pero no olvides proteger la plaza si juegas con los soviéticos, ya que no querrás que Hansen simplemente atravesase por el centro de la plaza. Mirad el mapa para ver el terreno y despliegue sugeridos.

Fuerzas

Utilizar las mismas fuerzas que en el Escenario 4



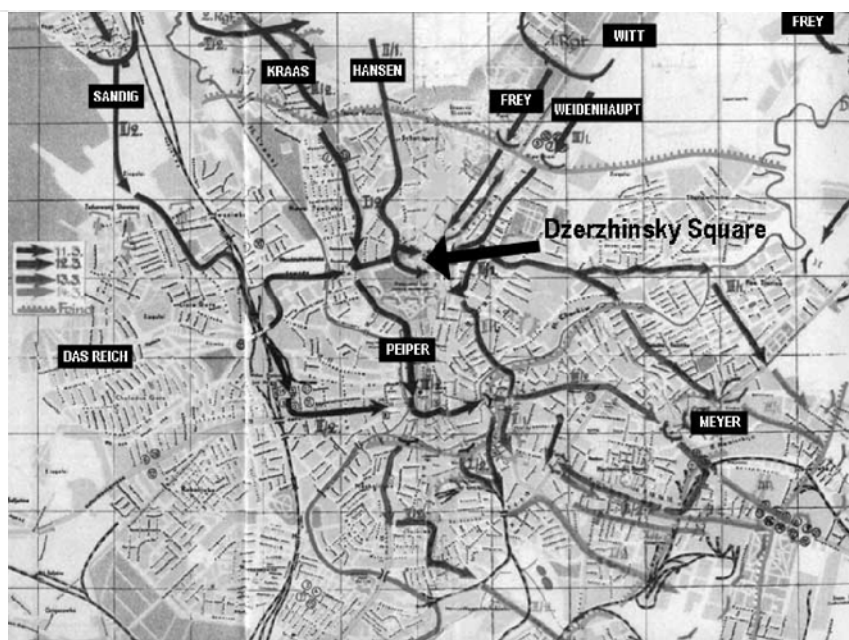
Escenario 6

Los días 13 y 14 de Marzo, nuevamente se entablaron combates por las casas, pero el 3er Ejército Soviético de Tanques jugó un papel más importante. Utilizando el planteamiento del Escenario 4, se puede utilizar cualquiera de las listas para de los Escenarios anteriores para el bando alemán, ya que la mayor parte de los Kampfgruppen estaban moviéndose por Kharkov en estos momentos.

Para los soviéticos se puede usar cualquiera de las listas de escenarios anteriores o utilizar una fuerza de tanques contraatacando, usando el tablero sugerido en el Escenario 4 pero jugando en este caso Free for All.



The Soviets, Tankovaya Bataljon (Fearless Conscript)	
Battalion HQ ~ T-34	
Medium Tankovaya Company ~ 7 T-34s	
Medium Tankovaya Company ~ 7 T-34s	
Heavy Tank Company ~	3 KV-1e



a ... Pintura ... Pintura ... Pi

GUÍA BÁSICA DE PINTURA DE 2ª GUERRA MUNDIAL

Por Alvaro López, Guilbar y Lluís Vilalta

Recopilación a cargo de Lluís Vilalta

Wargames Spain, www.wargames-spain.com

The Catalan Wargames Resource, www.wargames.cat



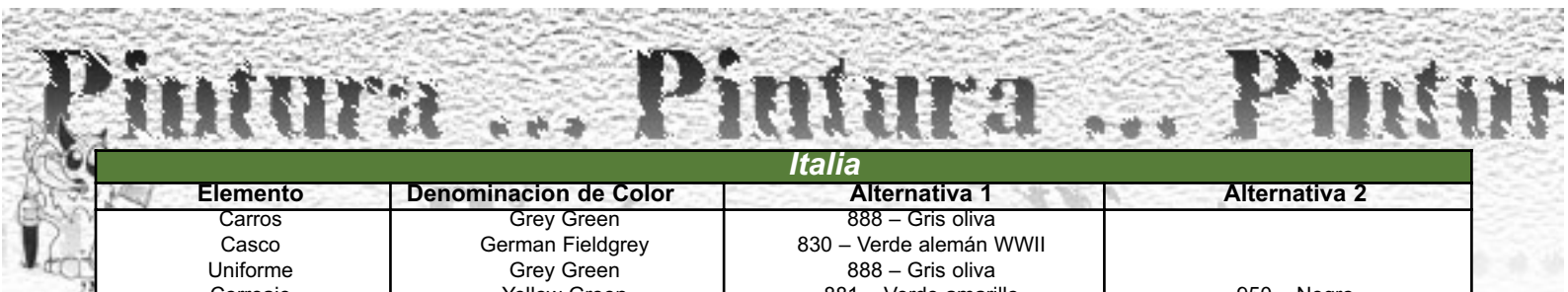
Según referencias de la carta de colores Vallejo

Esta guía intenta proporcionar al lector una pauta básica para pintar miniaturas de Segunda Guerra Mundial en 15mm o 20mm, que no puede pretender ser exhaustiva pero sí facilitar unos esquemas genéricos, a partir de los que cada cual podrá obtener sus propios esquemas y variaciones. Algunas de estas listas de colores provienen de los tutoriales en inglés de fabricantes como Battlefront NZ, SHQ Miniatures o Resistant Roosters, pero también de grupos de discusión anglosajones como The Miniatures Page (TMP) o AE-WWII o la prestigiosa web Balagan.co.uk.

Evidentemente, esta guía no está cerrada ni en lo que respecta a países participantes ni en lo referente a esquemas de color; por lo que los autores de la recopilación agradeceremos las aportaciones que buenamente se nos quieran hacer, para completarla en una próxima versión. Del mismo modo, no tendríamos inconveniente en incorporar a esta guía los esquemas publicados por otros aficionados, que figurarían como coautores del conjunto.

Teatro: EUROPA hasta 1941

Alemania			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	
Carros y Casco	Panzer Grey	995 – Gris alemán	
Uniforme (chaqueta)	Grey Green	920 – Uniforme alemán WWII	
Uniforme (pantalones)	Grey Green	904 – Gris azul oscuro	
Cantimplora	Chocolate Brown	872 – Marrón chocolate	
Bolsa de pan	Sand	819 – Arena iraquí	
Portamáscara	German Green	995 – Gris alemán	
Correa y Botas	Black	950 – Negro	
Checoslovaquia			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Base de carros	Camo Green	823 – Cam. Alem. Luftwaffe	
Camuflaje de carros	Yellow Ochre	913 – Ocre amarillo	
Camuflaje de carros	Flat Brown	984 – Marrón mate	
Carros (alternativo)	Olive Drab	888 – Gris oliva	
Casco	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Uniforme y polainas	Khaki	880 – Gris caqui	921 – Uniforme inglés 50% 880 – Gris caqui 50%
Correa y Botas	Khaki Black	988 – Marrón caqui 950 – Negro	
Francia			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Base de carros	Camo Green	823 – Cam. Alem. Luftwaffe	
Camuflaje de carros	Yellow Ochre	913 – Ocre amarillo	
Camuflaje de carros	Flat Brown	984 – Marrón mate	
Carros (alternativo)	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Casco	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Uniforme	Green Brown	879 – Marrón verde	
Correa y Botas	Flat Brown Black	984 – Marrón mate 950 – Negro	
Gran Bretaña			
Elemento	Denominacion de Color	Según SHQ	Alternativa 2
Carros	Khaki Brown		897 – Verde bronceado
Casco	Military Green	896 – Cam. Al. Verde oscuro	
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés WWII	
Correa y Polainas	Buff	819 – Arena iraquí	
Botas	Black	994 – Gris oscuro	
* El esquema de SHQ se aplica a las campañas de Bélgica, Francia y Noruega, y en general a los primeros años de guerra.			
Grecia			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 2
Carros italianos	Grey Green	888 – Gris oliva	
Casco	Mudy Brown	887 – Marrón violeta	
Uniforme	Khaki	921 – Uniforme inglés 50% 879 – Marrón verde 50%	921 – Uniforme inglés 50% 872 – Marrón chocolate 50%
Correa y Botas	Saddle Brown	940 – Marrón cuero	
El esquema de Battlefront corresponde al uniforme nuevo, para el que habría que usar figuras de italianos. La Alternativa 1 designa el uniforme antiguo, para el que habría que usar británicos de 1ª Guerra Mundial.			



Italia			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros	Grey Green	888 – Gris oliva	
Casco	German Fieldgrey	830 – Verde alemán WWII	
Uniforme	Grey Green	888 – Gris oliva	
Correaje	Yellow Green	881 – Verde amarillo	950 – Negro
Botas	Beige Brown	875 – Marrón beige	950 – Negro

Países Bajos			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Casco	Dark Grey	995 – Gris alemán	
Uniforme y Polainas	Slate Grey	920 – Uniforme alemán WWII	
Correaje y Portamáscara	Green	975 – Verde militar	
Correaje (si de cuero)	Leather Brown	879 – Marrón verde	
Botas	Black	994 – Gris oscuro	950 – Negro

Polonia			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Base de carros	Olive Green	823 – Cam. Alem. Luftwaffe	
Camuflaje de carros	Light Grey Sand	913 – Ocre amarillo	
Camuflaje de carros	Chestnut Brown	984 – Marrón mate	
Casco	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Uniforme	Khaki Grey	921 – Uniforme inglés WWII	880 – Gris caqui
Correaje	Khaki	988 – Marrón caqui	
Botas	Leather Brown	879 – Marrón verde	

Teatro: Europa Occidental hasta 1945

Alemania			
Elemento	Denominacion de Color	Según Battle Front	Según SHQ
Carros y Casco	Panzer Grey	995 – Gris alemán	
Carros (alternativo)	Dark Yellow	914 – Ocre verde	
Camuflaje de carros	Olive Green	890 – Verde refractario	
Camuflaje de carros	Chocolate Brown	826 – Cam. ale. pardo medio	
Uniforme (chaqueta)	Grey Green	830 – Verde alemán WWII	920 – Uniforme alemán WWII
Uniforme (pantalones)	Grey Green	830 – Verde alemán WWII	920 – Uniforme alemán WWII
Correaje y Botas altas	Black	950 - Negro	994 – Gris oscuro
Bolsa de pan	Sand		819 – Arena iraquí
Portamáscara	Green		896 – Cam. Al. Verde oscuro
Polainas	Green		975 – Verde militar
Botas bajas	Brown		879 – Marrón verde

Canadá			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés 50%	
		887 – Marrón violeta 50%	

Para el resto de elementos de equipo del uniforme canadiense, puede utilizarse el mismo esquema que para británicos y otras nacionalidades de la Commonwealth

Estados Unidos			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros y Casco	Olive Drab	887 – Marrón violeta	893 – Verde americano
Camuflaje de carros	Dark Earth	874 – Tierra oscuro	
Uniforme (chaqueta)	Buff	988 – Marrón caqui	893 – Verde americano
Uniforme (pantalones)	Earth Brown	873 – Tierra	846 – Marrón caoba
Correaje	Green Grey	886 – Gris verdoso	914 – Ocre verde
Botas	Red Leather	818 – Cuero rojo	846 – Marrón caoba

Gran Bretaña			
Elemento	Denominacion de Color	Según SHQ	Alternativa 2
Carros	Khaki Brown		897 – Verde bronceado
Casco	Military Green	896 – Cam. Al. Verde oscuro	
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés WWII	
Correaje y Polainas	Buff	819 – Arena iraquí	
Botas	Black	994 – Gris oscuro	

* El esquema de SHQ se aplica a las campañas de Bélgica, Francia y Noruega, y en general a los primeros años de guerra.

Teatro: EUROPA Oriental

Alemania

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Según SHQ
Carros y Casco	Panzer Grey	995 – Gris alemán	
Carros (alternativo)	Dark Yellow	914 – Ocre verde	
Camuflaje de carros	Olive Green	890 – Verde refractario	
Camuflaje de carros	Chocolate Brown	826 – Cam. ale. pardo medio	
Uniforme (chaqueta)	Grey Green	830 – Verde alemán WWII	920 – Uniforme alemán WWII
Uniforme (pantalones)	Grey Green	830 – Verde alemán WWII	920 – Uniforme alemán WWII
Correa y Botas altas	Black	950 - Negro	994 – Gris oscuro
Bolsa de pan	Sand		819 – Arena iraní
Portamáscara	Green		896 – Cam. Al. Verde oscuro
Polainas	Green		975 – Verde militar
Botas bajas	Brown		879 – Marrón verde

Finlandia

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	
Carros rusos	Russian Green	894 – Verde ruso	
Camuflaje de carros	Camo Tan-grey	884 – Gris piedra	
Camuflaje de carros	Camo Brown	875 – Marrón beige	
Camuflaje de carros	Camo Green	833 – Cam. Ale. Verde claro	
Casco	Brown Violet	887 – Marrón violeta	
Uniforme	Grey Green	886 – Gris verdoso	
Chaqueta (verano)	Medium Sea Grey	870 – Gris marina medio	
Correa y Botas	Chocolate Brown	872 – Marrón chocolate	
	Black	950 - Negro	

Hungria

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	
Carros alemanes	Panzer Grey	995 – Gris alemán	
Camuflaje de carros	Dark Olive Green	890 – Verde refractario	
Camuflaje de carros	Camo Brown	826 – Cam. Ale. Pardo medio	
Camuflaje de carros	Camo Ochre	914 – Ocre verde	
Casco	Brown Violet	887 – Marrón violeta	
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés WWII	
Correa y Botas	Chocolate Brown	872 – Marrón chocolate	

Italia

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Carros	Grey Green	888 – Gris oliva	
Camuflaje de carros	Yellow Sand	914 – Ocre verde	916 – Amarillo arena
Camuflaje de carros	Red Brown		818 – Cuero rojo
Casco	German Fieldgrey	830 – Verde alemán WWII	
Uniforme	Grey Green	888 – Gris oliva	
Correa y Botas	Yellow Green	881 – Verde amarillo	950 – Negro
	Beige Brown	875 – Marrón beige	950 – Negro

Rumania

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	
Carros alemanes	Panzer Grey	995 – Gris alemán	
Carros propios, Casco	Dark Olive Green	888 – Gris oliva	
Uniforme	Camo Brown	826 – Cam. ale. pardo medio	
Correa y Botas	Saddle Brown	940 – Marrón cuero	

Unión Soviética

Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Carros y Casco	Mid Green	894 – Verde ruso	
Camuflaje de carros	Earth Brown	983 – Tierra mate	
Uniforme	Khaki	880 – Gris caqui	924 – Uniforme ruso WWII
Correa y Botas	Khaki	821 – Alemán cam. Beige	
	Black	950 – Negro	

Teatro: Africa del Norte

Alemania			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Según SHQ
Carros y Casco	Yellow Brown	912 – Marrón amarillo	914 – Ocre verde
Camuflaje de carros	Sand Grey	880 – Gris caqui	
Uniforme	Khaki Olive	881 – Verde amarillo	
Correaaje	Sand	916 – Amarillo arena	
Botas	Brown	818 – Cuero rojo	
Gran Bretaña			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Carros	Light Stone	847 – Arena oscura	
Camuflaje de carros	Dark Green	897 – Verde bronceado	
Casco	Light Stone	847 – Arena oscura	819 – Arena iraquí
Uniforme	Khaki Drill	819 – Arena iraquí	847 – Arena oscura
Correaaje y Polainas	Buff	988 – Marrón caqui	819 – Arena iraquí
Cantimplora	Brown		879 – Marrón verde
Botas	Black	950 – Negro	994 – Gris oscuro
<i>Un esquema parecido podría aplicarse a las tropas de Nueva Zelanda, aunque cuidando combinar figuras de tez clara con otras de tez más oscura (simbolizando los individuos de origen nativo maori).</i> <i>El mismo esquema puede aplicarse a las tropas de India, si bien con pantalones largos siempre, turbante blanco (o de tono marfil) y cuidando de combinar distintos grados de tez oscura. Del mismo modo, estos esquemas pueden también aplicarse a las campañas de Sicilia y sur de Italia. La Alternativa II está para recordar que a menudo las tropas británicas y de la Commonwealth en África tuvieron que usar el uniforme metropolitano en vez del colonial (u optaron por hacerlo voluntariamente)..</i>			
ANZAC (Australia y Nueva Zelanda)			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Casco	Light Stone	847 – Arena oscura	879 – Marrón verde
Sombrero	Brown	873 – Tierra	
Tira del sombrero	Khaki Drill	819 – Arena iraquí	
Uniforme	Khaki Drill	819 – Arena iraquí	921 – Uniforme inglés WWII
Correaaje y Polainas	Buff	988 – Marrón caqui	
Botas	Black	950 – Negro	
Se debe tener presente que el sombrero de ala ancha es privativo de los australianos, no de los neozelandeses			
Estados Unidos			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros y Casco	Olive Drab	893 – Verde americano	887 – Marrón violeta
Camuflaje de carros	Dark Earth	874 – Tierra oscuro	
Uniforme (chaqueta)	Buff	837 – Arena claro	988 – Marrón caqui
Uniforme (pantalones)	Earth Brown	873 – Tierra	
Correaaje	Green Grey	886 – Gris verdoso	882 – Amarillo piedra
Botas	Red Leather	818 – Cuero rojo	846 – Marrón caoba
Italia			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	
Carros y Casco	Sand	977 – Amarillo desierto	
Camuflaje de carros	Grey Green	888 – Gris oliva	
Uniforme	Sand	847- Arena oscura	
Correaaje	Olive Green	888 – Gris oliva	
Botas	Brown	818 – Cuero rojo	

Teatro: Sureste Asiático

Japón			
Elemento	Denominación de Color	Según Resistant Roosters	Alternativa II
Base de carros	Dark Sand		847 – Arena oscura
Camuflaje de carros	Emerald Green		838 – Verde esmeralda
Camuflaje de carros	Mahogany Brown		846 – Marrón caoba
Carros (alternativo)	Olive Green		967 – Verde oliva
Casco		921 – Uniforme inglés WWII	888 – Gris oliva
Uniforme	Green ochre	914 – Ocre verde	923 – Unif. japonés WWII
Equipo	Stone Grey	884 – Gris piedra	
Polainas	Khaki	880 – Gris caqui	
Correa y Botas	Beige Brown	875 – Marrón beige	
Gran Bretaña			
Elemento	Denominación de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Carros			897 – Verde bronceado
Casco		819 – Arena iraquí	
Uniforme		847 – Arena oscura	
Correa y Polainas		819 – Arena iraquí	
Cantimplora		879 – Marrón verde	
Botas		994 – Gris oscuro	
Estados Unidos			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros y Casco	Olive Drab	893 – Verde americano	887 – Marrón violeta
Uniforme camuflado	Cammo Beige	821 – Alemán cam. Beige	
Uniforme camuflado	Flat Brown	984 – Marrón mate	
Uniforme camuflado	Dark Green	893 – Verde americano	
Correa y Botas	Green Grey	886 – Gris verdoso	
Botas (alternativo)	Red Leather	818 – Cuero rojo	

Tanquistas

Alemania			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	
Boina o Gorra	Black	950 – Negro	
Gorrillo cuartelero	Neutral Grey	992 – Gris neutral	
Uniforme	Black	950 – Negro	
Correa y Botas	Black	950 – Negro	
Estados Unidos			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros			897 – Verde bronceado
Casco		819 – Arena iraquí	
Uniforme		847 – Arena oscura	
Correa y Polainas		819 – Arena iraquí	
Cantimplora		879 – Marrón verde	
Botas		994 – Gris oscuro	
Unión Soviética			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Casco	Black	950 – Negro	880 – Gris caqui / 873 – Tierra
Uniforme	Black	950 – Negro	880 – Gris caqui
Botas	Black	950 – Negro	
Commonwealth			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Boina	Black	950 – Negro	
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés WWII	
Botas	Black	950 – Negro	

Pintura ... Pintura ... Pintura

Fuerzas Navales

Estados Unidos (US Marine Corps)			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Carros y Casco	Olive Drab	893 – Verde americano	887 – Marrón violeta
Uniforme camuflado	Cammo Beige	821 – Alemán cam. Beige	
Uniforme camuflado	Flat Brown	984 – Marrón mate	
Uniforme camuflado	Dark Green	893 – Verde americano	
Correa y Botas	Green Grey	886 – Gris verdoso	
Botas (alternativo)	Red Leather	818 – Cuero rojo	
Unión Soviética (Morskoí Pekhoty)			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Gorra	Black	950 – Negro	
Casco			894 – Verde ruso
Uniforme	Black	950 – Negro	880 – Gris caqui
Cuello de pico			
Cinturón	Dark Leather	871 – Marrón cuero oscuro	821 – Alemán cam. Beige
Correa y cartucheras	Field Drab	873 – Tierra	821 – Alemán cam. Beige
Botas	Black	950 – Negro	
La gorra presentaba un ribete blanco a todo su alrededor. Se recomienda aclarar el negro del uniforme con un lavado/pincel seco en gris. A partir de 1942, los uniformes presentan una proporción progresivamente mayor de elementos de equipo propios de la infantería (simbolizado por la Alternativa II). También se registran algunos raros casos de llevar al combate prendas del uniforme de gala los cuales la gorra era blanca con el "vivo" en negro y el cuello de pico también era blanco			
Japón (Kaigun Rikusentai)			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Base de carros	Dark Sand		847 – Arena oscura
Camuflaje de carros	Emerald Green		838 – Verde esmeralda
Camuflaje de carros	Mahogany Brown		846 – Marrón caoba
Carros (alternativo)	Olive Green		967 – Verde oliva
Casco	Middle Stone	921 – Uniforme inglés WWII	888 – Gris oliva
Uniforme	Stone Grey	882 – Amarillo piedra	923 – Unif. japonés WWII
Equipo	Khaki	884 – Gris piedra	
Polainas	Beige Brown	880 – Gris caqui	
Correa y Botas		875 – Marrón beige	

Fuerzas Aéreas y paracaidistas

Union Soviética - Vozdushno-Desantnye Vojska			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa II
Casco de salto	Khaki	880 – Gris caqui	873 – Tierra
Casco	Mid Green	894 – Verde ruso	
Uniforme	Khaki	880 – Gris caqui	924 – Uniforme ruso WWII
Correa y Botas	Khaki	821 – Alemán cam. Beige	
	Black	950 – Negro	
Podemos aplicar a los paracaidistas soviéticos el mismo esquema base que a la infantería, excepto por el casco de salto o chichonera, que era prácticamente como el de los tanquistas. También sería de aplicación una característica boina azul, que por su forma recuerda una gorra de marinería.			
US Airborne (esquemas M1942)			
Elemento	Denominacion de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Casco	Olive Drab	896 – Cam. Al. Verde oscuro	893 – Verde americano
Tiras del casco	Khaki	988 – Marrón caqui	
Uniforme	Desert Yellow	977 – Amarillo desierto	882 – Amarillo piedra 80%
			893 – Verde americano 20%
Correa y Mochila	Iraqi Sand	819 – Arena iraquí	
Cantimplora y Funda pala	Khaki	984 – Marrón mate	
Botas	Flat Brown	879 – Marrón verde	
(US Airborne, esquemas M1943)			
Elemento	Denominacion de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Casco	Olive Drab	887 – Marrón violeta	893 – Verde americano
Tiras del casco	Khaki	988 – Marrón caqui	
Uniforme	US Dark Green	893 – Verde americano 80%	988 – Marrón caqui 50%
		951 – Blanco 20%	886 – Gris verdoso 50%
Correa y Mochila	Green Grey	886 – Gris verdoso	
Cantimplora y Funda pala	Khaki	984 – Marrón mate	
Botas	Flat Brown	988 – Marrón caqui	

Alemania - Fallschirmjäger (esquemas "básicos")			
Elemento	Denominación de Color	Según BattleFront	Según AE-WWII
Casco	Panzer Grey	995 – Gris alemán	816 – Unif. Luftwaffe WWII
Uniforme	Luftwaffe Blue	830 – Verde alemán WWII	816 – Unif. Luftwaffe WWII
Guardapolvo	Green Grey	971 – verde gris pálido	989 – Gris cielo
Camuflaje guardapolvo	Reflective Green	890 – Verde refractario	
Camuflaje guardapolvo	Camo Medium Brown	826 – Cam. ale. pardo medio	
Cantimplora	Chocolate Brown		872 – Marrón chocolate
Bolsa de pan	German Grey		995 – Gris alemán
Correa y Botas	Black	950 – Negro	

Alemania - Fallschirmjäger (Italia)			
Elemento	Denominación de Color	Según BattleFront	
Casco	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Uniforme	Desert Yellow	977 – Amarillo desierto	
Guardapolvo	Olive Grey	888 – Gris oliva	
Camuflaje guardapolvo	Sand Yellow	916 – Amarillo arena	
Camuflaje guardapolvo	Camo Medium Brown	826 – Cam. ale. pardo medio	
Cantimplora	Chocolate Brown	872 – Marrón chocolate	
Bolsa de pan	German Grey	995 – Gris alemán	
Correa y Botas	Black	950 – Negro	

Alemania - Fallschirmjäger (Norte de Africa)			
Elemento	Denominación de Color	Según BattleFront	
Casco	Tan Yellow	912 – Marrón amarillo	
Uniforme	Desert Yellow	977 – Amarillo desierto	
Guardapolvo	German Camo Beige	821 – Ale.cam. beige WWII	
Camuflaje guardapolvo	Luftwaffe Camo Green	823 – Cam.ale. Luftwaffe	
Camuflaje guardapolvo	Flat Brown	984 – Marrón mate	
Correa y Botas	Black	950 - Negro	

Este esquema puede también aplicarse a la campaña de Sicilia, e incluso a la de Italia.

En general se recomienda mezclar esquemas, entre las tropas que hubiese combatiendo en Italia en el 43 habría smocks y cascos de todas las campañas anteriores, la mezcla de los "esquemas básicos" con los otros es quizás lo más aconsejable

Alemania - Luftwaffen-Feld-Divisionen			
Elemento	Denominación de Color	Alternativa 1	Alternativa 2
Casco	Luftwaffe Blue	816 – Unif. Luftwaffe WWII	
Uniforme	Luftwaffe Blue	816 – Unif. Luftwaffe WWII	
Guardapolvo	Brown	846 – Marrón caoba	
Camuflaje guardapolvo	Luftwaffe Camo Green	823 – Cam.ale. Luftwaffe	
Camuflaje guardapolvo	Green	885 – Verde pastel	
Correa y Botas	Black	994 – Gris oscuro	950 - Negro
Bolsa de pan	German Grey		995 – Gris alemán
Portamáscara	Luftwaffe Blue	816 – Unif. Luftwaffe WWII	

Este esquema reproduciría la vestimenta original prescrita por la Luftwaffe para sus fuerzas de tierra, que con el paso del tiempo iría "degradándose" por la inclusión de prendas variadas y elementos de equipo de la Wehrmacht, por razones de escasez de suministros; lo cual debería tenerse en cuenta si se quiere representar una unidad de la Luftwaffe de finales de la guerra.

Británicos - Red Devils - 1st & 6th Airborne Divisions			
Elemento	Denominación de Color	Según BattleFront	Alternativa 1
Boina ("beret")	Red	947 – Bermellón	946 – Rojo oscuro
Casco		924 – Uniforme ruso WWII	896 – Cam. Al. Verde oscuro
Tiras del casco	Earth Brown	983 – Tierra mate	914 – Ocre verde
Uniforme	Khaki Drab	921 – Uniforme inglés WWII	
Guardapolvo	Green Ochre	914 – Ocre verde	819 – Arena iraquí
Camuflaje guardapolvo	Reflective Green	890 – Verde refractario	896 – Cam. Al. Verde oscuro
Camuflaje guardapolvo	Flat Earth	983 – Tierra mate	846 – Marrón caoba
Correa y Mochila	Green Grey	886 – Gris verdoso	819 – Arena iraquí
Cantimplora	Brown		879 – Marrón verde
Funda pala	Beige Brown	875 – Marrón beige	
Botas	Black	950 – Negro	994 – Gris oscuro

Pintura ... Pintura ... Pintura

Manual de Modelado (I)

Materiales y herramientas

Por Rubén Ruiz

Lo que encontraréis en mis artículos no es un manual sobre modelar y/o esculpir miniaturas escrito por un experimentado escultor, sino más bien artículos donde recojo lo que voy aprendiendo, haciendo o tengo pensado hacer.

Mi intención es doble, la primera es no olvidarme de las diferentes cosas que voy descubriendo y/o probando (si, si, llego a ser así de desastre), y la segunda es que os pueda servir para aprender, de entretenimiento o para ver otras ideas o técnicas.

Materiales

Hoy en día encontraréis cantidad de materiales que pueden servir para modelar/esculpir, tanto masillas bicomponente epoxy como otras masillas no epoxídicas. Incluso ha salido una masilla creada con el sólo fin de usarse para miniaturas, que no he podido probar aún. Aún así, la más común, y conocida, es la llamada masilla verde, por el color resultante de mezclar sus dos componentes.

Las distintas masillas epoxy tienen diferentes propiedades, tanto de elasticidad, acabado, tiempo de curado, etc. Tantas que necesitaría un documento entero y no sólo unas hojas para hablar de sus usos y sus propiedades.

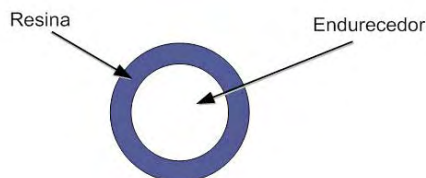
En la imagen de la derecha se muestran sólo unas pocas masillas de modelado para que podáis comprobar la cantidad de tipos (y marcas) de masillas de que podéis disponer. Observaréis que hay masilla verde (azul-amarillo) de más de un fabricante, cuidado que sale muchísimo más baratas en unos que en otros, así que no compréis la primera que encontréis o tengáis más a mano si lo podéis evitar y comparad los precios.

Fijaos a la hora de escoger una, que hay masillas que, en vez de ser multicomponente, se tienen que hornear (como la Sculpey). Hay otras que vienen los dos componentes juntos o por separado (es mejor por separado o tendrás que vigilar la unión de estos dos que no haya endurecido, pues no mezclarías bien y te saldrían "tropezones" al modelar, muy molestos). Un caso extremo de esto último son las masillas rápidas que vienen en tubo y que por tanto no sirven para detalle aunque sí para escenografía o grandes partes que conformaran el esqueleto de una figura, etc. Para eso incluso te vendrá bien que sean más rápidas. Si, de todas formas, quieres usarlas para modelar, te recomiendo que quites la masilla de la unión de ambas partes (de otro color y ya endurecida).



Algunas masillas a modo de ejemplo

Estas masillas de reparación rápidas suelen llevar un papelito plateado en la punta para intentar evitar que el aire cure la masilla en contacto con este. Si lo retiramos veremos el endurecedor (de color blanco en este caso) en el centro, tal como muestro en la siguiente ilustración.



Esquema masilla rápida (en tubo)

La de la foto es azul y es una masilla de uso general pero venden específicas para todo tipos de materiales (se llaman barritas reparadoras) y se distinguen por el color de la resina. Últimamente venden incluso en paquetes de mini barritas que evitan se seque toda la masilla de golpe.

Las diferentes masillas epoxy normalmente pueden mezclarse entre si consiguiendo propiedades distintas a ellas por separado. Hay dos maneras de mezclarlas. Una es mezclando los componentes de dos masillas y luego estas entre si y otra (que suele funcionar sobretodo entre las de un mismo fabricante) es mezclando entre si componentes de distintas masillas, pero es importante respetar la existencia de un componente endurecedor a la hora de mezclar para asegurarse que fraguará. Lo mejor es ir probando para encontrar la combinación que más nos convenza.

Para saber cual es la resina y cual el endurecedor, puedes guiarte de la **Tabla 1** para algunas de las masillas más típicas que mostré anteriormente.

Tenemos además que, aunque lo normal es mezclar ambos componentes en proporciones iguales, se puede variar la proporción de cara a cambiar las propiedades también.



Masilla	Endurecedor	Relleno/Resina
Masilla verde (Green Stuff)	Azul	Amarillo
Masilla marrón (Brown Stuff)	Aluminio o Gris	Marrón
Masilla blanca (White Stuff)	Blanco	Azul
ProCreate	Negro	Blanco

Tabla 1 - Masillas típicas

% Resina	% Endurecedor	Dureza a las 24h (+/- 2)	Tiempo de trabajo (23°C)	Comentarios
40	60	55	180 min.	Más suave y flexible, bueno para formas orgánicas. Color: Gris oscuro
50	50	65	120 min.	Más dura y rígida. Color: Gris medio
60	40	75	90	Muy dura y rígida. Bueno para maquinas y bordes muy marcados. Color: Gris clarito

Tabla 2 - Propiedades según mezcla ProCreate

Puede que más adelante escriba algún otro documento hablando de tipos, propiedades y posibles mezclas y resultados con masillas. Pero de momento puedes ver un ejemplo en la **Tabla 2**.

Obviamente todas las propiedades de las masillas cambian según la temperatura ambiente y cantidad de masilla mezclada, pero te puede servir de orientación para hacerte a la idea de que esperar.

Para trabajar con las masillas bicomponente, y que no se os pegue a los dedos ni en las herramientas, necesitaréis humedecer ambos, ¡pero cuidado de no mojar la zona en la que queráis que si se pegue la masilla! Además de agua podéis usar saliva (no lamáis directamente la herramienta a usar que, por lo general, las masillas son tóxicas), vaselina, aceite, talco, etc. Aquí cada uno tiene sus preferencias. Si queréis pintar luego sobre la masilla y usáis algo distinto a agua, como por ejemplo vaselina, tendréis que limpiar la mini o no se adherirá bien la pintura a esta.

Al principio tendréis suficiente con la típica masilla verde para empezar a hacer algo. Aunque alguna más barata para la forma principal y la verde para detalle, si queréis ahorrar algo de masilla verde, no es mala idea. Por lo menos es lo que hice yo con mi primera mini, hacer una forma básica con masilla de barrita reparadora que endurece rápido y coger una cantidad igual de los dos componentes amarillo y azul, mezclarlos bien y probar que salía...

Herramientas

Tenemos herramientas caseras, como alfileres pegados a algún mango o adaptados a un portaminas o lo que se te ocurra, destornilladores de punta pequeña modificados lijando la punta, otras herramientas que no fueron creadas con ese fin pero te vaya bien usar, etc. Aquí cada uno tiene sus preferencias, prueba hasta sentirte cómodo y conseguir tu SET de herramientas preferidas que uses más. Cosa que no quita que tengas algunas raras para tareas concretas ocasionales.

En la foto inferior podéis observar, de arriba abajo, una aguja de punto de cruz pegada a un mango de un pincel que se había quedado inservible, un punzón (piezas de un viejo compás), cuatro mangos de resina sacados de un molde del mango de un cepillo de dientes (podéis usar directamente mangos de cepillos gastados que estén para tirar así de paso recicláis) y una



Herramientas de compra

herramienta que usaba antiguamente mi padre para escribir en clichés y que creo llaman bruñidor (Este es doble, una punta la bola es más grande). Las puntas de los mangos de resina son: un clip, una cuchilla desgastada y lijada, dos puntas de destornillador lijadas también (una con forma lanceta y otra doblada).

Sobre herramientas compradas, van bien, pero no son imprescindibles para empezar.

Yo uso normalmente una herramienta y sólo cambio para alguna tarea muy concreta. Así que no te obsesiones en tener muchas (salvo que tengas afán de coleccionismo) por que con muy pocas basta. Para empezar te basta con alfiler, cuchilla y poco más.

Casi todas las que te he presentado son en realidad para el modelado (trabajo de la masilla aún blanda). Para trabajar la masilla ya dura (esculpir), será también útil una cuchilla afilada, limas, papel de lija, etc.

En próximos artículos abordaremos los pasos a seguir para modelar una mini.

¡Y hasta aquí el primer artículo!

¡Nos vemos!



Herramientas caseras

Por Juan Mieza (KeyanSark)

Este artículo presenta una serie de consejos para que sea sencillo iniciar a nuevos jugadores en el conjunto de sistemas Pulp de .45A

Las partidas de ambientación Pulp (ya sean con superhéroes, gangsters, zombies nazis, científicos locos, mosqueteros heroicos... ¡o todo ello junto!) son bastante divertidas debido a su fuerte componente narrativo y a que no se necesita una fortuna para poder jugarlas: tan sólo un tablero modesto y unas 3-6 figuras.

Sin embargo, este aparente atractivo suele conllevar el problema de que las reglas inicialmente pueden parecer difíciles de explicar en un momento a alguien a quien quieras iniciar en el juego.

En las páginas de Cargad os hemos presentado desde hace una temporada los diferentes reglamentos Pulp que hay disponibles, haciendo especial hincapié en .45 Adventure y sus suplementos, de Rattrap Productions. El sistema de .45A, aunque tiene sus defectos, logra aunar de forma elegante todas las ventajas de un sistema de escaramuzas basado en personajes y permite multitud de ambientaciones para las partidas sin variar las reglas básicas en su esencia (por ejemplo, la habilidad de disparo de .45A: **artillería** – en homenaje a la jerga de los gangsters – pasa a llamarse **armas de rayos** en Fantastic Worlds, pero salvo eso, el combate funciona igual).

Este breve artículo os presenta algunas ideas sencillas para facilitar la transición al juego a nuevos jugadores de vuestro grupo, o incluso para animaros a probarlo a vosotros mismos si no lo habéis hecho ya.

Nota: a lo largo del artículo nos referimos a las reglas por su título original abreviado: .45A. Sin embargo, todo lo aquí mencionado aplica exactamente a los sistemas derivados como *Amazing War Stories*, *Gloire*, *Fantastic Worlds* o *Broadsword Adventure*.

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas			
Cabeza (1)	BR=6	4	BR=7	BR=6	Inconsciente	
Torso (2-4)	BW=3 GT=6	4	BW=3 GT=6	BW=2 GT=5	BW=1 GT=4	Inconsciente
Brazos (5-7)	HT=2 SH=2	4	HT=2 SH=3	HT=1 SH=3	HT=1 SH=2	No puede atacar ni llevar objetos
Piernas (8-10)	DG=3 SP=5	4	DG=3 SP=5	DG=3 SP=4	DG=2 SP=3	Reptar sólo

Tabla 2: Perfil de atributos de ejemplo.

Las bases del sistema

La base del reglamento de .45A son tres ideas muy simples:

1. El combate se basa en tiradas de dados enfrentadas
2. A medida que un personaje sufre heridas, su perfil de atributos empeora
3. Hay marcadores de encuentro

Veamos estos conceptos en detalle.

Tiradas enfrentadas

Los jugadores de Infinity tendrán muy claro el concepto. En .45A, para derrotar a un adversario se lanza 1D10 y se suma el resultado al atributo apropiado del personaje (más los modificadores oportunos). El que obtenga mayor resultado gana el combate. Para herir el procedimiento es igual. Sólo cambian los atributos asociados. La tabla 1 (debajo) lo resume.

El procedimiento es por tanto muy rápido e intuitivo y no requiere consultar tablas para impactar ni tablas para herir. El resultado mayor, gana. Obviamente, hay muchos matices, pero el sistema de combate se explica de forma tan sencilla como esta, por lo que un tiroteo de prueba puede ponerse en marcha en minutos.

Nota: las otras tiradas en .45A son chequeos de atributos. Por ejemplo,

un chequeo de pánico se hace sobre el atributo de Agallas del personaje (Guts: GT). Para superar un chequeo de atributos se lanza 1D10 y se suma el valor del atributo. Si se saca 10 o más, se pasa el chequeo. En el ejemplo, un personaje con GT=4 necesitaría sacar 6+ en 1D10 para superar el chequeo).

Perfil de Atributos

Los perfiles de personaje en .45A pueden parecer complejos al principio. Esto es porque la hoja de personaje está pensada para tachar heridas a medida que se producen de forma que se refleje el debilitamiento de los personajes a medida que son heridos (esto puede considerarse poco realista, pero no perdamos de vista que estamos jugando partidas Pulp, donde los héroes son capaces de esquivar balas o tirarse de un avión sin paracaídas).

Así, si tomamos una hoja de personaje básica como la de la Tabla 2 (ver arriba), la columna Base muestra los valores básicos de los atributos del personaje, pero el juego usa la primera columna, marcada en amarillo. Fijaos que este personaje tiene valores distintos en BR y SH de los que marca su perfil base. Esto es debido a que goza de ciertas habilidades que modifican su perfil (en este caso, el personaje es un Genio – aumenta su nivel de Neuronas en 1 – y Esgrimista – aumenta su SH en 1).

Si este personaje sufriera una herida en el brazo, habría que coger un

Acción	Ataque a distancia	Ataque CaC	Herir
Atributo de Atacante	HT (Artillería)	SH (Arma Blanca)	BW/WS (fuerza física o fuerza del arma)
Atributo de Defensor	DG (Esquivar)	SH (Arma Blanca)	DR (valor defensivo de la ubicación de impacto)

Tabla 1: Resumen de tiradas enfrentadas

El efecto de las habilidades especiales queda recogido en la tabla, y por tanto los jugadores no tienen cómo olvidarlo.

Marcadores de encuentro

Los marcadores de encuentro son la esencia del sistema .45A y lo que le separa de un wargame de escaramuzas convencional para hacerlo algo más cercano a una aventura o un juego de rol. Los marcadores de encuentro dan vida a las partidas y permiten incluir de todo: desde trampas mortales a objetos beneficios, pasando por objetivos del juego o pistas para progresar en la aventura.

El sistema de marcadores puede parecer algo confuso en el reglamento, pero en realidad es sencillo. En esencia, aunque esto puede cambiar según el escenario concreto que se juego, debe haber un conjunto de marcadores sobre el tablero (desde judías a contadores modelados y pintados) y un mazo de naipes convencionales (tantos como marcadores). Cuando una figura se pone en contacto peana con peana con un marcador se saca una carta y se consulta en la descripción del escenario a qué corresponde el encuentro en función de la carta sacada.

Si jugáis a escenarios ya preparados, no hay mucho más que decir. Si diseñáis vuestros escenarios todo queda abierto a vuestra imaginación. Como regla general, 1/3 de los marcadores deben corresponder a trampas o cosas desagradables; otro 1/3 a objetos o pistas que permitan ganar el escenario; y el otro 1/3 a "contadores falsos". Los contadores falsos no tienen efecto sobre la partida, pero como los jugadores no saben a priori donde están, esto les obliga a moverse por el tablero y no limitarse a atrincherarse y disparar a los demás sin más.

En la sección de Descargas del website de La Armada, tenéis un documento en castellano que os puede dar bastantes ideas sobre el tipo de

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas			
Cabeza (1)	BR=6	4	BR=7	BR=6	Inconsciente	
Torso (2-4)	BW=3 GT=6	4	BW=3 GT=6	BW=2 GT=5	BW=1 GT=4	Inconsciente
Brazos (5-7)	HT=2 SH=2	4	HT=1 SH=3	HT=1 SH=2	HT=1 SH=2	No puede atacar ni llevar objetos
Piernas (8-10)	DG=3 SP=5	4	DG=3 SP=5	DG=3 SP=4	DG=2 SP=3	Reptar sólo

Tabla 3: Perfil de atributos con una herida en Brazos

Así serán los perfiles para .45 Adventure próximamente

boli y tachar la primera casilla del perfil del brazo, con lo que el personaje quedaría así (ver tabla 3, arriba).

La herida en el brazo ha hecho que el personaje pierda habilidad de disparo, pero sigue combatiendo bien con armas blancas... hasta que reciba otra herida.

El formato del perfil de atributos puede parecer confuso al principio. Rich Johnson, el autor del reglamento, está preparando un pequeño módulo que permita generar los perfiles en el siguiente formato, ideal para imprimir y meter en una funda de cartas coleccionables (ver abajo).

Toda la información del personaje está condensada en la cara delantera de la carta, y los atributos se pueden tachar con rotuladores sobre la funda, para luego limpiarla sin dañar la carta.

La ventaja de este formato es que además las posibles habilidades especiales del personaje se resumen en la cara posterior de la carta, evitando que los jugadores tengan que consultar el manual constantemente. En próximos escenarios Pulp en Cargad ofreceremos los perfiles de los personajes en este formato resumido.

Un último truco para simplificar las cosas, deriva del efecto de dichas habilidades especiales. Muchas habilidades permiten a los personajes ser inmunes al pánico, o causar miedo, o poder saltar o trepar fácilmente... pero muchas otras ofrecen mejoras en los atributos del personaje. Un modo muy simple de tener esto siempre en cuenta es añadir los bonificadores directamente en la tabla de atributos del personaje.

Por ejemplo, en el escenario de demostración de Fantastic Worlds aparece el Comandante Estelar Grif Ingram. Grif posee las habilidades Pugilista +2 (buen combatiente a puñetazos: suma 2 a su BD si no usa armas blancas) y Tirador de Primera (suma 1 a su RG). El perfil de Grif, por tanto se presenta así:

Ubicación	Base	DR	Nivel de heridas			
Cabeza (1)	BR=3	4	BR=3	BR=2	Inconsciente	
Torso (2-4)	BW=3 GT=8	4	BW=3 GT=8	BW=3 GT=8	BW=2 GT=7	BW=1 GT=6
Brazos (5-7)	RG=4 BD=4	4	RG=5 BD=6	RG=4 BD=5	RG=3 BD=5	RG=3 BD=4
Piernas (8-10)	DG=3 SP=5	4	DG=3 SP=5	DG=3 SP=4	DG=2 SP=3	DG=2 SP=2

Tabla 4: Perfil de atributos de Grif para Fantastic Worlds

PULP

encuentros que pueden crearse para una partida genérica. Se trata del documento Tablas de Encuentros Aleatorios, en la sección Pulp. Debéis ser usuarios registrados para poder descargarlo por lo que no ponemos aquí más que el enlace al foro: <http://www.laarmada.org>

Simplificando para empezar

El sistema de juego de .45A está pensado para jugar con un número reducido de miniaturas. Esto no significa que no se puedan jugar partidas muy grandes, pero el registro de estado de los personajes puede hacer que estas sean algo lentas. Para evitar esto existen algunos trucos o consejos.

En primer lugar, usad el suplemento **Hordas de Malos** (Hordes of Mooks), cuya traducción oficial podéis descargar también en la sección de descargas de La Armada. Este suplemento ofrece un par de reglas muy sencillas para manejar a todas las hordas de matones sin importancia que acompañan a los malos (o de polis o soldados que acompañan a los buenos) sin necesidad de complicarse la vida. Resumiendo mucho las cosas, para un secuaz de estos, 1 impacto=muerte.

En segundo lugar, no compliquéis las cosas para empezar empleando un montón de habilidades para los personajes. Es mejor empezar con personajes de Grado 1 con una única habilidad especial para que los jugadores se familiaricen con el sistema, y luego irlo complicando. El Grado en sí es irrelevante: podrías usar personajes de Grado 2 y 3 siempre que, para empezar, no tengan todas las habilidades a las que tendrían derecho según sus arquetipos básicos para no liar a los jugadores de entrada y centrarse en lo básico.

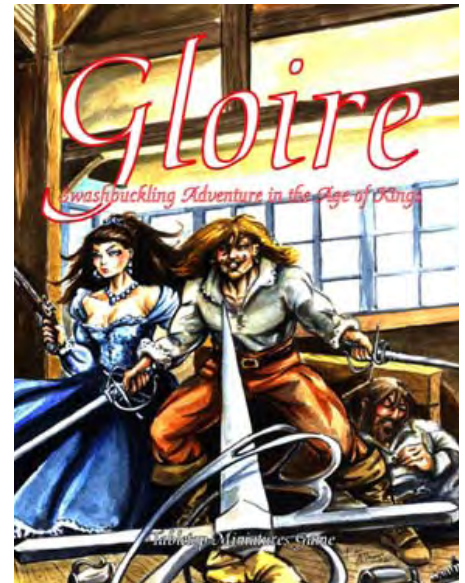
Nota: de nuevo, en el área de descargas de La Armada podéis descargar un resumen en español de todas las habilidades disponibles para personajes en .45A, incluyendo su traducción al inglés por si queréis jugar a escenarios publicados y no traducidos.

Un último consejo básico, es limitar los chequeos de Agallas (GT) a disparos o ataques recibidos en la cabeza o el torso. Esto ayuda mucho a simplificar y acelerar el juego.



En resumen

En este breve artículo hemos pasado revista a los tres conceptos clave del sistema de juego Pulp .45A. Creemos que con estas ideas os será mucho más sencillo comenzar a probar el juego y jugar vuestras propias películas de aventuras sobre el tablero.



Recordad que en este mismo número, tenéis el reglamento completo de iniciación a Fantastic Worlds (que os permite jugar directamente en las ambientaciones de .45 Adventure o Amazing War Stories, aunque no a Gloire, ya que el sistema de combate a espada no está incluido) y una aventura completa, con perfiles de personajes, para probar el sistema.

Si os pica el gusanillo y queréis más, podéis descargar el reglamento completo de demo en castellano de .45A en la sección de descargas de La Armada

<http://www.laarmada.org/index.php?ind=downloads>

(En esta sección encontraréis también dos aventuras en castellano: En Busca de la Calavera Negra de la Luna y El Guardián del Idolo Dorado)

O en la web oficial de Rattrap, también en castellano:

http://www.rattrap-productions.com/PulpHeroes/Spanish/45AdventureEspanol_demo.pdf

El reglamento de demo de Gloire, este aún en inglés, puede descargarse aquí:

http://www.rattrap-productions.com/Gloire/Downloads/Rules/Gloire_Demo.pdf

FANTASTIC WORLDS **PULP**

Por Marc Anderson. Traducción de Juan Mieza (KeyanSark)

Este documento contiene la traducción de las reglas de iniciación de Fantastic World, redactadas por Marc Anderson y ofrecido como descarga gratuita para el Historicon 2007. Los que hayáis jugado ya a .45 Adventure no tendréis problema alguno en jugar a esta versión. El documento contiene también un escenario completo para probar las reglas

El Juego

Los dados y la mecánica de juego

Fantastic Worlds emplea solo dados de 10 caras (D10) para todas las resoluciones de combate y los chequeos de atributos. Hay dos tipos de básicos de tiradas en el juego:

Tiradas de dados enfrentadas: ambos jugadores lanzan sus dados y añaden a la tirada el valor del atributo requerido más los modificadores adecuados. No es necesario obtener un 10, el único objetivo es superar la tirada del adversario.

Tiradas no enfrentadas o "tiradas contra un atributo". En este caso el jugador lanza 1D10 y añade el valor de dicho atributo más los modificadores adecuados. Si el resultado modificado es 10 o más, el chequeo tiene éxito.

El perfil de atributos

Todas las tiradas de un personaje estarán basadas en su perfil de atributos. Cada atributo está ligado a una determinada ubicación del cuerpo. Las heridas en dicha ubicación tienen como resultado que el valor del atributo asociado empeorará. Por ejemplo, un personaje herido en el pecho perderá puntos en sus atributos de Músculos (Brawn-BW) y Agallas (Guts-GT). A continuación se muestran todos los atributos relevantes para el juego, sus abreviaturas y sus descripciones.

- **Neuronas** (Brains) (**BR**): Mide la capacidad del personaje para pensar y resolver problemas.
- **Músculos** (Brawn) (**BW**): Se usa en chequeos de fuerza física y para determinar el daño en combate cuerpo a cuerpo.
- **Agallas** (Guts) (**GT**): se usa en chequeos de valor. Todos los chequeos de psicología (miedo, pánico, etc.) se hacen contra este valor.
- **Arma de Rayos** (Ray Gun) (**RG**): es la habilidad de la figura para disparar o arrojar objetos.



- **Acero** (Blade) (**BD**): mide la habilidad de la figura en combate cuerpo a cuerpo.
- **Esquivar** (Dodge) (**DG**): determina los reflejos del personaje.
- **Velocidad** (Speed) (**SP**): mide la distancia que puede recorrer el personaje por defecto.
- **Nivel Defensivo** (Defensive Rating) (**DR**): Se trata de la capacidad de una parte del cuerpo de la figura para resistir el daño. Cuanto más alto sea el número más difícil será causar daño a dicha parte.
- **Fuerza del Arma** (Weapon Strength) (**WS**): Se trata del daño que causa un arma. Cuanto mayor sea, más daño causará.

Iniciativa y secuencia de turno

Al comienzo de cada turno ambos jugadores lanzan 1D10. El jugador que saque la tirada más alta tiene la iniciativa en ese turno. Entonces, comenzando con la figura que tenga mayor atributo de DG, los jugadores se alternan moviendo sus figuras. El jugador con la iniciativa siempre hará actuar primero a una de sus figuras para un determinado nivel de DG.

Lista de acciones

Una figura puede ejecutar una acción por turno.

- **Mover:** se trata del movimiento normal de la figura, según refleja su perfil de atributos. Si la figura mueve toda su SP, se considera que corre.
- **Saltar:** Se supone que se trata de una carrera con salto. Todas las figuras puede saltar 2 cm. por cada punto de BW. Además, pueden intentar ganar 2 cm. adicionales al salto. Para lograrlo, debe hacer un chequeo de BW ($BW + D10 = 10$ o más).
- **Trepar:** Las figuras pueden trepar hasta 2 cm. por acción. Por cada acción de trepar la figura debe hacer un chequeo sobre el valor combinado de BW y DG. Si el resultado es 10 o más, lo consigue. Si no, la figura se cae y recibe un impacto de WS 1 por cada 2 cm. de caída. La ubicación del impacto es aleatoria.
- **Disparar:** se trata del disparo normal que efectúan las figuras. No hay modificador para impactar.
- **Mover/Saltar y disparar:** las figuras pueden efectuar un disparo en cualquier punto de la acción de movimiento. El disparo tiene un modificador para impactar de -5. Las figuras con armas de proyectiles a dos manos sólo pueden mover la mitad de su movimiento estándar si quieren además disparar.
- **Cargar:** Una figura que carga recibe un modificador de +2 a su combate cuerpo a cuerpo (BD). Para que se considere carga, la distancia recorrida debe ser al menos de 5 cm.
- **Cuerpo a cuerpo:** se trata de un combate cuerpo a cuerpo estándar. No hay modificadores para impactar.
- **Usar habilidad:** esta acción refleja cualquier otra cosa que no esté recogida por las acciones anteriores, como intentar reparar máquinas, usar habilidades especiales, etc.
- **Levantarse:** es la acción empleada por las figuras para ponerse en pie tras ser derribadas o haberse puesto cuerpo a cuerpo. Las figuras que se ponen en pie tienen un modificador de -5 para impactar si deciden también disparar en su acción.

Puntos de Héroe

Al comienzo de cada partida, cada jugador tiene un conjunto de "Puntos de Héroe". Durante la partida, los jugadores pueden emplear estos puntos para modificar sus tiradas de dados. Un jugador puede aumentar o disminuir el resultado del dado en tantos puntos como Puntos de Héroe le

queden (la única excepción es la localización de un impacto, que no puede ser cambiada de un lugar del cuerpo a otra mediante el uso de Puntos de Héroe). Los jugadores sólo pueden cambiar sus tiradas de dados, no las del adversario. Gastando 2 puntos, el jugador puede volver a lanzar el dado, pero debe aceptar el resultado de esta segunda tirada.

Si ambos jugadores desean usar Puntos de Héroe en la misma acción, el jugador que ataca lo declara y apunta en secreto (en papel, mediante 1D6, etc.) la cantidad de puntos que quiere gastar. El adversario hace lo mismo. Tras ello, se muestran los puntos y se realizan las tiradas modificadas.

Puntos de Héroe y Mediciones

Los Puntos de Héroe se pueden emplear para afectar una medición. Por ejemplo, un jugador puede aumentar en 2 cm. el alcance de su arma por cada Punto de Héroe que invierta, o añadir 2 cm. a su acción de Movimiento o Salto por cada punto invertido (esta suma no requiere hacer un chequeo de BW)

Puntos de Héroe y Combate

Por cada punto invertido, el jugador puede aumentar el daño causado por un arma o el valor de defensa de una ubicación determinada. Si se hace esto, deben sumarse los Puntos de Héroe antes de determinar la ubicación del impacto. Si ambos jugadores desean usar Puntos de Héroe a la vez deberán anotarlos en secreto y mostrarlos a la vez.

Combate

El combate se divide en dos categorías: Combate a Distancia (desde disparar armas hasta lanzarle sillas a tu enemigo) y Combate Cuerpo a Cuerpo (espadas, cuchillos, garrotes...)

Combate a distancia

Para determinar si una figura impacta a su objetivo con uno de sus disparos, emplea la siguiente fórmula:

Atributo de disparo (RG) de la figura que dispara +/- cualquier otro bonus o penalización asociado al disparo (bonificaciones por arma, cobertura, movimiento, etc.) + 1D10 y compara el resultado con el Atributo de Reflejos (DG) del defensor + 1D10. Si el atacante obtiene un resultado mayor, logra un impacto. Si el defensor logra un resultado mayor, el disparo falla. En caso de empate, el defensor no es impactado pero debe hacer un chequeo

de moral como si lo hubiese sido. Si lo falla, sufre los efectos del Pánico.

Cobertura

Si la figura defensora está oculta por algún elemento de terreno, entonces recibe un -2 para impactar. Si la figura está también en contacto con el terreno recibe además una bonificación de blindaje de +2 a todas las ubicaciones del cuerpo a excepción de la cabeza.

Combate cuerpo a cuerpo

Compara el atributo de BD del atacante +/- cualquier bonificador + 1D10 contra el atributo de BD del defensor +/- cualquier bonificación + 1D10. Si el total del atacante es mayor, habrá conseguido un impacto. Si el total del defensor es mayor o igual, entonces el ataque ha sido rechazado

Resultado del combate: Daños

Siempre que una figura sea impactada en combate, el atacante determina la ubicación del impacto lanzando 1D10. Luego compara la fuerza del arma (WS) con el Nivel Defensivo (DR) de la ubicación del impacto. Si el WS es igual o mayor que el DR, entonces se marca con una cruz el contador de daños de la ubicación impactada.

Si la DR es mayor que el WS, la figura impactada recibe un tirada de salvación por blindaje. El defensor calcula la diferencia entre el WS y el DR y suma dicha diferencia al resultado de 1D10. Si el resultado modificado es 10 o superior, el disparo o el golpe no causa daño. Si la tirada falla, se marca una cruz.

Si la WS es el doble que el DR, se marcan dos casillas y si es el triple o más se marcan tres casillas.

Resultado del Combate: Pánico

Cada vez que una figura sea herida en combate debe hacer un chequeo de GT. Si lo falla comenzará a huir del combate. Esto implica que en su siguiente acción debe moverse hacia su área de entrada (o hacia algún punto de salida predeterminado) usando toda su capacidad de movimiento pero pudiendo usar cobertura. Al comienzo de su próximo turno, la figura debe volver a chequear GT y continuará huyendo si vuelve a fallar. Esto se repite en cada turno hasta que la figura abandone el tablero o se recupere.

Perfil de atributos de personaje

Ubicación

Las hojas de personaje se dividen en ubicaciones de impacto. La mayoría de personajes tienen cuatro ubicaciones en las que pueden ser heridos (Cabeza, Torso, Brazos y Piernas) aunque ciertos personajes pueden tener más (Alas o Cola). Cuando una figura es impactada en combate el atacante lanza 1D10 para determinar la ubicación del impacto. El número entre paréntesis al lado de cada ubicación es el resultado necesario para impactar en dicha ubicación.

Base

Este es el valor inicial para cada atributo de la figura y se determina en base al arquetipo inicial del personaje. Este valor nunca y refleja los niveles de la figura antes de que se añadan las habilidades. Los atributos están asociados a localizaciones específicas y se reducen a medida que la figura recibe heridas en dichas ubicaciones. Por ejemplo, el valor de Acero (BD) de un personaje está asociado a sus Brazos. Cuantas más herida reciba en los brazos un personaje, más bajo será su atributo de BD.

Nivel Defensivo (DR)

DR es el Nivel Defensivo de cada ubicación. Algunas figuras pueden cambiar el valor de ciertas ubicaciones añadiéndoles blindaje. Esto puede representar desde una armadura espacial hasta un escudo de fuerza.

Nivel de Heridas

A medida que cada ubicación recibe impactos, se van tachando casillas en la zona correspondiente a dicha ubicación, empezando por la situada más a la izquierda. Cuando se tache la última casilla de un atributo, la figura sufrirá los efectos descritos en la última casilla. Una ubicación con todas sus casillas tachadas puede seguir recibiendo impactos pero no hay efectos adicionales.

Las figuras de Grado 2 y 3 que pierden su última casilla de cabeza o torso quedan inconscientes. Las figuras de Grado 1 heridas en la cabeza o torso, mueren. Las figuras que pierden su última casilla de Brazos no pueden llevar nada ni atacar en combate. Las figuras que pierden su última casilla de piernas sólo pueden arrastrarse con las manos a un ritmo de 2 cm. por turno, por lo que no pueden disparar si se han movido en dicho turno.



¡No tienes que comprarte miniaturas! Las que tengas de 40k o Star Wars son perfectas...

Escenario: Cuenta Atrás hacia la Paz

La Princesa Mira se dio la vuelta y miró a Ingram mientras subía hacia su cohete. "Gracias, Comandante".

El Comandante Estelar Grif Ingram le devolvió la mirada y pensó en los acontecimientos de los dos últimos días. La declaración de amor de la joven pareja había conmocionado a ambas familias reales. El feudo entre los dos planetas ya duraba generaciones y nadie estaba dispuesto a abandonar la lucha. Hacía falta algo como esto, una boda entre las dos familias, para poner fin a las hostilidades de una vez por todas. Ingram supo de inmediato lo que tenía que hacerse.

"No me deis las gracias. Vosotros dos, chicos, vosotros sois los héroes", respondió Ingram. "Ahora, salid de aquí. Los hombres de vuestro padre llegarán pronto y aún tenemos trabajo que hacer"

El Escenario

El Comandante Estelar Grif Ingram ha ayudado a la hija del Emperador, la Princesa Mira, a escapar del castillo y ahora está a bordo del

cohete espacial de su verdadero amor, Sarren de Tulan, en ruta hacia un matrimonio que Ingram cree que puede acabar con la guerra entre ambos planetas. El furioso Emperador ha enviado a sus mejores hombres para impedir que la nave despegue e Ingram debe aún desactivar los rayos de Gravitones que mantienen a la nave anclada a la pista.

El tablero

La partida se juega sobre un tablero de 60x60 cm. En el centro del tablero debe situarse un cohete espacial preparado para despegar. No debe haber ningún elemento de escenografía en un radio de 30 cm. del cohete. El resto del tablero puede decorarse con cualquier tipo de escenografía: edificios, árboles, rocas...

El despliegue

El jugador que represente al Comando Estelar despliega a sus figuras en un radio de 8 cm. del cohete. El Emperador y sus hombres llegan al tablero en el primer turno, desplegando en un borde del tablero elegido al azar. Todos los hombres del Emperador llegan por el mismo borde del tablero.



En cuanto a los malos, nada mejor que un Sith y dos Mandalorians de Star Wars...

El Comando Estelar dispone del Comandante Grif Ingram, el Científico Lorenzo Nix y dos Cadetes Espaciales. La Guardia de Palacio está formada por el Emperador Grima; el Capitán de la Guardia, Tobías Gray y un Guardia de Palacio.

Condiciones de Victoria

Grif y sus hombres deben encontrar los rayos de gravitones y desactivarlos para que el cohete pueda despegar. Para ganar, al menos 3 de los 4 rayos deben estar desactivados al final del décimo turno de juego.

Puntos de Héroe

Cada bando comienza con 10 Puntos de Héroe

Marcadores de encuentro

Hay 12 marcadores de encuentro para este escenario y se usan además 12 cartas de baraja normal numeradas desde el 3 al As (del mismo palo). Cuatro son los Emisores de los Rayos Gravitón. Sepáralos del mazo y baraja las 8 cartas restantes. Divide las 8 cartas en 4 mazos y coloca una de las

cartas de los Emisores de Rayos en cada mazo. Vuelve a barajar los mazos y coloca un mazo en cada esquina del tablero. Al colocar los marcadores de encuentro asegúrate de colocar 3 en cada cuadrante del tablero.

Las cartas representan lo siguiente:

- Sota-As: estas cuatro cartas son los Emisores de Rayos de Gravitones. Para desactivar un emisor, el Comando Estelar debe superar un chequeo de neuronas (BR). Un emisor desactivado puede volver a ser activado por los hombres del Emperador mediante el mismo procedimiento.
- 10: un Rayo de Esperanza. La figura que desvele este encuentro vislumbra brevemente a la Princesa Mira a través de una claraboya en el cohete. Su resolución se renueva y recibe un Punto de Héroe adicional.
- 9: Descarga de Artillería. Una descarga masiva de las baterías de rayos de un cohete Tulan en órbita impacta en la zona. Todas las figuras del tablero deben superar un chequeo de reflejos (DG) o caer al suelo.

- 8 y 7: Moho Esponjoso. Aquí hay un brote del superelástico Moho Esponjoso. Las figuras pueden usarlo para saltar a grandes distancias. Una figura puede saltar hasta BW x 6 cm. Si salta en vertical, la figura debe medir las distancias en vertical y horizontal hasta el punto al que quiere llegar para determinar el total. P.e. Un edificio de 10 cm. de altura a 10 cm. de distancia requeriría una distancia de salto de 20 cm. Al hacer un salto horizontal, 1/3 de la distancia de salto se consume en el arco; así una figura con BW=4 tendría una distancia de salto de 24 cm., pero sólo podría recorrer 16 cm. ya que los otros 8 corresponden al arco vertical del salto)
- 3-6: no ocurre nada.

Habilidades especiales

En el reglamento completo se describen todas las habilidades de los personajes. Para los personajes de esta aventura (descarga su ficha en la sección de Descargas de la web) ya hemos incluido su perfil en la propia carta de personaje.



Nombre **Grif Ingram**

Clase **Comandante Estelar**

Puntos de Héroe ○○○○○○ **Grado 3**

Cab. 1	Torso 2-4		Brazos 5-7		Piernas 8-10	
DR=6	DR=6		DR=4		DR=4	
BR	BW	GT	RG	BD	DG	SP
3	3	8	5	6	3	5
1	3	8	4	5	3	4
KO	2	7	3	5	2	3
	1	6	3	4	2	2
	KO		2	3	1	1
			Ni atacar ni llevar cosas		Sólo arrastrarse	

FANTASTIC WORLDS
PULP ACTION & THE FUR KINGDOMS OF SPACE

Arma	Cuerpo a Cuerpo			Corto		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Puños	0	0	BW			
Pist. Rayos				10 cm	0	10

Arma	Medio			Largo		
	Alcance	TH	WS	Alcance	TH	WS
Pist. Rayos	20 cm	-1	10			

Munición ○○○○ ® ○○○○ ® ○○○○

Habilidades Especiales

Pugilista +2 (incluido en perfil)

Tirador de Primera (incluido en perfil)

Fuerza de Voluntad Usa PH para reemplazar cualquier chequeo de BW por un chequeo de GT, o reemplazar un chequeo de BR contra control mental, gas, veneno, evitar inconsciencia o recuperar consciencia.

Erudito Supera un chequeo de BR para revelar marcadores de encuentro a 10 cm.

En la web de Cargad (<http://www.cargad.com/>), sección de Descargas, encontrarás dos PDF con las cartas de los héroes y villanos de esta aventura.

Lo ideal sería que los imprimieras a color, los recortases y los guardaras en un protector de plástico de cartas coleccionables, para pintar por encima a medida que los personajes sufran heridas. Las minis de las fotos, obviamente, son de Star Wars (aunque se ha usado a Mandalore el Indomable en lugar de Darth Revan...)

Escenario: La Pintura de la Pared

Por : James Burkhouse (Fanatic Online nº 75) / Traducción : Maximilano Jiménez Barros

Cada cierto tiempo, la web de Specialist Games organiza diferentes concursos sobre los juegos de Especialista, ya sea diseñar un escenario para un sistema de juego, una lista de ejército o el trasfondo de un personaje. A continuación presentamos el escenario con el que James Burkhouse ganó el concurso de Escenarios de Mordheim.

Trasfondo

Las bandas han oído rumores de un mapa dibujado en la pared de un callejón de la calle Tyler, que lleva hasta un gran tesoro. Este callejón está en el barrio pobre, una caótica y enrevesada parte de la ciudad. Quien consiga descifrar el mapa y mantener esta valiosa información fuera del alcance de sus enemigos, obtendrá una gran ventaja en la búsqueda de un fantástico tesoro.

Terreno

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, como un edificio en ruinas, una torre, o algo similar. Si tu colección de escenografía lo permite, un denso laberinto de calles estrechas y retorcidas sería lo ideal. En cualquier caso, en el centro del terreno debería haber dos edificios, colocados muy juntos, formando un callejón de 2,5 cm de ancho. El mapa estará escrito en este callejón. A causa de los escombros, la estrechez del callejón, la basura, etc, el callejón se considera terreno difícil. Sugerimos que las medidas del tablero sean de 120 x 120 cm.

Bandas

La banda con el valor de banda más bajo decide desplegar primero o último. El primero en desplegar elige en qué borde del tablero despliega y coloca todas sus miniaturas a 20cm de ese borde como máximo. Su oponente despliega a 20cm como máximo del borde opuesto. A causa de las densas y laberínticas construcciones que rodean la calle Tyler, las habilidades especiales de despliegue no se pueden usar.

Reglas Especiales

El mapa del callejón fue pintado por un loco, y a los guerreros de Mordheim les resultará complicado descifrarlo en medio de la batalla. Para comprender el mapa, un guerrero debe moverse hasta el centro del callejón y pasar dos turnos sin hacer otra cosa que

intentar descifrarlo. Los héroes que hallan ganado al menos una habilidad académica pueden descifrar el mapa en un solo turno.

Cuando una banda haya conseguido interpretar el mapa, puede destruir el muro de modo que otras bandas no puedan seguir la dirección hacia el tesoro. El muro tiene 1 herida y resistencia 7. Los ataques contra la pared impactan automáticamente y cualquier herida la destrozará. Cualquiera que ataque el muro deberá estar en el callejón (no se puede destruir la pared desde el otro lado).

El mapa no lleva hacia un tesoro específico, sino más bien marca buenas rutas a través del barrio pobre. Las bandas que hayan descifrado el mapa pueden añadir un resultado adicional a la tirada de exploración. Por ejemplo: un jugador que saque 1,3,3,4,5 y 6, podría añadir otro 3 para encontrar "Prisioneros" (el resultado de un triple 3), en lugar de un "Cadáver" (el resultado de un doble 3). Alternativamente el jugador podría optar por un 5 o un 6 extra para encontrar algo totalmente distinto. Este bonificador no afecta al número de fragmentos de piedra bruja que encuentre.

Comienzo de la Partida

Comienza el jugador con el valor de banda mas bajo.

Fin de la Partida

Si una banda es capaz de



Dos guerreros luchan junto a la pintura del muro.

descifrar la pintada del muro y después destruirla, el escenario acaba inmediatamente y esa banda gana.

Si ambas bandas consiguen descifrar el mapa, entonces el escenario acaba en empate. Si una banda descifra el mapa y después falla un chequeo de retirada el juego acaba en empate. Si de algún modo el muro es destruido antes de ser descifrado por alguna de las bandas el juego acaba en empate.

Alternativamente si un bando huye, el otro gana. Se asume que los ganadores descifrarían el mapa tranquilamente en su tiempo libre.

Experiencia

+1 Sobrevivir: Si un héroe o grupo de secuaces sobreviven a la batalla ganan un punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: El jefe de la banda ganadora obtiene un punto de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier héroe gana un punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por descifrar la pintada: Cualquier héroe que descifre la pintada durante la batalla (límite 1 por banda), gana un punto de experiencia.

+1 Por destruir la pintada: Cualquier héroe que deje en ruinas la pintada (después de haberla descifrado) obtiene un punto de experiencia.



Escenografía ... Escenografía

COMO SE HIZO UNA PLAYA EN TRES DIAS

Por: jugadores de wargames del Club Ariocho de Palma de Mallorca

Escrito por Miguel Venegas

www.Wargames-Spain.com y www.quimeraminiaturas.es

Después de muchos años de warhammer fantasy, 40k, Mordheim, y un largo etc, hace cosa de dos años, un aguerrido grupo de veteranos jugadores se iniciaron en Flames of War, poco a poco el juego se iba abriendo paso en las tardes de wargames, batalla tras batalla descubríamos nuevos escenarios y tácticas hasta que un buen día decidimos iniciar un ambicioso proyecto. Se trataba de un tablero modular de 240x180cm compuesto por doce secciones de 60x60, en el que íbamos a representar una amplia zona costera, mas exactamente una playa.

Ya fuese influenciados por el cine, literatura e historia, nos pusimos manos a la obra en una calurosa tarde de verano.

Los materiales que usamos fueron doce tableros de DM de 1 cm, nos daría la base perfecta para dar cuerpo a otras doce planchas de aislante de 3 cm, fácil de encontrar en casas de material de obra y bastante económico.



La idea era hacer tres líneas de tableros, es decir, 60 x 240 cada una, para diferenciar los diferentes accidentes geográficos que íbamos a reproducir.

La primera línea fue cubierta por 30 cm de lo que sería agua, (zona sin aislante, sobre la madera directamente), para luego ya hacer la pendiente de la orilla en los 30 cm restantes. Para el agua usamos varios tonos de pintura azul, la verdad es que en el mercado hay uno botes de agua artificial de un acabado perfecto, pero para tal superficie se nos salía del presupuesto.



Algo de pincel seco en blanco daría el efecto de las olas rompiendo sobre la orilla.



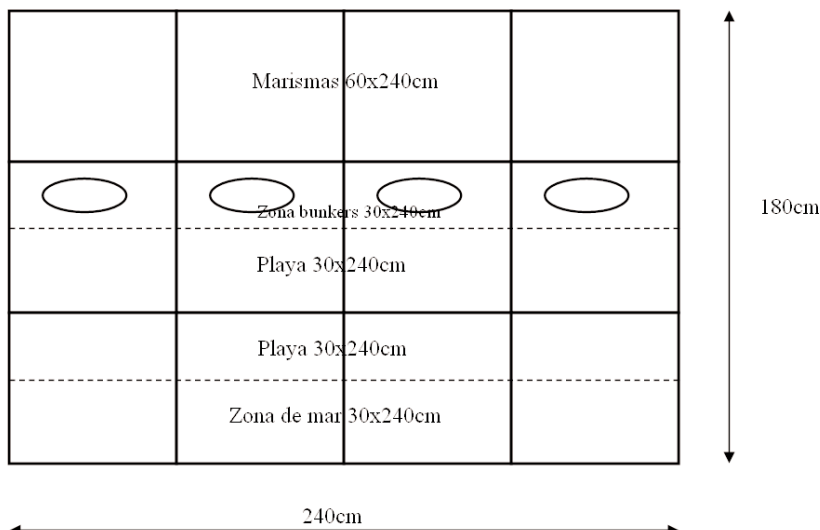
Seguidamente tras una pequeña pendiente desembarcamos en una bonita playa de blanca arena, bueno, esto antes del desembarco, para la cual usamos arena real (Nota del Maquetador: "que en Mallorca no les falta XD")



Habiendo pintado previamente el aislante con un color ocre por si había zonas sin cubrir. El arenal sería desde los 30 cm del primer tablero hasta los 30cm del siguiente.



Para dar paso a unas marismas representando el terreno que se inundaba para dificultar el paso de tropas invasoras. En esa zona situamos cuatro montículos fijos hechos del material de nombre extraño que usado en floristería, muy fácil de modelar con un papel de lija muy suave o con el mismo dedo. La idea era tener unas posiciones defensivas estables para emplazar los bunkers.



la ... Escenografía ... Escenografía ... Escenografía ...



Los humedales o marismas los recreamos con una pasta hecha con tierra, arena, pintura marrón y cola blanca, la cual íbamos extendiendo con espátula sobre la ultima fila de tableros, y antes de dejar que secase,



espolvoreamos diferentes tipos de césped ferroviario y musgo, como arbustos bajos.



Poco a poco todo iba tomando forma, luego todo fueron los retoques, pintar los bordes de los tableros, repasar las zonas de arena que no se había

de bunkers de Flames of War, varios de fabricación propia, trampas antitanque, trincheras, etc.



fijado, unas pasadas de cola muy diluida por todos los tableros ayudarían a que con el uso, los materiales no se despeguen.

Y por ultimo, fue preparar los obstáculos que iban a tener a su disposición los defensores, como el set



En fin, todo esto nos llevo a cinco personas unas tres tardes completas de verano, en una amplia terraza y acabar de pintura y cola hasta las cejas, pero el resultado vale la pena.





LISTAS DE EJERCITO (3)

Por : Jervis Johnson / Traducción : Julio Rey (baharrtainn@cargad.com)

Este es la tercera parte de la serie de artículos donde presentamos la traducción de las listas de ejército de Epic: Armageddon., serie que fue interrumpida en el número anterior por el especial de Star Wars. En este número presentamos las listas disponibles de los Eldars, tanto la lista oficial de Biel-Tan que aparece en el Reglamento, como las experimentales de Saim-Hann, Ulthwe y Alaitoc de la página de Specialist Games.

ELDARS

Perdidos en el vacío del espacio, los mundos astronave flotan en completa soledad igual que joyas esparcidas sobre una manta de terciopelo. Ninguna estrella ilumina sus elegantes torres. Alejados del calor de un sol o planeta, sus bóvedas se elevan sobre la oscuridad del vacío del espacio. Luces interiores brillan como fósforo a través de superficies semitransparentes. Aquí viven los pocos supervivientes de los planetas abandonados eones atrás durante su terrible destrucción. Estos eran los Eldars, una raza que está en extinción, los últimos vestigios de un pueblo cuyos meros sueños una vez movieron planetas y apagaron soles.

Es imposible decir con certeza cuantos mundos astronave existen. Fueron contruidos hace muchos milenios con gran urgencia y en tiempos de gran peligro.

La confusión que precedió la destrucción de los mundos de los Eldars fue muy grande. Todo el gobierno hacía tiempo que había dejado de operar y solo gracias a las acciones heroicas de un puñado de individuos con visión fueron contruidos al final los mundos astronave.

Durante el cataclismo final estas gigantescas ciudades-nave huyeron, transportando una pequeña porción de la raza Eldar al salvo y en permanente exilio. Algunos mundos astronave sobrevivieron cientos, e incluso miles de años antes de que al final sus gentes se marchitaran y murieran, mientras que otros perduran hasta nuestros días.

Algunos flotaron por el vacío espacial y se perdieron para siempre en regiones del espacio que permanecen oscuros e inexplorados. Puede que aún estén allí, voces solitarias y sin oír en el vacío del espacio profundo. Durante siglos los ocupantes de los mundos astronave buscaron otros supervivientes Eldar entre las lejanas colonias Exoditas, e incluso comenzaron a establecerse en nuevos mundos. De esta forma, los caminos de los Eldars y de la Humanidad se encontraron por

primera vez y los humanos se encontraron con la raza más antigua y enigmática de las razas vivientes de la galaxia. Los nombres de los grandes mundos astronave fueron oídos de los labios de los humanos: Alaitoc, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann y Ulthwé. Todos esto fue hace miles de años, estos días es dudoso que más que un puñado de humanos hayan paseado por un mundo astronave Eldar.

Reglas Especiales

Videntes

Los Videntes Eldar son capaces parcialmente de desenmarañar los hilos del tiempo, permitiéndoles prever eventos que pueden afectar a su ejército, y actuar para contrarrestarlos. Para representar esto, cualquier formación eldar que incluya un Vidente puede ignorar la penalización de -1 al chequeo de órdenes cuando trate de retener la iniciativa.

Adicionalmente, una vez por turno el jugador Eldar puede tratar de retener la iniciativa por segunda vez consecutiva (por ejemplo el jugador puede retener la iniciativa y realizar otra acción después de haber conseguido con éxito retener la iniciativa una vez más). Cualquier formación Eldar puede ser escogida, incluidas aquellas que no tengan un Vidente, pero al menos debe haber un Vidente aún en juego y en el campo de batalla. La formación tiene que pasar de nuevo un chequeo de órdenes para llevar a cabo la acción y sufrirá una penalización de -1 por retener la iniciativa al menos que incluya un Vidente. Una vez realizada la acción, la iniciativa volverá al oponente.

Tácticas Relámpago

Los Eldars son una raza en extinción y cualquier pérdida se siente profundamente. Debido a eso han desarrollado tácticas que, combinado con su tecnología altamente avanzada, les permite atacar al enemigo y retirarse



rápidamente para evitar el fuego enemigo. Esta habilidad especial viene reflejada con las siguientes reglas especiales, que se aplican a todas las formaciones del ejército Eldar.

Las formaciones Eldar que realicen una acción de Avance o de Doble puede escoger disparar antes o después de cada movimiento. Sin embargo, sigue pudiendo disparar solo una vez por turno. Por ejemplo, una formación que realice una acción de Avance podría disparar y luego mover o mover y luego disparar, mientras que una formación que realice una acción Doble podría disparar y mover dos veces, mover dos veces y disparar o mover, disparar y mover de nuevo.

Adicionalmente, las formaciones Eldar que ganen un asalto pueden mover hasta su distancia de movimiento normal cuando consolidan la posición, en lugar de los 5 cm que moverían normalmente.

Tecnología Eldar

Los Eldars son una raza con una tecnología sofisticada que utiliza una serie de dispositivos cuyas capacidades están muy lejos de cualquier cosa que utilizan el resto de razas de la galaxia. Estos avances tecnológicos son representados en Epic por las siguientes reglas especiales:

Holopantallas: Los Titanes Eldar están protegidos por holopantallas que

son proyectadas por unas estructuras especiales similares a alas del caparazón del Titán. Esto fractura la imagen del Titán haciendo que aparezca al ojo humano como una espiral de motas coloreadas, mientras que al mismo tiempo distorsiona cualquier dispositivo de adquisición de blancos. Esto hace que el Titán sea un blanco muy difícil de impactar. Las holopantallas proveen a los Titanes con una tirada de salvación especial de 3+ que puede usada en lugar de la salvación normal del Titán. Esta salvación siempre podrá realizarse, incluso contra impactos recibidos en combate cuerpo a cuerpo o por armas Mata titanes o Macro armas. Realiza una única tirada de salvación contra armas con la habilidad Mata titanes en vez de una tirada separada por cada punto de daño.

Lanza: Una lanza utiliza un rayo ultra concentrado de energía láser para destruir objetivos fuertemente blindados. Una unidad con armadura reforzada que sea impactada por una lanza no podrá repetir su tirada de salvación.

Púlsar: Los púlsars Eldar disparan un flujo de poderosos rayos láser al objetivo. Para representar esto, si un arma púlsar impacta, puedes tirar para impactar otra vez, y puedes seguir tirando hasta que falles o hayas obtenido 3 impactos. Esto significa que un púlsar pueden obtener desde 0 a 3

impactos cada vez que dispare. Ten en cuenta que los disparos extra se obtienen antes de que se asignen los impactos y se realicen las tiradas de salvación.

Piedras Espirituales: Los Eldars protegen los espíritus de aquellos que han muerto preservándoles en una Piedra Espiritual. Cuando un guerrero cae, se recoge su Piedra Espiritual, reforzando la resolución de sus camaradas de continuar luchando. Debido a esto se permite a las formaciones Eldar retirar un marcador de Explosión extra cuando se reorganizan en la Fase Final.

Portales de la Telaraña: Los portales de la telaraña son usados por los Eldars para viajar de forma segura a través de la Disformidad. Cada portal incluido en el ejército permite al jugador Eldar mantener hasta tres formaciones en su Mundo Astronave. Cualquier formación que permanezca en el Mundo Astronave puede entrar en el campo de batalla a través del Portal de la Telaraña mediante una acción que le permita realizar un movimiento. Entonces mide el primer movimiento desde la posición que ocupa el portal. Ten en cuenta que la formación puede entrar por cualquier portal, no necesariamente por el portal que se 'usó' para permitir que la unidad esté fuera del campo de batalla. No puede viajar más de una formación a través de cada portal por turno.

Unidades

AVATAR DEL DIOS DE LA MANO ENSANGRENTADA Y CORTE DEL JOVEN REY

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de guerra	15 cm	3+	2+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Maldición Aullante	30 cm	MW5+	-	
Y	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	
Un Avatar acompañado por la corte del Rey Joven gana el ataque adicional siguiente:				
Corte del Joven Rey	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: Con un espantoso lamento el Avatar cae a tierra y se estremece antes de quedarse inmóvil. Todas las formaciones Eldar con una unidad con línea visión con el Avatar quedan tan aturdidas por esto que reciben un marcador de Explosión.

Notas: Comandante, Inspirador, Inmune al Miedo, Salvación Invulnerable, Caminante.



VIDENTE Y ESCOLTA DE BRUJOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Espadas Bruja	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: Comandante, Salvación Invulnerable, Videntes.



CONSEJO DE VIDENTES DE ULTHWÉ

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Poderes Psíquicos	(15 cm)	Armas Ligeras	Macro arma, Ataque Extra (+2)	
Espadas Brujas	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+2)	

Notas: *Blindaje Reforzado, Salvación Invulnerable, Videntes, Comandante Supremo.* Cuenta como una unidad de Vidente.



VIDENTE EN MOTOCICLETA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Catapultas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Espadas Brujas	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: *Salvación Invulnerable, Videntes, Comandante, Montado, Gravitatorio.* Representa al Vidente y su escolta de Brujos.

GUARDIANES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	-	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Catapultas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	



PLATAFORMA DE ARMAS PASADAS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	-	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+	-	



PLATAFORMA DE APOYO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	-	6+	6+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón-D	30 cm	MW5+	-	



EXPLORADORES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Rifles Francotirador	30 cm	AP5+	-	

Notas: *Explorador, Francotirador.*



VAGABUNDOS DE ALAITOC

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Rifles Francotirador	30 cm	AP5+	-	

Notas: *Explorador, Francotirador, Teletransportación.*



MOTOCICLETAS A REACCIÓN

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	4+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Catapultas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	

Notas: *Gravitatorio, Montado.*



JINETES SALVAJES DE SAIM-HANN

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Catapultas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Armas cuerpo a cuerpo	(contacto)	Armas de Asalto	Ataques Extra (+1)	
Arma de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Macro arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: *Inspirador, Líder, Montado, Gravitatorio.* Representa al Jefe del Clan y su escolta de Guerreros.

VIPERS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	35 cm	4+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+	-	

Notas: *Gravitatorio.*



BÍPODE DE COMBATE

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Ligero	20 cm	6+	5+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+	-	
Lanza Brillante	30 cm	AT5+	Lanza	

Notas: *Caminante, Explorador, Armadura Reforzada.*



EXARCA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Arma cuerpo a cuerpo Exarca	(contacto)	Armas de Asalto	Ataque Extra (+1)	
O				
Arma proyectiles Exarca	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataque Extra (+1)	

Notas: Todos los Exarcas son *Inspiradores*. Los Exarcas unidos a unidades de Vengadores Implacables, Espectros Aullantes, Escorpiones Asesinos o Lanzas Brillantes tienen un Arma cuerpo a cuerpo de Exarca. Los Exarcas unidos a unidades Dragones Llameantes, Halcones Cazadores, Arañas de Disformidad o Segadores Siniestras tienen un Arma de proyectiles de Exarca.



AUTARCA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Personaje	-	-	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Arma cuerpo a cuerpo Autarca	(contacto)	Armas de Asalto	Macro Arma, Ataque Extra (+1)	
Arma proyectiles Autarca	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataque Extra (+1)	

Notas: *Inspirador, Salvación Invulnerable, Comandante Supremo.* Un Autarca puede representarse por una unidad que incluya un Exarca.



VENGADORES IMPLACABLES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Catapultas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataque Extra (+1)	



DRAGONES LLAMEANTES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles de Fusión	15 cm	MW5+	-	
Y	(15 cm)	Armas Ligeras	Macro Arma	

Notas: Los Rifles de Fusión no proporciona ningún ataque extra, pero le añade la habilidad Macro Arma al valor de Tiroteo de la unidad.



SEGADORES SINIESTROS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	6+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzamisiles Segador	45 cm	2 x AP5+	-	



ESCORPIONES ASESINOS

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Mandiblasters	(contacto)	Armas de Asalto	Ataque Extra (+1)	



ESPECTROS AULLANTES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	5+	3+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Pistolas Shuriken	(15 cm)	Armas Ligeras	-	
Máscaras Espectro	(contacto)	Armas de Asalto	Golpea Primero	



LANZAS BRILLANTES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	4+	4+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Lanzas de Energía	(contacto)	Armas de Asalto	Lanza	

Notas: Gravitatorio, Montado.



HALCONES CAZADORES

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	35 cm	5+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Láser	(15 cm)	Armas Ligeras	-	

Notas: Dispositivo de Salto, Exploradores, Teleportación.



ARAÑAS DE DISFORMIDAD

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	5+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Rifles Monofilamento	(15 cm)	Armas Ligeras	-	

Notas: Exploradores, Dispositivo de Salto, Infiltradores, Golpea Primero.



GUARDIA ESPECTRAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Infantería	15 cm	4+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Espectral	15 cm	2 x MW5+	-	
Y	(15 cm)	Armas Ligeras	Macro Arma, Ataque Extra (+1)	

Notas: Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado.



SEÑOR ESPECTRAL

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	15 cm	4+	3+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Puños de Combate	(contacto)	Armas de Asalto	Macro Arma, Ataque Extra (+1)	
Lanza Brillante	30 cm	AT5+	Lanza	

Notas: Caminante, Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado.



SERPIENTE

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón Shuriken Acoplado	30 cm	AP4+	-	



Notas: *Blindaje Reforzado, Gravitatorio, Transporte* (puede transportar una unidad de Guardia Espectral o dos cualesquiera de la siguiente lista: Autarca, Vidente, Guardianes, Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros).

TANQUE GRAVITATORIO FALCON

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Láser Púlsar	45 cm	AT4+	Púlsar	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+	-	



Notas: *Gravitatorio, Transporte* (puede transportar dos unidades cualesquiera de la siguiente lista: Autarca, Vidente, Guardianes, Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros).

TANQUE GRAVITATORIO CAÑÓN DE PRISMA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón de Prisma	75 cm	AP4+/AT4+/AA5+	Lanza	



Notas: *Gravitatorio.*

TANQUE GRAVITATORIO NIGHTSPINNER

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Night Spinner	45 cm	1BP	Disrupción, Fuego Indirecto	



Notas: *Gravitatorio.*

TANQUE GRAVITATORIO FIRESTORM

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Vehículo Blindado	35 cm	5+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Batería Firestorm	45 cm	AP5+/AT5+/AA4+	Púlsar	



Notas: *Gravitatorio.*

TANQUE SUPERPESADO GRAVITATORIO ESCORPIÓN

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Púlsar Acoplado Escorpión	60 cm	MW2+	Púlsar	
Cañón Shuriken	30 cm	AP5+	-	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: Los conductores gravíticos implosionan, engullendo a las tropas cercanas en un torbellino de energía. El Escorpión resulta destruido y cualquier miniatura a menos de 5 cm sufrirá una herida con un resultado de 6.

Notas: *Blindaje Reforzado, Gravitatorio.*

TANQUE SUPERPESADO GRAVITATORIO VOID SPINNER

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Voidspinner	60 cm	3BP	Disruptor, Fuego Indirecto	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: Los conductores gravíticos implosionan, engullendo a las tropas cercanas en un torbellino de energía. El Void Spinner resulta destruido y cualquier miniatura a menos de 5 cm sufrirá una herida con un resultado de 6.

Notas: *Blindaje Reforzado, Gravitatorio.*

TANQUE SUPERPESADO GRAVITATORIO COBRA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	6+	5+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañón-D Cobra	30 cm	2BP	Ignora Cobertura, Arco Fijo Frontal, Matatitanes (1D3+1)	
Cañón Shuriken	30 cm	AP5+	-	
Lanzamisiles Eldar	45 cm	AP5+/AT6+/AA6+	-	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: Los conductores gravíticos implosionan, engullendo a las tropas cercanas en un torbellino de energía. El Cobra resulta destruido y cualquier miniatura a menos de 5 cm sufrirá una herida con un resultado de 6.

Notas: Blindaje Reforzado, Gravitatorio.

TANQUE SUPERPESADO GRAVITATORIO SERPIENTE DE TORMENTA

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Púlsar Serpiente de Tormenta	45 cm	AT3+	Púlsar	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+	-	



Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: Los conductores gravíticos implosionan, engullendo a las tropas cercanas en un torbellino de energía. El Serpiente de Tormenta resulta destruido y cualquier miniatura a menos de 5 cm sufrirá una herida con un resultado de 6.

Notas: Blindaje Reforzado, Gravitatorio, Puerta de la Telaraña (Las puertas de la telaraña son una versión pequeña de los Portales de la Telaraña por lo que solo pueden ser usados por formaciones compuestas exclusivamente de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados con la habilidad de Caminantes; formaciones que incluyan algún otro tipo de unidad no podrá usar la Puerta de la Telaraña para entrar al campo de batalla.).

INTERCEPTOR NIGHTWING

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave	Caza	4+	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañones Shuriken Acoplados	30 cm	AP4+/AA5+	Arco Fijo Frontal	
Lanzas Brillantes	30 cm	AT4+/AA5+	Lanza, Arco Fijo Frontal	



BOMBARDERO PHOENIX

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave	Caza-Bombardero	5+	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Cañones Shuriken Acoplados	30 cm	AP4+/AA5+	Arco Fijo Frontal	
Púlsar Phoenix	45 cm	AT4+	Púlsar, Arco Fijo Frontal	
Night Spinner	15 cm	1BP	Disrupción, Arco Fijo Frontal	



Notas: Blindaje Reforzado.

LANZADERA VAMPIRO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave/Máquina de Guerra	Bombardero	5+	6+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Púlsar Lanzadera Vampiro	45 cm	AT4+	Púlsar, Arco Fijo Frontal	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+/AA5+	Arco Fijo Frontal	



Capacidad de Daño 2. Efecto Impacto Crítico: Los controles de la Lanzadera Vampiro resultan dañados y resulta destruida.

Notas: Blindaje Reforzado, Asalto Planetario, Transporte (puede transportar ocho unidades cualesquiera de la siguiente lista: Autarca, Vidente, Guardianes, Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros, Plataformas de Armas Pesadas, Plataformas de Armas de Apoyo, Guardia Espectral, Exporadores).

CAZADOR VAMPIRO

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Aeronave/Máquina de Guerra	Bombardero	5+	-	-
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
Púlsar Acoplado Cazador Vampiro	30 cm	MW2+	Púlsar, Arco Fijo Frontal	
Lanzamisiles Eldar Acoplado	45 cm	AP4+/AT5+/AA5+	-	
Láser Multitubo	30 cm	AP5+/AT5+/AA5+	Arco Fijo Frontal	

Capacidad de Daño 2. Efecto Impacto Crítico: Los controles de la Lanzadera Vampiro resultan dañados y resulta destruida.

Notas: *Blindaje Reforzado.*

TITÁN ELDAR REVENANT

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	35 cm	5+	4+	4+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Púlsar Revenant	45 cm	MW3+	Púlsar	
2 x Lanzamisiles Eldar	45 cm	AP5+/AT6+/AA6+	-	

Capacidad de Daño 3. Efecto Impacto Crítico: El generador de Holopantallas del Revenant ha sido destruido. No podrá utilizar más la tirada de salvación por las holopantallas. Cualquier otro resultado de crítico destruirá el Titán.

Notas: *Inmune al Miedo, Caminante, Holopantallas, Dispositivo de Salto.* Las armas del Revenant pueden disparar a todo alrededor debido a su excepcional maniobrabilidad.



TITAN PHANTOM

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	3+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Lanzamisiles Eldar	45 cm	AP4+/AT5+/AA5+	-	
1-2 Púlsars de Titán	75 cm	MW3+	Mata titanes (1), Púlsar	
0-1 Puño de Energía	30 cm	6 x AP4+/AT4+	-	
O (Láser del Puño)	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataques Extra (+3)	
O (Ataque de Puño)	(contacto)	Armas de Asalto	Ataques Extra (+2), Mata titanes (1D3)	

Capacidad de Daño 6. Efecto Impacto Crítico: El generador de Holopantallas del Phantom ha sido destruido. No podrá utilizar más la tirada de salvación por las holopantallas. Cualquier otro resultado de crítico destruirá el Titán.

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Holopantallas, Caminante.* Puede armarse con dos Púlsars o un Púlsar y un Puño de Energía. Las armas del Phantom pueden disparar a todo alrededor debido a su excepcional maniobrabilidad. Puede pasar por encima de otras unidades y de terreno impasable o peligroso que sea menor que las rodillas del Titán y de hasta 2 cm de ancho.



TITAN WARLOCK

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Máquina de Guerra	25 cm	5+	3+	3+
Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas	
2 x Lanzamisiles Eldar	45 cm	AP4+/AT5+/AA5+	-	
Lanza Psíquica	30 cm	3BP	Disrupción, Ignora Cobertura, Mata Titanes (1D3)	
O	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataques Extra (+2), Ignora Cobertura, Mata Titanes (1D3)	
0-1 Púlsar de Titán	75 cm	MW3+	Mata Titanes (1), Púlsar	
0-1 Puño de Energía	30 cm	6 x AP4+/AT4+	-	
O (Láser del Puño)	(15 cm)	Armas Ligeras	Ataques Extra (+3)	
O (Ataque de Puño)	(contacto)	Armas de Asalto	Ataques Extra (+2), Mata titanes (1D3)	

Capacidad de Daño 6. Efecto Impacto Crítico: El generador de Holopantallas del Warlock ha sido destruido. No podrá utilizar más la tirada de salvación por las holopantallas. Cualquier otro resultado de crítico destruirá el Titán.

Notas: *Inmune al Miedo, Blindaje Reforzado, Holopantallas, Caminante, Inspirador, Comandante, Videntes.* Puede armarse con una Lanza Psíquica más un Púlsar o un Puño de Energía. Las armas del Warlock pueden disparar a todo alrededor debido a su excepcional maniobrabilidad. Puede pasar por encima de otras unidades y de terreno impasable o peligroso que sea menor que las rodillas del Titán y de hasta 2 cm de ancho.



NAVE ESPECTRAL ELDAR

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Bombardeo Orbital	-	4BP	Macro arma
O			
Ataque de Precisión	-	MW2+	Mata titanes (1D3)

Notas: Debes decidir que sistema de armas tendrá la Nave Espectral al comienzo de la batalla, cuando apuntes el turno en el que llegará.



NAVE DRAGÓN ELDAR

Tipo	Velocidad	Armadura	Combate Cerrado	Tiroteo
Nave Espacial	-	-	-	-

Armas	Alcance	Potencia de Fuego	Notas
Bombardeo Orbital	-	8BP	Macro arma
O			
2 x Ataque de Precisión	-	MW2+	Mata titanes (1D3)

Notas: Debes decidir que sistema de armas tendrá la Nave Espectral al comienzo de la batalla, cuando apuntes el turno en el que llegará. Puede transportar 12 Lanzaderas Vampiro y las unidades que puede transportar.



Utilizando las Listas de Ejército

Las siguientes listas de ejército te permite desplegar ejércitos de los Mundos Astronave de Biel-Tan (lista oficial), Saim-Hann, Alaitoc y Ulthwé (listas experimentales). A continuación se muestran las reglas especiales que se aplican a los distintos ejércitos.

Reglas Especiales

No Utilizan Guarniciones (todos los ejércitos)

Los Eldar son un ejército muy móvil, y raramente tienen suficientes fuerzas como para tomar y mantener un terreno. Debido a esto, en lugar de mantener una fuerte guarnición en la línea del frente, los Eldars confían en una pantalla de Exploradores y Podes de Combate para alertar de la aproximación del enemigo. Mientras el grueso del altamente móvil ejército Eldar permanece en reserva, desde donde estará listo para moverse rápidamente hacia cualquier sector amenazado. Esta táctica permite a los Eldar mantener grandes áreas de terreno con relativamente pocas fuerzas.

Para representar estas tácticas, solo podrán usarse los Exploradores (y Vagabundos de Alaitoc) y los Bípodes de Combate como guarnición de un objetivo.

Ejército Móvil (Saim-Hann)

Por su naturaleza, Saim-Hann no rehuye la guerra urbana y nunca consideraría tomar y mantener áreas de

terreno denso. Por tanto, cuando se coloque los objetivos, sus oponentes deben colocar los objetivos desplegados en su lado del tablero en áreas que no cuenten como terreno difícil o impenetrable para los vehículos.

Falcons (Alaitoc)

El contacto entre Alaitoc y sus Exploradores que han abandonado su Mundo Astronave es más cerrado que en otros Mundos Astronave. Debido a esto Alaitoc a veces proporciona Falcons para asistir a sus Exploradores. Los Falcons en un ejército de Alaitoc puede transportar Exploradores Eldars.

La Senda Menos Transitada (Ulthwé)

Ulthwé tienen menos seguidores de la Senda del Guerrero que cualquier otro Mundo Astronave. Debido a eso, los ejércitos de Ulthwé pueden solo escoger

una Compañía de Guerreros Especialista por Hueste.

Guardianes Negros (Ulthwé)

La necesidad de Ulthwé por mantener durante largo tiempo las Huestes de Guardianes ha hecho que aparezcan Huestes de Guardianes veteranos. Estos Guardianes veteranos son los que se han ganado la reputación dada a los Guardianes Negros de Ulthwé. Debido a su rareza solo puedes tener una Hueste de Guardianes Negros de Ulthwé por cada tres huestes escogidas (redondeando las fracciones hacia arriba). Nota importante: Los Guardianes Negros de Ulthwé suelen tener marcas más elaboradas en sus armaduras que se van añadiendo durante su largo uso. Estas unidades deberían ser diferenciables de alguna forma de los Guardianes estándar del ejército.



LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE BIEL-TAN

Los ejércitos Biel-Tan tienen un valor de estrategia de 4. Los Avatars, Guerreros Especialistas, Revenants, Titanes Phantom y Titanes Warlock tienen un valor de iniciativa de 1+. El resto de formaciones tienen un valor de iniciativa de 2+.

PERSONAJES DEL MUNDO ASTRONAVE DE BIEL-TAN

TIPO	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-1 Puerta de la Telaraña	El jugador Eldar puede escoger reemplazar uno de los marcadores de Objetivos de su mitad del tablero por una Puerta de la Telaraña por 50 puntos.	La Puerta de la Telaraña funciona a la vez como Portal de la Telaraña y como uno de los objetivos. No puede ser atacado ni destruido. <i>Nota importante: Las puertas de la telaraña son una versión pequeña de los Portales de la Telaraña por lo que solo pueden ser usados por formaciones compuestas exclusivamente de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados con la habilidad de Caminantes; formaciones que incluyan algún otro tipo de unidad no podrá usar la Puerta de la Telaraña para entrar al campo de batalla.</i>	50
0-1 Avatar	Un Avatar escoltado por la Corte del Rey Joven (cuenta como una unidad).	El Avatar comenzará la partida fuera de la mesa. Al comienzo de cualquier turno (incluido el primero) puede desplegarse en el tablero a 15 cm de un Vidente (esto representa que el Vidente ha invocado al Avatar al campo de batalla). En la Fase Final de ese turno el Avatar volverá a la disformidad y se quita del tablero. Una vez que el avatar ha salido no podrá volver. Ten en cuenta de que si no quedan videntes en juego el Avatar no podrá ser usado.	Gratis
0-1 Autarca	Puede añadir un Autarca a cualquier peana de Guerreros Especialista por +75 puntos.	Si se compra un Autarca, éste contará como uno de los Exarcas de la formación de Guerreros Especialistas.	75

HUESTES DEL MUNDO ASTRONAVE DE BIEL-TAN

TIPO	FORMACIÓN	EXTRAS	COSTE
Hueste de Guerreros Especialista	Ocho unidades de guerreros especialistas escogidos de la siguiente lista: Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros, Halcones Cazadores, Lanzas Brillantes.	Todas las unidades, excepto los Halcones Cazadores y las Lanzas Brillantes, pueden ir transportadas en Falcons y/o Serpientes. Si eliges esta opción debes escoger exactamente suficientes transportes para llevar todas las unidades que lo requieran y sin dejar espacios vacíos sin usar. Por ejemplo, si seis unidades necesitan transporte, puedes escoger tres Serpientes, o seis Falcons, o un Serpiente y tres Falcons o cualquier otra combinación que tenga seis espacios de transporte. Cada Serpiente cuesta +50 puntos y cada Falcon +65 puntos. Adicionalmente la formación puede incluir hasta 2 personajes Exarca por +25 puntos.	300
Hueste de Guardianes Eldar	Una hueste de Guardianes Eldar consiste en un Vidente y siete unidades de Guardianes.	Hasta tres Guardianes pueden reemplazarse por Plataformas de Armas Pesadas sin coste adicional. Adicionalmente la formación puede incluir: 3 Plataformas de Armas de Apoyo por +50 puntos. 3 unidades de Guardia Espectral por +150 puntos. 3 Señores Espectrales por +175 puntos. Alternativamente, la formación puede montarse en cuatro Serpientes por +200 puntos, en cuyo caso no podrá escogerse ninguna de las opciones anteriores.	150

COMPAÑÍAS DEL MUNDO ASTRONAVE DE BIEL-TAN

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
El ejército puede incluir hasta tres compañías escogidas de la siguiente lista por cada Hueste de Guerreros Especialista o de Guardianes Eldar.	Compañía de Exploradores: De cuatro a ocho unidades de Exploradores por +25 puntos cada uno. Compañía de Bípodes de Combate: Seis Bípodes de Combate Eldar por 200 puntos. Compañía de Jinetes Salvajes: Seis unidades de Motocicletas por 200 puntos. Cualquier número de Motocicletas pueden reemplazarse por Vipers sin coste adicional. Compañía de Falcons: Cinco Falcons Eldar por 250 puntos. Hasta dos Falcons pueden reemplazarse por Firestorms sin coste adicional. Compañía de Cañones de Prisma: Tres Cañones de Prisma por 250 puntos. Compañía de Night Spinners: Tres Night Spinners por +175 puntos. Compañía de Máquinas de Vault: Hasta tres Escorpiones, Cobras, Serpientes de Tormenta o Voidspinner (o cualquier combinación de estos) por 250 puntos cada uno.	Variable

TITANES, AERONAVES Y NAVES ESPACIALES DEL MUNDO ASTRONAVE DE BIEL-TAN

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Hasta un tercio de los puntos del ejército se pueden gastar en unidades escogidas de la siguiente lista.	0-1 Naves Espaciales: Una Nave Espectral por 150 puntos o una Nave Dragón por 300 puntos. 0-1 Titán Warlock: Un Titán Warlock por 850 puntos. Titán Phantom: Un Titán Phantom por 750 puntos. Titanes Revenant: Dos Titanes Revenant por 650 puntos. Nightwings: Tres Interceptores Nightwing por 300 puntos. Bombarderos Phoenix: Tres Bombarderos Phoenix por 400 puntos. Vampiro: Una Lanzadera Vampiro por 200 puntos.	Variable

LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE SAIM-HANN

Los ejércitos Biel-Tan tienen un valor de estrategia de 4. Los Avatars, Huestes de Jinetes Salvajes, Compañías de Guerreros Especialistas, Revenants y Aeronaves tienen un valor de iniciativa de 1+. El resto de formaciones tienen un valor de iniciativa de 2+.

PERSONAJES DEL MUNDO ASTRONAVE DE SAIM-HANN

TIPO	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-1 Puerta de la Telaraña	El jugador Eldar puede escoger reemplazar uno de los marcadores de Objetivos de su mitad del tablero por una Puerta de la Telaraña por 50 puntos.	La Puerta de la Telaraña funciona a la vez como Portal de la Telaraña y como uno de los objetivos. No puede ser atacado ni destruido. <i>Nota importante: Las puertas de la telaraña son una versión pequeña de los Portales de la Telaraña por lo que solo pueden ser usados por formaciones compuestas exclusivamente de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados con la habilidad de Caminantes; formaciones que incluyan algún otro tipo de unidad no podrá usar la Puerta de la Telaraña para entrar al campo de batalla.</i>	50
0-1 Avatar	Un Avatar (ten en cuenta de que no incluye la Corte del Rey).	El Avatar comenzará la partida fuera de la mesa. Al comienzo de cualquier turno (incluido el primero) puede desplegarse en el tablero a 15 cm de un Vidente (esto representa que el Vidente ha invocado al Avatar al campo de batalla). En la Fase Final de ese turno el Avatar volverá a la disformidad y se quita del tablero. Una vez que el avatar ha salido no podrá volver. Ten en cuenta de que si no quedan videntes en juego el Avatar no podrá ser usado.	Gratis

HUESTES DEL MUNDO ASTRONAVE DE SAIM-HANN

TIPO	FORMACIÓN	EXTRAS	COSTE
Hueste de Jinetes Salvajes	Una hueste de Jinetes Salvajes consiste en una unidad de Jinetes Salvajes y cinco unidades de Motocicletas.	Adicionalmente la formación puede incluir: 3 unidades de Motocicletas por +75 puntos o 6 unidades de Motocicletas por +125 puntos. 3 Lanzas Brillantes por +100 puntos. 1 Vidente en Motocicleta por +50 puntos. Adicionalmente cualquier número de unidades de Motocicletas puede sustituirse por Vipers sin coste adicional.	225

COMPAÑÍAS DEL MUNDO ASTRONAVE DE SAIM-HANN

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
El ejército puede incluir hasta dos compañías escogidas de la siguiente lista por cada Hueste de Jinetes Salvajes.	Compañía de Guardianes: Seis unidades de Guardianes montados en tres Serpientes por 200 puntos. Compañía de Guerreros Especialista: Cuatro unidades de guerreros especialistas escogidos de la siguiente lista por 150 puntos: Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Lameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros, Halcones Cazadores, Lanzas Brillantes. Todas las unidades, excepto los Halcones Cazadores y las Lanzas Brillantes, <u>deben</u> ir transportadas en Falcons y/o Serpientes. Debes escoger exactamente suficientes transportes para llevar todas las unidades que lo requieran y sin dejar espacios vacíos sin usar. Cada Serpiente cuesta +50 puntos y cada Falcon +65 puntos. Adicionalmente la formación puede incluir hasta un personaje Exarca por +25 puntos. Compañía de Falcons: Cinco Falcons Eldar por 250 puntos. Hasta dos Falcons pueden reemplazarse por Firestorms sin coste adicional. Compañía de Cañones de Prisma: Tres Cañones de Prisma por 250 puntos. Compañía de Night Spinners: Tres Night Spinners por +175 puntos. Compañía de Máquinas de Vaul: Hasta tres Escorpiones, Cobras o Serpientes de Tormenta (o cualquier combinación de estos) por 250 puntos cada uno.	Variable

TITANES, AERONAVES Y NAVES ESPACIALES DEL MUNDO ASTRONAVE DE SAIM-HANN

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Hasta un tercio de los puntos del ejército se pueden gastar en unidades escogidas de la siguiente lista.	0-1 Naves Espaciales: Una Nave Espectral por 150 puntos o una Nave Dragón por 300 puntos. Titanes Revenant: Dos Titanes Revenant por 650 puntos. Nightwings: Tres Interceptores Nightwing por 300 puntos. Bombarderos Phoenix: Tres Bombarderos Phoenix por 400 puntos. Cazadores Vampiro: Dos Cazadores Vampiro por 500 puntos.	Variable

LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ALAITOC

Los ejércitos Biel-Tan tienen un valor de estrategia de 4. Los Avatars, Guerreros Especialistas, Revenants, Titanes Phantom y Titanes Warlock tienen un valor de iniciativa de 1+. El resto de formaciones tienen un valor de iniciativa de 2+.

PERSONAJES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ALAITOC

TIPO	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-1 Puerta de la Telaraña	El jugador Eldar puede escoger reemplazar uno de los marcadores de Objetivos de su mitad del tablero por una Puerta de la Telaraña por 50 puntos.	La Puerta de la Telaraña funciona a la vez como Portal de la Telaraña y como uno de los objetivos. No puede ser atacado ni destruido. <i>Nota importante: Las puertas de la telaraña son una versión pequeña de los Portales de la Telaraña por lo que solo pueden ser usados por formaciones compuestas exclusivamente de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados con la habilidad de Caminantes; formaciones que incluyan algún otro tipo de unidad no podrá usar la Puerta de la Telaraña para entrar al campo de batalla.</i>	50
0-1 Avatar	Un Avatar (ten en cuenta de que no incluye la Corte del Rey).	El Avatar comenzará la partida fuera de la mesa. Al comienzo de cualquier turno (incluido el primero) puede desplegarse en el tablero a 15 cm de un Vidente (esto representa que el Vidente ha invocado al Avatar al campo de batalla). En la Fase Final de ese turno el Avatar volverá a la disformidad y se quita del tablero. Una vez que el avatar ha salido no podrá volver. Ten en cuenta de que si no quedan videntes en juego el Avatar no podrá ser usado.	Gratis
0-1 Autarca	Puede añadir un Autarca a cualquier peana de Guerreros Especialista por +75 puntos.	Si se compra un Autarca, éste no sustituirá uno de los Exarcas de la formación de Guerreros Especialistas.	75

HUESTES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ALAITOC

TIPO	FORMACIÓN	EXTRAS	COSTE
Hueste de Exploradores de Alaitoc	Una hueste de Exploradores de Alaitoc consiste en cuatro unidades de Exploradores.	Pueden añadirse sin coste adicional una de las siguientes opciones: cuatro unidades más de Exploradores o tres Bípodes de Combate. Alternativamente la formación de cuatro Exploradores puede ser transportada en cuatro Falcons por +150 puntos. Si se coge esta opción no pueden añadirse las unidades descritas más arriba.	200
Hueste de Guardianes Eldar	Una hueste de Guardianes Eldar consiste en un Vidente y siete unidades de Guardianes.	Hasta tres Guardianes pueden reemplazarse por Plataformas de Armas Pesadas sin coste adicional. Adicionalmente la formación puede incluir: 3 Plataformas de Armas de Apoyo por +50 puntos. 3 unidades de Guardia Espectral por +150 puntos. 3 Señores Espectrales por +175 puntos. Alternativamente, la formación puede montarse en cuatro Serpientes por +200 puntos, en cuyo caso no podrá escogerse ninguna de las opciones anteriores.	150

COMPAÑÍAS DEL MUNDO ASTRONAVE DE ALAITOC

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
El ejército puede incluir hasta tres compañías escogidas de la siguiente lista por cada Hueste de Guerreros Especialista o de Guardianes Eldar.	Compañía de Guerreros Especialista: Cuatro unidades de guerreros especialistas escogidos de la siguiente lista por 150 puntos: Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros, Halcones Cazadores, Lanzas Brillantes. Todas las unidades, excepto los Halcones Cazadores y las Lanzas Brillantes, pueden ir transportadas en Falcons y/o Serpientes. Debes escoger exactamente suficientes transportes para llevar todas las unidades que lo requieran y sin dejar espacios vacíos sin usar. Cada Serpiente cuesta +50 puntos y cada Falcon +65 puntos. Adicionalmente la formación puede incluir hasta un personaje Exarca por +25 puntos. Compañía de Vagabundos de Alaitoc: Cuatro unidades de Vagabundos de Alaitoc por 200 puntos. Compañía de Bípodes de Combate: Seis Bípodes de Combate Eldar por 200 puntos. Compañía de Jinetes Salvajes: Seis unidades de Motocicletas por 200 puntos. Cualquier número de Motocicletas pueden reemplazarse por Vipers sin coste adicional. Compañía de Falcons: Cinco Falcons Eldar por 250 puntos. Hasta dos Falcons pueden reemplazarse por Firestorms sin coste adicional. Compañía de Cañones de Prisma: Tres Cañones de Prisma por 250 puntos. Compañía de Night Spinners: Tres Night Spinners por +175 puntos. Compañía de Máquinas de Vul: Hasta tres Escorpiones, Cobras o Serpientes de Tormenta (o cualquier combinación de estos) por 250 puntos cada uno.	Variable

TITANES, AERONAVES Y NAVES ESPACIALES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ALAITOC

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Hasta un tercio de los puntos del ejército se pueden gastar en unidades escogidas de la siguiente lista.	0-1 Naves Espaciales: Una Nave Espectral por 150 puntos o una Nave Dragón por 300 puntos. 0-1 Titán Warlock: Un Titán Warlock por 850 puntos. Titán Phantom: Un Titán Phantom por 750 puntos. Titanes Revenant: Dos Titanes Revenant por 650 puntos. Nightwings: Tres Interceptores Nightwing por 300 puntos. Bombarderos Phoenix: Tres Bombarderos Phoenix por 400 puntos. Vampiro: Una Lanzadera Vampiro por 200 puntos.	Variable

LISTA DE EJÉRCITO DEL MUNDO ASTRONAVE ULTHWÉ

Los ejércitos Biel-Tan tienen un valor de estrategia de 5. Los Avatars, Guerreros Especialistas, Guardianes Negros, Revenants, Titanes Phantom y Titanes Warlock tienen un valor de iniciativa de 1+. El resto de formaciones tienen un valor de iniciativa de 2+.

PERSONAJES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ULTHWÉ

TIPO	FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
0-1 Puerta de la Telaraña	El jugador Eldar puede escoger reemplazar uno de los marcadores de Objetivos de su mitad del tablero por una Puerta de la Telaraña por 50 puntos.	La Puerta de la Telaraña funciona a la vez como Portal de la Telaraña y como uno de los objetivos. No puede ser atacado ni destruido. <i>Nota importante: Las puertas de la telaraña son una versión pequeña de los Portales de la Telaraña por lo que solo pueden ser usados por formaciones compuestas exclusivamente de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados con la habilidad de Caminantes; formaciones que incluyan algún otro tipo de unidad no podrá usar la Puerta de la Telaraña para entrar al campo de batalla.</i>	50
0-1 Avatar	Un Avatar (ten en cuenta de que no incluye la Corte del Rey).	El Avatar comenzará la partida fuera de la mesa. Al comienzo de cualquier turno (incluido el primero) puede desplegarse en el tablero a 15 cm de un Vidente (esto representa que el Vidente ha invocado al Avatar al campo de batalla). En la Fase Final de ese turno el Avatar volverá a la disformidad y se quita del tablero. Una vez que el avatar ha salido no podrá volver. Ten en cuenta de que si no quedan videntes en juego el Avatar no podrá ser usado.	Gratis
0-1 Consejo de Videntes	Puede reemplazar cualquier Vidente por un Consejo de Videntes.		50

HUESTES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ULTHWÉ

TIPO	FORMACIÓN	EXTRAS	COSTE
Hueste de Guardianes Negros de Ulthwé	Una hueste de Guardianes Negros de Ulthwé consiste en dos unidades de Videntes y seis unidades de Guardianes.	Hasta tres Guardianes pueden reemplazarse por Plataformas de Armas Pesadas sin coste adicional. Adicionalmente la formación puede incluir: 3 Plataformas de Armas de Apoyo por +50 puntos. 3 Bípodes de Combate por +100 puntos. Alternativamente, la formación puede montarse en cuatro Serpientes por +200 puntos, en cuyo caso no podrá escogerse ninguna de las opciones anteriores.	200
Hueste de Guardianes Eldar	Una hueste de Guardianes Eldar consiste en un Vidente y siete unidades de Guardianes.	Hasta tres Guardianes pueden reemplazarse por Plataformas de Armas Pesadas sin coste adicional. Adicionalmente la formación puede incluir: 3 Plataformas de Armas de Apoyo por +50 puntos. 3 unidades de Guardia Espectral por +150 puntos. 3 Señores Espectrales por +175 puntos. Alternativamente, la formación puede montarse en cuatro Serpientes por +200 puntos, en cuyo caso no podrá escogerse ninguna de las opciones anteriores.	150

COMPAÑÍAS DEL MUNDO ASTRONAVE DE ULTHWÉ

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
El ejército puede incluir hasta tres compañías escogidas de la siguiente lista por cada Hueste de Guardianes Eldar.	Compañía de Guerreros Especialista: Cuatro unidades de guerreros especialistas escogidos de la siguiente lista por 150 puntos: Vengadores Implacables, Escorpiones Asesinos, Espectros Aullantes, Dragones Llameantes, Arañas de Disformidad, Segadores Siniestros, Halcones Cazadores, Lanzas Brillantes. Todas las unidades, excepto los Halcones Cazadores y las Lanzas Brillantes, pueden ir transportadas en Falcons y/o Serpientes. Debes escoger exactamente suficientes transportes para llevar todas las unidades que lo requieran y sin dejar espacios vacíos sin usar. Cada Serpiente cuesta +50 puntos y cada Falcon +65 puntos. Adicionalmente la formación puede incluir hasta un personaje Exarca por +25 puntos. Compañía de Exploradores: De cuatro a ocho unidades de Exploradores por +25 puntos cada uno. Compañía de Bípodes de Combate: Seis Bípodes de Combate Eldar por 200 puntos. Compañía de Jinetes Salvajes: Seis unidades de Motocicletas por 200 puntos. Cualquier número de Motocicletas pueden reemplazarse por Vipers sin coste adicional. Compañía de Falcons: Cinco Falcons Eldar por 250 puntos. Hasta dos Falcons pueden reemplazarse por Firestorms sin coste adicional. Compañía de Cañones de Prisma: Tres Cañones de Prisma por 250 puntos. Compañía de Night Spinners: Tres Night Spinners por +175 puntos. Compañía de Máquinas de Vul: Hasta tres Escorpiones, Cobras o Serpientes de Tormenta (o cualquier combinación de estos) por 250 puntos cada uno.	Variable

TITANES, AERONAVES Y NAVES ESPACIALES DEL MUNDO ASTRONAVE DE ULTHWÉ

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Hasta un tercio de los puntos del ejército se pueden gastar en unidades escogidas de la siguiente lista.	0-1 Naves Espaciales: Una Nave Espectral por 150 puntos o una Nave Dragón por 300 puntos. 0-1 Titán Warlock: Un Titán Warlock por 850 puntos. Titán Phantom: Un Titán Phantom por 750 puntos. Titanes Revenant: Dos Titanes Revenant por 650 puntos. Nightwings: Tres Interceptores Nightwing por 300 puntos. Bombarderos Phoenix: Tres Bombarderos Phoenix por 400 puntos. Vampiro: Una Lanzadera Vampiro por 200 puntos.	Variable

LA ARMADA IMPERIAL

Fuente : Wookieepedia (<http://starwars.wikia.com>) / Traducción : Luis Rey de Perea (luisawer@hotmail.com)

La Armada Imperial, también conocida como la Flota Imperial, era el brazo militar y armado del Imperio Galáctico encargado de mantener la seguridad del espacio Imperial. Fue formado a partir de la Armada Republicana, y como aquella, estaba bajo el Mando Naval. Estaba compuesta por millones de naves, y cumplía la voluntad del Emperador Palpatine a lo largo de la galaxia.

Historia

La Armada Imperial se regía por el Código Naval Imperial, un conjunto de reglas y leyes militares creadas para guiar la extensa organización militar. Bajo la regla No-Humanos, la inmensa mayoría del personal en la flota eran humanos varones, aunque también estuvieron de servicio mujeres humanas, como la Almirante Daala, o incluso otras especies como el Gran Almirante Thrawn de la especie Chiss.

No mucho después de la derrota en la Batalla de Endor, el Imperio Galáctico se dividió en facciones lideradas por señores de la Guerra, y la Armada Imperial se dividió igualmente entre ellas. Aunque muchas de estas flotas se unieron posteriormente bajo el mando de grandes comandantes imperiales, la organización militar nunca volvió a ser una unidad después de la muerte del Emperador.

Las tareas de la Armada Imperial incluían defender a los ciudadanos imperiales de amenazas espaciales como piratas, contrabandistas y otros gobiernos armados contrarios a la voluntad Imperial, y la supervisión del comercio a través de aduanas y operaciones de bloqueo. La Armada Imperial también llevaba a cabo bombardeos orbitales, transporte de tropas de tierra y soporte a estas con apoyo espacial y aéreo.

Naves Clave de la Flota

El símbolo mas reconocible de la Flota Imperial era el Destructor Estelar clase Imperial, del que se llegaron a contar con veinticinco mil unidades en servicio, aunque se utilizaron varios millones de naves de distintas clases para diferentes propósitos.

La mayoría de las naves capitales, estaciones de batalla y naves de apoyo fueron construidas por Kyat Drive Yards, Coronar Corporation y Rendili StarDrive durante el Imperio. La



LA ARMADA IMPERIAL
Distincion y Honor

Emblema de la Armada Imperial.

Corporación Collierian Engineering también proveyó al Imperio de cañoneras y corvetas. Adicionalmente, incontables astilleros proveyeron a la Flota Imperial con naves de apoyo como el crucero ligero Carrack, fragatas Lancer, cruceros Strike y Portanaves de escolta.



Adiestramiento

Los reclutas de la Armada primero debían ingresar en la Academia Imperial para obtener el aprendizaje básico y la disciplina militar. Tras esto continuaban su adiestramiento en la Escuela Naval Imperial, donde los graduados recibían adiestramiento específico en operaciones navales, combate y funciones de mando. Finalmente, oficiales sin servicio asignado y graduados de la Escuela Naval, podían participar en programas de entrenamiento en la Escuela de Oficiales Navales Imperial, concentrándose en historia militar, liderazgo, ejercicios de mando en cubierta, ejercicios de disciplina y otras áreas de educación para oficiales potenciales. Al conseguir la graduación, eran asignados a la Armada como tenientes.

Organización

La estrategia de la Armada Imperial se centraba en enfrentamientos nave a nave, más que en la superioridad de cazas. Esto se veía reflejado en el diseño de sus naves, la formación de sus unidades navales y en la organización global de la Flota.

Existían también mandos militares regionales, sectoriales y estratégicos, pero su composición normalmente era desconocida. Un diez por ciento de la Flota Imperial se mantenía en reserva en los mundos del Centro Imperial, de modo que fuera capaz de responder a las amenazas con rapidez, sin importar donde ocurrieran en la galaxia.

Mando

Un mando, una única nave, era el bloque fundamental de la Flota Imperial. Conseguir el mando de una nave, no importa de que tipo, era un orgullo en la carrera de un oficial. A veces, se rechazaban puestos de oficiales de puente con la esperanza de recibir el mando de una nave, aunque servir de oficial de una nave importante, como la nave insignia de una escuadra, era a menudo considerado una vía rápida de promoción.

Línea de batalla

La unidad más básica de la Armada Imperial era una Línea de Batalla, o simplemente una Línea. La Flota estaba formada de 4 a 20 naves en una Línea, dependiendo del tipo de Línea. Cada línea estaba comandada por un capitán de línea. La Orden de

Línea de Ataque	Línea de Ataque Pesado	Línea de Reconocimiento	Destructor Estelar (Línea)
Línea de Tropas	Línea de Persecución	Línea de Emboscadas	Línea de Bombardeo

Símbolos de los diferentes tipos de Líneas de Batalla de la Armada Imperial.

Batalla de la Flota Imperial describía 7 tipos de Líneas: Ataque, Ataque Pesado, Reconocimiento, Persecución, Emboscadas, Tropas y Bombardeo. Ataque y Ataque pesado combatían naves enemigas en enfrentamientos directos. Reconocimiento obtenía información sobre la composición y capacidad de las fuerzas enemigas. Persecución, como bien indica su nombre, perseguía y capturaban a enemigos en retirada. Emboscadas tendían trampas y hacían ataques relámpago sobre naves y líneas de abastecimiento enemigas. Una Línea de tropas consistía en dos transportes Evakmar, dos naves de escolta y frecuentemente dos cruceros Strike. Su función era la del desembarco de unidades de la Armada. Una Línea de Bombardeo normalmente consistía en dos Esferas Torpedo. Adicionalmente a los siete tipos de líneas, la Armada consideraba a un Destructor Estelar de la clase Imperial una línea en si misma.



Escuadrón

Un escuadrón era la unidad independiente más pequeña de la Armada Imperial. Compuesta por varias líneas, un escuadrón estaba comandado por un almirante y se componía de entre 14 a 60 naves, dependiendo de la composición de las líneas del escuadrón. Un escuadrón era la mayor concentración de naves que normalmente se asignaba a un Sistema. Durante la República, a estas formaciones se las denominaba flotas.

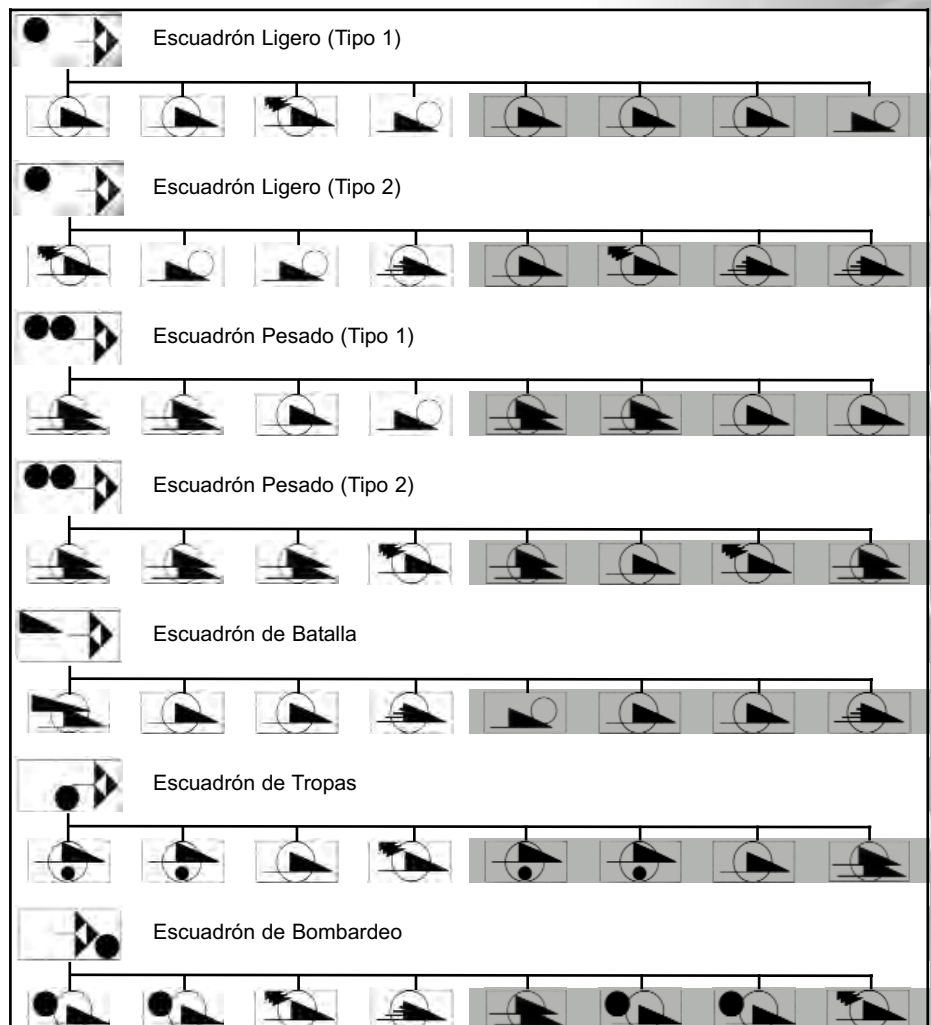
Similarmente a las líneas, la Orden de Batalla de la Armada Imperial designaba cinco tipos de escuadrones: Escuadrones Ligeros, Escuadrones Pesados, Escuadrones de Batalla, Escuadrones de Tropas y Escuadrones de Bombardeo. Los Escuadrones Ligeros patrullaban áreas seguras, con dos líneas de ataque, una de

emboscadas y una de reconocimiento. Los Escuadrones Pesados atacaban sistemas planetarios en los que había presencia enemiga. En el caso de que la posición del enemigo no fuera conocida, la composición del escuadrón era de dos líneas de ataque pesadas, una línea de ataque y una de reconocimiento. En el caso de que el enemigo defendiera

una posición fija, el escuadrón se formaba con tres líneas de ataque pesadas y una de emboscadas. Comúnmente se asignaban Destruyores Estelares de la clase Victory al último tipo de escuadrón pesado. Los Escuadrones de Batalla contenían un Destructor de la clase Imperial. Adicionalmente al Destructor, se incluían al menos tres líneas, dos de ataque y una de persecución, sumando un total de 18 naves de media. La simple llegada de un escuadrón de Batalla, y más importante, de un Destructor Imperial, era a menudo

Escuadrón Ligero	Escuadrón Pesado	Escuadrón de Batalla
Escuadrón de Tropas	Escuadra de Bombardeo	

Símbolos de los diferentes tipos de Escuadrones de la Armada Imperial.

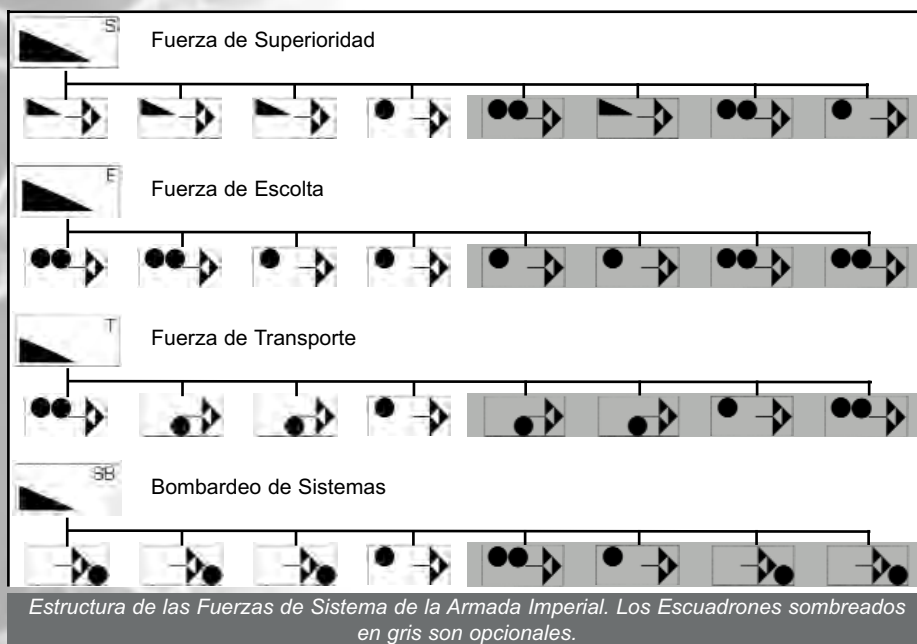


Estructura de los Escuadrones de la Armada Imperial. Las Líneas de Batalla sombreadas en gris son opcionales.

Fuerza de Superioridad	Fuerza de Escolta	Fuerza de Transporte	Bombardeo de Sistemas
Fuerza de Servicios Técnicos	Fuerza de Apoyo	Complejo de Astilleros	Ingeniería
Intendencia de la Flota	Biológica	Navegación	

Símbolos de los diferentes tipos de Fuerzas de Sistema de la Armada Imperial.

comodoro mientras liderara una fuerza de sistema. Esas fuerza combinadas eran la responsables de las acciones de la Flota Imperial a lo largo de múltiples sistemas. En vez de mantener formaciones específicas, la Orden de Batalla de la Flota Imperial otorgaba flexibilidad a los comandos para disponer de sus recursos navales y distribuirlos de la manera que la misión lo requiriera.



Una Fuerza de Superioridad constaba de al menos tres escuadrones de batalla y un escuadrón ligero. Con un mínimo de tres Destructoros de la Clase imperial y cerca de otras 90 naves, la misión de una fuerza de superioridad era obtener la superioridad en el espacio, definida como “la completa ausencia de naves hostiles dentro del espacio orbital de planetas controlados, y no actividad de naves enemigas dentro del sistema”.

Las Fuerzas de Escolta protegían convoys comerciales cruciales, instalaciones económicamente esenciales y luchaban contra los piratas. Con al menos dos escuadrones pesados, y dos escuadrones ligeros, las fuerzas de escolta eran las más flexibles. Comodoros usaban las fuerzas de escolta para ejecutar gran variedad de misiones, seguros de que su gran número de naves y flexibilidad de organización permitirían su cumplimiento. Donde las fuerzas de superioridad mantenían la máxima de “envía siempre lo suficiente”, las fuerzas

suficiente para sofocar una revuelta planetaria o ahuyentar un peligro espacial. Los Escuadrones de Bombardeo subyugaban mundos en rebelión abierta que habían desarrollado defensas planetarias, incluyendo escudos planetarios. Estos escuadrones constaban de cuatro

Esferas Torpedo, una línea de emboscadas y una de persecución.

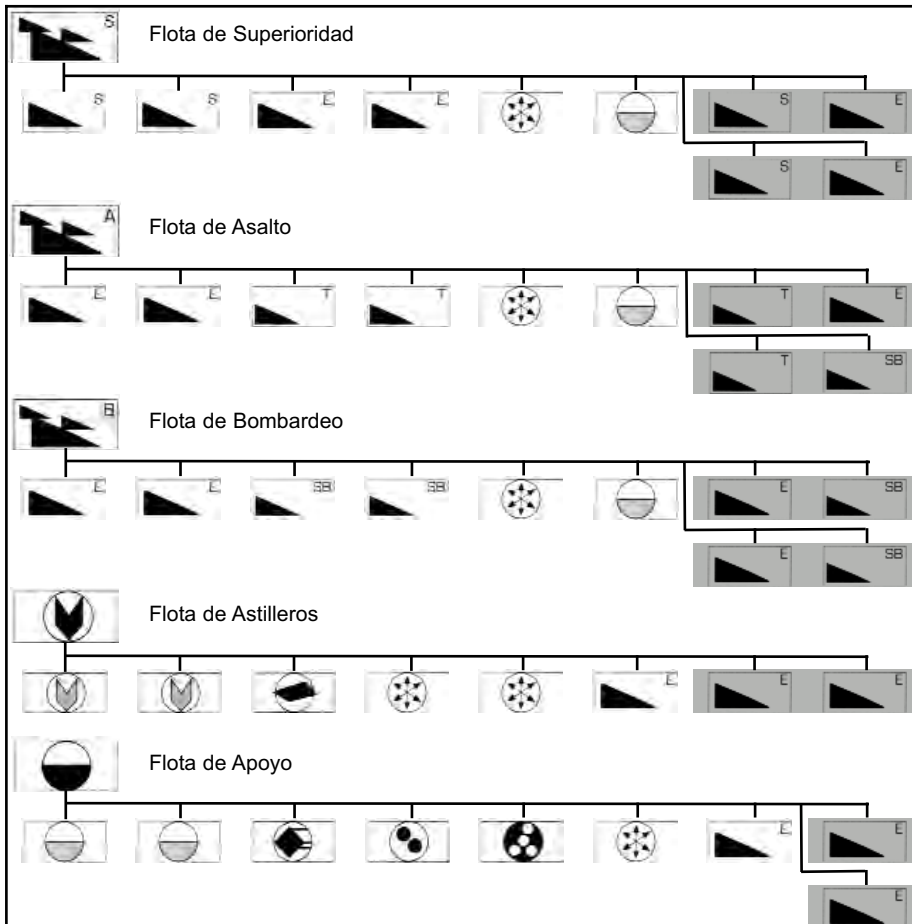
Fuerza de Sistema

Una Fuerza de Sistema combinaba varios escuadrones bajo el mando de un almirante, denominado



		
Flota de Superioridad	Flota de Asalto	Flota de Bombardeo
		
Flota de Astilleros	Flota de Apoyo	

Símbolos de los diferentes tipos de Flotas de la Armada Imperial.



Estructura de las Flotas de la Armada Imperial. Las Fuerzas de Sistema sombreadas en gris son opcionales.

de escolta mantenían la de “nunca envíes demasiado”.

Las Fuerzas de Sistema enfrentaban amenazas que las fuerzas de superioridad no podían destruir. Su composición era similar a la de superioridad, pero cambiando el escuadrón ligero por un cuarto escuadrón de batalla, con lo que el comodoro obtenía suficiente potencia de fuego como para asegurarse el completo dominio del área.

Flota

Todas las unidades anteriormente descritas estaban normalmente asignadas a sistemas, o grupo de sistemas específicos. La armada Imperial designaba una Flota como un “recurso de sector”, permitiéndole operar a nivel de sector.

Una flota era la unidad más pequeña que se transfería entre sectores. Con tal cantidad de unidades, había cientos de configuraciones posibles en la composición de una flota. Configuraciones comunes incluían flotas de superioridad, flotas de asalto y flotas de bombardeo. Otros ejemplos incluían flotas de astilleros, flotas de apoyo y flota de suministros.

Las flotas de superioridad mantenían la superioridad espacial en sectores con “cuatro mundos o menos

hostiles al Nuevo Orden confirmados, y no mas de 16 mundos adicionales con elementos significativamente hostiles”. Con seis destructores de la clase Imperial, y casi 400 naves de diversas clases, una flota de superioridad se suponía ser una fuerza suficientemente poderosa para sectores con calma relativa.

Las flotas de asalto transportaban grandes contingentes de tropas del Ejército y de la Marina para coordinar operaciones de tierra, mientras mantenían la superioridad en el espacio alrededor de los sistemas objetivo. Con dos fuerzas de transportes y dos fuerzas de escolta, una flota de asalto ejecutaba campañas planetarias y de sistemas.

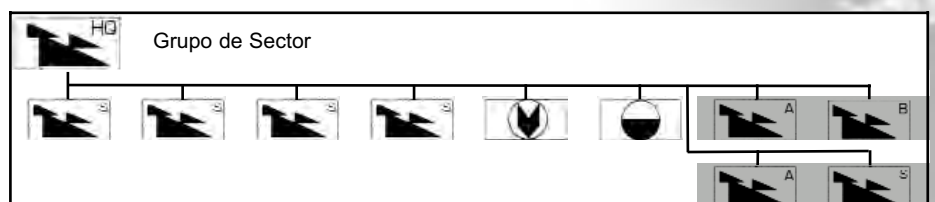
Las flotas de bombardeos constaban de una media de 416 naves, distribuidas entre dos fuerzas de bombardeo y dos fuerzas de escolta. Las flotas de bombardeo se asignaban a sectores donde el Imperio determinaba que no había posibilidad de eliminar la rebelión en ese sector. Los bombardeos planetarios se utilizaban cuando el imperio prefería destruir un mundo por completo antes de verlo en manos de la rebelión.

Grupo de Sector

Un Grupo de Sector era la suma total de la fuerza Naval que asignaba el Imperio a un Sector. El mando lo obtenía un Gran Almirante, título normalmente otorgado al Moff que gobernaba el sector. En los sectores que normalmente estaban envueltos en constantes y severas acciones navales, el gran almirante era un puesto separado del Moff. Un grupo de sector constaba de al menos 2400 naves, 24 de las cuáles eran Destructores Estelares (normalmente de la clase Imperial, aunque algunos grupos contenían modelos mas antiguos), y otras 1600 naves de combate.



Símbolo del Cuartel General del Grupo de Sector.



Estructura de un Grupo de Sector. Las Flotas sombreadas en gris son opcionales.

BATALLA DE HOTH

por Namarie

La batalla terrestre más espectacular de la trilogía "clásica" es la que se produce en Hoth (con permiso de los peluches de Endor). Wizards lo sabe, y después de intentar (con éxito) colarnos un AT-AT, ahora nos saca un pack que helaría la sangre por la cantidad, variedad y calidad de sus miniaturas... pese a su precio.

La Alianza Rebelde ha conseguido destuir la Estrella de la Muerte de la luna de Yavin, pero por supuesto no han ganado la guerra. Sabiendo que su base no es segura, la abandonan y se mudan a un planeta inhóspito y helado llamado Hoth.

El Imperio Galáctico envía sondas alrededor de la galaxia en búsqueda de lo que queda de la Alianza antes de que se hagan demasiado fuertes. Una de esas sondas acaba en Hoth, y el Imperio descubre la localización de la base rebelde.

Como no pueden efectuar un bombardeo, ni destruir el planeta, deciden invadirlo y empieza una batalla cruenta en un mundo helado... Vader envía al General Veers a encabezar la punta de lanza del ataque, y con AT-ATs, AT-STs y snowtroopers casi consiuen terminar con la Alianza...

Qué se vende

En este enorme pack (la caja mide 25cm de alto) hay un manual, contadores, dos mapas de Hoth, un dado y la friolera de 17 miniaturas, entre ellas dos de tamaño Huger, por 55 euros. Hay que destacar que un booster con miniatura Huger ya cuesta unos 25 euros, y que en este set aparecen 2 miniaturas "very rare" y 6 "rare", incluidas dos miniaturas "nuevas": el holograma de Veers y un nuevo ATST llamado "Blizzard Scout 1".

Es decir, estamos ante un REAL set de introducción al juego, muchísimo mejor que el blister ese con seis miniaturas (Rebels and Imperials) y sin duda mejor que el resto de cajas de iniciación, tanto por número de miniaturas como de "rareza". Estamos ante dos escuadras completas de más de 150 puntos, con personajes carismáticos... Ciertamente es que desembolsar lo mismo que cuesta la caja de iniciación de Warhammer o de 40k en una caja con 17 miniaturas y un manual cutre "frena" un poco, pero para cualquier fan de Star Wars es la oportunidad de entrar en el juego a lo grande.



La caja de juego incluye un doble mapa de Hoth, uno con una "mini Echo Base" bastante accidentado y el otro casi llano (con un lago -difficult terrain- y algunas piedras -low object-).

El manual

El manual es el de siempre de juego (aunque con el "fondo" de Hoth). Hay dos escenarios nuevos basados en los mapas de Hoth: Echo Base Salvage Mission (un escenario muy simple básicamente para aprender a jugar) y Assault on Echo Base (otro con todas las miniaturas del set). Después de ver el fantástico manual de Attack on Endor con varias misiones nuevas, y después de ver que los "Ultimate Missions", estas dos misiones saben a poquísimo. La verdad es que se lo podrían haber currado y meter alguna misión más (aunque fueran misiones de "para cuando tengas más miniaturas"). Sí, de acuerdo, en el Ultimate Missions ya aparecen la lucha de Luke contra el Wampa, el Probe Droid y dos misiones sobre la Echo Base. Pero echando mano del universo expandido Hoth no es el único mundo helado... En fin, la ausencia de escenarios, punto negativo.

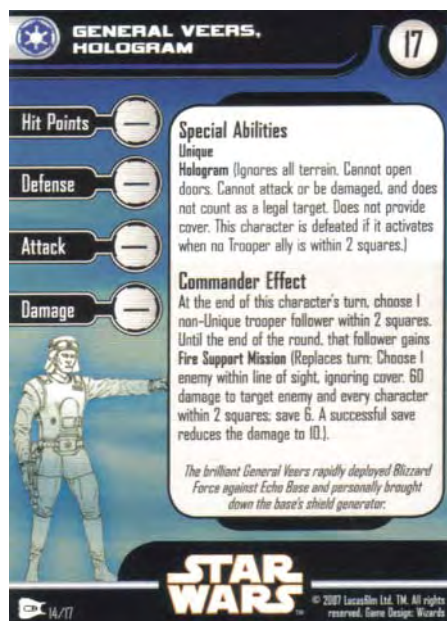
Las miniaturas

Luke Skywalker on Tauntaun

Rara de Universe, se mueve rápido (como bastantes miniaturas rebeldes de este set), tiene Fuerza 3 (con un poder que le permite hacer un crítico automático en la siguiente tirada) y Lightsaber (sólo enemigos adyacentes), pero es bastante débil (damage 10, defensa 17 y 60 hit points).

Han Solo on Tauntaun

Rara de Alliance and Empire, mucho mejor que Luke. Por cierto, que sepáis que todas las miniaturas del set son en base redonda y mejor pintada (han vuelto a cambiar de "chinos"). Sus stats son algo mejores que los de Luke: damage 20, 90HP; es igual de rápido (8 casillas), puede curar (10), tiene Accurate Shot, Cunning Attack (+13 ataque y 30 de daño contra miniaturas que aún no han sido activadas), y puede gracias al Mobile Attack puede mover antes y después de disparar (lo dicho, un ejército móvil).



Las dos "nuevas" miniaturas, únicas de este set

Princess Leia, Hoth Commander

Rara (y van 3) de Bounty Hunters, con un perfil normal (por 19 puntos: HP50, defensa 14, ataque +7 y daño 20), que además de tener un Advantageous Attack, un Mobile Attack y Fuerza 2, tiene una habilidad muy interesante: los aliados no-únicos "resucitan" con 16+ (lo que hace más interesantes a los rebeldes normalillos).

Rebel Leader

La "rubia" (infrecuente de Alliance and Empire) es normalilla en cuanto a perfil (HP50 Defensa 16 Ataque +10 Daño 10), pese al double attack. Sin embargo, tiene dos Commander Effect interesantes: uno, que los aliados hasta 6 cuadrados que combinen fuego tienen +6 en vez de +4 (que no es mucho), y el segundo, que los Rebeldes aliados tienen Spotter +20 (+20 al daño si se combina fuego contra un enemigo cercano).

Rebel Snowspeeder

Sin diferencia respecto al de Bounty Hunters (Huge uncommon), aunque podrían haberle dado algo más de juego... HP60 Defensa 16 Ataque +8 y daño 20, vuela, DR10, mobile attack, twin attack y una velocidad 16 es lo más interesante del deslizador. Habrá que esperar al Snowspeeder de Luke (Force Unleashed) para ver alguna mejora.

Hoth Trooper with ATGAR Cannon

Una rara (otra) de Champiñones de la Fuerza, que contrasta con la

velocidad de gran parte del ejército (ya que mueve sólo 2 casillas y es Heavy Weapon). Aguanta muy poco (defensa 8, 80 hit points, y si llega a 40 hit points no puede disparar) pero en los primeros turnos tiene su gracia, no tanto por el daño 30 sino por el "Splash 10" (todos los adyacentes pillan 10 de daño).

Elite Hoth Trooper x2

Infrecuente de Rebel Storm, una infantería normal (coste 12, 30HP, defensa 16, +6 daño 20).

Hoth Trooper x2

La púrria (común de RS), HP20, Defensa 15, +5 daño 10. Siete puntos.

Darth Vader Imperial Commander

Probablemente el enésimo Darth Vader que tengamos (con éste yo ya llevo 4). Very Rare de Alliance and Empire, este nene de 50 puntos tiene un perfil brutal (HP140, Defensa 23, +15 daño 20), Fuerza 5 (con Force Grip 10, Lightsaber Deflect, Lightsaber Riposte, Lightsaber Sweep), Melée Attack y Double Attack. ¿Lo mejor? Que todos los troopers ganan +6 defensa. Vamos, aquí todos los Snowtroopers (defensa 22 un snow normal) pero en un ejército puro de stormtrooper, tener nenes de defensa 22 por 5 puntos es una gozada...

General Veers, hologram

La gran burrada del set. La miniatura es exactamente igual que el Veers de RS pero en plástico azul (como los sables de luz). En cuanto a reglas es algo que te hace pensar qué

se fuman los de Wizards. 17 puntos, no tiene perfil (es un holograma y no puede ser atacado ni abrir puertas). Lo interesante es su "commander effect": al final de su activación elige un Trooper (¿uno de esos de defensa 22 que ha dejado Vader?) y dale Fire Support Mission. ¿Qué es eso? Pues el señor trooper, en vez de disparar, le dice por el walkie al Sr. Veers "oye, que tengo una mosca por aquí" (elige un enemigo LdV ignorando coberturas). La "mosca" recibe un zambombazo de daño 60, y las demás moscas a 2 cuadrados o menos. Con un 6+ (save) pasa a ser daño 10. Por menos de lo que cuesta un ATGAR Cannon tienes un supersplash que un 25% de las veces se carga hasta un Jedi de los medios...

Blizzard Scout 1

El AT-ST "nevado" (la miniatura es igual que el ATST normal pero con efecto nieve, como los Scalextric) es muy parecido al ATST normal (cuesta 54 puntos igual), con 1 más de defensa, 2 más de ataque, Charging Fire, Flanking Attack, Twin Attack y que "abara" los ATST en 10 puntos (y un ATST a 44 puntos mola). Respecto al ATST pierde Grenades (prefiero el Twin Attack), el Double Attack (lástima...) y el Mobile Attack (este pack deja la velocidad para los rebeldes).

Elite Snowtrooper

Bastante resistente (defensa 17, 23 con el efecto de Vader Imperial; 30HP) y bueno en ataque (+6 20dmg), igual que el infrecuente de Rebel.

Snowtrooper with E-Web Blaster

Otra rara que habíamos visto ya en Champions, estática (heavy weapon y speed 2), pero con double attack +11 30dmg. Mucho mejor que el ATGAR.

Snowtrooper x2

El "común", que con la defensa 16 (22 por Vader) y 20 hit points deja de serlo. Ofensivamente pobre (+4 dmg10).

En resumen

Aunque su precio sea algo caro (cerca de 55€), se trata de un set estupendo, tanto para los coleccionistas (no sólo por la de Raras y Muy Raras que incluye sino por las dos únicas) como para aquellos que nunca se hayan decidido a entrar en Star Wars Miniaturas. Es un buen punto de partida.

GROUND ASSAULT

por Namarie

Wizkids apuestan fuerte por los juegos de miniaturas construibles. Aunque ¡Piratas! sigue siendo la estrella, parece que Star Wars Pocketmodel ha conseguido hacerse un hueco. Después de las naves, llegan los tanques y tropas terrestres..

Hace mucho tiempo...

...bueno, hace medio año que podemos montar naves de Star Wars y ver las cartas de este juego de cartas-miniaturas (más bien de cartas).

Le ha tocado el turno al cuerpo a cuerpo....

Qué se vende

Básicamente hay sobres (4'25€ cada uno) que tienen seis cartitas y dos matrices para montar entre 4 y 8 elementos (y los dos daditos... es decir, casi siempre pueden jugar dos jugadores con sólo un sobre). También hay una lata (sí, sí, una caja de galletas danesas de esas redondas, pero en cuadrado y sin galletas) con 30 cartas, un AT-AT, dos AT-STs, dos escuadrones de motos imperiales, cuatro escuadrones de Tauntauns rebeldes, cuatro Snowspeeders y un "generador de escudos" (como el que vemos en el Imperio Contraataca).

¿Qué hay de nuevo?

Pues en esta ampliación (autojugable) hay nuevas cartas, nuevos nenes y nuevas reglas.

Reglas

En cuanto a reglas, por una parte tenemos cuatro iconos nuevos (de esos que hay en las cartas y en los nenes): Battle Droid, Blaster, Transport y Armor.

Quizá lo más esperado es la aparición de "tropas de tierra" (Ground Units). ¿En qué se diferencian de las naves? ¿Cómo afectan al juego? Pues las unidades de tierra sólo pueden atacar a naves en tu propia zona de despliegue (no pueden atacar a naves en "medio" ni en la zona enemiga, aunque se defienden en todos los territorios). A cambio, tienen +1 ataque en las acciones de ataque a objetivos (Strike Actions).

¿Qué consecuencias tiene eso? Bueno... ese +1 a la tirada a los objetivos está bien, pero a cambio tienen menos defensa. Creo



(sinceramente) que no aporta mucho al juego; para ganar en versatilidad más vale tener buenas naves defensivas (por si te atacan) en tu zona de despliegue, y algunas naves ofensivas para llegar a la zona enemiga. Sí es cierto que si tienes tanques puedes hacer más de pupa a los objetivos (pero sin emocionarse, no hay tanques de +6 a Ataque), pero creo que es demasiado arriesgado.

Cartas

Las cartas son "más de lo mismo". Aumenta el número de objetivos, de personajes (incluso algunos que ya teníamos, claro) y de acciones. La gracia está en las cartas que proporcionan bono a las "unidades de tierra", que permiten hacer algún combo interesante.

Se ven más cartas que afectan a "facciones" (así, la Patrulla Tauntaun con bláster da +3 defensa contra unidades imperiales, y los Snowtroopers con Trooper da +1 al ataque y +1 daño contra unidades rebeldes, por poner dos ejemplos). Siguen pudiéndose hacer ejércitos que se pasan el trasfondo por el forro, pero al menos lo apoyan ligeramente con éstas cartas.

Miniaturas

Las miniaturas de Pocketmodel "de naves" eran buenas. En este caso se nota la experiencia porque incluso las más complicadas como los tanques AAT droides son clavados...

En definitiva

Ground Assault es una ampliación interesante, y que aporta algo que no es "más de lo mismo". Ahora a ver cómo siguen con el juego...



Destreza y Fiereza

Por Varghar

Nací libre y vivo libre. Desde la infancia crecí sin mis padres, pues el terror de la guerra creciente que se cierne sobre Aarklash no entiende de rangos, y a ellos se los llevó por delante el salvajismo de los Devoradores de Vile-Tis. Odio a los Wolfen, y es ese odio que siento hacia ellos desde mi infancia el que me empujó a este sendero de muerte y ruina, de destreza con la espada, y armaduras, y abalorios metálicos. Es por ello por lo que la gente me llama así, incluso en esta pestilente cuadra que ellos llaman posada, donde los Wolfen no son admitidos... Mierda, necesito un trago.

Gwenlaen contempló a su alrededor los halos luminosos que iluminaban los árboles más cercanos del claro del bosque en donde el grupo había acampado: culebras rojas y amarillas serpenteaban juguetonas entre las ramas y el follaje, dando a la fianna esperanza de futuro, el objetivo se conseguiría, no podían fallar ésta vez.

—“Groar... me crujen las tripas, y en este bosque no veo comida”— exclamó el Depredador mientras sus tripas verificaban el estado del Wolfen. Ciertamente, la compañía llevaba numerosas provisiones, suficientes para el camino de ida y regreso, pero el racionamiento era algo totalmente desconocido para un Wolfen, acostumbrados a engullir a sus presas.

—“Calma, compañero, presiento que no queda mucho para tu próximo festín”— Kahinir el Enano palmeó la espalda del Wolfen: aun sentado, éste era de una envergadura colosal para el diminuto ser. Acarició su maza de guerra y, mesándose la barba, se sentó junto a la fianna, que sonreía divertida.

—“Pobre Artax... Ten, come un poco”— le extendió al Wolfen una pieza de venado, que equivalía a cuatro raciones de camino, y el Wolfen, con la boca llena de salivaciones, la aceptó encantado y, tras olisquearla instintivamente, comenzó su manjar —“En verdad, yo también tengo más hambre de la habitual, y eso que nos pegamos un festín antes de salir de Avagddu...”.

La misión era sencilla a primera vista: alguien había acorralado a Koren,



el Elegido, el campeón de los Guerreros Espasmo de los Sessairs, en las fronteras de Caer Mná y, según el rastro que siguieron Viraë y Shinshera, su fiel sabueso, acompañados de Onyx, el mejor rondador de entre los Wolfen de Yllia, le habían llevado a Cadwallon, la Ciudad de las Leyendas. Los ahora compañeros, escasos en número, pero no en fiereza, fuerza ni coraje, eran la fuerza de choque que se iba a infiltrar en la Ciudad Perdida para rescatar a Koren de sus captores, que seguro no esperarían una visita así. Allí deberían contactar con un colaborador goblin, que les guiaría por los entresijos de la ciudad...

Maldita sea, odio a las gentes de este lugar, definitivamente. Anoche apenas pude dormir, la habitaciónapestaba a estiércol y heces de cárcel. Ni siquiera en mi tierra natal había aguantado una mugre similar... Afortunadamente, hoy ha salido el sol, y ha cesado el frío, y puedo proseguir mi búsqueda. Siento que estoy muy cerca... ¡Sí, allí! Esa rama está partida en dos y hay una huella de Wolfen en el barro, y por lo que veo se adelanta en el bosque. He de concentrarme, la batalla será dura, pero no debo tener miedo. Sólo he de dejarme llevar por el recuerdo de la pérdida. ¡Adelante!

La compañía había continuado la marcha hacia Cadwallon, y sólo les restaban cinco jornadas de viaje hasta su objetivo. La marcha la encabezaba Kahinir, que con su maza de guerra despejaba de ramas el camino a sus aliados; le seguía Artax, muy de cerca, pues tenía un paso mucho mayor al del enano, y además un olfato y una audición muy superiores a los de sus compañeros, y podría detener al pequeño ser en caso de que su instinto le advirtiera de peligros cercanos acechándoles en el camino; cerraba la marcha Gwenlaen, la fianna, ágil como el viento, y suave en sus pasos como una pluma... De pronto Artax se frenó en seco, alerta, y, aullando hacia el cielo, desenfundó su espada, que era del mismo tamaño que el propio Kahinir. Éste, alertado por el Wolfen, se acercó y esperó apoyado en el tronco de un árbol, con su maza lista para la descarga.

—“¿Qué has sentido, amigo? Si no te conociera de hace tiempo, diría que un peligro nos acecha, ¿no es cierto?”— Artax asintió a Gwenlaen, y ésta siguió la mirada del Wolfen al interior del bosque: algo venía, ahora eran audibles unos leves pasos ligeros sobre las crujientes hojas secas y doradas del estío. La fianna desenvainó sus espadas gemelas, y se situó tras el tronco que estaba a pocos pasos del de Kahinir; ambos cerrarían el paso al atacante mientras Artax se lanzaba sobre el mismo, derribándolo.

Todo ocurrió rápido, tal vez demasiado: un grito cortó el silencio de la espesura, una sombra apenas visible para Kahinir le golpeó en la nuca, derribándolo, y se abalanzó sobre Artax, tumbándolo con la veloz carga. Pero el atacante había cometido un error: había olvidado a la fianna.

—“Toca a este Wolfen, y será lo último que harás nunca”— dijo, haciendo notar la punta de una de sus espadas, en el dorso de aquel cuerpo diminuto y enjuto, ahora sentado a horcajadas sobre el Wolfen. Éste desarmó a su atacante, tirando la espada lo más lejos posible. Gwenlaen habló: “Di, ¿cuál es tu nombre?”.

—“Mira, me llamo Mira”— y la encapuchada descubrió su rostro, duro —“Mira la Temeraria”.

INTRODUCCION

Por Juan Mieza (aka KeyanSark)

Este breve artículo es una revisión de "Song of Blades and Heroes" (en adelante, SoBaH). Se trata del primer producto de la compañía Ganesha Games, (<http://ganeshagames.blogspot.com/>), creada por el ilustrador italiano Andrea Sfiligoi.

SoBaH es un juego de escaramuzas con miniaturas de fantasía, diseñado para ser rápido y divertido y permitir partidas del estilo que ahora se ha dado por llamar *beer and pretzels*, que traducido a nuestra jerga local sería algo así como *cocacola y panchitos*, vamos para jugar en una tarde sin tener que pasar horas montando listas de ejércitos y tableros...

El Libro

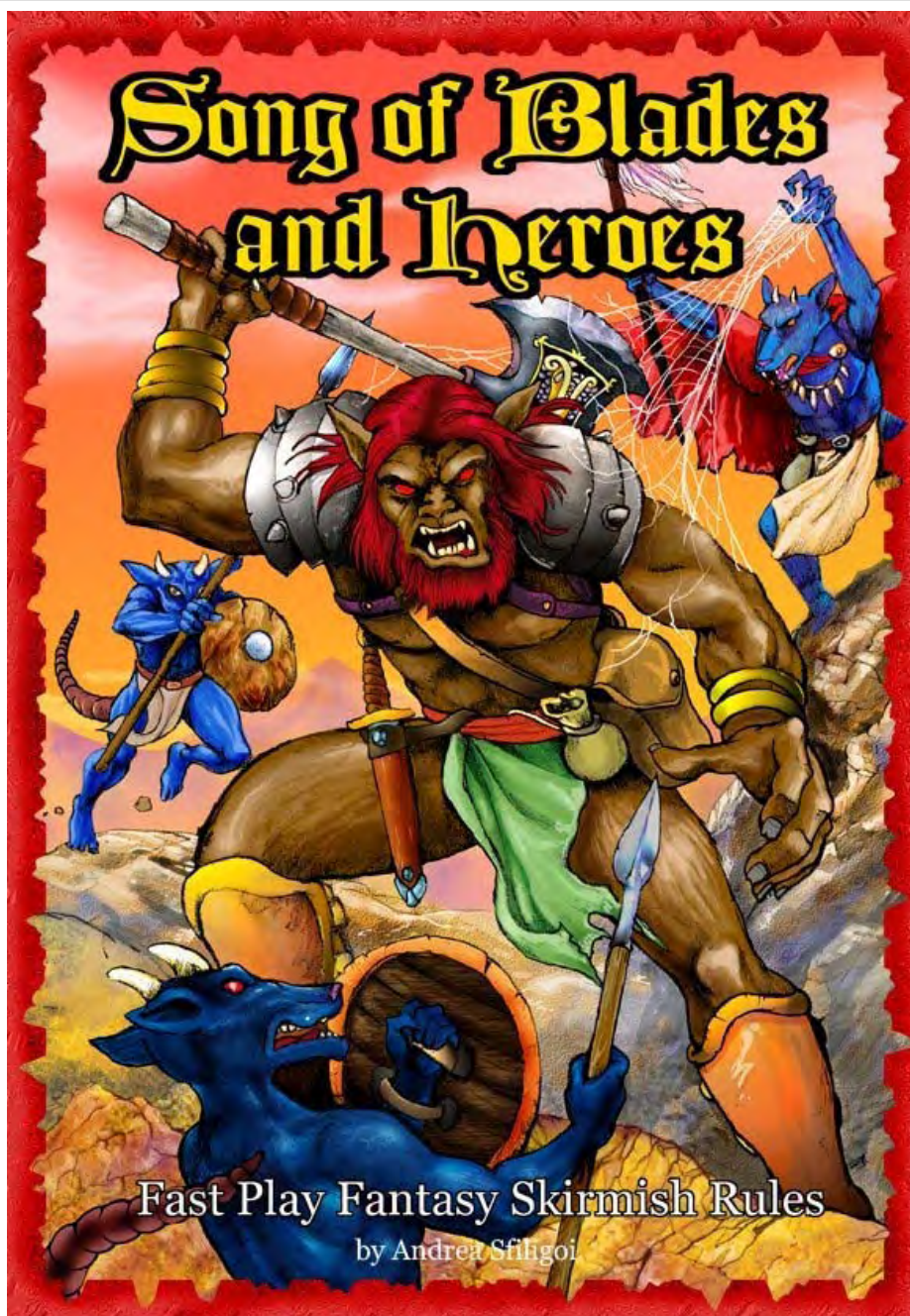
El libro consta de 34 páginas en blanco y negro y puede adquirirse en dos formatos: impreso, por 10\$, o en PDF, por 4\$. Esta última versión, además de ser más barata, puede imprimirse fácilmente al estar en blanco y negro y no ser muchas páginas. El libro es fácil de leer y consultar y las ilustraciones, todas en blanco y negro, le dan un nostálgico efecto de viejo juego de fantasía...

Sistema de Reglas

Las reglas son muy sencillas y fáciles de aprender, y están pensadas para pequeñas escaramuzas entre bandas de Guerra de unos 10 guerreros cada una. Está pensado para ser jugado con miniaturas de 15 mm. en un tablero de 60x60 cm. (o 90x90 para minis de 28 mm), pero puede convertirse de forma muy simple a cualquier escala pues las medidas están basadas en sólo tres medidores: uno para cada uno de los tres alcances: corto, medio y largo)

Los guerreros solo tienen dos atributos (Calidad y Factor de Combate) y una serie de Características Especiales. Estas últimas son unas 30 y sirven para personalizar y caracterizar a los distintos monstruos y luchadores. Algunas son muy potentes y sirven para definir al "Líder" de la banda, de forma que sólo pueden incluirse de forma restringida en cada grupo o "ejército". No hay puntos de vida, ni heridas, ni diferentes tipos de armadura... todo eso está condensando en el sistema de combate, (ver debajo).

La base del sistema es la regla de Activación y Acción. El juego es del tipo "Mi turno, tu turno", y en su fase, cada jugador tiene la opción de activar todas sus miniaturas. Cada figura puede llevar a cabo hasta 3 acciones, pero una



vez activada, el jugador debe declarar primero cuántas acciones quiere llevar a cabo y lanzar 1D6 por acción y superar el Atributo de Calidad de la miniatura para poder llevar a cabo dicha acción. Si durante la activación de una figura el jugador falla 2 o más chequeos de D6, su turno finaliza. De modo que los jugadores tienen que equilibrar sus acciones y tiradas de activación a fin de actuar con el mayor número posible de figuras pero también intentar llevar a cabo movimientos más poderosos, ya

que algunas acciones especiales requieren más de una acción para ser ejecutadas, lo que conlleva el riesgo de perder el turno.

Combate y Conjuros

El sistema de combate es simple y rápido: las figuras envueltas en combate lanzan 1D6 cada una y añaden su Atributo de Combate al resultado junto con los modificadores apropiados (hay 8 posibles modificadores, bastante

fáciles de recordar). Si superas el resultado del enemigo, le haces retroceder o caer al suelo (dependiendo de si tu tirada es par o impar). Si consigues doblar el resultado del enemigo, le matas. Si triplicas el resultado del enemigo le matas de forma especialmente espectacular, lo cual puede afectar a la moral de la banda enemiga. El combate a distancia funciona de forma similar aunque en este caso sólo el atacante puede lograr un resultado de muerte.

El sistema de magia es muy básico, y seguramente será actualizado en alguna próxima expansión. Los conjuros ofensivos funcionan con la misma mecánica que el sistema de disparo con la diferencia de que el Atributo de Combate del ataque depende del número de acciones empleadas para conjurar el hechizo. Más interesante es la capacidad de los Magos para encantar a los guerreros enemigos haciéndoles vulnerables a los ataques hasta que se recuperen de los efectos del hechizo.

Escenarios, Campañas y Listas de Ejército

El reglamento incluye una gran lista de diferentes especies de guerreros y monstruos (más de 180 perfiles), seis escenarios básicos para ayudar a los jugadores a crear sus batallas y reglas extra para jugar Campañas y hacer crecer la experiencia y poder de las Bandas.

Extras y Ampliaciones

El autor incluye en el libro un pequeño FAQ basado en las preguntas que aparecieron durante las labores de prueba de reglas, información para jugar en mapas de hexágonos y una fórmula realmente útil para crear nuevos guerreros o luchadores.

La primera expansión de SoBaH, **Song of Gold and Darkness** ha salido

LO BUENO

- Un precio tremendamente atractivo
- Sistema de juego rápido y fácil de aprender que no requiere consultar cientos de tablas y reglas
- Puede jugarse con cualquier miniatura de cualquier fabricantel.
- No necesita tableros de juego muy grandes
- Permite crear tus propios guerreros y monstruos
- Ya hay un suplemento y están previstos varios más
- La mecánica de juego permite partidas en solitario sin problemas.

ya a la venta y contiene clarificaciones a las reglas originales, 19 nuevas habilidades especiales y nuevos tipos de terreno. Pero la expansión se centra fundamentalmente en los dungeons clásicos de la fantasía: SoGaD incluye una extensa relación de reglas para librar partidas en dungeons, incluyendo juego en solitario y una extensa relación de objetos mágicos y hechizos, lo que permite revivir aquellas míticas partidas de HeroQuest o D&D. Algunas reglas son especialmente curiosas, como aquella que permite a los "héroes" no tragarse del todo las pociones para poder hacerlas durar más (aunque ello conlleva otras desventajas. Se incluyen en el reglamento 5 nuevos escenarios basados en dungeons, y debe hacerse notar que para el autor un dungeon no es sólo la típica cueva subterránea, plagada de orcos, zombies y hombres-rata, sino cualquier recinto cerrado. De hecho, con estas reglas puedes librar una incursión en una fortaleza enemiga (custodiada por hombres, por ejemplo) para rescatar a uno de los tuyos.

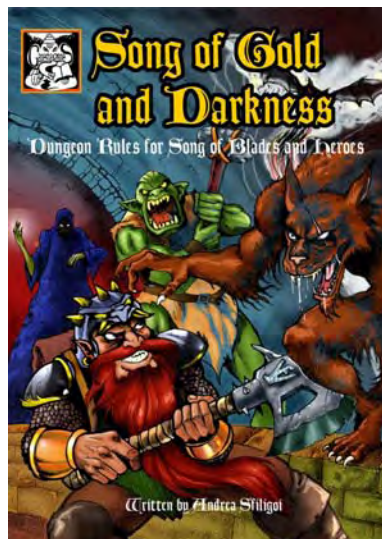
Se incluye también una lista de ejércitos ampliada con 136 nuevos guerreros y monstruos y una hoja resumen de juego bastante útil. El PDF de SoGaD cuesta 8\$.

Para más información, visita <http://ganesha.games.blogspot.com/>

En esta dirección podéis encontrar un programa muy útil para generar bandas para SoBaH, al estilo Army Builder: <http://billtest.fuse.net/SBH/>

Y el grupo oficial de soporte del juego podéis encontrarlo en: <http://games.groups.yahoo.com/group/songofblades/>

Finalmente, aunque lo más normal suele ser aprovechar todas esas miniaturas de Warhammer, Reaper o Heroquest que todos tenemos por ahí,



para jugar a SoBaH; si deseáis jugar con minis de 15 mm siempre podéis usar miniaturas de DBA/HOTT o visitar esta página:

<http://www.splinteredlightminis.com/>

Resumen

Los que hayáis leído mis artículos en Cargad o en los foros, sabréis de mi afición por este tipo de juegos alternativos fuera del circuito más comercial, como Warhammer. La razón principal es que no tengo tiempo ni espacio en casa para jugar juegos que necesiten toneladas de figuras/escenografía/reglas...

Desde este punto de vista, SoBaH es un reglamento que tengo que recomendar encarecidamente ya que permite jugar escaramuzas fantásticas de forma rápida y sangrienta empleando poco espacio, figuras de cualquier tipo/raza/fabricante y sin necesidad de emplear toda una tarde para una partida. SoBaH es tremendamente personalizable y no requiere consultar o memorizar complejas tablas, listas de ejército y equipo enormes, o montones de dados y reglas para medir.

El juego tal vez no anime a jugadores "hardcore" acostumbrados a sistemas más complejos, pero SoBaH no pretende ocupar ese nicho, sino ser un reglamento ideal para partidas rápidas "de sobremesa" o de "antes de salir"

Además, el precio del reglamento es tan pequeño (sobre todo en PDF: unos 3€) que seguro que animará a muchos a adquirirlo. En cualquier caso, siempre podéis echar un vistazo a las reglas con esta pequeña demo que podéis descargar en:

<http://www.tabletop-terrain.com/stu/archives/2007/PREVIEW%20Song%20of%20Blades%20ENG%20LISH.pdf>

LO MALO

- Las reglas de magia son excesivamente simples
- El uso de D6 restringe mucho la variedad entre razas.
- Puede ser excesivamente simple para jugadores veteranos
- Está en inglés
- No se encuentra en las tiendas, tienes que comprarlo on-line (y comprar un PDF choca a mucha gente aún).



ENTREVISTA A ANDREA SFILIGOI

Creador de Song of Blades and Heroes

En este número de Cargad os presentamos una introducción a un nuevo e interesante juego de escaramuzas de Fantasía llamado Song of Blades and Heroes (SoBaH, o SBH) publicado por Ganesha Games. Andrea Sfiligoi, el autor del reglamento, ha tenido la amabilidad de concedernos una entrevista que os presentamos en exclusiva mundial.

¿Podrías presentarte brevemente a nuestros lectores?

Me llamo Andrea Sfiligoi, tengo 39 años y estoy en el mundo del hobby desde que tenía 13 (echad cuentas - es mucho!). Soy pintor (echad un vistazo a www.yessy.com/umbra), ilustrador y escribo guiones para animación. He estado diseñando mis propios juegos desde que descubrí D&D. Publiqué un RPG llamado Inferno para Nexus (un editor italiano)-- He publicado artículos e ilustraciones en su revista Kaos, y también en Steve Jackson's Roleplayer, durante varios años. Soy el autor (no reconocido) de las reglas de la habilidad de paleontología para GURPS (1) en su tercera edición - no sé si las han conservado en la 4ª edición.

¿Fantasía o ci-fi?

Jugando, fantasía. Para leer, Ci-fi

¿Heavy o techno?

Me va más el New Age, pero cuando era más joven me gustaba Iron Maiden así que apuntame como Heavy.

¿Café o té?

Café de Cebada o té de hierbas

¿A qué juegas habitualmente?

La mayor parte de mi tiempo de juego lo dedico a mis propios juegos, o a juegos escritos por otros que serán publicados por Ganesha en el futuro, como por ejemplo las reglas rápidas para Napoleónicos "Glory of the Eagle", de Sergio Laliscia. De vez en cuando juego a Warmaster Ancients, Heroscape y DBA. Soy el DM de una larga campaña de D&D, pero jugamos muy de vez en cuando.

¿Qué se conoce de España por Italia, en lo referente a juegos, escultores, pintores...?

Confieso que soy bastante ignorante al respecto (no sólo sobre España, sino en general...). Conozco a los fabricantes de miniaturas Dragonrune y Dark Slave, y sé que son españoles.

¿No te suenan Corvus Belli?

¡Corvus Belli! ¡Cómo he podido olvidarme! Claro, claro, todo el mundo



conoce a Corvus Belly y hemos comprado un montón de sus minis históricas de 15mm (la mayoría para jugar a DBA). Infinity no se juega en mi zona, pero por supuesto las he visto por Internet.

¿Cuál es tu experiencia previa en el mundo del wargaming?

Comencé jugando con WH40K Rogue Trader (la primera edición). No tenía dinero para miniaturas así que me dibujé a mano más de 300 miniaturas. No había ordenadores, internet ni impresoras en casa por entonces.

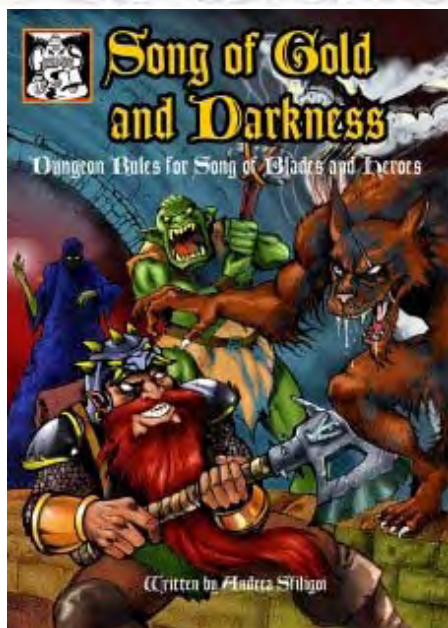
Desde entonces he jugado a Ogre, Warhammer Fantasy Battles, Warmaster Ancients y DBA. Pero siempre he diseñado mis propias reglas (He

invertido un número alocado de años en escribir un reglamento de escaramuzas de más de 300 páginas llamado Warbound que será publicado eventualmente por Ganesha...) así que la mayoría de mi tiempo de juego se destina a testear mis juegos. He jugado mucho a juegos de rol - varias encarnaciones de D&D y GURPS - durante más de 10 años. La influencia de GURPS se deja ver en SBH, supongo.

¿Llegaste a jugar con HeroQuest o Advanced HeroQuest?

No, nunca he jugado a ellos. No son muy populares en Italia, al menos entre la gente de mi edad. Pero he jugado mucho a Heroscape y me encanta!

(1) GURPS es el Generic Universal RolePlaying System, creado en 1986 por Steve Jackson Games y diseñado para adaptarse a cualquier universo de juego posible. Para más información, consultad la Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/GURPS>



sobrevivir a los otros y a los peligros de un mundo radioactivo.

También estoy trabajando en un juego de Horror llamado **Fear and Faith** que estará basado en folklore del mundo "real".

Song of Ancient Blades será la versión histórica de SBH, aunque aún no sé si cubrirá todos los períodos pre-polvora, ya veremos.

Pronto empezaré a trabajar en el diseño e ilustraciones de **Glory of the Eagle**, escrito por Sergio Laliscia. Un wargame Napoleónico basado en hexágonos que se juega razonablemente deprisa, obliga a los jugadores a tomar decisiones cada turno, y reduce el inmenso tiempo de preparación típico de los reglamentos Napoleónicos.

A finales de 2008 probablemente publicaré **Warriors of Antiquity**, un juego de históricos a nivel de ejército que ya he testado, y posiblemente dos conjuntos diferentes de RPGs (uno sin dados, y otros basado en SBH) y probablemente un montón de escenarios y campañas pequeños y ultra-baratos para SBH.

Hemos oído que planeas una traducción de SoBaH al castellano. ¿Cuándo estaría disponible y en qué formatos?

La versión española estará disponible como PDF y libro impreso bajo demanda muy pronto, junto a la versión francesa... ¡permaneced atentos a la página!

¿Has pensado en una línea de miniaturas, o mejor dejar eso para otras empresas?

Tengo algunas ideas para juegos que sólo funcionarían con miniaturas específicas que no encuentro en el mercado, pero intentaría llegar a algún acuerdo con algún fabricante de minis llegado el caso. Mientras que producir reglamentos sólo conlleva un montón de trabajo, producir miniaturas también requiere mucho dinero. A menos que seas escultor y productor, claro...

Yo juego a SBH en 15mm con figuras hechas por Splintered Light Miniatures (www.splinteredlightminis.com), una compañía ubicada en USA que está subiendo el listón de la calidad en 15mm. Me encantan los 15mm porque son minituras sencillas, baratas y pequeñas y no sufren de la tendencia GW de "personajes superdetalladas con armas pasadas de tamaño" que no me gusta nada. Prefiero miniaturas limpias, fáciles de pintar.

¿Qué opinas de la situación de los wargames en el momento actual?

Es un gran momento. La impresión bajo demanda y los PDF hacen viable y (escasamente) rentable la producción de pequeños reglamentos de nicho. Yahoo groups y los e-zines permiten a los testers y los clientes leer críticas, previsualizar figuras, y en general interactuar con los diseñadores en formas que eran impensables hace pocos años. ¡Si tan sólo pudiéramos hacer que más gente encontrara tiempo para jugar! Creo que deberíamos desenchufarles sus Playstations e invitarles a probar SBH...

¿Crees que se acaba el monopolio de los grandes?

La gente con dinero y canales de distribución siempre encuentra formas de mantener su posición de ventaja. Pero yo estoy contento con mi nicho. No me haré rico, pero al menos puedo hacer los juegos que me gusta jugar y diseñar.

¿Cómo ves el mercado para las pequeñas compañías como la tuya, enfrentadas a grandes monstruos como GW, Rackham, Privateer o Mongoose?

La fuerza de ser pequeño esta en atender a pequeños nichos a los que los chicos grandes no se molestan en llegar. Un PDF de precio modesto se puede vender lo suficiente como para justificar la inversión en ilustraciones, diseño y edición. Escribir en Inglés es obligatorio. No tener gastos, también :-)

¿Se gana mucho vendiendo PDFs o la gente aún es reacia a comprar algo no impreso?

El mercado del PDF en lengua inglesa es buena, aunque sigue habiendo preferencia por el producto impreso. Por ejemplo, en Lulu.com, donde vendo SBH como libro impreso bajo demanda (por cierto, las copias europeas se imprimen en España) todavía vendo un libro impreso por cada dos descargas de PDF. Acabo de hacer un trato con un distribuidor, Key20, para vender copias impresas en tiendas USA. El mercado del PDF es ligeramente más rentable (haces más dinero por copia porque tienes unos costes muy pequeños) pero tras un cierto número de copias se hace muy difícil contactar con nuevos clientes. Creo que los PDF tienden a ser comprados por personas que quieren jugar en casa, mientras que las copias impresas se compran por personas que juegan en tiendas/clubes. Pero los PDF son el camino del futuro. Si al menos hubiera una forma de detener la piratería...

¿Alguna novedad de última hora?

Sí... Una, el nuevo sistema de puntos se está probando entre los miembros del grupo de Yahoo. La gente puede usar el viejo sistema o el nuevo (aún no es oficial), además que para la mayoría de criaturas todo sigue igual (uno o cinco puntos más o menos en la lista no cambiarán nada). Las criaturas más débiles (como los Kobolds) son más baratas, y las más poderosas más caras. Cuando sea oficial, en Ganesha publicaremos (gratuitamente) un PDF con los costes actualizados.

Otra, en Diciembre lanzaremos **Song of Wind and Water**...

Para terminar, ¿algún mensaje para los lectores hispanoparlantes de "Cargad"?

Bueno, ¡mi director de marketing me atizaría con su espadón si no les invitara a mi web <http://ganeshagames.blogspot.com>! ¡Traed los dados y las minis, y yo pongo las reglas!. Y apuntaros a la lista de correo de Yahoo en <http://games.groups.yahoo.com/group/songofblades>

¡¡¡Muchas gracias!!! Y gracias a Cargad por esta oportunidad de presentar mis juegos a vuestros lectores!

Gracias a ti, Andrea.

FICHAS DE PERSONAJE

por Juan Mieza (KeyanSark)

Os presentamos a continuación algunas fichas de personaje para usar en "Song of Blades and Heroes". En concreto, las fichas de los cuatro héroes del HeroQuest más la de dos héroes conocidos de la Compañía del Anillo.



Elf Hero		
Points: 90	Quality 3+	Combat 3
Special Rules	Forester Hero Shooter-Long	



Human Hero		
Points: 76	Quality 3+	Combat 3
Special Rules	Fearless Hero	



Dwarf Hero Orcslayer		
Points: 76	Quality 3+	Combat 4
Special Rules	Lethal Hero Short move	



Wizard		
Points: 120	Quality 3+	Combat 2
Special Rules	Hero Magic User	



Gandalf		
Points: 164	Quality 3+	Combat 3
Special Rules	Lethal: Orcs; Magic User; Hero; Melée Expert (+1 melée attacks)	



Frodo		
Points: 39	Quality 3+	Combat 3
Special Rules	Free Disengage; Stealth; Lethal: Orcs; Short Move	

Batalla por Delfos

Por Endakil

Corre el año 279 a.C. y toda Grecia contiene el aliento.

El año pasado los celtas asentados en la zona de los Balcanes han sometido a los panonios y los dárdanos y han matado en batalla a dos reyes macedonios: Ptolomeo Keraunos y, más tarde, el héroe Sóstenes.

No contentos con estas hazañas han continuado su implacable avance derrotando a los tracios, los getas y los tribalos.

Los griegos toman conciencia de la terrible amenaza que se cierne sobre ellos y se preparan para detener al invasor, una vez más, en el legendario paso de las Termópilas. Allí se reúne una alianza de Beocia, Focidia, Megara, Etolia y Atenas junto a contingentes mercenarios macedonios y seleucidas. Los helenos, apoyados desde el mar por la flota ateniense, actúan con heroísmo y consiguen poner en desbandada a los celtas. Ante esta situación Breno, el general celta, pretende repetir la artimaña de rodear a las tropas griegas a través de un paso de montaña pero, en esta ocasión, los helenos se han cubierto las espaldas poniendo en guardia una guarnición de 500 hombres bajo el mando del seleucida Telesarco que consigue frustrar los planes de los invasores, aunque el propio Telesarco fallece en la escaramuza luchando con bravura.

Escamado con la inquebrantable situación Breno decide enviar un poderoso contingente para atacar a la Liga Etolia, con la esperanza de que estos retiren sus tropas de la alianza para defender sus propios territorios.

El plan tiene éxito en un primer momento, las tropas celtas arrasan la región cometiendo horribles crímenes y destrozos, pero las fuerzas etolias consiguen regresar y enfrentarse al invasor con éxito. Los celtas se repliegan a sus posiciones iniciales pero la población etolia, llena de odio a causa de las atrocidades cometidas por los invasores, atacan masivamente a los hombres en retirada diezmándolos y obligándolos a huir a la desesperada.

Al mismo tiempo que esto sucedía Breno vuelve a intentar la treta de rodear a los griegos de las Termópilas aprovechando una densa niebla. Esta vez el plan tiene más éxito y consiguen desbordar a un pequeño contingente focidio. Superados ampliamente en número los hombres de Focidia, tras una desesperada defensa, no tienen otra opción que descender a la carrera y avisar a los aliados de lo que se les viene encima. Por fortuna la flota ateniense consigue embarcar a los hombres a tiempo pero ahora,



asustados con lo alarmante de la situación, cada contingente pide ser devuelto a su polis para ocuparse de su propia defensa.

Frustrado por la huida de los griegos Breno decide aprovechar la situación y dirigir a sus hombres contra el santuario de Delfos, rebosante de riquezas aportadas durante siglos por

las polis helenas y, últimamente, por los diádocos europeos y asiáticos. La perspectiva debía ser indescriptiblemente seductora para los bárbaros y no se lo piensan dos veces.

Los focidios se dan cuenta de que la situación es ahora realmente desesperada y reúnen cuantas tropas pueden para la protección del santuario. Allí llegaron hombres de todas las polis de la liga encontrándose con unos cuantos etolios y unos 400 hoplitas de Amphisa.

Cuando contaron sus efectivos una desagradable sensación debió extenderse entre los griegos; había allí alrededor de 40.000 hombres de la liga viendo acercarse a unos 100.000 celtas entre infantes y jinetes. Pero entonces sucedió el milagro.

Era un crudo invierno, las laderas del monte estaban cubiertas de nieve, soplaban un fuerte viento y amenazaba tormenta cuando, de pronto, se desencadenó un pequeño terremoto al mismo tiempo que una fuerte tormenta eléctrica se desataba sobre Delfos. Los celtas detuvieron su avance asustados... estaba sucediendo lo único que temían: ¡el cielo se caía sobre sus cabezas!



DELPHOS EN LA ACTUALIDAD
FOTOGRAFIA POR ENDAKIL

Por su parte, los griegos también interpretaron rápidamente el prodigio: ¡los dioses se ponían de su parte, Apolo defendía su templo y Zeus lanzaba sus rayos sobre los invasores!

La convergencia de ambas interpretaciones dio lugar a una situación asombrosa: los celtas se retiraban horrorizados ante la mayor de sus pesadillas mientras los griegos se lanzaban montaña abajo henchidos de fe y arrojo realizando actos de increíble heroísmo.

Por aquel entonces Filomelo y 1.500 refuerzos etolios llegaban a tiempo para presenciar aquel asombroso espectáculo no pudiendo hacer más que quedarse fascinados ante la épica escena que tenía lugar ante ellos.

Los celtas, más mal que bien, consiguieron replegarse hasta su campamento pero, al llegar la mañana, la situación se les había vuelto totalmente en contra. Ahora estaban rodeados por los exultantes defensores de Delfos y por las tropas ligeras que ocupaban el monte Parnaso.

A un tiempo las tropas del santuario cargaron contra ellos mientras los peltastas y psilois de su retaguardia los castigaban terriblemente con proyectiles de todo tipo. Los celtas intentaron presentar una defensa pero, tras resultar herido el propio Breno en combate, se batieron en una huida caótica mientras los etolios los cazaban como animales. Sólo la noche salvó a los invasores de la total aniquilación.



Inspiradas por los gloriosos hechos acontecidos todas las polis griegas enviaron cuantas tropas pudieron para enfrentarse a los hombres de Breno que, junto a las fuerzas de otro chieftain celta de nombre Acicorio, abandonaban a toda prisa sus posiciones en Heraclea y se disponían a cruzar el Esperqueo. Cual sería su sorpresa al descubrir que melios y tesalios defendían la otra orilla. La batalla fue una auténtica masacre y tan solo unos cuantos lograron sobrevivir.

Años más tarde, lo que quedaba de la población celta en la región de Peonia se dividió y, mientras unos se asentaban en Tracia y otros cuantos conseguían regresar hasta la Galia, una parte de ellos cruzaron a Asia, se adentraron en Anatolia y fundaron un reino llamado Galatia. Aquellos hombres vivieron allí durante largos años, realizaron hazañas asombrosas y llegaron a servir como mercenarios en el lejano Egipto de los Ptolomeos, pero eso ya es otra historia...

Orden de Batalla

- II/5 (f) Hoplitas Griegos Tardíos. Focenses.
- II/31 (a) Gálatas.

Terreno

Para simular la escabrosa región de Delfos deberán situarse tres colinas en el campo de batalla. Esos serán los únicos elementos de escenografía ocupando cada una un cuadrante hasta tener tres cubiertos (el cuadrante libre representará la llanura hacia la Argólida). Una de esas colinas será escarpada, deberá situarse un templo sobre ella y será el campamento griego. Los celtas deberán tener una colina detrás de su propio campamento.

Despliegue

Los celtas despliegan en un segmento de formado por una superficie rectangular de 600 y 800 pasos desde su borde del tablero, con una colina a sus espaldas.

Los griegos despliegan con normalidad en la zona de la colina escarpada con el templo, que será su campamento. Pero, además, pueden situar hasta dos elementos de psilois o auxilia en la colina tras los celtas.

Reglas Especiales

Los griegos piensan que los dioses luchan a su lado, cualquier resultado de "huida" se sustituirá por un "retroceso".

Los celtas creen que el cielo se cae sobre sus cabezas, cualquier tropa que se vea forzada a "huir" deberá retirarse y considerarse una baja más, ya que estos hombres habrán escapado como puedan del campo de batalla.



Introducción

Por Namarie. Gracias a Ale Sanromán (Rayario).

Games Workshop es especialista en “concentrarse” en sus dos juegos principales (tres, incluyendo al Señor de los Anillos... al menos hasta dentro de unos dos años). Mientras, mantiene un conjunto de juegos “satélite”, basados en los universos de los juegos principales. El único (hasta la fecha) juego satélite basado en el universo del Señor de los Anillos es esta Batalla de los Cinco Ejércitos (o, en inglés, BOFA, Battle Of Five Armies).

Lanzado al público en el 2.005, este juego de grandes batallas sólo se ha editado en inglés (pero se puede pedir en cualquier tienda GW). Aunque no es original, estamos delante de un nuevo caso de juego que si se hubiera apoyado lo suficiente, estaría en todas las casas.

El trasfondo

BOFA está basado en la magna batalla entre cinco ejércitos (Goblins, Elfos, Humanos, Enanos y Lobos) que se produce hacia el final de la novela “El Hobbit”, de J.R.R. Tolkien. Al festín se unen luego águilas, Beorn y demás.

Qué se vende

La caja inicial de juego vale 50 libras (75 euros si lo compras a GW España).

En ella hay el manual (de 96 páginas a todo color), los típicos dados, miniaturas y escenografía.

En cuanto a la escenografía, hay un río de cartón que puede usarse también para otros juegos (al azar... mmhhh... ¿Warhammer?) y unas ruinas como las de SDA pero en pequeño. Pero el elemento estrella es la megacolina de plástico. Esta peazo colina es la que se vende como “Colina modular” para Warhammer a 22'5 euros (oh, vaya... el juego ya sólo sale a 50 euros) y se puede montar para formar una única colina larga (el sueño orgásmico de todo Enano que se precie) o una colina “ancha” que en el lado corto del tablero de juego queda de muerte.

En cuanto a miniaturas, la caja de juego incluye 9 personajes, 1 Beorn y 75 peanas de miniaturas.

Las miniaturas

Y la estrella son las miniaturas. Quizá es momento de adelantar que BOFA es casi casi idéntico a Warmaster, y la escala es a 10mm en vez de 28 como es Warhammer. Es decir, las miniaturas miden una tercera parte de lo que miden las de Warhammer, y en vez de jugarse “con miniaturas” se juega “con peanas de varias miniaturas”.



Todo esto por sólo 75 euros. Sí, has leído bien. No, no es ningún error tipográfico.

Dichas peanas contienen entre 1 (personajes) y 14 miniaturas (Enanos). Las minis son mucho más pequeñas, son todas de plástico y tienen un nivel de detalle realmente alto para ser tan pequeñas.

En la caja de inicio vienen 24 peanas de infantería Goblin, 12 peanas de Goblins jinetes de lobo, 12 peanas de lobo, 3 peanas de hombres con arcas, 3 peanas de hombres con lanza, 6 peanas de Enanos, 6 peanas de Elfos con lanzas, 6 peanas de elfos con arco y 3 peanas de águilas. Todo ello, repetimos, de plástico y de una calidad asombrosa.

Por si fuera poco, se han puesto a la venta muchas más unidades (Trolls, Gigante, Smaug, Caballería élfica, Arañas...), todo ello de metal (y todo ello bastante más caro).

En cuanto a los personajes, van en peanas independientes y tenemos a cinco por parte de los “buenos” (Gandalf con Bilbo, el Rey Elfo -Thranduil si la memoria no me falla-, Dáin, Thorin y Bardo el Arquero), y cuatro por parte de los “malos” (Bolg, dos jefes goblins en lobo y un chamán). Quizá, dicho así (12 peanas de goblins a pata) no suene tan espectacular como cuando abres la caja. No paras de sacar matrices y

matrices, y claro, luego haces cálculos: 12 peanas, a 14 goblins por peana soon... uf, demasiadas minis ;D

Un detalle de agradecer es que se han diseñado las matrices de forma que puedes pintar todas las miniaturas sin sacarlas de la matriz... Cosa que en minis tan pequeñas es vital.

El manual

El manual NO se vende por separado. La maquetación es correcta, la estructura es muy parecida a la de Warmaster (¿hemos dicho que el juego es casi el mismo?), con todas sus 96 páginas a color y montones de gráficos explicativos, con parte de pintura, con un glosario al final del libro... En resumen, es un manual como deberían ser los manuales.

No todo iba a ser bonito. Echamos en falta más escenarios, reglas para campañas (vale, eso está en el de Warmaster...) y más páginas de escenografía. Al ser en tapa blanda, los bordes se doblan un poco (como cualquier libro de ejército de WH cuando lleva un poco de trote).

Lo peor del manual es que sólo está en inglés, que eso a algunos puede frenarlos.

Las facciones

Está el ejército de los buenos y el ejército de los malos. Punto pelota.

No hay ni una docena de páginas de lo referente a listas de ejército (incluyendo magia y objetos mágicos). Aunque a priori parece algo pobre (digo yo que se llama Battle Of **Five** Armies por algo...), es justo lo necesario para jugar tranquilamente. Porque aunque pienses, ey, molaría una lista de Enanos... coges el libro y guerreros enanos, arqueros enanos y rey enano. ¡Alehop! Un ejército Enano. Realmente no había mucho más, así que ¿por qué gastar páginas?

Además, en caso de que jueguen más de dos jugadores, uno puede llevar elfos, otro humanos, otro enanos y el otro los "malos" (por decir algo) y tan tranquilos.

El juego

Creo que no había comentado aún que el juego es muy parecido a Warmaster, ese juego ambientado en el mundo de Warhammer pero con miniaturas chiquititiitas chiquititiitas (y con Esfinges y Lanzahuesos en los ejércitos de Khemri).

Pues bien, así como 40k recuerda de lejos al Fantasy, el Señor de los Anillos no se le parece en nada a este juego; BOFA es clavado a Warmaster. IDENTICO. Es EL MISMO juego. De hecho puedes coger tu ejército "bueno" de BOFA y jugar una partida contra un ejército de Elfos Oscuros de Warmaster. Las diferencias básicas son que el manual de Warmaster incluye reglas para máquinas de guerra (en BOFA no hay carros, lanzavirotes ni cañones), y que hay más ejércitos. Pero el resto del juego es el mismo.

Si no tienes ni idea de cómo va Warmaster / BOFA, podríamos resumirlo como un juego donde el

Liderazgo es el atributo más importante. En tu turno, cada personaje va dando órdenes de movimiento a las unidades, con penalizadores según la distancia a la que están del personaje, si han sufrido bajas, si ya han recibido órdenes... Así mueves las unidades (aunque si están muy cerca del enemigo pueden mover solas). Algo muy curioso es que puedes medir las distancias entre todo, cuando quieras.

El disparo y el combate son más simples que en Warhammer, sin tablas (tiras varios D6 según "los ataques" de la peana, cada 4+ es un impacto, tira armadura, si consigues hacer 3 heridas retira la peana). La psicología también es mucho más simple, y los personajes nunca pueden ser atacados (dan +1A ó +2A a una unidad si están en ella, pero se mueven a su aire, ya que importa mucho dónde están para poder dar órdenes). La magia y los objetos mágicos son como los proyectiles; tienen efecto pero muuuucho menor que en WH.

El juego, aunque es fácil de aprender (más que muchos wargames), es bastante "abstracto", y quizá a los que les encante tener dragones y



Unos Enanos aguantan la carga de un montón de jinetes de lobo

BATTLE OF FIVE ARMIES

superhéroes y supercaballerías les parezca demasiado poco "fantástico". La clave está en los movimientos, más que en los dados, y la táctica adquiere un nivel nunca visto.

El futuro

Pues... teniendo en cuenta que SDA recibe apoyo "a la fuerza" (recordad que GW está obligado a dar la vara con este juego durante unos pocos años más), que apenas se le ha dado bombo al juego, y que la Batalla de los Cinco Ejércitos se produjo en un momento concreto... o lo amplían al resto de batallas de la Tierra Media (cosa poco probable) o el juego tiene menos futuro que un Goblin en una cervecería enana.

En resumen...

Sin lugar a dudas, Warmaster es uno de los mejores juegos que ha salido de GW en los últimos quince años. El único "pero" que tenía en su momento era el (relativamente) elevado precio de un ejército. Y ahora GW saca miniaturas de Warmaster con otro nombre de juego a un precio tiradísimo.

Si GW hubiera sacado un Battle Of Five Armies hace seis años en lugar del Señor de los Anillos (basado en éstos), podríamos decir que hoy en día la mitad tendríamos un ejército de Uruk-Hai o de Rohan en nuestra casa.

El resumen es muy simple: **CONSIGUE ESTE JUEGO**. La relación calidad / precio es de las mejores que hay en el mercado. Si juegas a Warmaster es una oportunidad de tener un ejército (o varios) a buen precio. Si no, pero te pica el gusanillo, consigue una caja y un colega (o una caja cada uno y os intercambiais bien / mal para tener un megaejército).

Pocos juegos valen tanto la pena como este Battle of Five Armies. De verdad de la buena.

LO MALO

- Está en inglés (pero Warmaster no)
- Te puedes dejar los ojos pintando miniaturas tan pequeñas (aunque no es difícil pintar detalles en los escudos)
- Poco apoyo de GW como juego independiente (aunque como es compatible con Warmaster, hay algo más de apoyo).
- Se necesita pensar, requiere táctica (no apto para jugadores "me limito sólo a tirar dados").
- Se echan de menos ampliaciones.

LO BUENO

- Juego muy bien hecho
- 100% compatible con Warmaster
- La caja inicial tiene una excelente relación calidad / cantidad / precio.
- Fácil de conseguir (venta directa GW o cualquier tienda GW).
- Manual bien redactado, claro y con muchos ejemplos
- Miniaturas de alta calidad
- En el mismo espacio de una partida de Warhammer, las partidas son realmente épicas

Introduccion

Por Namarie

Hace tres años, en 2.004, unos italianos lanzaron un nuevo juego ambientado en la Primera Guerra Mundial, en concreto en los combates aéreos. El juego consistía en unas cartas que representaban acciones, y se iban robando cartas que podían definir las acciones que hacían dichos aviones, los objetivos, los daños... El juego tuvo un relativo éxito y este mismo año se ha lanzado el mismo juego... pero con miniaturas.

Webs oficiales: <http://www.wingsofwar.edgeent.com/> y <http://www.wingsofwar.it/list.asp> (en inglés)

El trasfondo

Ambientado (el juego de miniaturas) en la Primera Guerra Mundial, podemos tener aviones alemanes, italianos, belgas, rusos, franceses, británicos... Cada avión representa, de hecho, a un famoso piloto de la 1GM (como el famoso Barón Rojo).

Qué se vende

Obviando los juegos de cartas (casi totalmente compatibles), sobre Wings of War tenemos de momento una "caja de iniciación" y aviones separados.

La caja inicial, de cartón duro y donde se pueden observar las cuatro miniaturas que incluye, está muy bien presentada, encajando perfectamente tanto los aviones como los distintos mazos de cartas (cartas enanas, por cierto). Se incluye además el "tablero de jugador" (donde estará nuestro mazo, las cartas de maniobra de este turno, etc.), el manual de juego, las cartas de maniobras y de daño, las bases para los aviones y los pivotes para dar "altura" a éstos. Cuesta 45€, (que es algo más de lo que valen los cuatro aviones sueltos), un poco cara si la intención de la caja es "enganchar" a la gente. Cada avión separado (caja, más cartas de maniobra) cuesta unos 9 euros. Aunque parezca un poco caro para una miniatura de plástico prepintada, no está muy lejos de otros juegos y la calidad de repintado es bastante buena.

Las miniaturas

Los aviones son a escala 1:144, es decir, miden algo más de 5cm de longitud de alas. Cada avión es diferente a los demás en diseño (cuando son modelos diferentes, que a veces sólo cambia el piloto) y en pintura, están bastante bien hechos y tienen algunos detalles curiosos (por ejemplo, algunas hélices se mueven). Sin duda esto ya da una sensación de que el juego pretende ser bastante realista y que gustará a los amantes de los wargames "históricos", pero no nos avancemos.



La caja de iniciación (cerca de 45€) contiene estos cuatro aviones.

El manual

El manual, completamente en español (gracias a Edge) consta de unas 20 páginas (a color) grapadas, en un formato algo menor que DIN A-4. Las reglas básicas son sólo un par de páginas (sí, son muy simples) y las reglas "opcionales" (que recomendamos usarlas ya que sin ellas el juego pierde bastante gracia) son seis páginas más. Se incluyen algunos escenarios, la lista completa de aviones disponibles, etc.

La verdad es que se echan en falta algunas imágenes más con aclaraciones o ejemplos a las reglas. Cuatro páginas adicionales y no desperdiciar medias páginas con un título (como ocurre en ocasiones) habrían mejorado bastante el acceso a jugadores "noveles".

Las facciones

En principio no hay ninguna restricción al juego, pero parece casi obligatorio (si quieres seguir la historia) organizar los aviones según su nacionalidad o alineamiento durante la Primera Guerra Mundial.

El juego

El mecanismo del juego es básicamente el mismo que el de Wings Of War (el juego de cartitas), substituyendo las cartitas de aviones por aviones, y añadiendo un par de detalles.

El juego se divide en turnos simultáneos de ambos jugadores.

Primero tienes que escoger de tu mazo de maniobras (los movimientos que hará tu avión) tres acciones, y tu oponente hace lo mismo. Luego, simultáneamente, se revela la primera maniobra, se resuelve (en caso de que ambos aviones "choquen", reciben daño y los separas un poco), se efectúan los disparos, luego la segunda maniobra, disparos, tercera maniobra y disparos. Un mecanismo bastante simple, pero que hace pensar todo el rato (tanto qué maniobra habrá elegido el oponente, como qué maniobras voy a hacer yo).

El movimiento se hace poniendo la carta encima de la base del avión y moviéndolo hasta hacer coincidir la dirección de la flecha de la carta con la parte trasera del avión. Los movimientos pueden ser rectos, curvos, laterales ("resbales")... Para algunos movimientos se necesita un movimiento



Tres de los aviones del primer set

recto antes, y para realizar subidas de nivel se puede tardar más de un turno (dependiendo de la “velocidad de trepada”, que varía según el modelo de avión). Como podéis ver en las imágenes de arriba, todas las bases de los aviones tienen la “línea de visión”. Obviamente sólo podrás disparar a aquellos aviones que tengas delante, por lo que aparte de poner tu avión delante del otro (“seguro que él se aparta primero”) y jugar al pilla-pilla, pocas opciones hay para jugar un avión contra otro avión. Esto nos lleva a casi obligatoriamente tener más de un avión por “facción” si queremos que la partida sea mínimamente interesante.

Ojo con otros aviones como los biplazas, que tienen dos líneas de visión (delantera y trasera).

Es curioso que aunque no haya a priori muchos movimientos posibles, la cabeza empieza a echar humo en la tercera partida. Aunque algunos movimientos especiales sonarán a los expertos pero a otros dejarán un poco “eing?”, el juego se coge pronto.

En cuanto al disparo, primero se determina el objetivo y luego se dispara. Si un avión enemigo está en línea de visión puede dispararse (hay una regla opcional que limita la visión trasera de los biplazas). El disparo se resuelve sacando una o dos cartas de daño (según la distancia a la que esté), que se mantienen en secreto (por el jugador que ha recibido el daño). Además de recibir una cantidad de daño, hay

algunos efectos divertidos como que haya tocado al timón (y por tanto no pueda girar a izquierda o a derecha) o que tenga un rastro de humo ¡o ser pasto de las llamas!

Sin embargo, eso de que el daño sea oculto no convence. En teoría está muy bien, se basa en la buena fe de los jugadores. Conozco a más de uno que si su avión explotara diría “daño y nada más”. Quizá esto da a entender que el juego es para gente responsable.

Las “reglas avanzadas” incluyen reglas para observadores heridos (para biplazas), altitud, subida y bajada, ponerse en la cola de aviones (permitiendo al jugador que se ha puesto en la cola cambiar el orden de sus cartas de maniobra), aterrizajes, despegues, aviones estrellados, picados, nubes... Vamos, prácticamente todo lo que se puede pensar en una batalla aérea. Y todo esto sin ser tremendamente complicado.

En cuanto a los escenarios más allá de “mis aviones contra tus aviones”, hay de bombardeo de objetivos, reconocimiento fotográfico, trincheras... Además está el foro de Edge donde hablar entre los fans...

<http://forum.edgeent.com>

El futuro

Al primer set pertenecen 12 aviones (incluidos los 4 de la caja), el segundo set tiene doce aviones nuevos, y el tercer set (posiblemente con doce más) está previsto para primavera del año que viene. Teniendo en cuenta que además se puede jugar con las cartas de las ampliaciones, podemos decir que el juego es bastante “amplio” actualmente.

Para los amantes de “la grande” (Segunda Guerra Mundial), podemos anunciar que del juego de cartas ya ha salido una ampliación, así que si el juego tiene éxito no es de descartar que

aparezca para el año que viene la ampliación y que veamos Mitsubishis y Mustangs en las tiendas...

Sin embargo, lo más interesante en cuanto al futuro de este juego de aviones no es lo que va a haber sino lo que ya se puede usar. Es perfectamente posible comprarse una ampliación en forma de cartas y jugar con ella (usando contadores para la altitud, por ejemplo). Además, las miniaturas son relativamente caras (10 euros) pero si nos da igual los mazos de cartas son mucho más baratos.

En resumen...

“Wings of War” es un juego para los fanáticos de los aviones. Los “wargameros comunes” encontrarán algo soso el sistema de juego (sobre todo al tener pocas miniaturas, si estás acostumbrado a muchas unidades), pero es más entretenido de lo que parece al principio.

Sin embargo, los expertos en aviación tienen entretenimiento durante rato efectuando giros Immelmann y trepadas y recreando batallas con Fokkers, Spads y Roland C2's. Si le sumamos que con cuatro aviones más pueden jugar cuatro personas con dos aviones cada una, la emoción se multiplica.

LO BUENO

- Juego muy bien hecho, realista y sencillo.
- Miniaturas de gran calidad, tanto esculpido como pintado.
- Fácil de jugar 4 o más jugadores.
- Está en español.
- Enorme realismo histórico y en cuanto a juego aéreo.
- Fácil de encontrar en tiendas.

LO MALO

- Precio relativamente alto de la caja de iniciación (para ser iniciación).
- De momento, pocos aviones a la venta.
- No aporta mucho respeto al juego de cartas.
- Juego muy específico, puede resultar aburrido para no expertos.
- Manual mejorable.

ADELANTE CAMARADAS DEL FRENTE, LA VICTORIA ES NUESTRA

"Largo Caballero - Octubre de 1936"

Por: General Invierno

Tenemos el honor de presentaros un informe de batalla del juego de la Guerra Civil española, basado en el sistema de Juego "Flames of War", el juego "Spain in Flames" ha sido desarrollado por un grupo de jugadores españoles, por lo tanto el honor es doble, primero por ser uno de los primeros en presentar este juego, que en breve saldrá a la venta en la revista "Soldados y estrategia" y segundo por que es un producto por y para españoles

Seseña, primera acción entre carros de la Guerra Civil Española

Madrid línea de frente

Tras el golpe de estado de Julio y los combates posteriores España quedo separada en dos zonas aun poco homogéneas. La idea de maniobra de Franco, jefe de los ejércitos sublevados, pasaba fundamentalmente por la toma de Madrid, para lo cual destino a lo mejor del Ejercito de África.

Estas aguerridas tropas fueron venciendo la defensas que ante ellos las fuerzas leales a la Republica y los milicianos izquierdistas les levantaban. Sin embargo las fuerzas nacionales eran escasas en numero y su avance fue ralentizandose según la Republica agrupaba medios de defensa. Las milicias mal armadas y peor dirigidas no habían sido rival para las fuerza rebeldes.



Su militarización, que daría lugar al Ejercito Popular, y la adquisición de modernos materiales de guerra eran imprescindibles para el éxito republicano. Por su carácter ideológico el aliado extranjero mas valido seria la Unión de Republicas Socialistas Soviéticas, y en Octubre llego a España el Komsomol, buque cargado con medios materiales del Distrito Militar de Bielorrusia. Entre los medios puestos a disposición del gobierno por la Unión Soviética en este primer envío, figuraban 50 carros T-26 modelo B, considerado en esos momentos como el mejor carro fabricado en serie.



Con estos carros y con las recién organizadas Brigadas Mixtas los estrategas republicanos trataron de golpear a sus enemigos.

Tras la visita del Presidente del Gobierno Largo Caballero a la unidad de carros recién creada este dirigió una alocución a sus tropas: En estos momentos tenemos en nuestras manos un formidable armamento mecanizado. Tenemos tanques y una aviación poderosa. ¡Escuchad camaradas! Mañana 29 de octubre al amanecer, nuestra artillería y nuestros trenes blindados abrirán fuego contra el enemigo. Enseguida aparecerá nuestra aviación lanzando bombas y desencadenará el fuego de sus ametralladoras. En el momento del ataque aéreo nuestros tanques van a lanzarse contra el enemigo sobre su lado más vulnerable, sembrando el pánico en sus filas.



El ataque blindado

Aun hoy no esta claro quien ideo el ataque blindado. Si se sabe que en el se utilizo la 1º Compañía blindada con 15 carros T-26, al mando del soviético Paul Arman. Junto a los carristas soviéticos debía participar en el ataque los hombres de la 1º Brigada Mixta de Lister, uno de los fundadores del mítico 5º Regimiento Comunista y de los mejores tácticos de la Republica. Los meritos de Lister en la guerra le llevaría al mando de un Cuerpo de Ejercito y a un exilio en el que seria general en tres ejércitos (soviético, yugoslavo y polaco).



El objetivo del ataque eran las líneas de suministro y segundos escalones de avance de las unidades nacionales que combatían en Madrid, cortando la ruta que desde Toledo les dirigía a la capital. Se preparó una concentración artillera para ablandar las posiciones enemigas y apoyo aéreo, mientras los carros tratarían de desbordar el pueblo de Seseña (primero en la ruta hasta Toledo) para posteriormente atacarlo en conjunción con la infantería. Dirigentes y militares destacados de la Republica se acercaron para ver la primera actuación de estos refuerzos soviéticos, una victoria levantaría la moral de las continuamente derrotadas fuerzas pro-gubernamentales

El 29 por la mañana se inicio la preparación artillera. Pero nada salió como estaba previsto. La artillería empleada era escasa y la aviación desplegada no encontró ningún objetivo. Debido a un deficiente reconocimiento los carros soviéticos atacaron en vacío, no pudieron encontrar ningún enemigo. Para colmo de males la infantería de Lister equivoco su camino y ataco el pueblo de Torrejón de la Calzada, también vacío de enemigos. Tras sobrepasar Seseña y sin apoyos de la infantería Arman ordena el regreso a las líneas propias.



Es entonces cuando los nacionales advierten la presencia de los carros y envían a miembros de un tabor de regulares al combate, a la vez que se llaman a la Agrupación de Carros-Artillería italiana (ya con algunos tripulantes españoles) que combate con los nacionales. Mientras llegan los carros italianos (del modelo CV-33, con dos tripulantes, equipados con ametralladoras o un lanzallamas, inferiores en todo a los carros rivales) los regulares consiguen incendiar un carro enemigo con un coctel Molotov, generalizándose el combate.



Sin infantería que los apoye los soviéticos deben retirarse tras perder otro carro por un cañón de 75mm y otro mas por el fuego de un cañón italiano, batiendo a su vez dos de las tanquetas italianas, una de ellas lanzallamas que valientemente trato de alcanzar a un T-26 a corta distancia. Los carros supervivientes regresaron a sus líneas, acogiéndose al amparo de la infantería



El estreno de los T-26 se había saldado con un estrepitoso fracaso y la muerte de 10 soviéticos, perdiendo 3 carros y resultando varios mas dañados. La falta de cooperación entre infantería y carros y el deficiente reconocimiento impidió un uso adecuado de estos ingenios, que de haber sido utilizados en mejores condiciones podían haber dado una desagradable sorpresa a las fuerzas nacionales. Esta falta de cooperación entre las armas y su uso fragmentado y en terreno no propicio marcaría la actuación de medios blindados republicanos

Medios enfrentados

Sin lugar a dudas el carro soviético T-26 se convertiría en el favorito y de mas amplio uso de toda la guerra. Bien armado con un cañón de 45mm y una ametralladora coaxial, su tripulación de tres hombres maniobraba un vehículo bien blindado y relativamente rápido. Superior a todos

los carros de la guerra (excepto quizás al BT-5, mas rápido pero peor blindado), se imponía en los enfrentamientos carro a carro con los medios nacionales, incluido el Pz I, al cual combatió por primera vez en el frente de Madrid en Diciembre de 1936. sin embargo su blindaje no ofrecía protección contra cualquier cañón enemigo, incluso las ametralladoras podían inutilizarlo con fuego a corta distancia. Unos 350 de estos carros sirvieron en las filas del Ejército Popular, siendo unos 100 capturados y usados por los nacionales.



Por el contrario la tanqueta italiana Ansaldo CV-35 era un carro biplaza dotado de dos ametralladoras o un lanzallamas, sin otra misión que la de acompañamiento de la infantería. Fue un modelo muy inferior a los carros de origen soviético

LA ACCION DE SESEÑA PARA FLAMES OF WAR

Por: General Invierno

Para la redacción de este escenario se han utilizado los ordenes de batalla para la Guerra Civil Española de Spain in Flames.

Tablero de juego: se debe disponer un tablero de 180 cm como lado largo y de 150 como lado corto.

Misión: no se juega una de las misiones tipo de Flames of War. En su lugar el jugador republicano se considera atacante (primero en mover) y el nacional defensor. No se colocan objetivos, el jugador republicano logra ganar si consigue sacar al menos 10 de sus medios blindados por la parte contraria por donde comienzan. El jugador nacional emplea la regla de *emboscada limitada* y ambos la de *reservas*.

Despliegue: el jugador republicano coloca sobre el tablero sus tres secciones (platoons) de medios



blindados, a menos de 30 cm de un lado corto del tablero. El resto de sus unidades entraran como reservas por la parte contraria del tablero (significando la llegada de las fuerzas de infantería de Lister). Las reservas republicanas

entran en juego solo con un resultado de seis.

El jugador nacional despliega una sección en emboscada y toda la Agrupación de Artillería-Carros como reserva. El resto despliega en la parte central del tablero según el mapa.

ORDEN DE BATALLA REPUBLICANO

1er Batallón de la 1ra Brigada Mixta (confident Trained) y **1ra Compañía Independiente de Carros** (Confident Trained)

Mando de Batallón. (20 puntos)

- Jefe de Batallón, Command Rifle Team.
- SMG Team, 2iC, Command SMG Team.



3x Compañías de Fusiles (190 puntos cada una, total 570 puntos)

- Mando de Compañía.
- Jefe de Compañía, Command SMG Team.
- 2x Sección/Platoon de Fusiles.
- Escuadras de Fusiles, Rifle Team. (x5)
- Sección/Platoon de Armas de Apoyo.
- Equipo de Ametralladora Ligera, Light MG Team. (x 2)
- Equipo de Mortero Ligero, Light Mortar Team.

3x Secciones/Platoons de Carros de Combate (325 puntos cada una, total 975)

- 5 Carros T-26B

Disponen de la regla especial de carristas soviéticos, siendo confident trained.

Apoyo aereo esporádico 50 puntos

Total 1615 puntos

Opcional, para los jugadores con pocas miniaturas de carros o que quieran mayor diversidad de medios: sustituir una o dos secciones de carros por una o dos secciones de Vehículos blindados modelo BA-6 o por el doble de secciones de Tiznaos o UNL-35



ORDEN DE BATALLA NACIONAL

1er Tabor de Regulares de Tetuán (elementos) Confident Veteran



Mando de Compañía/Company. (30 puntos)

- Jefe de Mía (Compañía), Command Rifle Team.
- Rifle Team, 2iC, Command Rifle Team.

3x Secciones/Platoons de Fusiles. (120 puntos cada una, total 360 puntos)

- Mando de Sección.
- Jefe de Sección, Command Rifle Team.
- 3x Pelotones/Squads de Fusiles.
- Escuadras de Fusiles, Rifle Team. (x2)

Una sección esta equipada con cocteles Molotov por +35 puntos

Sección/Platoon de Armas de Apoyo. (150 puntos)

- Mando de Sección.
- Jefe de Sección, Command Rifle Team.
- 1x Pelotón/Squads de Ametralladoras Ligeras.
- Equipo de Ametralladora Ligera, Light MG Team. (x2)
- 1x Pelotón/Squads de Morteros Ligeros.
- Equipo de Mortero Ligero, Light Mortar Team. (x2)

Sección/Platoon de Cañones de Acompañamiento. (70 puntos)

- Mando de Sección.
- Jefe de Sección, Command Rifle Team.
- 1x Equipo/Team de Cañones de Acompañamiento.
- Equipo de Cañón de Acompañamiento, cañón Schneider 70/16 mm. , Infantry Light Gun.
- Cada cañón va acompañado por un carro tirado por caballos.



Agrupación de Artillería-Carros (como support platoons)

Motivación y experiencia: Confident Trained.

3x Sección de Carros de Combate 130 puntos cada una, total 390)

- 5 L3/35 cada una (un lanzallamas por sección)



Sección/Platoon de Artillería Ligera. (270 puntos).

- Mando de Sección.
 - Jefe de Sección, Command Rifle Team.
 - Equipo de Observadores, Observer Team.
 - 3x Dotaciones/Teams de Piezas de Artillería Ligera.
 - Equipo de Pieza de Artillería Ligera (75 mm.), Light Artillery Gun.
- Cada pieza va acompañada por un carro tirado por caballos.

Total 1305 puntos