

¡Cargad!

WARHAMMER
40,000

LA BATALLA POR GARATH

SPHERE WARS

Introducción

DE BELLIS
ANTIQUITATIS

Canción de Hielo y Fuego

WARHAMMER

Sartosa (Campaña)

¡Cargad!

Número 30 : Abril 2011



DE BELLIS
ANTIQUITATIS



Editorial (o no).....	3
Especial: Mazmorras.....	7
No Solo Minis: Warhammer Invasión.....	4
Canción de Hielo y Fuego.....	12
La Batalla por Garath: Introducción.....	20
La Batalla por Garath: Garath.....	21
La Batalla por Garath: Fuerzas del Imperio..	27
La Batalla por Garath: Fuerzas del Caos.....	39
La Batalla por Garath: Juego.....	55
La Batalla por Garath: Escenarios.....	61
Introducción.....	71
El Señor Nehek.....	9
Piratas (Lista de ejército).....	100
Especial: Miniaturas de piratas.....	105
Angkor, Padre de los Mamuts.....	112
Sapos de plaga.....	115
Trolls biliosos.....	116
Theodore Bruckner.....	117
Especial: Historia de Warhammer 3: Los '00	118
Campaña: Sartosa.....	84
Piratas (Lista de ejército).....	131
Haciendo un Hombre Arbol.....	78



Editorial (o no)

Año VII. Número 30

Abril 2.011

Adiós, metal, adiós



El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)

Secciones y Maquetación: José Guitart (Pater Zeo), Manuel Cirujano (Lord Darkmoon), Daniel Miralles (Namarie).

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

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

Portada

Lord Darkmoon

Y han colaborado también...

Endakil (DBA)

Jésu Ra (Pintura)

Undomain (Sphere Wars)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Los que sigáis habitualmente el blog, habréis probablemente visto que cada vez hay más miniaturas que lanzan miniaturas de plástico. Ya hace más de dos décadas que vimos las primeras miniaturas de plástico de Games Workshop, quienes con el tiempo están más por el plástico que por el metal (más barato de producir a gran escala, más barato de transportar). Hemos visto cómo las dos grandes alternativas a GW durante la pasada década, abanderados del metal, acababan sucumbiendo a la plástica realidad, y tanto Rackham como Privateer saltaron al plástico. El año pasado salió lo que podríamos denominar las miniaturas "low cost" para Warhammer (sí, me refiero a Mantic) y ahora la empresa de Fèlix Paniagua nos deja con la boca abierta con unos matadores que ya querían para sí los chicos de Nottingham. Gran parte de culpa la tiene Renedra, una empresa que produce moldes de plástico a un precio bastante más asequible que hace diez años.

Y eso no es todo; hay cada vez más empresas que producen miniaturas de resina. Los últimos rumores apuntan a que GW también se va a sumar al carro de la resina, abandonando el (¿caro?) metal blanco. Por ahora, sólo Corvus Belli y las "minoritarias" se resisten a dar el salto, pero si cada vez se abarata más la producción de plástico me huelo que acabará siendo la tónica general.

Así que, viendo cómo va el mercado, no podemos descartar la idea que nos dejen de llamar "los que jugáis con soldaditos de plomo"...

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. 2000-2011, 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) 2001-2011 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) 1996.2011 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 quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

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

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

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

7. Si en los Desiertos del Caos se cae un árbol y nadie lo ve, ¿de qué color es? De ninguno... pero seguro que saca la lengua.

Especial ... Especial ... Espe JUEGOS DE MAZMORRAS

Por Namarie

En este número haremos un pequeño reportaje sobre un tipo de juegos que muchos conocemos: se trata de los juegos de exploración de mazmorras.



Escena de E.T. donde están jugando a "Tunnels & Trolls" (no podían usar "Dungeons & Dragons" por temas de copyright). Si queréis ver el trozo completo y no tenéis la película, <http://www.youtube.com/watch?v=XH7pABfm1HQ>

Seguro que más de uno habrá visto la película E.T. En esa película (de 1982) hay un momento en que los chicos están jugando a un juego de mesa extraño, con miniaturas, y hablan de cosas como coger objetos, explorar pasillos, entrar en habitaciones... Se trataba de un juego de exploración de mazmorras o simplemente juego de Mazmorras (Dungeons, en inglés).

Aunque muchos ya lo sepáis, repasemos algo de historia de los Wargames (ver Cargad 20). En 1971, Gary Gygax y Jeff Perren lanzan **Chainmail**, un wargame que permite introducir elementos fantásticos como dragones y demás. Gygax había conocido dos juegos de tablero interesantes, uno llamado **Dungeon** (Australia 1970) y otro llamado **Dragons** (USA 1971); tomando ambos nombres y parte de las reglas de Chainmail, lanzan al mercado **Dungeons & Dragons** (1974), una especie de wargame donde cada jugador usaba una única miniatura (un héroe) que le representaba. El

tablero era una mazmorra o calabozo, y uno de los jugadores debía tomar el papel de "malo": llamado el Amo del Calabozo o Máster, su función básicamente era explicar qué hacían allí los otros jugadores (los "aventureros"), iba colocando los enemigos (conocidos generalmente como "monstruos"), hacía sus tiradas, indicaba a los jugadores qué habían encontrado, etc. En cierta forma era un juego de cooperación entre varios jugadores, y tuvo un éxito increíble (ayudado en gran parte por la gran afición a la fantasía de la gente de aquella década, recordemos era gente que había crecido leyendo la primera edición del Señor de los Anillos). De este primer juego se evolucionó, dejando las miniaturas y el tablero de lado y centrándose más en la historia e interpretación; habían nacido los juegos de rol puros.

Los juegos de mazmorras están ambientados en mundos fantásticos, hay un máster y varios jugadores, y los jugadores se dedican a explorar dichas

mazmorras. En esas mazmorras, los jugadores llevan generalmente un personaje, mientras que el máster lleva todos los monstruos que los jugadores deben derrotar. Es en gran parte un juego basado en explorar, matar monstruos y robar tesoros. Para evitar que las partidas sean siempre iguales, normalmente se incluyen varias "misiones" o "aventuras" con el juego, donde la distribución de los monstruos, los tesoros y las puertas que conectan las habitaciones son distintas. Este tipo de juego es más social, más divertido y menos estratégico que un wargame, y os lo creáis o no siguen teniendo tirón más de 30 años después, con varias alternativas disponibles en el mercado y mucha gente que nos consideramos fans de este tipo de juegos.

(Nota: No haremos un repaso exhaustivo, sino sólo a los juegos actualmente disponibles o que hayan marcado una época)

cial ... Especial ... Especial ...

HeroQuest

- **Año publicación:** 1989
- **Caja de inicio:** Tablero, 4 miniaturas de héroe (Bárbaro, mago, enano y elfo), 31 miniaturas de monstruos (8 Orcos, 6 Goblins, 3 Fimir, 4 Guerreros del Caos, 1 Gárgola, 1 Hechicero del Caos, 4 Esqueletos, 2 Zombies, 2 Momias). Además, muebles variados en plástico y cartón.
- **Jugadores:** 2-5.
- **Tipo de tablero:** fijo (van variando las puertas entre habitaciones y bloques de pastillos, pero el tablero es siempre el mismo)
- **Miniaturas:** plástico duro (salvo personajes).
- **Expansiones:** Adventure Design Kit, Kellar's Keep, Return of the Witch Lord, Barbarian Quest Pack, Elf Quest Pack, Wizards of Morcar, Against the ogre horde.
- **Situación:** Descatalogado

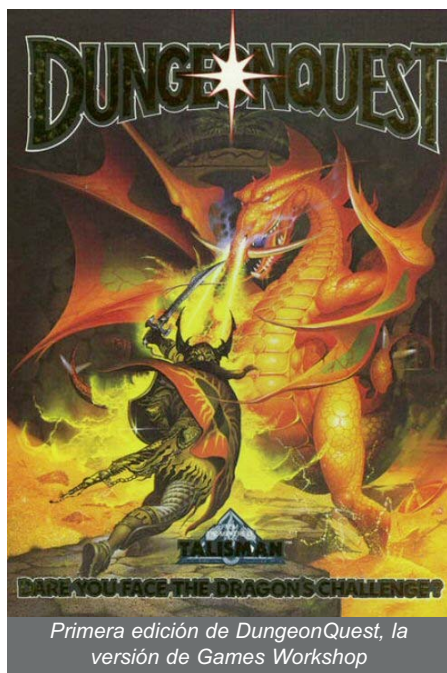
Quizá uno de los más famosos es **HeroQuest**. Como ya sabéis, fue fruto de una alianza entre **MB (Hasbro)** y **Games Workshop**, y el primer producto de este tipo que llegaba masivamente a las tiendas en España. Fue un bombazo, fue lo que nos permitió a muchos entrar en estos mundos de fantasía y juegos con miniaturas. Sin **HeroQuest**, posiblemente esta página no existiría. Tal fue el éxito que, como ya sabéis, editaron varias expansiones (en español!).



La caja básica de HeroQuest, en todo su esplendor

DungeonQuest

- **Año publicación:** 1985. Tercera edición: 2010
- **Caja de inicio:** Tablero, fichas de pasillos y habitaciones, 6 miniaturas de héroe.
- **Jugadores:** 1-4.
- **Tipo de tablero:** Fijo, pero de generación aleatoria.
- **Miniaturas:** plástico blando.
- **Expansiones:** La primera edición tuvo dos ampliaciones oficiales: Heroes for DungeonQuest (12 nuevos héroes y varias cartas adicionales; 1987) y Dungeonquest Catacombs (1988: nuevas habitaciones y más cartas).
- **Situación:** Disponible, 55 euros: http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=173



Una partida de DungeonQuest (la actual edición)

El antecesor de **HeroQuest**. Es un juego sueco (**Drakborgen**) publicado en 1985 en Suecia y Dinamarca, y licenciado a Alemania (**Drachenhort**) y Reino Unido (fue de **Games Workshop**, la edición de GW fue la única de las tres que incluía miniaturas de plástico). El juego generaba las mazmorras de forma aleatoria, pero siempre encima de un tablero: se ponían todas las fichas (pasillos y habitaciones) boca abajo y en

cada turno se elegía una y se ponía en el tablero. Tuvo dos ampliaciones: Heroes (1987) y Catacombs (1988) incluyendo nuevas habitaciones. La segunda edición se editó en 2002 únicamente en Suecia, mientras que **Fantasy Flight** lanzó el año pasado la tercera edición de este juego. **Edge** lo ha lanzado en español este mismo 2.011.

Especial ... Especial ... Espe

WarhammerQuest

- **Año publicación:** 1995.
- **Caja de inicio:** 4 héroes (Mago, Bárbaro, Enano, Elfo), 12 guerreros skaven, 3 Minotauros, 6 Guerrero Orcos, 6 Arkeros Orcos, 6 Lanceros Goblin, 6 Arqueros Goblin Nocturnos, y pequeños monstruos variados (12 arañas, 12 snotlings, 12 murciélagos, 12 ratas gigantes).
- **Jugadores:** 1-5 (en el juego ponía 2-4, pero daban instrucciones para usar master como quinto jugador, e instrucciones para jugar solo).
- **Tipo de tablero:** Construable.
- **Miniaturas:** plástico duro. Las ampliaciones tenían miniaturas de metal.
- **Expansiones:** Dos oficiales (Catacombs of Terror, Lair of the Orc Lord), más cartas de personaje y escenarios en la White Dwarf.
- **Situación:** Descatalogado.

Cuando **Games Workshop** se lanzó "en solitario" a conquistar Europa, uno de los primeros juegos que sacó fue **Warhammer Quest**, un **HeroQuest** mucho más avanzado y ambientado en el mundo de **Warhammer**. Quizá la principal novedad es que en el modo básico de **Warhammer Quest** no había "master" y las mazmorras se iban generando de forma aleatoria (en el "juego avanzado" es como ya conocemos): el tablero dejaba de ser fijo como **HeroQuest** para ser construable (es decir, tenías varias fichas de cartón representando pasillos y habitaciones, con lo que la variedad de partidas era muchísimo mayor) y tenía muchos más tipos de monstruo y criatura.



La caja de WarhammerQuest, abierta

Hybrid

- **Año publicación:** 2003
- **Caja de inicio:** 9 tableros y 13 miniaturas.
- **Jugadores:** 2
- **Tipo de tablero:** Semiconstruible.
- **Miniaturas:** Metal, de la calidad típica de Rackham (altísima). Las mejores miniaturas en un juego de mazmorras que ha habido hasta la fecha.
- **Expansiones:** Nemesis (2004).
- **Situación:** Descatalogado, y a no ser que Fantasy Flight decida reeditararlo con miniaturas de plástico, está complicado verlo de nuevo.

Juego del año 2003 de la desaparecida compañía francesa **Rackham**. Tenía varios tableros cuadrados que se iban uniendo entre sí. El juego estaba enfocado a un enfrentamiento entre dos jugadores, y destacaba (como todo lo de dicha empresa durante muchos años) por la enorme calidad de las miniaturas.

Las miniaturas de **Hybrid** eran usables también en **Confrontation**, y viceversa: de hecho, en la caja de juego de **Hybrid** se daban las cartas para usar esas miniaturas en **Confrontation**, y en la **Cry Havoc** (revista de **Rackham**) iban dando las cartas de muchas miniaturas de **Confrontation** para poderlas usar en **Hybrid**, con lo que la variedad de "ejércitos" para jugar se fue ampliando. En dicha revista, por supuesto, iban saliendo más escenarios y reglas para Hybrid.



Contenido de Hybrid. El tablero constaba de nueve "módulos", al estilo de Cruzada Estelar

Es de destacar también que el juego está completamente dentro del trasfondo de **Confrontation**, por lo que realmente se complementaba con el famoso juego de **Rackham**.

En cuanto al juego en sí era bastante sencillo; todo el juego se basaba en tiradas (¡con d10!) modificadas por los atributos de las

cartas (cada miniatura tenía 4 atributos) y modificadores por algunas reglas especiales de las miniaturas. Como vimos en el anterior número de **Cargad**, el "cambio de rumbo" de la compañía hizo que este juego quedase abandonado... por desgracia; aunque su éxito no fue masivo (en parte debido al alto precio de la caja).

cial ... Especial ... Especial ...

Dungeons and Dragons: The boardgame

- **Año publicación:** 2003
- **Caja de inicio:** Tablero (cinco cuadrados de doble cara), 4 héroes, 36 monstruos.
- **Jugadores:** 2-5 (2-6 con la expansión Eternal Winter)
- **Tipo de tablero:** Semiconstruible.
- **Miniaturas:** Plástico blando.
- **Expansiones:** Eternal Winter (2004; terrenos, nuevas aventuras, nuevo héroe Bárbaro y 8 monstruos nuevos), y Forbidden Forest (2005: terrenos, nuevas aventuras, nuevo héroe Druida -y su versión maligna- y 10 monstruos nuevos).
- **Situación:** Descatalogado. Dado que Wizards of the Coast ha abandonado la licencia Dungeons & Dragons, habrá que esperar a ver si otra compañía lo reedita

Wizards of the Coast compró la licencia a TSR de **Dungeons & Dragons**. Además del juego de rol, lo intentó con un juego de miniaturas coleccionables y con este juego de mazmorras, aliados con la compañía americana Hasbro de 2003, y supongo que esperaba repetir el éxito de **HeroQuest** (llegó a editarlo en español). El juego tenía varios tableros cuadrados y una gran variedad de monstruos, y aunque disponía de unas reglas entretenidas no tuvo el éxito esperado y, tras dos expansiones el juego pasó a estar descatalogado. Tenéis un análisis completo del juego en **Cargad** número 26.



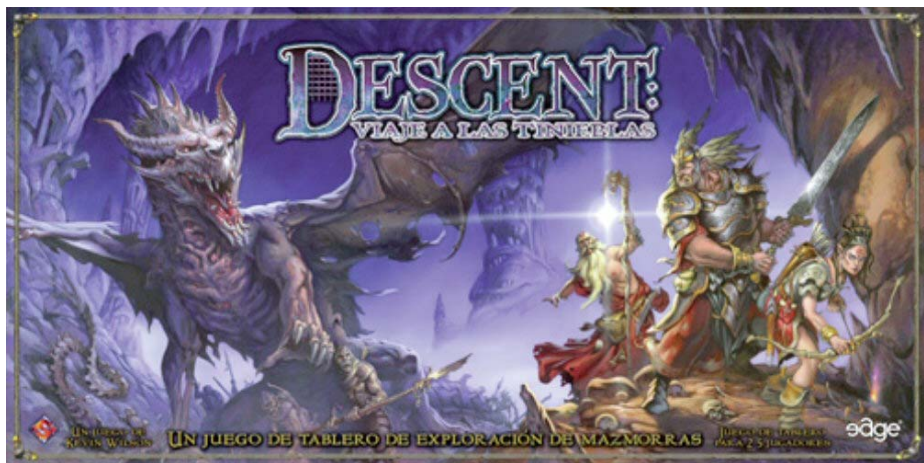
Caja inicial de Dungeons & Dragons Boardgame

Descent

- **Año publicación:** 2005
- **Caja de inicio:** 80 euros. Manual, contadores, tablero, 20 miniaturas de héroe, 40 miniaturas de monstruo.
- **Jugadores:** 2-5
- **Tipo de tablero:** Construible.
- **Miniaturas:** Plástico blando.
- **Expansiones:** El pozo de las tinieblas (2006), El altar de la desesperación (2007), Camino a la leyenda (2008), Tumba de hielo (2008), Mar de sangre (2009), Quest compendium (2009).
- **Situación:** A la venta (80 euros)

Hace poco decidí comprarme la caja inicial de **Descent** (editada en España por **Edge**), tras escuchar buenas críticas una y otra vez, y tras oír las peticiones de mi grupo habitual de juego que "el **HeroQuest** es muy fácil y el **Dungeons & Dragons** no acaba de vencer". Así que me hice con este juego y nos ha encantado. La única contra que le veo es que el tablero, al irse "montando" y "desmontando" y ser de cartón, se acabará rompiendo; y que las miniaturas son demasiado "blandas" para pintarlas (no sé cómo quedarán).

Todo, todo lo demás en el juego son alegrías y factores positivos: gran variedad de héroes (los jugadores pueden elegir entre 20 héroes distintos), bichos "distintos" según haya 1, 2, 3 ó 4 jugadores (aparte del máster; es decir, los bichos son más resistentes cuantos más héroes hay), gran cantidad de cosas por hacer (no es únicamente "mato mato mato recojo"), mayor interacción del máster (en **HeroQuest** te



La "gran caja" de Descent (la mayor caja que hemos visto en un juego de mazmorras)

limitas a mover los bichos; aquí, el máster debe pensar, tejer estrategias...), y sobre todo la gran cantidad de ampliaciones que hay en español.

A todos los que pedís un nuevo **HeroQuest** a **Games Workshop** (yo era como vosotros), mi consejo es que probéis **Descent**, aunque sé que 80 euros pueden doler para miniaturas de calidad "blanda" (más detallados que otros, pero de plástico blando al fin y al cabo).

Algo negativo es que no editaron ninguna novedad el año pasado (excepto los mapas de **Mar de Sangre** "en cartón duro"), y parece que el juego ya tiene suficiente variedad de trampas,

objetos, héroes y enemigos (dicho por los propios fans del juego: no hace falta añadir nada más). Así que aunque esté a la venta y tenga un montón de expansiones, parece poco probable que haya nuevas expansiones en un futuro próximo (salvo quizá libros con escenarios) hasta que aparezca una segunda edición del juego, si es que aparece.

Sin duda, es nuestra recomendación para los que busquen un buen juego de Mazmorras. Aunque tenerlo todo resulte caro (juego básico 80 euros, ampliaciones muchas veces a 40 euros) vale la pena. Creo, sinceramente, que estamos ante el auténtico descendiente de **HeroQuest**.

Especial ... Especial ... Espe

Dark Dungeon

- **Año publicación:** 2009?
- **Caja de inicio:** No hay.
- **Jugadores:** 2+
- **Tipo de tablero:** Construable. En la sección de BloodWych puedes descargarle recortables para crear paredes, columnas... con lo que los juegos ganan en espectacularidad; recomendamos que te lo imprimas para usarlo en tus partidas de "otros juegos de mazmorras"
- **Miniaturas:** El juego puede jugarse con cualquier miniatura, aunque obviamente recomiendan las miniaturas de Enigma.
- **Expansiones:** De momento no tiene ninguna y no parece que vaya a haber :-)
- **Situación:** Disponible gratuitamente en la web de Enigma: <http://www.enigmaminiatures.com/>

La casa española **Enigma Miniatures** sacó hace un par de años un juego de mazmorras de tablero dinámico, con máster, y destaca que éste no sólo usa a las criaturas sino también a PNJ (personajes no jugadores) "buenos". Lo mejor de este juego es que es completamente gratuito. Lo peor (y es muy malo), que parece que no han actualizado la web con nuevo contenido desde que salió el juego, ni siquiera han colgado la aventura básica o fichas de personajes, por lo que mucho nos tememos que hayan tenido que abandonar el juego casi antes de haber empezado. Aunque el juego haya muerto (o se haya quedado dormido), aún está disponible.

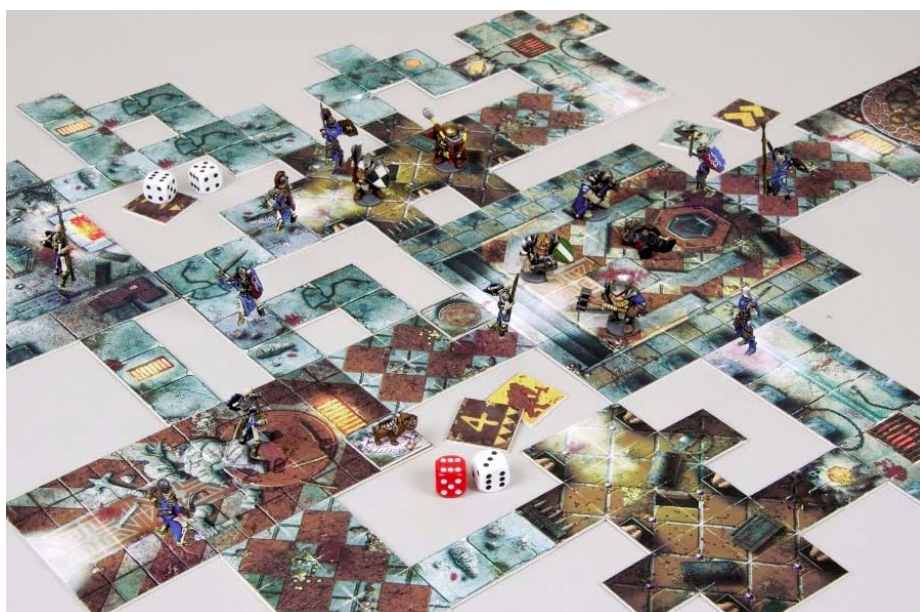


Una partida de Dark Dungeon. Sólo necesitas impresora, dados y miniaturas.

Dwarf King's Hold

- **Año publicación:** 2011
- **Caja de inicio:** Varios pasillos y habitaciones, 7 enanos, 22 no muertos
- **Jugadores:** 2 (de momento)
- **Tipo de tablero:** Construable.
- **Miniaturas:** Plástico duro.
- **Expansiones:** 2 anunciadas. Dado que parece que no fabricarán miniaturas exclusivas para este juego, sino como mucho nuevas habitaciones y pasillos (y esto es barato), a nada que el juego tenga un mínimo de éxito es fácil y probable que salgan bastantes expansiones.
- **Situación:** Disponible (35 libras, unos 40 euros)

Este nuevo juego de **Mantic Games** es parecido a **Space Hulk**: se enfrentan dos jugadores, ambos con varias miniaturas, y en un tablero construable. No sabemos aún cómo será el esquema de juego ni la calidad del tablero, pero sí podemos hablar sobre la calidad de las miniaturas... ya que son exactamente las mismas que para **Kings of War**, y son bastante malas. Perdonad mi escepticismo pero después del bajón tras ver **Kings of War**, tanto mis expectativas como mis ganas de probar este juego son nulas.



Dwarf King's Hold; Mantic intenta ser la "alternativa barata" a Games Workshop otra vez

En definitiva....

Los juegos de mazmorras han estado desde el principio y por lo que vemos seguirán mucho tiempo entre nosotros. Estos juegos "para toda la familia" son una puerta de entrada a nuestro hobby y son aptos para veteranos y novatos (bueno, depende del juego); además de no ser necesaria una gran inversión para jugar a éstos. Sin embargo, la gran diferencia entre este tipo de juegos y los wargames, en realidad, es que estos juegos suelen ser cooperativos entre varios jugadores, donde cinco personas se refugian las lluviosas tardes de Sábado y juegan no para competir sino para conseguir vencer las adversidades (en forma de máster, que suele ser el dueño del juego).

Si este artículo te ha convencido y quieres probar este tipo de juegos, mi consejo es que pruebes el más famoso de este tipo, **Heroquest**; está ya descatalogado, pero para tenerlo sólo necesitas conexión a internet, impresora y miniaturas (CONSEJO: busca la versión USA de los "bichos", la española era malísima...). Si ya sabes de qué van los juegos de mazmorras y estás buscando un juego con muchas opciones para el máster y los jugadores, sólido, entretenido y con muchas horas por delante, mi recomendación es **Descent**. Si quieres algo barato y sólo vas a jugar contra otra persona, prueba los nuevos de Mantic. Pero que nadie venga llorando con que no hay juegos de este tipo :-)

Sr. Mehek: Cultistas de Slaneesh

Por Pater Zeo

El culto a Slaneesh es un culto realmente extraño. En ocasiones uno podría llegar a pensar que el culto aporta al caos más confusión a través de los aparentes malentendidos que hay alrededor de él que de su propia naturaleza.

Para empezar está la propia naturaleza del dios Slaneesh. Slaneesh es el dios del placer, del dolor y... y de los secretos. ¿De los secretos? Pues sí, de los secretos. Su demonio mayor se llama Guardián de los Secretos por algo (bueno, también por que como no tenía para el tratamiento de almizcle se pluriempleó como segurata a tiempo disforme).

Y eso parece ser la base del culto a Slaneesh.

El culto a Slaneesh es muy simple y muy sencillo. Hay hombres y mujeres que quieren obtener o bien belleza o ciertos derechos orgánicos sobre alguien que tenga esa belleza. Así que cuando buscan mentalmente y se topan con las soluciones habituales (que incluyen pasar mucha hambre o mucho esfuerzo físico) intentan encontrar algo más sencillo y acaban en el culto al placer. El culto se llena de gente, usualmente adolescentes llenos/as de hormonas, que tiene ciertas esperanzas. Esperanzas que no tardan en verse frustradas muy hábilmente.

Y es que si eres un/a adolescente hiperhormonado que busca en el culto el poder... bueno... eso... y te encuentra que donde debería haber un montón de gente apuesta del sexo opuesto queriendo arrancarte la ropa a mordiscos lo que hay son otros tantos/as acólitos/as de tu mismo sexo tan hiperhormonados como tú, como que te llevas un chasco.

Pero no todo es malo.

Por que el iniciado/a que los guía está para mojar pan, panceta, bollos, croissants y hasta carne a la plancha si se está apurado de bollería. Así que empiezan las promesas de placeres sin fin y belleza eterna y que aquellos que "logren pasar" podrán disfrutar de las delicias del culto a Slaneesh.

Y así empiezan dentro de un culto. Empiezan con poco: recados, mensajes y alguna novatada (aunque a

diferencia de otras organizaciones estas normalmente acostumbran a implicar la ingesta de drogas psicotrópicas por error o bien un juego nuevo y reluciente de tentáculos o mutaciones similares). Todo poco importante a la espera de que a los/as novicios/as les "llegue su oportunidad".

Y la oportunidad llega, claro. Tarde o temprano la guardia de la ciudad o algún cazador de brujas descubre algún turbio y prospero negocio relacionado con el maquillaje, los anticonceptivos, la prostitución, las drogas, los modelitos de temporada o todo ello junto (increíblemente). Y es en ese momento cuando el iniciado/a se gira al/la novicio/a y con una sobrenatural belleza y una sonrisa encantadorísima le pone una espada en la mano y le dice "Me vas a defender en nombre de Slaneesh, ¿verdad?". Y cuando guñan el ojo el/la novicio/a está perdido/a.

A estas situaciones sobreviven muy pocos novicios, por que el guardia de la ciudad y sobretodo el cazador de brujas no está para monsergas o actos de comprensión y camaradería. Está a dos pasos. Y con una espada. Así que esta es la primera y más importante criba en el culto a Slaneesh. Una criba que corta de raíz a las "malas hierbas" (o más bien de cuajo, según el estilo con la espada del cazador de brujas).

Una vez el/la novicio/a demuestra su valía como corre-ve-y-dile y distracción oportuna, pasa a ser un/a iniciado/a. Y claro, podría esperar que le dieran una pócima para ser increíblemente bello/a y poder por fin hacer... bueno... eso... con el/la iniciado/a con que se metió en todo esto y... pero no. Lo que ocurre es que como han sido descubiertos los mueven a todos a otras localizaciones menos comprometedoras (usualmente en el quinto rijostio) donde no serán tan conocidos (por que están en el quinto rijostio y allí nadie conoce a nadie ni su puñetera madre de lo lejos que está) y no, el/la iniciado/a es muy valiso/a y por supuesto será recolocado/a y promocionado/a pero que con suerte volverás a verlo/a cuando todos paséis a la disformidad y bajo el abrazo de Slaneesh.

Y de pócima de por sí, nada. Lo que hacen es darte un mejunje raro una vez por día para que te de la belleza de Slaneesh. Y no puedes comer nada más, claro, no sea que la cosa funcione raro y te salga un tentáculo rojo o verde que quedaría muy mal ¿no?.

Así que el nuevo/a novicio/a se plantea que bueno, allá donde vaya también habrá otros/as novicios/as donde poder hacer... bueno... eso... y que tarde o temprano el mejunje lo dejará de matar de hambre y lo



empezará a hacer más guapo/a y podrá ligar de una puñetera vez y hacer, bueno, eso, con quien sea.

Pero va a ser que no. Por que su primera misión como iniciado/a es... presentarse ante el diácono/a. Y allí se le propone el darle la sabiduría de Slaneesh adecuada. Que contra todo pronóstico dista mucho de parecerse al Libro de Los Placeres Prohibidos y se parece mucho más a Penca Que No Veas Como Nunca Has Pencado Y Haz Instrucción Militar Por La Patilla. Allí el/la iniciado/a aprende un poco de esgrima básica (y que sorprendentemente va mucho más allá de "las espadas hacen pupa" y "este es el lado que pincha"), clases teóricas (nunca prácticas) y muchas tareas aburridas, tediosas y físicas como fregar, barrer, planchar y otras lindezas.

Y así pasan los días, los meses e incluso los años y muchos iniciados no pasan nunca de ser iniciados (ni de dejar de comer el mejunoso mejunje y muchos abandonan culto por una simple tortilla de patatas). Pero hay otros que sí. Hay otros que consiguen que todo ese ejercicio y el mejunje mágico les den esa belleza arrebatadora (y sorprendentemente hay muy pocos que se den cuenta de que si hubieran hecho tanto ejercicio y pasado tanta hambre desde el principio, se habrían ahorrado muchos problemas). Y unos cuantos son especialmente escogidos para atraer novicios al culto con la promesa de... bueno... de eso.

Otros son escogidos por Slaneesh de la forma más usual: con una mutación. Esa mutación normalmente es al azar, que para eso los dioses del caos son del caos y no de la planificación a largo plazo. Así que no es inusual que los iniciados comiencen a coleccionar mutaciones como dientes afilados, orejas de color verde, ojos sin pupila (muy exóticos, pero que dejan ciego al/la pobre iniciado/a) o otras lindezas que pone muy difíciles las cosas a los acólitos y los diáconos cuando intentan que el/la iniciado/a se alegre por la mutación. Y es que si te tocan unos ojos que cambian de color, músculos de acero, belleza sobrenatural o un miembro extra, es pasable e incluso hasta práctico. Pero cuesta mucho explicarle al pobre tipo que le han tocado las una oreja en la planta del pie o una nariz adicional en el muslo derecho que son una bendición de Slaneesh.

Estos escogidos son elevados al rango de Acólitos o Diáconos y se dedican íntegramente a hacer planes



Y al próximo que me diga que las pinzas no están de moda, le enseño para lo que DE VERDAD sirve la pinza ¿ESTAMOS?

malvados y conspiraciones en las sombras. Lo cual claro, al/la nuevo/a acólito/a, se la trae floja por que él/ella lo que quería desde hace años ya es conseguir a alguien con quien hacer... bueno... Eso... (que a estas alturas se ha ganado a pulso la mayúscula) Sin embargo Eso aún no es posible. Los acólitos no se pueden "distracer con distracciones distractivas" y tienen que poner "todo su esfuerzo, todas sus capacidades y todo su empeño en mis...er...los planes de Slaneesh". Así que el/la acólito/a sigue sin... bueno... Eso... con nadie aunque por supuesto está la promesa de que Slaneesh los recompensará a todos con el más grande de paraísos lleno de placeres, placeres y más placeres.

Así que el/la acólito/a se dedica a conspirar en la sombra, llevar a cabo acciones malvadas y un montón de cosas más que lo llevarán a enfrentarse otra vez a cazadores de brujas (aunque ahora tendrá novicios/as a los que ponerles una espada en la mano, sonreírles y preguntarles si los defenderán en nombre de Slaneesh) y otros héroes más preocupados en salvar princesas y doncellas para... bueno... Eso... que por salvar la ciudad, reino o la unidad organizativa humana que sea (lo cual demuestra el verdadero poder de... bueno... Eso...).

Pero no todo es malo, claro. El mal tiene sus recompensas (que curiosamente son muy parecidas a las del bien, lo que son las cosas) como oro, ricos ropajes, poder, posición, reconocimiento, belleza (normalmente aportada por mejunje a temporadas y mucha sabiduría de Slaneesh) y esas cosas. Pero claro. Todo eso empalidece ante la aparente imposibilidad de el/la

acolito/a de conseguir hacer... bueno... Eso...

Así que no solo empieza a estar un poco frustrado/a y amargado/a sino que genera una cantidad considerable de mala hostia que no duda en descargar durante la ejecución de los planes malvados de quien sea, las conspiraciones en las sombras de quien le de la gana y sobretodo en los cazadores de brujas que lo/la tienen un tanto harito/a ya y se podrían ir a casa dejarlo/a tranquilo/a, si no es molestia.

Y también empiezan las dudas de fe. Por que el/la acólito/a empieza a preguntarse si no habría sido mejor irse al culto de Tzeench por que seguiría igualmente sin haber hecho... bueno... Eso... pero ahora seguramente tendría poderes mágicos y una gran conocimiento (a menos que sea Conocimiento de Tzeench igual que ahora tiene la Sabiduría de Slaneesh... y da un poco de miedo lo que puede hacer el mejunje mejunoso de Tzeench...).

Pero el/la acólito/a (que a estas alturas con tanto o/a ya no sabe si empezó siendo acólito o acólita) sigue adelante con su obligaciones religiosas y sigue con sus mejunjes, su Sabiduría de Tzeench (que con el tercer brazo la espada no se le da tan mal) y el consabido (que no consabroso) mejunje de las narices a la espera de la gran recompensa de Slaneesh (y que desea con toda su alma que a parte de... bueno... Eso... incluya pizza... de carne... y con doble de queso).

Y todo llega, como dice el sabio (por lo cual nunca se movió de su sitio y murió de inanición esperando que llegara un cocido de garbanzos le cual llegó 200 años tarde) y tarde o temprano

el/la acólito/a acaba muriendo y reuniéndose con Slaanesh en el plano disforme. Y allí se encuentra con un montón de diablillas de Slaanesh que lo/la reciben y lo/la colman de palmaditas en la espalda y... y... y un momento ¿no se suponía que aquí todo el mundo tendría que estar haciendo... bueno... Eso...? Pues no. Por que allí los demonios sienten un placer continuo y orgásmico sin necesidad de hacer nada de... bueno... Eso... así que de "Eso" nada de nada. Así es más limpio y práctico y no hay que limpiar las sábanas ni nada por el estilo ¿O te crees que una de las diablillas con los chic y molonas que son todas se van a poner a hacer la colada para limpiarlo todo despues de... bueno... Eso?

Y entonces el/la acólito/a pasa a convertirse en una diablilla de Slaanesh si era una mujer en vida y si era un hombre, pues también. Cosa que alegra muchísimo al acólito/a con tal quitarse de encima el "o/a" de una puñetera vez (aunque eso abre el interrogante sobre las monturas de las diablillas, claro, dicen que cuando alguien tiene un coitus interruptus Slaanesh mata un gato y el gato se transforma en una montura de diablilla... también dicen que se las alquilan a Tzeench por horas).

Y con ese cambio sagrado en diablilla adquiere el poder de Slaanesh y toda la eternidad. Y se dedica a ejecutar los planes del Guardián de los Secretos más cercano (como conseguir unas cuantas almas para desayunar por favor, que el almizcle me repite), hacer mucho ejercicio persiguiendo a sus víctimas (hay que rebajar esos kilitos disfomes de más por culpa del atracón de almas de la última batalla o la Belleza Sobrenatural de Slaanesh será la Belleza con Sobre peso de Slaanesh) e ir con las compañeras a hacerse con las últimas mutaciones más a la última y más de moda (Descubrir que es lo que está de moda en la disformidad es todo



un logro de la lógica, el pensamiento deductivo y la física cuántica teniendo en cuenta la confusión temporal que hay por allí. Se tardaron varias eternidades tan sólo en deducir lo que significa "esta temporada").

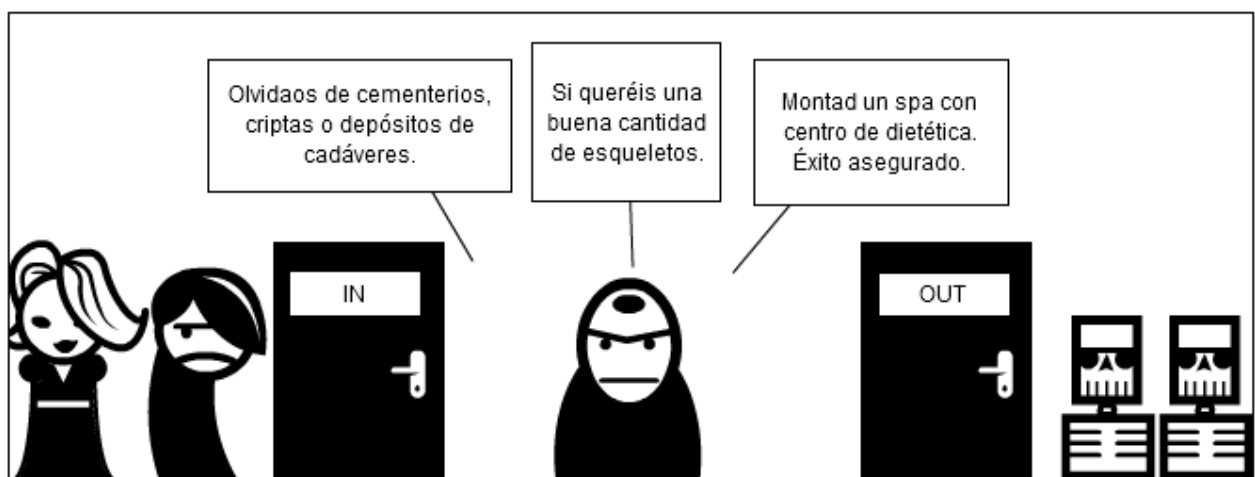
Pero lo que de verdad a la nueva diablilla le escama es que hay un secreto que todavía no ha podido descubrir. Hay una cosa que aún se le escapa y es que se metió en todo este tinglado cuando era un/a humano/a para saber que era... bueno... Eso... Y aquí nadie parece saberlo, por que nadie parece tener muy claro entre orgasmo y orgasmo por pestañear, que es... bueno... Eso. También se le ocurrió capturar unos cuantos humanos y torturarlos, pero como todo lo que toca

tiene un orgasmo al instante, no consiguió mucho al respecto.

Así que tiene la esperanza de que algún día, si se porta bien y mata mucha gente, Slaanesh ascienda a la Diablilla a Guardián de los Secretos y saber por fin que es... bueno... Eso.

Así que queridos amigos, espero que os haya quedado claro por que Slaanesh es el dios del placer, el dolor y, bueno, el secreto. Sí, hombre. Ya sabéis que secreto. Que sí. Ese Secreto. El que dice que es... Eso.

Y eso es todo por esta aciaga noche.



Canción de Hielo y Fuego

Por Endakil

Dentro de pocos meses veremos la adaptación para la televisión de la popular saga de George RR Martin. ¿Qué mejor manera de unirse a la celebración que jugando a nuestro wargame favorito?

A continuación os presentamos nuestras sugerencias de cada una de las casas de Poniente adaptadas a las reglas de DBA. Estas son interpretaciones personales; nada os impide crear vuestra propia versión de vuestra casa predilecta, pero intentad ser correctos u os arriesgaréis a que nadie quiera enfrentarse a una lista culodura ^_^

Fuentes: Canción de Hielo y Fuego, Wikipedia, Westeros Total War.

Aunque HoT ofrece la posibilidad de diseñar vuestras propias listas según unos costes en puntos, he decidido basarme en DBA ya que los ejércitos aquí presentados son "muy medievales", y no es necesario recurrir a un sistema más laxo... ¡a no ser que

queráis representar los dragones Targaryen!

En general podríais usar cualquier miniatura medieval en 15mm para crear estos ejércitos, aunque deberíais dotar a los Greyjoy de cierto

aire vikingo y a los Martell de un toque árabe.

Numerosos fabricantes disponen de miniaturas medievales apropiadas en 15mm: **Corvus Belli**, **Old Glory**, **ATF**, **Essex**, **Legio Heroica**, **Mirliton**...



Casa Stark

Se acerca el invierno

Los Stark son los descendientes de Brandon el Constructor, un personaje legendario que vivió durante la Edad de los Héroes, hace miles de años, y construyó Invernal y el Muro. Los Stark fueron los Reyes del Invierno en el Norte desde la Edad de los Héroes con Brandon el Constructor hasta el sometimiento de Torrhen Stark a Aegon el Conquistador, al final de la Guerra de la Conquista. Desde entonces los Stark han mantenido el Norte para los reyes de Poniente como Señores de Invernal y Guardianes del Norte.

Después de la Rebelión de Robert, los Stark se han convertido en

Arable. Ag: 3
1x3Kn (Gen), 2x3Kn, 2x4Sp, 2x4Bd, 2x4Bw, 2x3Ax, 1x2Ps

- Kn (Gen): General. Un miembro de la familia Stark. Posiblemente Robb acompañado de su huargo.
- Kn: Nobles casas norteñas. Los Karstark, los Umber o cualquiera de las familias nobles vasallos de los Stark de Invernal
- Sp: Lanceros norteños
- Bd: Infantería de Invernal, señores menores luchando a pie con armaduras pesadas
- Bw: Arqueros norteños, guardias de Invernal y cazadores de los bosques
- Ax: Levas. Ciudadanos norteños reclutados tras una apresurada instrucción
- Ps: Exploradores y montaraces

una Gran Casa relativamente pequeña. Comparten un ancestro común con los Karstarks, y puede que tengan

familiares lejanos en algún lugar del Norte, posiblemente en Puerto Blanco y Barrowtown.





Arable. Ag: 3

1x3Kn (Gen), 2x3Kn, 3xSp, 1x3Wb, 2x4Bw or 3Cb, 1x4Bd, 1x4Wb, 1x2Ps

- Kn (Gen): General. Lord Tywin, Jaime o cualquier otro miembro de la familia Lannister
- Kn: Nobles de Roca y jinetes libres atraídos por la legendaria riqueza de los Lannister
- Sp: Lanceros de Roca Casterly
- Wb: Hombres de los clanes reclutados por Tyrion
- Bw/Cb: Tiradores de la Casa Lannister o Mercenarios
- Bd: Capas blancas o doradas
- Wb: Brutales mercenarios de las Ciudades libres
- Ps: Forrajeadores

Casa Lannister

Oye mi rugido

Los Lannister descienden de aventureros ándalos que se casaron con las hijas del Rey de la Roca. El Rey a su vez descendía de Lann el Astuto, que engañó a los Casterly para que le entregaran Roca Casterly durante la Edad de los Héroes. Los Lannister fueron los Reyes de la Roca hasta la conquista Targaryen, cuando se rindieron a Aegon el Conquistador y se les permitió ser los señores supremos de Occidente. La Casa Lannister es la más rica de todo Poniente, gracias sobre todo a la gran cantidad de minas de oro que controlan.





Casa Baratheon

Nuestra es la furia

Es la más joven de las grandes Casas, remontándose a la guerra de conquista de Aegon I Targaryen. Su fundador, Orys Baratheon, era según los rumores hermano bastardo del rey Aegon el Conquistador, y fue uno de sus grandes comandantes. Cuando derrotó y mató a Argilac el Arrogante, último rey Tormenta, Aegon le recompensó con las posesiones de dicha Casa. Se casó con la hija de Argilac y adoptó el emblema y el lema de la Casa.

Littoral. Ag: 4
1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 4xAx, 2x4Bw or 3Cb, 2x2Ps

- Kn (Gen): Stannis Baratheon
- Kn: Nobles de las islas y Bastión de Tormentas
- Ax: Isleños y marineros
- Bw/Cb: Tiradores y marines armados con armas de proyectiles
- Ps: Contrabandistas y exploradores marinos



Casa Greyjoy

Nosotros no sembramos

Esta casa es una de las familias más antiguas de las que todavía existen en Poniente. Su linaje se remonta al mítico Rey Gris, que dominaba las Islas de Hierro, el Tridente y el mar, y tenía como esposa a una sirena. En la Edad de los Héroes, los Hijos del Hierro llegaron a dominar todas las costas de Poniente, pero perdieron la mayoría de

Littoral. Ag: 4
1x4Bd (Gen), 1x3Cv, 2x4Bd, 4x4Wb, 2x4Bw, 2x2Ps

- Bd (Gen): General combatiendo a pie de la manera tradicional
- Cv: Caballería capturada. Una innovación de Theon Greyjoy
- Bd: Huescarles. Guardias de honor y héroes de la Casa Greyjoy
- Wb: Isleños de hierro, fieros combatientes.
- Bw: Arqueros isleños
- Ps: Incursores. Avanzadilla de la flota Greyjoy

sus territorios durante la conquista de Aegon I, muriendo Harren el Negro y perdiendo su recién construida fortaleza

de Harrenhall; quedando confinados en las Islas de Hierro.



Casa Tyrell

Crecer fuerte

Dicen que son los descendientes de Garth Manoverde, el Rey Jardinero de los Primeros Hombres. Los Tyrell son los servidores de los Reyes Jardineros del Dominio antes de la llegada de Aegon I el Conquistador. Harlen Tyrell, sirviente del Rey Mern IX, rindió Altojardín a Aegon tras la muerte sin descendencia del rey del antiguo linaje en la batalla de la Llanura de Fuego (o Campo de Fuego). Tras jurarle fidelidad, Aegon le concedió el mando sobre el Dominio. Por esto, se mantuvieron fieles a su rey en la Rebelión de Robert, encargándose Mace Tyrell del asedio a Stannis Baratheon en Bastión de las Tormentas.

Arable. Ag: 1

1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 2xCv, 4xSp, 2x4Bw

- Kn (Gen): General. Quizás el mismísimo ser Loras Tyrell, el reputado Caballero de las Flores
- Kn: Nobles vasallos de la casa Tyrell, la flor y nata de la nobleza de Altojardín
- Cv: Jinetes de Altojardín
- Sp: Lanceros de la Casa Tyrell
- Bw: Tiradores de la Casa Tyrell





Casa Martell

Nunca doblegado, nunca roto

La Casa Martell es la regente en el territorio de Dorne. Su sede es Lanza del Sol.

Dorne constituye la parte sur de Poniente. Se extiende desde las altas montañas de las Marcas de Dorne hasta la costa sur del continente. Su enclave más destacado es Lanza del Sol. Es el

Dry. Ag: 1

1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 2xCv, 2xLh, 2x4Bw, 3x4Sp, 1x2Ps

- Kn (Gen): General sureño. Posiblemente sería Oberynt Martell.
- Kn: Nobles vasallos de la casa Martell armados a la manera de Poniente
- Cv: Caballería del Dorne sin armaduras
- Lh: Incursores del Dorne. Caballería rápida sin protecciones
- Bw: Arqueros de la Casa Martell. Quizás con flechas envenenadas
- Sp: Guardias de la Casa Martell
- Ps: Exploradores de las arenas

reino más cálido en Poniente y contiene el único desierto del continente. Los dornienses tienen también una mala reputación por su temperamento caliente. Difieren tanto culturalmente como étnicamente del resto de habitantes de Poniente, debido a la inmigración masiva de los Rhoynar, de los que tomaron muchas costumbres, como la igualdad de sexos en la sucesión de sus Casas. Su comida, aspecto, y arquitectura se parece a las de las culturas mediterráneas como Grecia o Turquía más que al aspecto europeo medieval del resto de reinos. Dorne fue el único reino que resistió la conquista de Aegon. Fue anexionado al reino de los Targaryen brevemente durante del reinado de Daeron I, el Joven Dragón, que consiguió

conquistarla con un grandísimo número de pérdidas. Poco tiempo después, los dornienses se rebelaron y asesinaron al gobernador que el Rey Targaryen había dejado allí. Daeron I perdió aún más hombres intentando mantener Dorne, hasta que murió en el conflicto. Finalmente, Dorne se unió a los Siete Reinos mediante el matrimonio entre el Rey Daeron II el Bueno y Myriah Martell y también el de la hermana del Rey con el Príncipe de Dorne Maron Martell. Esta adhesión pacífica ha permitido que Dorne mantenga una cierta independencia del Trono de Hierro. Los Señores de la Casa Martell que gobierna Dorne aun ostentan el título "Príncipe" y "Princesa", a la manera de los Rhoynar. Los bastardos nacidos en Dorne reciben el apellido Arena.





Littoral. Ag: 1
1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 4x4Sp, 3x4Bw, 1x2Ps

- Kn (Gen): General. En el mejor de los casos será el Pez Negro
- Kn: Nobles vasallos de la Casa Tully
- Sp: Guardia Aguasdulces, guardianes de los vados
- Bw: Tiradores Aguasdulces
- Ps: Exploradores y montaraces

Casa Tully

Familia, deber, honor

Fueron vasallos de los Reyes del Río, los Reyes de la Tormenta y los Reyes de las Islas de Hierro. Cuando llegó Aegon I, Lord Edmyn es el primero en ofrecerle su apoyo, revelándose contra Harren el Negro. Por su valor, Aegon les dio las Tierras del Tridente y las casas menores asentadas en ellas.



Casa Arryn

Tan alto como el honor

Antes de la llegada de los Andalos, el Valle estaba gobernado por

Hilly. Ag: 0
1x3Kn (Gen), 1x3Kn, 2x4Bd, 3x4Sp, 2x2Bw, 2x3Ax, 1x2Ps

- Kn (Gen): General. Deseoso por demostrar su valor.
- Kn: Nobles vasallos de la Casa Arryn
- Bd: Guardias y mercenarios de Nido de las Águilas
- Sp: Lanceros ándalos
- Bw: Arqueros de Nido de las Águilas
- Ax: Guerreros de las montañas, acostumbrados a luchar en terrenos escarpados
- Ps: Vigías

los Reyes de la Montaña de los Primeros Hombres. Ser Artys Arryn mató al último Rey de la Montaña y los Arryn se convirtieron en los Reyes de la Montaña y el Valle. Cambiaron el nombre del territorio por el de Valle de Arryn, y sus reyes portaban la Corona del Halcón. Se rindieron a Aegon el Conquistador y a los Targaryen, y se convirtieron en los Lord Protectores del

Valle y Guardianes del Este. Fueron pupilos suyos Robert Baratheon y Eddard Stark. Cuando Aegon exigió a sus pupilos, la casa Arryn se levantó en rebelión y dio todo su apoyo a Robert Baratheon y le apoyaron en la Rebelión de Robert.



Casa Frey

(Lema desconocido)

Los Frey se asentaron 600 años antes del primer libro en un punto estratégico a las orillas del Forca Verde en torno a una garganta estrecha.

Arable. Ag: 1

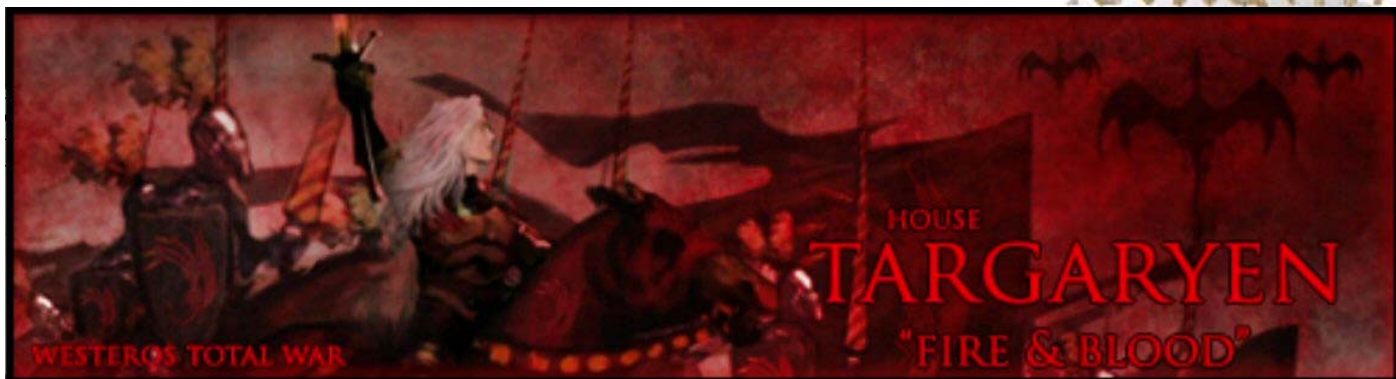
1x3Kn (Gen), 4x3Kn, 4x3Cb, 2x4Sp, 1x2Ps

- Kn (Gen): General. Alguno de los hijos o nietos del viejo Frey
- Kn: Los numerosos Frey y nobles vasallos
- Cb: Tiradores de Los Gemelos
- Sp: Lanceros del Forca Verde
- Ps: Vigías

Tardaron tres generaciones en construir un puente de piedra que uniera las dos partes. Posteriormente, construyeron a cada lado dos torreones iguales, lo que le da el nombre a la fortaleza de Los Gemelos. Durante la Rebelión de Robert, la Casa Frey mantuvo una actitud cauta: llevaron sus tropas a la Batalla del tridente pero llegaron tarde, con lo que dio la impresión de que habían apoyado al vencedor. En la Guerra de los Cinco Reyes, Walder Frey dio su consentimiento para que Robb Stark pasase con su ejército por Los Gemelos a cambio de que dos de sus

nietos fueran a Invernalía, para ser pupilos de Robb y que éste se casase con una de sus hijas. Walder Frey perdió a su hijo primogénito, Stevron Frey en la Batalla del Cruze de Bueyes.





Casa Targaryen

Fuego y sangre

Los Targaryen no fueron nativos de Poniente (Canción de Hielo y Fuego), sino que originalmente vivían en Valyria, en el continente oriental. Antes de la Maldición de Valyria (el cataclismo que destruyó la antigua civilización), los Targaryen partieron hasta la isla-ciudadela de Racadragón, en la costa de Poniente, que era por aquel entonces el puesto fronterizo valyrio más

Litoral. Ag: 4

1x3Kn (Gen), 1x3Cv, 1x2Lh, 2x4Bd, 4x4Sp, 1x3Wb, 2x7Hd

- Kn (Gen): General. El Oso Desterrado u otro de los señores al servicio de Daenerys Targaryen
- Cv: Caballería mercenaria
- Lh: Jinetes dothrakis. Los restos del khalasar
- Bd: Mercenarios de las Ciudades Libres
- Sp: Inmaculados
- Wb: Gladiadores liberados
- Hd: Esclavos liberados

occidental. Los Targaryen abandonaron su religión valyria y se convirtieron a la fe de los Siete Dioses, la religión predominante en Poniente por aquel entonces. Un siglo después del cataclismo, Aegon I el Conquistador comenzó la conquista de Poniente llegando con dragones y un ejército en lo que más adelante se convertiría en la capital Desembarco del Rey. Seis de los siete reinos de Poniente cayeron ante él. Los Targaryen tienen particularidades únicas que los diferencian del resto de las familias nobles de Poniente. Una de sus costumbres es el matrimonio incestuoso entre hermanos. La expresión "sangre del dragón" se refiere

a un conjunto de típicos rasgos targaryen: pelo de color rubio platino o plateado y ojos violetas. Algunos Targaryen también tienen una alta resistencia al calor, aunque esto no les hace inmunes al fuego. A los Targaryen se les conoce como señores de dragones, y están más conectados a ellos que cualquier otra persona. Aegon I el Conquistador fue quien introdujo los dragones en Poniente, y los Targaryen los criaron y montaron hasta que el último de ellos pereció durante el reinado de Aegon III el Veneno de Dragón.

Hombres libres del Norte

La amenaza más-allá-del-muro

Un salvaje es, por definición, una persona que vive al norte del Muro, aunque ellos prefieren llamarse a sí mismos como el Pueblo Libre. La gente al sur del Muro los ve como bárbaros, mientras que ellos consideran que los del sur del Muro son débiles y blandos. Hay decenas, incluso centenares de miles de salvajes separados en cientos de tribus, clanes, pueblos y partidas de saqueadores. Algunos, como los Thenn, viven en comunidades muy unidas, mientras que otros son solitarios y vagabundos, unidos solo por sus propias necesidades. Aunque entre los salvajes y los "cuervos" hay conflictos a menudo, los dos grupos, no están más allá de cualquier forma de cooperación, ya que algunos Hermanos perdidos han sido ayudados por salvajes, y la Guardia a veces adopta niños salvajes y los cría

1x3Cv (Gen), 1x3Cv, 1x2Lh, 1xEI, 1xLCh, 6x3Wb, 1x2Ps

- Cv (Gen): General. Mance Rayder al mando de su cuña de caballería
- Cv: Jinetes salvajes
- Lh: Incursores a lomos de los pequeños caballos nortños
- EI: Mamuts montados por gigantes
- Lch: Carros de huesos
- Wb: Hombres libres. Brutales, aunque indisciplinados
- Ps: Exploradores

para convertirlos en Hermanos de la Guardia. Recientemente, ha habido mucha actividad al norte del Muro, ya que Mance Rayder, un Hermano renegado que nació salvaje, está reuniendo fuerzas de salvajes en torno a él.



LA BATALLA POR GARATH

Trasfondo obtenido de Lexicanum, traducido por Lord Darkmoon o creado por Lord Darkmoon

Este suplemento presenta no sólo nuevas listas de ejército sino también nuevas formas de realizar batallas de Warhammer 40.000, nuevas misiones y un trasfondo detallado de todo un mundo. Aunque todo este material es NO OFICIAL, esperamos que os guste y os motive a experimentar con el juego, a crear y ampliar este universo.

Introducción

La batalla por Garath es un escenario de campaña para Warhammer 40.000. Este escenario sigue los pasos de una fuerza de la Inquisición que investiga unos extraños sucesos en este planeta, que desembocaron en una guerra civil contra un culto de Nurgle.

El objetivo principal de este escenario es ofrecer reglas alternativas, unidades, misiones y opciones que permitan a los jugadores de Warhammer 40.000 experimentar con el reglamento y tener una experiencia de juego más completa o, por lo menos, algo diferente. Para este escenario hemos rescatado del olvido las reglas de Grupos de Combate y Patrullas de la 4ª edición, actualizándolas y ampliándolas. También pretendemos ampliar el ya extenso trasfondo de Warhammer 40.000.

La escala del escenario es muy apropiada para Warhammer 40.000, e incluso para juegos como Inquisitor o Dark Heresy. No se libran batallas multitudinarias y destructivas con miles de hombres por bando, sino pequeñas escaramuzas a varios niveles simultáneos entre individuos, pelotones y escuadras.

Este escenario enfrenta al Imperio de la Humanidad con las insidiosas y pestilentes fuerzas del Caos, en concreto de los seguidores del Señor de la Podredumbre. Es un entorno terrorífico, donde la lucha por sobrevivir es, incluso, más despiadada y peligrosa que nunca. También es un lugar casi sin importancia dentro del esquema general, y los Grandes Señores de Terra posiblemente no recuerden nada del planeta...

Garath es un Mundo Colmena, con todo lo que representa de masificación, desesperación y polución. Es un mundo caracterizado por un océano interminable y una noche perpetua, lo que hace que los sentimientos de aislamiento sean incluso mayores.



Primera Parte: Garath

SISTEMA GARATH

Segmentum: Tempestus

Sector: Amerikon

Subsector: Farcevol

Sistema: Garath. Siete planetas. Uno está habitado (Garath). Dos planetas han sido destruidos.

Planetas:

Delaq - Rocoso. Sin atmósfera. Mares de magma

Chaal - Rocoso. Sin atmósfera. Oculta el sol completamente a Garath

Yilarlot - Rocoso. Atmósfera leve. Estación de defensa orbital.

Thaloth - Destruído. Cinturón de asteroides

Garath - Planeta Acuático. Frío.

Aquat - Planeta Helado. Atmósfera leve.

Nomeha - Destruído. Cinturón de asteroides

Horuae - Asteroide de gran tamaño. Sin atmósfera.

Satélites:

Delaq I - 0

Chaal - 1

Yilarlot - 4

Garath - 0

Aquat - 2

Horuae - 0

Asteroides: Dos campos de asteroides causados por la destrucción de sendos planetas (Thaloth y Nomeha). No cartografiados.

Cometas:

Ninguno conocido

Garath: Informe Planetario

Tamaño:

9.214'65 km de radio
(1.45 x Terra)

Gravedad:

1.41G

Satélites:

Ninguno

Población:

12.000.000.000

Velocidad de Rotación:

41.10 horas

Órbita:

Aproximadamente 185 millones de kilómetros de la estrella.

Clasificación Climática:

Frío - Tormentoso

Temperatura Superficial:

Mínima: -95°C

Media: -10°C

Máxima: 12°C

Composición:

30.2% oxígeno, 19.9% aluminio, 19.3% hierro, 17.1% silicona, 10.2% otros metales, 3.3% otros elementos

Grado de Diezmo:

Exactis Prima

Regiones Climáticas:

Casquetes polares al norte y al sur que cubren un 30% de la superficie total.

Mares: 84% de la superficie está cubierta por océanos.

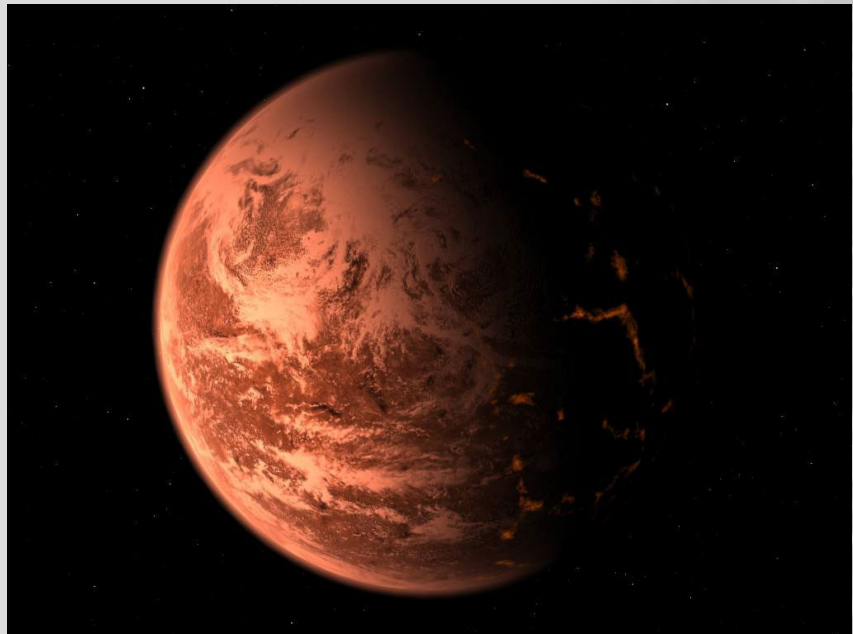
Montañas: Carece de estructuras montañosas naturales sobre la superficie del océano.

Llanuras: El único continente, que cruza el planeta de norte a sur, tiene una altura máxima de 750 metros sobre el nivel del mar.

Fenómenos Atmosféricos: Tormentas feroces de lluvia ácida asolan la superficie, llegando a inundar grandes áreas en poco tiempo. Fuertes vientos y olas.

Flora: No tiene.

Fauna: Existen gran número de especies marinas no catalogadas. La de mayor tamaño hasta la fecha es la Sanguijuela de Yoh-Vombis, un enorme gusano capaz de desplazarse tanto por tierra como por mar, que alcanza los dos metros de largo y que es capaz de escupir proyectiles ardientes por un orificio.



Economía: Existen tres grandes Colmenas, una en el norte del continente (Garath Super), una en el sur (Garath Brevis) y una sumergida en el océano (Garath Prima). Cada una de ellas comercia con las otras dos y con el exterior, intentando siempre llevarse la mejor parte de los contratos de producción y compitiendo entre ellas.

Sociedad: El planeta está regido por un consejo formado por miembros de las tres Casas Gobernantes (Raith de Super, Sirath de Brevis y Locarth de Prima), del Administratum y del Mechanicum encargados de las factorías principales del planeta. Cada Casa Gobernante controla una de las Colmenas. Casas Menores controlan diversas zonas de la Colmena. Las tres Colmenas comparten una estructura social jerárquica similar, con las clases sociales más influyentes y económicamente más poderosas en habitáculos mayores más cerca de la cumbre.

Garath Prima posee una estructura más dinámica, puesto que al construirse nuevos elementos cerca de la cumbre, la Colmena se hunde un poco más en el lecho marino, lo que conlleva a una inmersión de zonas que anteriormente estaban al descubierto.

Suministro de Agua: El suministro de agua es obtenido mediante el tratamiento de los océanos que cubren el planeta. Este proceso produce un agua con un fuerte sabor acre debido a la alta concentración de ácidos, tóxicos y otros elementos en los océanos, y a una degradación del proceso de depurado. En las clases altas se consume agua procedente de otros mundos de forma habitual. Además, el agua procesada puede volverse a procesar, consiguiendo un agua de mayor pureza (y mayor coste). Así, existen diferentes niveles de agua, indicando cuántas veces ha sido procesada, siendo más pura (y cara) cuanto más procesos haya sufrido. No es posible encontrar agua con más de 10 procesos, puesto que su coste es superior al agua importada y su pureza inferior.

Exportaciones Principales: Además de las producciones de armamento para el Administratum, se exportan varios productos de belleza procedente de la grasa de las Sanguijuelas, así como minerales extraídos del lecho marino (Garath Prima) y productos manufacturados (Garath Super y Brevis).

Importaciones Principales: Materias primas, agua y alimentos. Combustible y armamento pesado.

Suministro de Alimento: Existen plantaciones de algas para el alimento de las masas. Se importa una gran parte del alimento para las clases medias y superiores. Existen almacenes de alimento por si hubiera escasez de los mismos.

Lugares de Interés: Las Colmenas Garath Super y Garath Brevis poseen cada una un espaciopuerto diferente. Ambos son pequeñas ciudades de entre 4 y 5 millones de trabajadores.

Existe un complejo sistema de túneles subterráneos y submarinos que comunican las tres Colmenas y localizaciones externas, como las plantas de procesamiento de algas, las depuradoras de agua o los almacenes de alimentos.

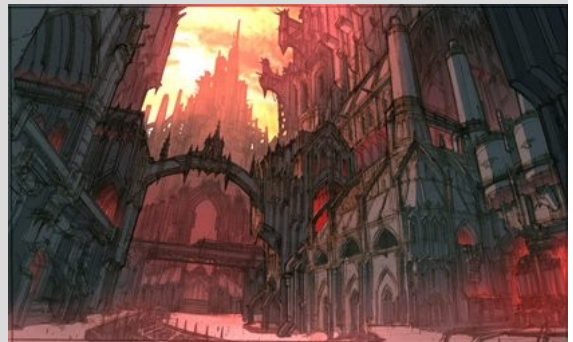
El Palacio de Gobernación es una construcción flotante descomunal situada sobre Garath Prima. A su alrededor pueden verse otras construcciones que se alzan por encima de la superficie en Garath Prima. Sin embargo, ninguna construcción puede elevarse sobre el Palacio de Gobernación, por lo que las zonas inferiores de Garath Prima se encuentran parcialmente o totalmente inundadas.

El Factotum Primus es una enorme factoría flotante que navega por los océanos y a la que sólo se puede acceder navegando. Esta inmensa factoría de más de 2 millones de trabajadores provee armamento ligero y munición para el Administratum. Suele navegar desde Garath Prima a Garath Super o Brevis y de vuelta. Durante su periplo, filtra los océanos recogiendo elementos poco comunes que luego utiliza para procesar y estudiar.

Historia Reciente: Durante la 13ª Cruzada Negra, Garath fue atacado por un destacamento de naves del Caos. La mayor parte de la Flota fue destruida, pero al menos dos naves consiguieron amerizar en el planeta. Garath Prima sufrió la mayor parte de la invasión de las Fuerzas del Caos, y en la superficie del continente, tanto Garath Super como Garath Brevis sufrieron el asalto de los Zombis de Plaga. Las secciones más profundas de Super y Brevis sufrieron brotes del Virus de Plaga, y se perdieron muchas vidas. Todavía hoy es posible encontrar Zombis de Plaga en secciones de las subcolmenas.

Al finalizar la campaña, las pérdidas humanas y materiales de las tres Colmenas obligaron a traer personal de otros planetas. En concreto, se dio un permiso a las FDP, que fueron sustituidas por el 47º Regimiento de Castaburg.

En el momento actual, las tres colmenas funcionan con un 80-95% de eficiencia.



Informe de Misión

Transmitido:

Cónclave de Perséfone

Recibido:

Astrópata Agorabilus

Destino:

Inquisidor Auxentius Bithynia

Tiempo de Misión:

287.999.M41

Conducto Telepático:

Términus Zor'mehuac

Referencia:

Ordo Sepulchrum/1895752/RS

Autor:

Sabio Memnoth

Pensamiento del Día:

"La inocencia no es prueba de nada"

Por la Autoridad del Emperador Inmortal de la Humanidad. Informe de Misión

En el 147.999.M41 se emitió un informe del Adeptus Arbites del Sector Quadrigentiae de la colmena Garath Prima. Según este informe, uno de los manufactorums inferiores del sector había dejado de trabajar. Se envió una patrulla de Arbites que fue "atacada y descuartizada por un número indeterminado de individuos" ante las puertas del manufactorum.

Los Arbites enviaron un nuevo destacamento, mejor armado y blindado, que bloqueó las puertas del manufactorum, encerrando dentro a los atacantes. Se estima que en el interior del manufactorum habría unas 3.000 personas en el momento del bloqueo. Un Juez organizó una patrulla para investigar el interior. Sólo uno de los Arbites sobrevivió, y afirmó que el interior estaba infestado de Zombis de Plaga.

De momento los Arbites han contenido la amenaza, por lo que es una oportunidad única para poder investigar el Virus de Plaga, y si existe una cura para el mismo.

Se ha informado a los Arbites de su llegada, y que se hará cargo del destacamento que controla el Manufactorum infectado. Le acompañará una escuadra de Tropas Inquisitoriales con la que se reunirá en el "Nefas Punieris".

Que el Emperador proteja su alma,
Lord Inquisidor Draven

Cuaderno de Campo del Inquisidor Auxentius Bithynia, registrado por el sabio Memnoth

Fecha: 295.999.M41

Llegada a Garath. Somos recibidos por el Adepto Melquíades, encargado de la producción en el Manufactorum bloqueado, y se le ve impaciente por volver a la producción. No le ha hecho mucha gracia ver a las tropas inquisitoriales, armadas y preparadas para el combate.

Lord Auxentius ordenó dirigirnos directamente al Manufactorum, para emplazar el centro de control y mando en las mismísimas puertas del Manufactorum. Ignoró completamente las peticiones del Adepto Melquíades de acompañarnos, y le despidió antes de requisar un transporte para que nos llevara hasta allí.

Fecha: 299.999.M41

Ya estamos instalados. Con la inestimable ayuda del Adeptus Arbites, hemos destruido una sección amplia alrededor del Manufactorum y hemos construido un bastión defensivo estándar. Hemos colocado líneas Aegis de defensa alrededor del Bastión, por si algo abandonase el Manufactorum.

Porque el Inquisidor Auxentius ha dejado bien claro que pretende entrar.

Fecha: 301.999.M41

Hemos recibido una queja formal del Adepto Melquíades, en la que solicita que terminemos la investigación y procedamos a limpiar el

Manufactorum, que cualquier otra cosa llevaría un perjuicio al sistema de producción de Garath y, por tanto, al Imperio. Auxentius, en contra de mi opinión, ha ignorado totalmente el comunicado.

Hemos capturado hoy nuestro primer sujeto de estudio. Es un varón, de aproximadamente 22 años estándar en el momento de la muerte. Las tropas inquisitoriales lo han sacado a rastras con ayuda de una red tirada por un transporte Chimera. Los Arbites que protegían la línea Aegis afirman que era uno de los suyos, y quieren que se le dé el Perdón del Emperador. Auxentius se niega, y ha comenzado los experimentos.

Fecha: 305.999.M41

Todavía no sabemos muy bien qué ha pasado, pero se ha producido una terrible explosión en uno de los niveles superiores. El agua a angostado la zona, inundando el Manufactorum. Afortunadamente, hemos conseguido escapar de la inundación, aunque no todos los miembros del Arbites o de las escuadras inquisitoriales han tenido tanta suerte. Mi señor Auxentius cree que esta explosión ha sido un sabotaje directamente destinado a entorpecer su investigación.

Hemos contactado con los Arbites del sector superior, y nos han comentado que hay un grupo que se hace llamar "Purgadores de la Sabiduría". Hasta la fecha parecía una secta más, bastante tranquila y reverente, pero desde nuestra llegada a Garath ha comenzado a sublevarse.

Mi señor Auxentius considera que es posible que estos individuos tengan algo que ver con la Plaga de Zombis. Por lo que vamos a realizar una incursión en la Catedral de esta secta para recabar más información.

Fecha : 307.999.M41

La incursión a la Catedral ha desvelado un pozo de iniquidad, maldad y podredumbre. Nada más entrar en la catedral fuimos atacados por una horda de Zombis de Plaga. Aunque los Arbites realizaron un excelente trabajo defensivo, no estaban a la altura de este formidable adversario, y han sufrido terribles bajas. Debido a la necesidad de profanar los cuerpos de los caídos cortándoles en pedazos y quemándolos, la moral de los Arbites está más baja que nunca.

Debajo de la Catedral hemos encontrado túneles llenos de pesti-

lencia. Mi señor Auxentius está convencido de que hemos destapado un culto del Caos, en concreto del Padre de la Podredumbre. También cree que esta situación va a empeorar, por lo que ha realizado una llamada de advertencia al 47º Regimiento de Castaburg y a cualquier fuerza Imperial que se halle dentro del alcance.

Fecha: 325.999.M41

Tenemos serios problemas. Los Purgadores de la Sabiduría están más extendidos de lo que pensábamos, aunque carecen de fuerza suficiente para soliviantar el planeta, están produciéndose altercados y reyertas en un gran número de lugares. La eficacia de la Garath Prima se ha reducido al 65%, y se ha ordenado la cuarentena de toda la Colmena.

Dos batallones de la 4ª División Acorazada y de la 7ª División de Infantería se encargan de aplicar la ley marcial en la Colmena. El Inquisidor Auxentius y las tropas inquisitoriales están dedicándose a explorar la subcolmena, eliminando los cultos que aparecen allí, y cerrando todas las posibles salidas de la colmena.

Yo me he quedado en la superficie, pues tengo la misión de explicar nuestra situación al Espectro Mordiggian, del Capítulo de Marines Espaciales conocido como Ángeles Espectrales. Cuando servía con el Inquisidor Braxis, maestro de Auxentius, ya tuve relación con este Capítulo envuelto en el misterio. Aunque tremendamente reservados, también son leales al Emperador y no dudo que nos ayudarán.



Transmisión de los Ángeles Espectrales

Transmitido:

Espectro Mordiggian

Recibido:

Bibliotecario Atlach-Nacha

Destino:

Fortaleza-Monasterio Ignota Kadath

Tiempo de Misión:

350.999.M41

Conducto Telepático:

Términus Yig'Subbuth

Referencia:

Inquisidor Auxentius (consultar extracto adicional REF/53489104676)

Autor:

Bibliotecario Thamogorgos

Pensamiento del Día:

El mismo martillo que destroza el cristal, forja el acero

Hermanos Espectro, Guardián de los Arcanos;

Es mi intención en esta misiva haceros llegar el estado actual de la amenaza bajo la superficie industrializada de Garath, para que valoréis en su justa medida y podamos responder en consecuencia. Las tropas de mi Hermandad que han llegado conmigo a Garath se ven insuficientes para contener la amenaza, pues, aunque cada una de las acciones que llevamos a cabo culmina con el éxito, diez más escapan a nuestras capacidades, simplemente por la falta de efectivos.

El Inquisidor Auxentius Bithynia, junto a su séquito (exceptuando al reverenciado sabio Memnoth) y un número indeterminado de soldados inquisitoriales han desaparecido en las profundidades de Garath Prima. Con la colaboración del 47º Regimiento de Castaburg y de los pocos supervivientes del Adeptus Arbites de Garath Prima, hemos fortificado el Palacio de Gobernación, cortando sus amarres y protegiendo el único acceso actual a su superficie.

Nos hemos encontrado traidores mil veces malditos de los Heraldos Siniestros en algunas de las incursiones que hemos realizado. Estos traidores y herejes que no merecen llamarse Astartes no son grandes en número, pero su presencia se incrementa día a día, y no hemos sido capaces de localizar el punto por el cual entran en Garath.

En la superficie, varios hermanos nuestros protegen las costas, intentando impedir que numerosas embarcaciones automatizadas atraquen o abandonen la Colmena, para evitar que la Plaga se extienda a las otras Colmenas. Pero nos han informado que es virtualmente imposible impedir que el Factotum Primus atraque, puesto que su superficie es gigantesca, al igual que su población. Nos hemos intentado poner en contacto con ellos, pero no contestan a las llamadas.

El Bibliotecario Thamogorgos ha intentado establecer un conducto psíquico hasta el Factotum Primus, pero se ha visto incapaz de detectar a nadie con vida. Si, como sospechamos, el Factotum Primus se encuentra infectado por los Zombis de Plaga, su llegada a Gareth Prima significará el final de la Colmena, pues carecemos de efectivos suficientes para defenderla de semejante invasión.

Por otro lado, las Colmenas Garath Super y Garath Brevis no se encuentran infectadas. Sin embargo, sus dirigentes han ordenado a las fuerzas del 47ª de Castaburg allí acantonadas que no vengán en nuestra ayuda por miedo a quedar indefensos si fracasamos en nuestro intento de limpiar Gareth Prima.

Hemos colocado explosivos térmicos y de fusión en el reactor que alimenta el Palacio de Gobernación, por lo que, en caso necesario, podemos volar el Palacio y con él la mayor parte de la Colmena Prima. Sin embargo, los informes que hemos recibido y las incursiones realizadas nos hace sospechar que, en las zonas más profundas de la Colmena, donde la explosión no causaría sino daños menores, es donde se ocultan los Heraldos Siniestros y su, hasta ahora, desconocido líder.



Transmisión de los Ángeles Espectrales

Transmitido:

Bibliotecario Atlach-Nacha

Recibido:

Bibliotecario Thamogorgos

Destino:

Garath Prima

Tiempo de Misión:

354.999.M41

Conducto Telepático:

Términus Yig'Subbuth

Referencia:

Inquisidor Auxentius

Autor:

Bibliotecario Atlach-Nacha

Pensamiento del Día:

La Pureza no es tu mejor defensa; es tu única defensa

Hermano Espectro Mordiggian;

La situación en Garath se revela ante el Tarot del Emperador como problemática. Las imágenes brumosas del futuro nos muestran un sombrío porvenir si Garath se pierde: debemos evitarlo.

Hacia Garath parte la barcaza de guerra "Revelaciones de Glaaki" con los Hermanos Espectros Lord Ghatanothoa y lord Chaugnar Fagn, además de varias escuadras de sus respectivas Hermandades. La fuerza que destinamos a la salvación de Garath no es pequeña, hermano Espectro. Y yo iré con ellos.

Nuestros objetivos, según lleguemos a Garath Prima, serán los siguientes:

- Encontrar al Inquisidor Auxentius Bithynia y a su séquito, si es posible, con vida.
- Encontrar el medio por el cual los Heraldos Siniestros llegan a la Colmena Prima, y destruirlo.
- Explorar el Factotum Primus y, si es una amenaza para la colmena, destruirlo.
- Exterminar por completo al culto del Caos "Purgadores de la Sabiduría".

Atentamente,

Lord Atlach-Nacha, Guardián del Kitab Al-Azif

Segunda Parte: Las Fuerzas del Imperio

Ordo Sepulchrum

La Inquisición no está formada únicamente por el Ordo Malleus, Ordo Xenos y Ordo Hereticus. Existen un gran número de Ordos Minoris que se encargan de diferentes facetas.

El Ordo Sepulchrum es uno de los más pequeños y más especializados de los Ordos Minoris. Opera en las cercanías del Ojo del Terror, investigando una amenaza específica: los Zombis de Plaga.

Aunque la aparición de Zombis de Plaga se han registrado por todo el Imperio desde hace milenios, es en la estela de las Flotas de Plaga del campeón del Caos Typhus cuando han crecido en número suficiente como para presentar una amenaza para el Imperio por sí mismos.

Poco antes de la 13ª Cruzada Negra de Abaddon, la incidencia de los Zombis de Plaga alrededor del sistema Cadia se incrementó de manera dramática. Varios agentes de la Inquisición notaron este problema y en pocos años varios Inquisidores, liderados por el Inquisidor Aghastri, estaban investigando a los Zombis de Plaga. El Ordo Sepulchrum se había formado.

Como una combinación de una enfermedad física y una infección del Caos, los Zombis de Plaga siempre habían sido objeto de estudio por parte de la Inquisición, pero la impredecible naturaleza y esporádica ocurrencia de las infecciones significaba que era necesaria mucha suerte y paciencia para capturar Zombis de Plaga para la investigación. Con la aparición de epidemias relacionadas con el Ojo del Terror, los Inquisidores

que anteriormente tenían dificultades para conseguir especímenes se enfrentaban repentinamente con una plétora de sujetos de pruebas.

La Plaga Zombi físicamente degenera a aquellos que infecta -y la infección puede ocurrir de muchas maneras, incluso psíquicamente- pero mantiene una porción de la esencia vital de la víctima incluso después de que se produzca la muerte física. Los paralelismos entre la Plaga Zombi y el funcionamiento del Trono Dorado no han sido obvios.

El estudio de la Plaga Zombi ha hecho creer a varios Inquisidores que el virus, en su forma no adulterada podría proporcionar varias pistas sobre la naturaleza de la muerte-vida del Emperador, pero hasta el momento todas las formas del 'virus de fe' examinadas han sufrido mutaciones. Que los Zombis de Plaga todavía poseen un reflejo en la Distorsión ha sido confirmado no sólo mediante investigaciones psíquicas, sino también por el hecho de que varios psíquicos han sido capaces de controlar estas criaturas -la manipulación psíquica normalmente sólo es posible a través de la presencia Distorsión de una criatura.

Relacionado con este virus, pero más raro, es el virus Arrasador, que también es una enfermedad nacida del Caos que combina elementos de corrupción física con distorsión mental. El virus Arrasador permite a los humanos infectados interactuar y mezclarse con maquinarias, no sólo en el plano físico sino también a un nivel psíquico y espiritual.

Lord Inquisidor Auxentius Bithynia

El Lord Inquisidor Auxentius Bithynia comenzó su andadura como un interrogador al servicio del Lord Inquisidor Alexandre Braxis del Ordo Malleus, y pronto destacó entre sus iguales por su capacidad deductiva, su implacabilidad y su dedicación.

Cuando comenzó la 13ª Cruzada Negra, el Inquisidor Braxis y el entonces Interrogador Bithynia se dirigieron hacia el planeta Messus Patris, donde se habían detectado la presencia del Caos. Allí tuvieron un breve enfrentamiento con otro Inquisidor llamado Calexia, perteneciente al Ordo Sepulchrum. El interrogador Bithynia fue fundamental para que ambos Inquisidores llegaran a un acuerdo. Entre los dos inquisidores consiguieron destruir la amenaza del Caos en Messus Patris, aunque con un coste muy elevado. Braxis fue malherido en combate, y tuvo que retirarse del trabajo de campo. Bithynia fue ascendido al rango de Inquisidor, y con el rango recibió a varios de los seguidores de Braxis.

Al contrario que su mentor, Bithynia no creía que el Ordo Malleus fuera a aportar ventajas al Imperio en su constante lucha contra el Caos, sino que simplemente eran una línea de defensa más, como los Marines Espaciales o la Guardia Imperial. Por eso fue transferido al Ordo Sepulchrum, donde trabajó varios años en colaboración con el Lord Inquisidor Calexia.

Los caminos de Calexia y Bithynia se separaron al tener desacuerdos sobre cómo actuar en casos delicados. Mientras que Calexia buscaba siempre mantener a las partes en conflicto favorables a su actuación, muchas veces enfrentándolas entre sí, Bithynia consideraba que todo ciudadano Imperial debería mostrarse servicial con la Inquisición, dejando a un lado rencillas personales si era necesario. A pesar de estos desacuerdos, ambos Inquisidores permanecieron en contacto y se consideran mutuos aliados.





Inquisidor Auxentius Bithynia y Séquito



Reglas Especiales

Grupo de Combate: El Inquisidor Auxentius, Jon Cuervo y Huggotha pueden comenzar el juego en otra unidad, siempre que los tres Veteranos permanezcan con alguno de ellos. También pueden dividirse para que actúen de forma independiente. Los Veteranos siempre tienen que formar una única unidad con alguno de los tres Personajes, y el Personaje no puede abandonar la unidad formada con los Veteranos ni unirse a otra unidad.

Poder Psíquico Velo Nocturno

Sólo Huggotha

Este poder se utiliza al inicio de la fase de Movimiento del psíquico. Si tiene éxito, cualquier unidad que quiera disparar al psíquico o a la unidad en que se encuentra debe superar un chequeo de Liderazgo (los vehículos tienen Liderazgo 10 para este chequeo) o no podrán disparar ese turno.

Ungüentos de Protección:

La miniatura equipada con ungüentos de protección y cualquier miniatura en su unidad tiene una tirada de salvación especial de 4+ contra cualquier proyectil psíquico o poder psíquico que le afecte. Si la tirada de salvación tiene éxito, el poder no les afecta. Si no tiene éxito, el poder les afecta con normalidad, lo que significa que puede estar sujeto a una tirada de salvación por armadura normal (en el caso de proyectiles psíquicos, por ejemplo)

Agilidad Sobrenatural:

La miniatura tiene una tirada de salvación invulnerable de 4+

Pistola de Postas:

La Pistola de Postas es un arma que Jon Cuervo carga con unas balas especiales que fabrica él mismo. Puede disparar con cualquiera de los siguientes perfiles:

Munición pesada:	Alcance: 30 cm	Fuerza: 5 FP: 6 Tipo: Pistola, derriba
Munición de largo alcance:	Alcance: 60 cm	Fuerza: 5 FP: 5 Tipo: Pesada 1
Munición ligera:	Alcance: 30 cm	Fuerza: 4 FP: - Tipo: Asalto 2

Derriba: Una miniatura impactada por la Munición Pesada se echa cuerpo a tierra si no supera un chequeo de Fuerza.

Espada Yggdrasiliana:

La Espada Yggdrasiliana es un arma de energía que debe utilizarse a dos manos. Cuando la utiliza, el usuario suma +2 a su valor de Fuerza, pero no puede sumar ataques adicionales por utilizar dos armas de cuerpo a cuerpo.

Cuartel General



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Inquisidor Auxentius Bithynia	5	5	3	3	4	5	3	10	3+
Jon Cuervo	4	5	3	3	3	4	2	8	4+
Psíquico Huggotha	2	3	2	3	1	3	1	9	4+
Veterano Larlon	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Veterano Axores	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Veterano Zeloxazael	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Coste: 200 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición: Único (5 miembros)

Reglas Especiales: Grupo de Combate

Auxentius Bithynia:

Personaje Independiente

Ungüentos de Protección

Jon Cuervo:

Personaje Independiente

Agilidad Sobrenatural

Psíquico Huggotha:

Personaje Independiente

Psíquico

Poderes Psíquicos:

Velo Nocturno

Equipo:

Auxentius Bithynia

Espada de Energía

Servoarmadura

Pistola Bólter

Jon Cuervo

Armadura de Caparazón

Pistola de Postas

Espada Yggdrasiliana

Psíquico Huggotha

Armadura de Caparazón

Pistola Láser

Veterano Larlon

Armadura de Caparazón

Rifle Infernal

Pistola Infernal

Veterano Axores

Armadura de Caparazón

Pistola Infernal

Lanzagranadas

Veterano Zeloxazael

Armadura de Caparazón

Pistola Infernal

Lanzallamas

Adeptus Arbites

Los Adeptus Arbites hacen cumplir la Lex Imperialis o Ley Imperial, contenida en el gran Libro del Juicio. Su organización representa los policías y fuerzas de seguridad del Adeptus Terra.

Cada mundo del Imperio tiene su propio gobierno, leyes y fuerzas policiales locales para hacer cumplir esas leyes. Los Arbites están interesados únicamente en el cumplimiento de la Ley Imperial, las leyes que abarcan a todo el Imperio.

Completamente dedicados y sin piedad, los Arbites son temidos por toda la galaxia, puesto que son los agentes de una ley severa, donde el fracaso y la incompetencia son crímenes, y el único castigo es la muerte. Los Arbites tienen potestad para actuar como jueces, jurados y verdugos. Los ciudadanos no tienen derechos, sólo los miembros de la Ecclesiarchía o la Inquisición pueden exigir algo tan elaborado como un juicio.

Organización

Los Adeptus Arbites mantienen su presencia en prácticamente la totalidad de los mundos imperiales, acuartelados en Juzgados de Distrito fortificados. Los juzgados están muy bien equipados y pueden mantener un ejército completo de Arbites. Consisten en armerías, mazmorras, barracones, galerías de tiros, scriptorios, archivos, almacenes, cocinas, gimnasios y garajes. En ocasiones, los Juzgados son la única conexión del planeta con el resto del Imperio. A la cabeza del distrito de los Adeptus Arbites se encuentra los Mariscales de la Corte.

El líder de los Adeptus Arbites es el Gran Mariscal Decano, que representa a la organización en el Senatorum Imperialis.

Los Arbites se encuentra internamente divididos en dos grupos: Jueces, que se encargan de los temas legales y la aplicación de diez mil años de precedentes y jurisprudencia, y los Arbitradores, que realizan el trabajo necesario para atrapar

y castigar a aquellos que violan las leyes del Emperador.

Los Arbites más antiguos a menudo satisfacen ambos roles, con Jueces que se ensucian las manos y Arbitradores que presiden juicios.

Existen numerosos rangos y roles dentro de cada uno, como los técnicos Verispex, que ofrecen pruebas forenses en la escena del crimen, y los Corregidores, que se encargan de interrogar a los prisioneros.

Los Arbitradores se encuentran divididos a su vez en muchos rangos y roles, cada uno equipado y entrenado de forma efectiva. Los Grupos de Patrulla merodean las peligrosas subsecciones de las ciudades colmena; las Tropas de Choque rompen las viciosas guerras que se producen en las colas en el exterior de los edificios gubernamentales; equipos de Ejecución persiguen a los culpables a través de llanuras devastadas y túneles laberínticos; Escuadras de Abducción atrapan a los objetivos para ser interrogados.

Equipamiento

Los Adeptus Arbites están equipados para pelear en una guerra menor, pero su papel principal es mantener el orden. Un Juzgado de Distrito funciona como una base para un ejército completamente equipado, capaz de desplegar vehículos, incluyendo Rhinos, Chimeras e incluso tanques Leman Russ según sea necesario.

En combate los Arbitradores llevan armadura de caparazón. Guantes y botas pesadas protegen manos y pies, mientras la cabeza está cubierta por un yelmo completo con un filtro respiratorio.

El armamento personal incluye la Escopeta Arbites, Bolter, lanzagranadas, escudo de supresión y la perra eléctrica. Se utilizan varios tipos de granadas, tanto letales como incapacitadoras.



Lista de Ejército del Adeptus Arbites

Equipo

Escudo de Supresión:

Una miniatura equipada con un Escudo de Supresión tiene una Tirada de Salvación de 3+ en cuerpo a cuerpo.

Porra Eléctrica:

Cuenta como un arma de cuerpo a cuerpo

Maza de Energía:

Cuenta como un arma de energía, pero sólo niega las tiradas de salvación en la fase de asalto del jugador Arbites, puesto que requiere tiempo para recargarse.

Escopeta Arbites:

Es un arma que se dispara con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	4	6	Asalto 2

Cibermastín:

Es un enorme perro de presa potenciado y mejorado mecánica y genéticamente. El Cibermastín es completamente leal a su propietario, y permanecerá a 5 cm de él en todo momento. El Cibermastín tiene el siguiente perfil:

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Cibermastín	5	0	4	3	1	5	3	10	4+

El Cibermastín no puede ser atacado individualmente en combate. Una herida no salvada que reciba el propietario puede ser traspasada al Cibermastín (no hay tirada de salvación)





Juez de los Adeptus Arbites



Reglas Especiales

Líder: Cualquier escuadra a 15 cm de un Juez puede repetir los chequeos de Moral fallados, y puede realizar chequeos para reagruparse aunque estén a menos del 50%

Cuartel General



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Juez de los Adeptus Arbites	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Coste: 45 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición: 1

Reglas Especiales:

Personaje Independiente

Líder:

Equipo:

Armadura de Caparazón

Escudo de Supresión

Maza de Energía

Bolter

Granadas defensivas y de asalto

Opciones de equipo:

Sustituye el Bolter por una Escopeta Arbites (gratis)

Cibermastín: 10 puntos

Vehículo de mando: Elige una de las siguientes opciones:

Rhino de mando: 35 puntos

Chimera de mando: 55 puntos

NOTA: Para las opciones de los Rhinos y Chimera consulta el Codex Marines Espaciales y Guardia Imperial. El Chimera tiene una HP de 4.



Tropas de Elite



Equipo de Asalto



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Arbites de Asalto	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Supresor	3	4	3	3	1	3	2	9	4+

Coste: 100 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

1 Supresor y 4 Arbites

Reglas Especiales:

Despliegue Rápido

Contraataque

Testarudos

Equipo:

Armadura de Caparazón

Escudo de Supresión

Porra Eléctrica

Escopeta Arbites

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones de equipo:

Puede tener hasta 5 Arbites adicionales: 18 puntos cada uno

El Supresor puede:

Cambiar su Escopeta por un Bolter: gratis

Cambiar su Porra Eléctrica por un Mazo de Energía: 5 puntos

Ir acompañado por un Cibermastín: 10 puntos

Hasta cuatro Arbites pueden reemplazar su Escopeta por:

Lanzagranadas: 5 puntos

Cualquier número de Arbites puede reemplazar su Escopeta por:

Bolter: gratis

Transporte:

Puede equiparse con una de las siguientes opciones:

Chimera: 55 puntos (el Chimera tiene HP 4)

Rhino: 35 puntos

Patrulla de Arbites

Tropas de Línea

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Arbites	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Supresor	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Coste: 85 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

1 Supresor y 9 Arbites

Equipo:

Armadura de Caparazón

Escudo de Supresión

Porra Eléctrica

Escopeta Arbites

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones de equipo:

El Supresor puede:

Cambiar su Escopeta por un Bolter: gratis

Cambiar su Porra Eléctrica por un Mazo de Energía: 5 puntos

Ir acompañado por un Ciberastín: 10 puntos

Hasta tres Arbites pueden cambiar su Escopeta por:

Lanzagranadas o Lanzallamas: 5 puntos

Rifle de Fusión: 10 puntos

Transporte:

Puede equiparse con una de las siguientes opciones:

Chimera: 55 puntos (el Chimera tiene HP 4)

Rhino: 35 puntos





Tropas de Ataque Rápido



Equipo de Ejecución



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Arbites Ejecutor	3	4	3	3	1	4	1	7	4+
Supresor	3	4	3	3	1	4	2	8	4+

Coste: 140 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

1 Supresor y 4 Ejecutores

Reglas Especiales:

Contraataque

Exploradores

Testarudos

Equipo:

Armadura de Caparazón

Escudo de Supresión

Porra Eléctrica

Escopeta Arbites

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones de Equipo:

Puede tener hasta 5 Ejecutores adicionales: 18 puntos cada uno

El Supresor puede:

Cambiar su Escopeta por un Bolter: gratis

Cambiar su Porra Eléctrica por un Mazo de Energía: 5 puntos

Ir acompañado por un Cibermastín: 10 puntos

Hasta cuatro Ejecutores pueden reemplazar su Escopeta por:

Lanzallamas: 5 puntos

Lanzagranadas: 5 puntos

Rifle de Fusión: 10 puntos

Rifle de Plasma: 10 puntos

Cualquier número de Ejecutores puede reemplazar su Escopeta por:

Bolter: gratis

Transporte:

Rhino

Puede cambiar el Rhino por un Chimera por +20 puntos (el Chimera tiene HP 4)

Escuadrón de Sentinels



Consulta el Codex: Guardia Imperial. Sólo pueden desplegar Sentinels Exploradores.



Tropas de Ataque Rápido



Escuadra de Abducción



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Abductor Arbites	4	4	3	3	1	3	1	7	4+
Supresor	4	4	3	3	1	3	2	8	4+

Coste: 100 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

1 Supresor y 4 Abductores

Reglas Especiales:

Visión Nocturna

Infiltradores

Moverse a Través de Cobertura

Sigilo

Equipo:

Armadura de Caparazón

Escudo de Supresión

Porra Eléctrica

Escopeta Arbites

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones de equipo:

Puede tener hasta 5 Abductores adicionales: 18 puntos cada uno

El Supresor puede:

Cambiar su Escopeta por un Bolter: gratis

Cambiar su Porra Eléctrica por un Mazo de Energía: 5 puntos

Ir acompañado por un Cibernastín: 10 puntos

Hasta cuatro Abductores pueden reemplazar su Escopeta por:

Lanzallamas: 5 puntos

Lanzagranadas: 5 puntos

Rifle de Fusión: 10 puntos

Rifle de Plasma: 10 puntos

Cualquier número de Abductores puede reemplazar su Escopeta por:

Bolter: gratis

Transporte:

Rhino

Puede cambiar el Rhino por un Chimera por +20 puntos (el Chimera tiene HP 4)



Tropas de Apoyo Pesado



Tanque de Batalla Leman Russ

Consulta el Codex: Guardia Imperial.

No se pueden desplegar pelotones de tanques, sólo tanques individuales.

Todos los tanques tienen HP 4.



Los Ángeles Espectrales

Los Ángeles Espectrales son un Capítulo envuelto en el misterio. Numerosos historiadores han buceado en los Archivos del Adeptus Terra en busca de la fundación en la que se constituyeron, pero no se han encontrado más que referencias laterales. No existen pruebas concluyentes, así que hay historiadores que están convencidos de encontrarse ante un Capítulo de duodécima Fundación o posterior, mientras que otros creen que es un Capítulo de una Fundación anterior que, por algún motivo hasta ahora desconocido, cambió de nombre.

Sea cual sea la respuesta, los Ángeles Espectrales son un formidable Capítulo, con varios siglos de servicio al Emperador, y un gran número de condecoraciones y reconocimientos. Es un Capítulo con una organización muy diferente a la del Codex Astartes y que ha demostrado innumerables veces carecer de ningún tipo de piedad o remordimientos. Son, más incluso que otros Astartes, una herramienta de terror y violencia.

Organización del Capítulo

Al contrario que otros Capítulos, los Ángeles Espectrales no se dividen en las Compañías estándar de batalla que marca el Codex Astartes, sino que se dividen en Hermandades Espectrales, de un tamaño muy inferior, cada una con una filosofía y forma de combatir diferente.

Cada Hermandad se encuentra al mando de un Espectro, título similar al de un Capitán de Compañía. Al contrario que en otros Capítulos, que poseen una Compañía específica de entrenamiento (conocida en el Codex Astartes como 10ª Compañía), cada Hermandad posee la potestad de reclutar a sus propios neófitos y entrenarlos dentro de las tácticas de la Hermandad.

Las Hermandades se encuentran enlazadas entre ellas por los Cazadores de Almas, título equivalente al de Sargento Veterano de otros Capítulos. Los Cazadores de Almas forman una Hermandad entre Hermandades. Así, aunque un Cazador de Almas pertenece a una Hermandad, tiene trato con el resto de las Hermandades, al asociarse y

trabajar con el resto de los Cazadores de Almas. De esta forma, cuando el Señor del Capítulo (que recibe el título de Guardián de los Arcanos o Rey de Amarillo) decide que el Capítulo debe responder a una amenaza, otorga a uno o varios Espectros la potestad para organizar una partida de guerra. Los Espectros hablan con los Cazadores de Almas de su Hermandad y son éstas las que se encargan de averiguar qué escuadras pueden destinarse a la partida de guerra.

Una vez compuesta, cada partida de guerra recibe un nombre o título, que puede repetirse en el tiempo independientemente del Cazador al mando o de su composición real. Cuando una partida de guerra termina su misión y regresa a la Fortaleza-Monasterio del Capítulo, el nombre pasa a los anales del Capítulo, y puede volver a ser usado. Las escuadras integrantes pasan a estar disponibles, y los Espectros se reúnen para poner en común lo ocurrido durante su ausencia y el desarrollo de la misión.

Esta composición tan dinámica es una pesadilla para los archivos del Adeptus Terra, ya que el secretismo extremo de los Ángeles Espectrales y la gran cantidad de nombres diferentes que abarcan, unidos a los cambios de composición en el tiempo, hacen que los archivadores se vean incapaces de conocer correctamente la composición real del Capítulo. En ocasiones, se han descubierto archivos que hablan de un Capítulo desconocido cuando en realidad es una partida de guerra de los Ángeles Espectrales.

Planeta de Origen

Se sabe que los Ángeles Espectrales tienen un planeta de origen situado en el subsector Caronte, en el Última Segmentum. El sector Caronte se encuentra situado entre Tirán y Ultramar, pero no se sabe a ciencia cierta en qué planeta reclutan los Ángeles Espectrales.

Esto se debe a que la inmensa Fortaleza-Monasterio de los Ángeles Espectrales, Ignota Kadath, es una enorme estación de combate de origen humano, aunque desconocido. El Inquisidor Atharn, del Ordo Xenos, ha investigado la Ignota Kadath y, aunque no ha revelado sus descubrimientos, le ha dado el visto bueno de la Inquisición.



Aunque se desconozca cuál es el nombre del planeta de origen de los Ángeles Espectrales, si se conocen muchos datos sobre él. Es uno de los mundos salvajes más inhóspitos, habitado por bárbaros y formado por enormes cadenas montañosas con fuerte actividad volcánica y océanos ácidos. Además de los bárbaros humanos, el planeta está habitado por un gran número de bestias agresivas y peligrosas, cuyos nombres se utilizan para identificar las escuadras en el campo de batalla.

Semilla Genética

Al desconocerse cuál es el origen real de los Ángeles Espectrales, también se desconoce la procedencia de su semilla genética. Existen varias teorías al respecto. La primera, debido a la falta de defectos genéticos visibles, es que la semilla pertenece a los Ultramarines.

Pero los Ángeles Espectrales tienen una extraña relación con los Puños Imperiales, habiéndoles ayudado de forma desinteresada en el pasado, aunque éstos desconocen el motivo de tales ayudas, por lo que hay quien cree que ambos capítulos comparten la misma semilla.

Una tercera teoría, dado su secretismo y división en Hermandades de diferente tipo, es que los Ángeles Espectrales sean un Capítulo Sucesor de los Ángeles Oscuros. Esta teoría se ve reforzada por la diferencia de color en las armaduras de Exterminador, de un tono dorado. Sin embargo, parece más probable que el color dorado signifique su pertenencia a una Hermandad que utiliza este color, al igual que otros veteranos del capítulo utilizan un tono bronceado para sus armaduras.

Esquema de Colores

Los Ángeles Espectrales utilizan un esquema de colores sombrío y oscuro, con una armadura de un gris muy oscuro con detalles en rojo. Luego, cada Hermandad posee algún rastro distintivo, como pueden ser marcas de Hermandad en las hombreras. Sin embargo, existen otros esquemas de color diferentes dentro del Capítulo. Algunas Hermandades, para conmemorar un evento o reflejar una actitud, utilizan un color diferente al del resto del Capítulo.

Los Cazadores de Almas suelen llevar una túnica color sangre sobre la armadura, aunque en algún

caso se han limitado a llevar sólo parte de la túnica, una capa o una toga. Los Espectros mantienen el esquema de color de la Hermandad a la que pertenecen, pero carecen de los detalles específicos de cada Hermandad.

Dentro del Capítulo existe una Hermandad, la Hermandad de los Gusanos que Caminan que no posee Espectros. Esta Hermandad se forma con aquellos Marines Espaciales que han infringido alguna de las ordenanzas del Capítulo. A ese Marine se le despoja de su armadura, de su rango e incluso de su nombre. Se le da una armadura profanada, de color blanco, y un rifle de francotirador. Se le permite conservar su Bolter. Los Gusanos que Caminan deben redimir su culpa en combate, por lo que siempre están dispuestos a formar parte de una partida de guerra.

La Liberación de Bray

El mundo de Bray, situado en el Segmentum Obscurus, era un planeta agrícola, con pocas ciudades grandes y numerosas instalaciones distribuidas por todo el planeta. Lleno de bosques cuneiformes y praderas con suaves colinas, no tenía grandes recursos que atrajeran a los enemigos del Imperio.

Eso fue utilizado por el infame Fabius Bile para organizar sus experimentos. Realizando un férreo control de la población, de los recursos y de la clase dirigente, Fabius organizó un sistema de experimentación y mutación sobre los humanos que acabó llamando la atención del Imperio, aunque para entonces Fabius ya se había marchado del planeta.

El 7º Regimiento de Golgoth fue enviado al planeta para purgar de las mutaciones y la herejía. Allí se encontraron con los terribles experimentos de Fabius Bile y elementos de los Marines Espaciales del Caos que comandaban hordas de mutantes y herejes. El ataque al planeta fue, casi desde el inicio de las hostilidades, un fracaso. Las comunicaciones entre los distintos elementos del 7º de Golgoth fueron interceptadas y saturadas por los Marines del Caos, y los guardias imperiales no podían distinguir a amigos de enemigos.

Cuando todo parecía perdido, las tropas del Caos comenzaron a ser diezmadas por ataques quirúrgicos desde el interior de sus propias líneas. Sus ciudades fueron tomadas



desde el interior, y la gran mayoría de las tropas del Caos cayeron ante fulgurantes emboscadas y ataques por sorpresa.

Los Ángeles Espectrales estaban en el planeta.

Habían llegado casi al mismo tiempo que las tropas de la Guardia Imperial, pero en lugar de lanzarse al combate, se escabulleron e infiltraron en el interior de las ciudades. Se situaron lentamente en posiciones óptimas y, cuando las tropas del Caos estaban más pendientes del exterior, comenzaron su ataque. Los principales dirigentes del planeta fueron asesinados, junto a todos sus siervos y familias. Los Ángeles Espectrales, sin piedad ni remordimientos, masacraron a todos los habitantes de las ciudades, campos, búnkeres e instalaciones. Volaron por los aires los Generatorums, dejando sin energía a todo el planeta. Destruyeron los almacenes de alimentos, provocando una hambruna que acabó minando la moral del enemigo. Arrasaron los sistemas de comunicaciones, dejando aislados y sin posibilidad de contacto a las tropas enemigas. Minaron las vías de transporte, causando graves daños en las rutas de suministros de las tropas del Caos.

Aunque el Imperio (y los Ángeles Espectrales) consideran que la liberación de Bray fue un éxito, no hubo supervivientes entre los habitantes originales del planeta, y el 7º Regimiento de Golgoth sufrió tantas bajas que tuvo que ser licenciado. Muchos de ellos permanecieron en Bray, donde se recuerda con horror a los ángeles de muerte que trajeron la destrucción al mundo.

Lista de Ejército del los Ángeles Espectrales

Para utilizar un ejército de Ángeles Espectrales, debes utilizar el Codex Marines Espaciales, pero no puedes utilizar ningún personaje especial. Los personajes especiales que puedes utilizar se detallan a continuación.

Sin embargo, si quieres reflejar completamente las tropas destinadas a Garath, presentamos aquí también la lista completa de ejército. Esta lista muestra las escuadras (y su denominación) que fueron destinadas a Garath. También servirá de referencia para ver qué escuadras participaron en los distintos escenarios que se presentan más adelante.

Los Ángeles Espectrales no poseen reglas especiales, sino que utilizan el Codex Marines Espaciales. De cada uno de las unidades y personajes representados aquí se muestra únicamente su trasfondo, su equipamiento y su correspondencia con el Codex Marines Espaciales. Así, necesitas el Codex Marines Espaciales para la descripción del equipo y de las reglas especiales de cada unidad, así como su perfil y coste en puntos.

Partida de Guerra: Cazadores de Yaddith

El nombre de Cazadores de Yaddith se utilizó para una partida de guerra por primera vez durante la 13ª Cruzada Negra de Abaddon el Saqueador. Se configuró como una fuerza de choque, rápida y capaz de mantener una posición el tiempo que hiciera falta. Entonces estaba al mando del Espectro Knygathin Zhaum, que resultó gravemente herido en combate, hasta tal punto que su cuerpo tuvo que ser preservado en el interior de un sarcófago Dreadnought.

Tras el nombramiento de Mordiggian como Espectro y su destino la campaña de Garath, Mordiggian retomó el nombre de Cazadores de Yaddith, y el Dreadnought Knygathin Zhaum se incorporó a la partida de guerra.

Los Cazadores de Yaddith es una partida de guerra bastante grande, con unidades capaces de trabajar de forma independiente. Está formada por las siguientes unidades:

Escuadra Adumbrali (táctica)

Al mando del Cazador de Almas Gol-goroth. Está equipada con lanzallamas, lanzamisiles y el Rhino Ghoul. Gol-goroth posee la Espada de Fuego Infernal, un arma de combate cuerpo a cuerpo cubierta de llamas. Su manejo es difícil y lento, pero posee una fuerza capaz de aniquilar prácticamente cualquier enemigo. Además, es capaz de lanzar un chorro de feroces llamas que aniquilan a su oponente (considera a Gol-goroth equipado con Puño de Combate y combi-lanzallamas). También está equipado con una baliza de Teleportación.

Escuadra Byakhee (táctica)

Al mando del Cazador de Almas Cynothoglys. Está equipada con lanzallamas y cañón de plasma. Cynothoglys posee un Puño de Combate. Normalmente, la escuadra Byakhee se utiliza para mantener una posición, dividida en dos escuadras que se cubren mutuamente.

Escuadra Chthonians (táctica)

Al mando del Cazador de Almas Summanus. Está equipada con un Bolter Pesado y un Rifle de Plasma. Summanus lleva un garrote de energía conocido como Aplastador, y la escuadra se especializa en acabar con la infantería enemiga.

Escuadra Doels (táctica)

Al mando del Cazador de Almas Yhoundeh. Está equipada con rifle de fusión y cañón de plasma. Yhoundeh lleva un arma de energía conocida como Desmembradora, y suelen dedicarse a la caza de blindados y vehículos de transporte.

Escuadra de Exploradores Antareans

Al mando del Cazador de Almas Juk-Shabb. Equipados para la infiltración y el combate cuerpo a cuerpo, Juk-Shabb se especializa en colocar a su escuadra en una posición inmejorable, y luego utilizar su baliza para atraer a los refuerzos.

Escuadra de Exploradores Profundos

Al mando del Cazador de Almas Shathak. Están armados con Rifles de Francotirador, y es una de las escuadras que más bajas han sufrido. Actualmente, suelen trabajar en conjunto con la escuadra Antareans para cubrirse mutuamente.

Vagabundos Dimensionales (veteranos de la guardia)

Los Vagabundos Dimensionales son Cazadores de Almas Veteranos, especializados en la caza de las grandes criaturas Tiránidas. El Cazador de Almas Eihort es famoso por haber estampado el Rhino de la escuadra, Ghastart, contra un Carnifex Tiránido y haberle volado la cabeza a la bestia con su rifle de fusión.

Dreadnought Knygathin Zhaum

Antiguo Espectro de los Cazadores de Yaddith, aceptó formar parte de los nuevos Cazadores tras la petición de Mordiggian. El saber que su antigua partida de guerra va a seguir cosechando victorias en nombre del Emperador da mayores energías a su poderoso Puño de Combate.

Pólipos Flotantes (Land Speeder)

Un Land Speeder del Escuadrón Pólipos Flotantes, con Cañón de Asalto y Bolter Pesado. Suelen esperar en la reserva, preparados para ayudar a las escuadras de exploradores o a la escuadra Adumbrali con su potencia de fuego.

Escuadra Haemophores (devastadores)

Al mando del Cazador de Almas Quachil Uttaus. Equipados con dos Cañones Láser y dos Lanzamisiles, suelen dividirse de forma que el fuego de los lanzamisiles y los cañones láser se complementen.

Whirlwinds Mlandoth y Mril Thorion

Dos vehículos de fuego de apoyo con un grandioso historial. Mlandoth combatió junto a Mordiggian contra los Tiránidos, y Mril Thorion estuvo bajo las órdenes de Knygathin Zhaum en la anterior iteración de los Cazadores de Yaddith.



Cuartel General



Espectro Lord Mordiggian

Capitán Marine Espacial

Equipo:

Armadura Artesanal
Arma de Energía
Munición Infierno
Halo de Hierro

Reglas Especiales:

Y No Conocerán el Miedo
Tácticas de Combate
Personaje Independiente

Lord Mordiggian es uno de los más jóvenes Espectros de los Ángeles Espectrales. Ascendió al rango tras la batalla de Helix Prima, donde sus rápidas decisiones y audaz estrategia permitió la aniquilación del Culto Genestealer que se ocultaba tras los recientes disturbios en el planeta. Cuando los Tiránidos comenzaron a asediar el planeta, fue Lord Mordiggian el que preparó la trampa que hizo explotar varios misiles ciclónicos y víricos que asolaron la superficie, negando a la flota Tiránida las materias primas que le habrían permitido seguir la ofensiva.

Su primera misión como Espectro fue, precisamente, regresar a Helix Prima para aniquilar a todos los supervivientes Tiránidos que hubiera sobre el planeta. Aprovechó la existencia de un grupo de supervivientes humanos que habían organizado una Resistencia para, paso a paso, ir aniquilando las bioformas de vida Tiránidas en el planeta. Luego no tuvo más remedio que acabar con la propia Resistencia, pues la mera posibilidad de que estuvieran infectados por los Tiránidos no podía pasarse por alto. Aunque el planeta sigue estando considerado como Perdida y es una roca sin vida, las acciones de los Ángeles Espectrales permitieron recuperar una gran cantidad de tecnología arcaica, incluyendo los planos PCE que estaban guarnecidos en Helix Prima.



Bibliotecario Thamogorgos

Bibliotecario Epistolario

Equipo:

Pistola Bolter
Arma Psíquica

Reglas Especiales:

Y No Conocerán el Miedo
Tácticas de Combate
Personaje Independiente
Psíquico

Poderes Psíquicos:

Zona de Anulación
Desintegración

Thamogorgos es el segundo bibliotecario más importante de los Ángeles Espectrales, sólo por debajo de Lord Atlach Nacha. Cuando las hordas demoníacas de Zelaznogogeid, el Devorador de Destinos, asaltaron el planeta Anojatra, sólo la presencia de Thamogorgos y un grupo de Veteranos de los Ángeles Espectrales impidieron una masacre.

Aunque Thamogorgos sufrió graves heridas debido a la infame presencia demoníaca en el planeta, lo cierto es que llevó sus poderes mentales al límite, e incluso más allá. Gracias a su poderosa actuación, los Ángeles Espectrales tuvieron siempre una considerable ventaja sobre sus enemigos. Thamogorgos todavía lamenta no haber sido capaz de prevenir la invasión y haberse visto obligado a sacrificar a los 12 millones de habitantes de Anojatra que podrían estar corrompidos por el Caos.

Tercera Parte: Las Fuerzas del Caos

Purgadores de Sabiduría

Tras la 13ª Cruzada Negra, la situación en todo Garath distaba mucho de ser óptima. La moral estaba por los suelos, sobre todo en Garath Brevis, donde los asaltos de Zombis de Plaga habían sido más agresivos.

Fue entonces cuando apareció la secta de los Purgadores de la Sabiduría. Desde pequeñas capillas, que luego crecieron hasta convertirse en catedrales de mediano tamaño, ofrecían consuelo y paz además de un remanso de devoción. Muchos habitantes de las Colmenas se afiliaron a esta secta, que fue extendiéndose por todas las capas de la sociedad, estableciendo nuevas capillas en Garath Prima y Super.

Inicialmente aparecía como una secta tranquila, lejos de los excesos devotos y fanáticos de otras sectas, mostrando siempre un rostro amable, comprensivo y acogedor. En su doctrina, el Emperador era un Padre benevolente, que busca siempre lo mejor para sus hijos, pero que éstos, al alejarse de Él, sufren las maldiciones, enfermedades y epidemias que recorren el mundo.

Aunque la presencia de Zombis de Plaga en las colmenas nunca ha sido erradicada del todo, no hay ningún registro de que miembros de alta graduación dentro de la secta hayan sido nunca atacados por estas criaturas. Tampoco constan informes de actividades delictivas en el interior de las capillas, ni de que miembros de la secta se hayan visto involucrados en disturbios o manifestaciones.

Visto desde la perspectiva actual, está claro que este patrón de comportamiento demuestra que los Purgadores de la Sabiduría buscaban claramente mantenerse a salvo de las inquisiciones de los Arbites. Este patrón de "no aparecer" es algo que a ningún Arbites se le había ocurrido buscar, y que debería implementarse en los manuales de formación del Adeptus Arbites.

Tras la llegada del Inquisidor Auxentius Bithynia, la secta comenzó a hacerse notar. Manifestaciones en contra de la presencia inquisitorial, actividades subversi-

vas, un mayor grado de fanatismo y odio en los sermones...

Se cree que los Purgadores de la Sabiduría fueron los causantes de la explosión que inundó el Manufactorum del Sector Quadrigentiae de Garath Prima donde Bithynia y su séquito estaban trabajando. El posterior asalto por parte del Inquisidor a la catedral del Sector propiedad de los Purgadores de la Sabiduría desató una ola de pánico y terror por toda la Colmena.

Para empezar, todas y cada una de las capillas y catedrales de los Purgadores de la Sabiduría cerraron sus puertas. Los miembros desaparecieron de la vida pública, abandonando incluso a sus familiares más próximos, y comenzaron los ataques nocturnos a miembros productivos de la sociedad.

Aunque como fuerza de combate los Purgadores no son una entidad a tener en cuenta, lo cierto es que realizan una guerra de guerrillas dirigida no sólo a las fuerzas armadas y de seguridad, sino también a los civiles. Ataques de Zombis de Plaga en zonas donde antes no había ninguno, asesinatos salvajes y rituales en habitáculos cerrados, plagas de enfermedades que mantienen a una familia al borde de la muerte. Todos estos sucesos y muchos más están asociados a los Purgadores de la Sabiduría.

Organización

Los Purgadores de la Sabiduría se organizan en pequeños grupos de combatientes. Al mando de un Prelado o de un Mitrado se encuentra una catedral o capilla. El grueso de las fuerzas son pequeños grupos de fanáticos, capaces de lanzarse a la muerte en nombre de Padre Nurgle. Suelen estar acompañados por un grupo de Zombis de Plaga, que actúan bajo el control del Prelado o bien bajo el control de algún Brujo.

Aunque carecen de armamento pesado, lo suplen mediante el número de individuos fanáticos que poseen. Además, son muy dados a colocar trampas explosivas, llegando a ser ellos mismos los que las hacen explotar, con tal de pillar a un enemigo.

Cada una de las pequeñas células trabaja de forma independiente al resto, sin una coordinación aparente. Sin embargo, deben tener algún medio de comunicación desconocido, puesto que rara vez están completamente descoordinados. Sin ningún tipo de comunicación ni coordinación entre ellos, tres Prelados atacaron con sus fuerzas simultáneamente un Manufactorum. Aunque fueron rechazados, causaron daños tales que el Manufactorum ha tenido que permanecer cerrado hasta la fecha, y robaron una gran cantidad de material bélico que luego ha aparecido en manos de Prelados que no participaron en el ataque.





La Plaga Zombi

La Plaga Zombi es una infección mortal que fue producida por las fuerzas del Caos.

Es una combinación de infección del Caos y una enfermedad física que se propagó rápidamente antes de la 13ª Cruzada Negra de Abaddon y que presagiaba la llegada de las Flotas de Plaga del Campeón del Caos Typhus. Esto llevó al alzamiento de numerosos Zombis de Plaga en mundos imperiales y potenció los recursos de la rama de la Inquisición conocida como Ordo Sepulchrum. La plaga degenera a aquellos que infecta, y puede infectar de innumerables maneras, incluyendo psíquicamente. Una porción de la esencia vital de la víctima se mantiene en el cuerpo después de ocurrir la muerte física.

Una teoría común entre los inquisidores Thorianos es que la plaga es una variación de la tecnología utilizada para crear el Trono Dorado y que puede haber sido creado por el Mechanicus Oscuro que reside en el Ojo del Terror.

Zombis de Plaga

Las víctimas de la Plaga Zombi o Maldición del Incrédulo no sólo fallecen como resultado de la enfer-

medad, sino que regresan como muertos vivientes, ciegamente dedicados a añadir a sus anteriores camaradas a su número.

Es un contagio más espiritual que físico, afligiendo a aquellos que no poseen una fe absoluta. Los Zombis de Plaga son lentos, sin mentes y antropófagos. Lo más importante de los Zombis de Plaga es que son terriblemente difíciles de matar, y que requieren un certero disparo en la cabeza para acabar con uno de ellos.

Adepto Melquíades

El Adepto Melquíades era el responsable del Manufactorum donde se produjo el primer incidente importante con los Zombis de Plaga desde la 13ª Cruzada Negra. Su insistencia constante para que se reabriera el Manufactorum y no se terminara de realizar una investigación completa sobre el estallido de la Plaga Zombi condujo a una investigación que reveló que el Adepto Melquíades pertenecía a los Purgadores de la Sabiduría.

Cuando el inquisidor Bithynia y sus tropas asaltaron la Catedral de los Purgadores de la Palabra, él estaba entre los defensores de la Catedral, y no consta que haya sido abatido.

Según los informes de algunos supervivientes de esta incursión, el Adepto estaba rodeado por Zombis de Plaga, a los que parecía controlar de alguna manera.

Lista de Ejército de los Purgadores de la Sabiduría

Reglas Especiales

Bendición Oscura:

El Adepto Melquíades es capaz de reparar prácticamente cualquier vehículo. En la fase de Disparo, si Melquíades está en contacto con un vehículo dañado, puede repararlo en lugar de disparar. Con un resultado de 4+, un resultado de Arma Destruída o Inmovilizado que tenga el vehículo es reparado (si es Arma Destruída, el arma puede disparar esa misma fase de disparo). Además, si Melquíades está en contacto con un vehículo enemigo, puede intentar controlarlo. Tira 1D6. Con un resultado de 4+, una de las armas del vehículo dispara controlada por Melquíades. Si el vehículo carece de armas, pasa a pertenecer al Melquíades, que puede repararlo en fases sucesivas de disparo.

Control de Zombis:

El Adepto Melquíades es capaz de controlar a los Zombis de Plaga. Una unidad de Zombis de Plaga que se encuentre a menos de 15 cm de Melquíades pierde la regla especial Rabia y puede controlar objetivos. Además, Melquíades puede unirse a una unidad de Zombis de Plaga que es automáticamente controlada como se indica aquí.

Demonio:

Los Demonios permanecen siempre en Reserva, incluso en las misiones que no lo permiten. Siempre deben aparecer mediante Despliegue Rápido y no pueden asaltar en el turno en que aparecen. Además, tienen la regla especial Guerrero Eterno y Coraje y su Tirada de Salvación es Invulnerable.

Inmolación:

Algunos fanáticos se cargan de explosivos, pólvora y metralla y se lanzan hacia el objetivo aullando y gritando. Las miniaturas con esta regla especial se considera que tienen Coraje, Rabia y No Hay Dolor. Cuando una miniatura sufre una herida, coloca la plantilla de área de efecto pequeña sobre ella. Todas las miniaturas en contacto con la plantilla sufren un impacto de Fuerza 8 FP 3. Esto puede llevar a una reacción en

cadena con otras miniaturas con esta regla especial.

Posesión Demoníaca:

Los Purgadores de la Sabiduría eligen a menudo a alguno de sus miembros para que actúen como receptores de los Poderes de Nurgle. Un Elegido tiene el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
5	0	4	3	1	5	3	10	4+

Está armado con un arma de cuerpo a cuerpo y una pistola láser y tiene Coraje.

El Gran Demonio permanece en Reserva. Cuando está disponible, elimina a los Elegidos que permanezcan en juego y sitúa al Gran Demonio en lugar de uno de los Elegidos. Si el Elegido estaba en combate, el Gran Demonio también se sitúa en combate.

El Gran Demonio tiene 3 Heridas. Por cada Elegido que quede con vida (sin contar con el que es poseído) cuando el Gran Demonio aparezca, el Gran Demonio tiene 1 Herida adicional hasta un máximo de 7.

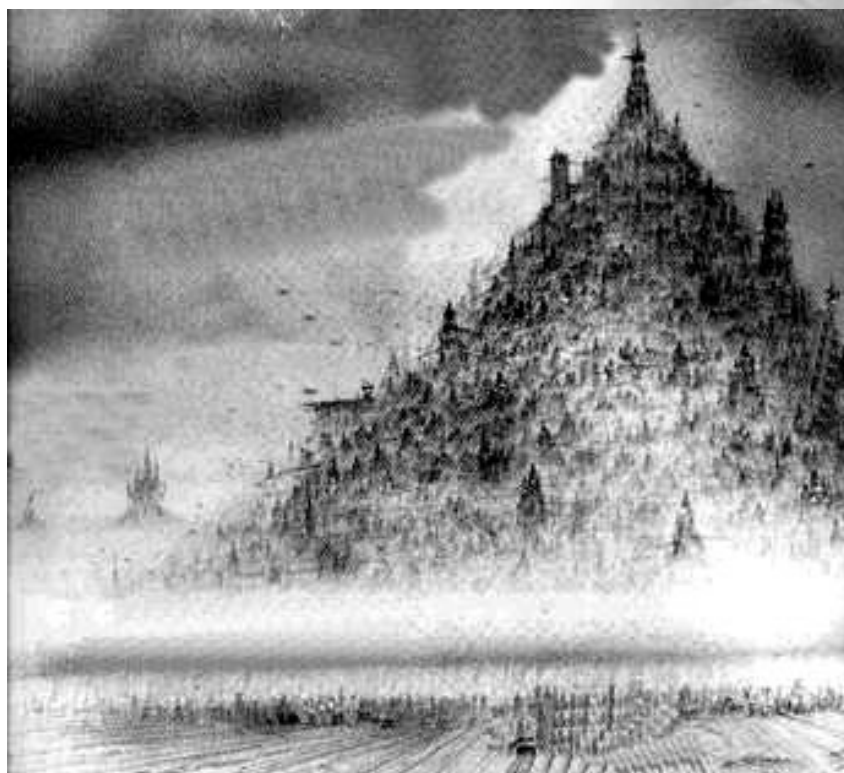
Si no quedan Elegidos con vida cuando el Gran Demonio aparece, el Gran Demonio poseerá a una miniatura elegida al azar de los Purgadores de la Sabiduría, y tendrá únicamente 2 Heridas.

Rebaño:

Cuando un Líder de una capilla es atacado por las fuerzas del Emperador, su rebaño se alza en masa. Las unidades de Línea de Cultistas no cuentan para el máximo de unidades de Línea. Así, podrías desplegar más de seis unidades de Línea, siempre que las unidades adicionales sean Cultistas.

Zombi:

Los Zombis de Plaga no pueden controlar objetivos. Además, no pueden ser sacrificados por una miniatura que lleve una Reliquia o Estandarte. Cuando los Zombis de Plaga causan bajas en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6 por cada miniatura enemiga que haya caído en esa ronda de combate. Con un resultado de 4+, añade un nuevo Zombi de Plaga a la unidad.



Equipo

Arma de Plaga:

Normalmente son espadas o hachas oxidadas, que exudan un letal limo venenoso. Son armas de combate cuerpo a cuerpo Envenenadas que hieren a todos los oponentes con un 4+

Granadas de Plaga:

Son granadas defensivas, lo que significa que las unidades enemigas no obtienen sus modificadores de Ataques a la carga si asaltan a una unidad equipada con estas granadas.

Reliquia/Estandarte:

Este símbolo blasfemo se porta en la batalla. Los Demonios aliados pueden aparecer a 15 cm de una miniatura con Reliquia sin que se dispersen en el Despliegue Rápido. Además, el Portador de la Reliquia puede sacrificar a un miembro de la unidad en la que se encuentre cuando aparecen unos Demonios si no está trabado en combate. Si elige sacrificar a un miembro de la unidad, retira una miniatura como baja. Una unidad de Demonios que aparezca a 15 cm de la Reliquia puede asaltar en el turno en que aparece.

Servobrazo:

Una miniatura equipada con un servobrazo obtiene un ataque adicional que golpea con Iniciativa 1, Fuerza 8 e ignora las tiradas de salvación por armadura

Poderes Psíquicos

Aura de Corrupción:

Este poder psíquico se utiliza en la fase de asalto. Todas las miniaturas enemigas a menos de 15 cm del psíquico ven reducido su atributo de HA en -2 (con un mínimo de HA 2) y su atributo de Ataques en -1 (con un mínimo de 1). El poder permanece en uso todo un turno completo (dos fases de asalto)

Putrefacción de Nurgle:

El psíquico puede usar este poder en su fase de disparo en lugar de utilizar otra arma de ataque a distancia. El psíquico puede estar trabado en combate, y su objetivo también. Si se supera un chequeo psíquico, todas las miniaturas enemigas a 15 cm del psíquico sufren un impacto de Fuerza 3 con FP-

Rayo de Condenación:

El Rayo de Condenación puede utilizarse en la fase de disparo en lugar de un arma de ataque a distancia. Cuando se lanza el Rayo de Condenación se considera un arma con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
45 cm	4	3	Asalto 3

Viento de Plaga:

Este poder psíquico se utiliza en la fase de disparo en lugar de disparar un arma. Selecciona a una unidad que esté a 60 cm del psíquico y que pueda ser objetivo de disparos. Todas las miniaturas reciben un impacto de Fuerza 3 con FP-. Si una miniatura muere a causa del Viento de Plaga, toda la unidad debe realizar un chequeo de acobardamiento.

Vómito de Nurgle:

El Vómito de Nurgle puede usarse en la fase de disparo en lugar de disparar un arma. Si el chequeo tiene éxito, sitúa una plantilla de lanzallamas en contacto con el psíquico. Todas las miniaturas que se encuentren en contacto con la plantilla sufren una herida con un chequeo de 4+, sin tirada de salvación por armadura ni por cobertura. Los vehículos sufren un impacto superficial con un 4+.





Cuartel General



Líder de la Capilla



Reglas Especiales

Psíquico: El Capellán puede lanzar un poder psíquico por turno. El Abad puede lanzar dos poderes psíquicos por turno.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Capellán	3	3	3	3 (4)	3	3	2	10	4+
Abad	3	3	3	4 (5)	3	3	3	10	4+

Coste: 40 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición: 1

Reglas Especiales:

Personaje Independiente

Psíquico.

Rebaño.

Equipo:

Armadura de Caparazón

Granadas de Plaga

Marca de Nurgle

Pistola Láser

Arma de combate cuerpo a cuerpo

Opciones de equipo:

El Capellán puede convertirse en Abad: +50 puntos

Puede cambiar la pistola láser por:

Rifle Láser: sin coste

Pistola de Plasma: +10 puntos

Puede cambiar el arma de combate cuerpo a cuerpo por:

Arma de Energía: +15 puntos

Puño de Combate: +25 puntos

Arma Psíquica (sólo Abad): +15 puntos

Arma de Plaga: +10 puntos

Puede elegir dos Poderes Psíquicos de la lista de Poderes Psíquicos

Puede portar una Reliquia: +15 puntos

Puede estar acompañado de una unidad de Guardias Pontificios, que no ocupa opción en la Tabla de Organización de Ejército.

Guardias Pontificios



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Guardia Pontificio	4	2	4	3 (4)	2	3	2	8	6+

Coste: 20 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición: 1 Guardia

Reglas Especiales:

Asalto Rabioso

Contraataque

Coraje

Equipo:

2 armas de cuerpo a cuerpo

Marca de Nurgle

Granadas de Nurgle

Opciones de equipo:

Puedes incluir hasta 4 Guardias Pontificios adicionales: +20 puntos cada uno

Cualquier número de Guardias pueden:

Cambiar un arma cuerpo a cuerpo por:

una pistola láser: +1 punto

un arma de Plaga: +10 puntos

un arma de Energía: +15 puntos

Convertirse en Psíquico y elegir un poder de la lista de poderes psíquicos: +15 puntos

Portar una Reliquia: +15 puntos



Gran Demonio de Nurgle



Cuartel General



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Gran Demonio de Nurgle	6	4	6	6	*	2	4	10	4+ (i)

Coste: 140 puntos

Tipo de Unidad:

Criatura Monstruosa

Composición: 1

Reglas Especiales:

Posesión Demoníaca

Coraje

No Hay Dolor

Avance Sistemático

Psíquico.

Opciones de equipo:

Puede elegir hasta tres poderes psíquicos

Puede tener hasta 4 Elegidos adicionales: +10 puntos por miniatura

Adepto Melquíades



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Adepto Melquíades	3	5	4	4 (5)	4	4	3	8	3+

Coste: 100 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición: 1 (único)

Reglas Especiales:

Personaje Independiente

Bendición Oscura

Control de Zombis

Equipo:

Servoarmadura

Pistola Láser

Arma de Energía

Servobrazo

Granadas de fragmentación

Granadas de Fusión

Granadas de Plaga

Marca de Nurgle

Opciones:

Puedes incluir hasta dos opciones de Zombis de Plaga que no cuentan para el límite de opciones de Cuartel General o de Línea.



Tropas de Elite



Fanáticos



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Fanático	3	3	3	3	1	3	2	10	5+

Coste: 80 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

5 Fanáticos

Reglas Especiales:

Coraje

No Hay Dolor

Rabia

Equipo:

Armadura antifrág

Granadas de Plaga

Arma de Plaga

Opciones:

Hasta 10 Fanáticos adicionales (+10 puntos/miniatura)

Una miniatura de la unidad puede portar una Reliquia (+15 puntos)

Paladín del Caos



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Paladín del Caos	4	4	4	4 (5)	1	4	2	10	3+

Coste: 40 puntos

Tipo de Unidad: Infantería

Composición:

1 Paladín del Caos

Reglas Especiales:

Personaje Independiente

Equipo:

Servoarmadura

Pistola Bolter

Bolter

Arma de combate cuerpo a cuerpo

Marca de Nurgle

Granadas de Plaga

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones:

Puedes incluir hasta 3 Paladines del Caos adicionales en la misma opción de Elite por +35 puntos cada uno. No tienen que formar la misma unidad

Zombis de Plaga



Tropas de Línea

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Zombi	3	2	3	3 (4)	1	3	1	7	4+

Coste: 130 puntos

Tipo de Unidad:

Infantería

Composición:

15 Zombis

Equipo:

Nube de Moscas (cuenta como Granadas de Plaga)

Reglas Especiales:

Coraje

No Hay Dolor

Avance Sistemático

Rabia

Zombi

Opciones:

Puedes incluir hasta 15 Zombis adicionales por +5 puntos cada uno

Cultistas

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Cultista	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

Coste: 50 puntos

Tipo de Unidad:

Infantería

Composición:

10 Cultistas

Equipo:

Armadura Antifrag

Rifle Láser

Arma de cuerpo a cuerpo

Opciones:

Puedes incluir hasta 40 Cultistas adicionales: +5 puntos cada uno.

Cualquier Cultista puede:

Cambiar su Rifle Láser por una Pistola Láser: (sin coste)

Por cada 10 Cultistas, uno puede:

Cambiar su Rifle Láser por:

Un Lanzallamas o Lanzagranadas: +5 puntos

Un Rifle de Fusión: +10 puntos

Un Cultista puede:

Portar una Reliquia: +15 puntos

Granadas de Plaga: +1 punto por Miniatura

Transporte:

Si la unidad es de 12 miniaturas o menos, puede montar en un Chimera (consulta el Codex Guardia Imperial) por +55 puntos





Tropas de Ataque Rápido



Mastines del Caos



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Mastín del Caos	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Coste: 50 puntos

Tipo de Unidad: Bestias Salvajes

Composición:
5 Mastines

Reglas Especiales:

Coraje

Infiltración

Opciones:

Puedes incluir hasta 5 Mastines adicionales: +10 puntos cada uno

Demonios Alados

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Demonio Alado	3	0	4	4	1	4	3	10	5+

Coste: 75 puntos

Tipo de Unidad:

Unidad Retropropulsada

Composición:

5 Demonios

Reglas Especiales:

Demonio

Opciones:

Puedes incluir hasta 5 Demonios Alados adicionales: +15 puntos cada uno





Tropas de Apoyo Pesado



Inmoladores

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Inmoladores	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Coste: 40 puntos
Tipo de Unidad:
Infantería
Composición:
10 Inmoladores

Equipo:
Arma de combate cuerpo a cuerpo
Reglas Especiales:
Inmolación

Opciones:
Puedes incluir hasta tres unidades de Inmoladores como una única opción de Apoyo Pesado. Cada unidad actuará de forma independiente en el campo de batalla.



Los Heraldos Siniestros

El mundo minero de Mar-Drinag estaba situado en la ruta de la Flota Enjambre Leviathan, por lo que los magistrados del planeta solicitaron ayuda a cualquier fuerza imperial que pudiera escucharlos.

Poco después llegó al planeta una barcaza de guerra desconocida, de la que desembarcaron Astartes con armadura púrpura. Se presentaron ante la Magistratura del planeta como los salvadores de Mar-Drinag. Pronto comenzaron a organizar las defensas para el día en que los Tiránidos cayeran sobre el planeta. También organizaron la evacuación de todas las riquezas del planeta y de su población.

Cuando los Tiránidos lanzaron una lluvia de esporas micéticas sobre las principales ciudades de Mar-Drinag, los Astartes organizaron una defensa envidiable, mientras conducían a las mujeres y niños a las barcazas de transporte que esperaban, ya cargadas con las riquezas del planeta. Los hombres fueron reclutados para las FDP, y organizados por los Astartes en la defensa.

Cuando ya se hubo evacuado a todos los no combatientes, los Astartes se retiraron rápidamente, dejando a los defensores del planeta vulnerables ante la horda tiránida que se acercaba. Si alguien intentaba detenerles, era aniquilado sin piedad.

Mar-Drinag fue devorado poco después por los Tiránidos, y ahora es una roca sin vida.

Cuando la Inquisición indagó en lo sucedido, descubrió que los Astartes no eran leales al Emperador, sino un grupo de renegados traidores conocidos como los Heraldos Siniestros. Suelen aparecer siempre en planetas que sufren algún tipo de desastre o conflicto, aprovechándose de la situación para obtener esclavos, riquezas y equipo. No sirven al Caos, pero tampoco al Imperio. Simplemente, se sirven a sí mismos, y no tienen reparos en aliarse con alienígenas o herejes para conseguir sus objetivos.

Su presencia en Garath es curiosa, puesto que no se amolda a su actividad habitual. En lugar de presentarse como fuerzas leales que pretenden ayudar, se han enfrentado desde el principio a los Ángeles Espectrales y a las Fuerzas de Defensa Planetarias que han encontrado, y colaboran activamente con los Purgadores de la Sabiduría. Aunque parecen escasos en número, es imposible saber exactamente cuántos son y dónde se encuentran.

Actividades en Garath

En Garath, los Heraldos Siniestros colaboran activamente con los Purgadores de la Sabiduría, aunque se desconoce el motivo. Los lugares donde se ha detectado la presencia de los Heraldos Siniestros han sido siempre Manufacturums, de mayor o menor tamaño. También se han detectado numerosas abducciones de sirvientes del Imperio, gente trabajadora y honesta que han sido secuestrados por los Heraldos para propósitos todavía desconocidos.

La última escaramuza entre los Ángeles Espectrales y los Heraldos Siniestros fue, precisamente, en una de estas abducciones. Los Heraldos estaban intentando sacar a unos cincuenta individuos (mujeres, hombres y niños) de un Administratum cuando fueron interrumpidos por los Ángeles Espectrales. Ante el renovado interés por los Heraldos para llevarse a sus presas, los Ángeles Espectrales decidieron impedirlo, aún a costa de los rehenes.

El Inquisidor Verhavo

Poco antes de la 13ª Cruzada Negra de Abaddon, el planeta Inferno cayó en manos de los Tiránidos. Se decretó un Exterminatus sobre el planeta, pero antes de llevarse a cabo, un artefacto conocido como El Gaoloth despertó en el interior de Inferno. Numerosas fuerzas convergieron sobre el planeta para recuperar dicho artefacto. Finalmente, los Ángeles Oscuros lo recuperaron de las garras de una fuerza del Caos y se lo entregaron al Inquisidor Verhavo para que lo estudiara.

Poco después, las acciones de Verhavo abrieron un Portal a la Disformidad que hizo entrar a un gran número de demonios sobre Inferno. Se dio las órdenes pertinentes a las naves en órbita que realizaron un bombardeo con misiles ciclónicos sobre el planeta, hasta dejarlo total y absolutamente devastado.

Pero el Inquisidor Verhavo ya había escapado del planeta.

Cuando el Inquisidor entró en contacto con los Heraldos Siniestros, un capítulo entonces leal al Imperio y al Emperador, encontró alguna forma de corromperles, y desde entonces los Heraldos Siniestros se dedican a buscar materiales y esclavos por todo el Imperio, obteniéndolos de mundos al borde de la condenación, apareciendo como aliados.

Sin embargo, está claro que en este momento los objetivos de Verhavo están próximos a cumplirse, puesto que se ha detectado su presencia en Garath. No se sabe si posee todavía El Gaoloth, ni si es responsable de los Purgadores de la Sabiduría o cuál es la relación que le une a los Heraldos Siniestros.



Lista de Ejército del los Heraldos Siniestros

Reglas Especiales

Marines Renegados:

Los Heraldos Siniestros son un ejército misterioso, sutil y extraño. La mayor parte de sus unidades provienen del Codex Marines Espaciales del Caos, y deberás consultar este Codex para las opciones de equipo, descripción de las unidades y reglas especiales.

Para hacer un ejército de los Heraldos Siniestros sólo podrás utilizar las opciones que se describen en este apartado. No podrás utilizar personajes especiales ni opciones del Codex Marines Espaciales del Caos que no aparezcan aquí.

Escudos Humanos:

Los Heraldos Siniestros son conocidos por llevar a la batalla unidades de esclavos que interponen entre ellos y sus enemigos.

Si una unidad de Heraldos Siniestros dispara a una unidad enemiga, no se tienen en cuenta las miniaturas de Escudos Humanos para determinar la línea de visión ni para dar cobertura. Sin embargo, si una unidad enemiga dispara a una unidad de Heraldos Siniestros, ésta puede asignar cada impacto con éxito a un Escudo Humano, que se retira como baja (sin tirada para herir ni tirada de salvación por armadura).

Una unidad de Escudos Humanos no puede capturar objetivos, ni otorga puntos en Aniquilación.

Mientras tengan un Guardián en la unidad, los esclavos tienen Coraje. Si el Guardián muere o abandona la unidad, los Escudos Humanos pierden todas sus reglas especiales, se considera que están huyendo hacia la zona de despliegue del oponente y no pueden reagruparse hasta que no se les una de nuevo un Guardián.

Equipo

El Gaioth:

El Gaioth es un artefacto del Caos que puede utilizarse como un Martillo Trueno de Precisión que golpea con el valor de Iniciativa del usuario. Además, se considera un arma psíquica, con la salvedad de que pueden realizarse todos los chequeos psíquicos que sean necesarios (no se ve restringido a un único chequeo psíquico).

Poderes Psíquicos

Azote Psíquico:

El psíquico puede utilizar este poder en la fase de disparo. Si el poder tiene éxito, se considera un arma con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
45 cm	5	4	Asalto 1D6

Este poder no permite tiradas de salvación Invulnerables

Distorsión Temporal:

Este poder puede utilizarse al inicio del turno de cualquier jugador. Si tiene éxito, el psíquico podrá repetir todas las tiradas para impactar y para herir que efectúe en el turno que haya usado el poder.



Holocausto:

Este poder se utiliza al inicio de la fase de asalto propia. Si el chequeo tiene éxito, sitúa la plantilla de Artillería pesada en contacto con el psíquico.

Todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto con la peana

(excepto el psíquico) reciben un impacto de Fuerza 5.

Las heridas causadas con este poder se cuentan para la resolución del combate.



Cuartel General



Señor del Caos



Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. El Señor del Caos no puede tener ninguna Marca. Tampoco puede llevar una montura demoníaca.

Inquisidor Verhavo



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Inquisidor Verhavo	4	4	4	3	3	5	4	10	2+

Coste: 185 puntos

Tipo de Unidad:

Infantería

Composición:

1 (único)

Reglas Especiales:

Personaje Independiente

Psíquico

Equipo:

Pistola Bólter

Servoarmadura artesanal

Campo Reflectante

El Gaoloth

Reglas Especiales

Psíquico:

Verhavo posee los siguientes poderes psíquicos, y puede lanzar dos poderes psíquicos por turno

Azote Psíquico

Distorsión Temporal

Holocausto

Opciones:

Puedes desplegar una unidad de Tropas de Choque de la Guardia Imperial (consulta el Codex Guardia Imperial para el coste y las opciones y equipo) sin que cuente como opción de Cuartel General o Elite.





Tropas de Elite



Marines Espaciales del Caos Elegidos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No pueden tener ninguna reliquia.



Exterminadores del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No pueden tener ninguna reliquia.

Huésped Demoníaco

Consulta el Codex Cazadores de Demonios para las opciones y equipo. Sólo puedes desplegar Huéspedes Demoníacos si despliegas al Inquisidor Verhavo.





Tropas de Línea



Marines Espaciales del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo.
No pueden tener ninguna reliquia.

Transporte:

Rhino del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo.
No puede tener Posesión Demoníaca



Escudos Humanos

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TS
Escudo Humano	2	2	2	3	1	2	1	7	-
Guardián	4	4	4	4	1	4	2	8	3+

Coste: 30 puntos

Tipo de Unidad:

Infantería

Composición:

1 Guardián

10 Escudos Humanos

Reglas Especiales:

Personaje Independiente
(sólo Guardián)

Escudos Humanos (sólo
Escudos Humanos)

Equipo (sólo Guardián):

Servoarmadura

Pistola Bolter

Bolter

Arma de combate cuerpo a
cuerpo

Granadas de Fragmentación

Granadas Perforantes

Opciones:

Puedes incluir hasta 20 Escudos Humanos adicionales por +4 puntos
cada uno



Tropas de Ataque Rápido



Motoristas Marines Espaciales del Caos



Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No pueden tener ninguna reliquia.



Tropas de Apoyo Pesado



Aniquiladores del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No pueden tener ninguna reliquia.

Predator del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No puede llevar Posesión Demoníaca ni Altavoz de letanía fúnebre.

Vindicator del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No puede llevar Posesión Demoníaca ni Altavoz de letanía fúnebre.

Land Raider del Caos

Consulta el Codex Marines Espaciales del Caos para las opciones y equipo. No puede llevar Posesión Demoníaca ni Altavoz de letanía fúnebre.



Cuarta Parte: Nuevas formas de juego

Introducción

En este apartado vamos a presentar nuevas formas de jugar a Warhammer 40.000, con reglas adicionales que permiten jugar de un modo diferente, para darle un nuevo enfoque al juego.

Estas reglas buscan, sobre todo, dar flexibilidad al juego. Es muy posible que haya ejércitos actuales o nuevos que no sean completamente compatibles con las reglas expuestas. Lo óptimo sería que los dos jugadores se pusieran de acuerdo para intentar mantener el espíritu de las reglas más que las reglas como están escritas.

Equipos de Exterminio

Los Equipos de Exterminio son especialistas equipados con las más poderosas armas que puedan encontrarse, que se enfrentan a un innumerable número de enemigos muy inferiores en equipo y habilidad, pero muy superiores en número.

Su objetivo es cumplir la misión y escapar con vida, antes de verse superados en número y encontrarse completamente rodeados.

Hay que tener en cuenta que, en este tipo de juego, un jugador tiene todo el protagonismo (los atacantes) mientras que el otro tiene un papel algo más secundario. Por eso, aconsejamos que se jueguen dos partidas, invirtiendo los papeles. Son partidas rápidas, por lo que es fácil que, en una tarde, se puedan jugar dos de ellas.

Preparación de la Batalla

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en el coste en puntos del ejército. Un coste de 300 puntos es bastante apropiado, aunque se pueden ampliar si ambos jugadores están de acuerdo.

El jugador atacante debe elegir una única unidad de Elite de su ejército, que debe ser una unidad de infantería. Además, si lo desea, puede añadir miniaturas individuales de otras entradas del Codex con un coste adicional de +5 puntos. En algunos Codex (como, por ejemplo, Marines Espaciales) las entradas tienen un coste en puntos fijo para un número de miniaturas concreto. Si

se quiere añadir una miniatura se utiliza el coste de ampliar la unidad. Si no existe este coste, divide el coste total de la unidad por el número de miembros de la misma. Las miniaturas añadidas no pueden ser miniaturas únicas en la unidad (como, por ejemplo, los sargentos en los Marines Espaciales o los Comisarios en la Guardia Imperial).

Cualquier miniatura del ejército atacante puede adquirir opciones de equipo, pero no puede haber dos miniaturas que no pertenezcan a la unidad de Elite con el mismo equipo.

Por ejemplo, el jugador Marine elige una unidad de Exterminadores (200 puntos) equipada con un Cañón de Asalto (+30 puntos). Además, añade un Exterminador con Cuchillas Relámpago (+45 puntos) y un Marine de Asalto con Pistola de Plasma (+38 puntos). Total: 313 puntos.

El jugador defensor debe elegir miniaturas de forma individual entre las unidades de línea y cumpliendo las siguientes reglas:

- Sólo una miniatura puede tener más de 1 Herida.
- Sólo puede elegir unidades de infantería.
- Ninguna miniatura puede tener equipo especial o diferente.

Una vez haya seleccionado las miniaturas, las agrupará en unidades de, al menos, 1 Miniatura y un máximo de 5 miniaturas.

El Campo de Batalla

El jugador defensor determina la escenografía y el punto de entrada del atacante. El campo de batalla debería ser de 100x60 o algo mayor. El punto de entrada del atacante estará en uno de los bordes cortos del tablero, y tendrá un tamaño máximo de 30 cm.

Objetivos

El jugador defensor sitúa 1D3 objetivos en cualquier punto del campo de batalla. Los objetivos tendrán Blindaje 10. Un impacto superficial o interno destruirá el objetivo.



Despliegue

El jugador atacante despliega todas sus miniaturas dentro del punto de entrada, y a 15 cm del borde de la mesa, y comienza el primer turno. El jugador defensor mantiene todas sus unidades menos una en Reserva. Deberá numerar a sus unidades (siendo la número 1 la que no está en Reserva). Sitúa a la unidad defensora en cualquier lugar del campo de batalla.

Al inicio del turno del Defensor, deberá tirar 1D6 para saber si activa alguna unidad. Tirará 1D6 adicional si:

- Por cada miniatura atacante que realizó un disparo en el turno anterior (máximo 3D6)
- Algún objetivo ha sido destruido (1D6 adicional por objetivo destruido)
- Por cada unidad defensora que tenga Línea de Visión a una unidad atacante (teniendo en cuenta las reglas especiales)

- Por cada unidad defensora que haya sido atacada (por disparos o asaltos) y haya sobrevivido (máximo 3D6)

Por cada resultado de 4+, la siguiente unidad defensora se desplegará en el campo de batalla mediante Despliegue Rápido, pero no sufrirá heridas por aparecer en Terreno Difícil.

Reglas Especiales

Estas reglas especiales representan que los atacantes son una unidad especialmente seleccionada para esta acción, que se infiltran en territorio dominado por el enemigo y que procurarán llevar a cabo su objetivo procurando pasar desapercibidos.

- Las miniaturas del jugador atacante se consideran Personajes Independientes a todos los efectos.
- El atacante considera todo el campo de batalla como Terreno Difícil.

- El defensor se ve sujeto a las reglas de Combate Nocturno.

Cada vez que una unidad del defensor es destruida, vuelve a la Reserva en la última posición.

Condiciones de Victoria

El jugador atacante vence si destruye todos los objetivos y al menos una miniatura consigue regresar con vida al punto de entrada del atacante.

El jugador defensor consigue la victoria si extermina a todas las miniaturas atacantes antes de que destruyan todos los objetivos.

Si los atacantes son aniquilados, pero han conseguido destruir todos los objetivos, se considera un empate.



Misiones Avanzadas

Misiones Avanzadas es un suplemento que otorga mayor complejidad a las partidas de WH40K, ampliando las reglas de Misiones. Cada jugador tendrá una Misión diferente al oponente, por lo que sus tácticas y objetivos variarán.

Selecciona el ejército y la forma de Despliegue de la manera normal. Antes de desplegar, cada jugador coloca dos marcadores de objetivos. Uno de ellos se encontrará en cualquier lugar de su Zona de Despliegue, y el otro en cualquier lugar del tablero, fuera de las Zonas de Despliegue de ambos ejércitos. No importa el tamaño real de estos marcadores, pero no deben bloquear la línea de visión ni darán cobertura. Todas las distancias desde y hasta uno de los marcadores se harán desde y hasta el centro del marcador. Lo aconsejable sería utilizar peanas de 50mm.



Una vez se han situado los marcadores y ambos ejércitos saben cuál es su Zona de Despliegue, cada jugador tira 2D6 y consulta esta tabla, que le indicará cuál será su objetivo:

2. Asesinato
3. Sabotaje
4. Asalto Relámpago
5. Asegurar la Ruta
6. Defensa a Ultranza
7. Capturar y Mantener
8. Cabeza de Puente
9. Rescate
10. Guerra No Convencional
11. Mantener la Línea
12. Bombardeo

Las reglas especiales que tienen cada una de las Misiones sólo se aplican al jugador propietario de esa misión, no a ambos.

Todas las misiones tienen dos objetivos. El jugador que haya conseguido más objetivos que su oponente es el ganador de la batalla.

Asesinato

Se te ha asignado la misión de acabar con el Mando enemigo, con la esperanza de desorganizar y demoralizar sus fuerzas y que futuros ataques encuentren menos oposición.

Objetivo: Elimina el Cuartel General de tu oponente. Si tu oponente posee más de un Cuartel General, aquél que tenga mayor coste en puntos. Si ambos tienen el mismo coste, elige uno al azar.

Objetivo: Controla uno de los Marcadores de Objetivo enemigos.

Sabotaje

Los objetivos del enemigo son vitales para su ofensiva en esta zona. Se te ha asignado la misión de destruir esos objetivos.

Objetivo: Debes destruir ambos marcadores de objetivo enemigos.

Reglas Especiales: Todas las miniaturas de tu ejército que no sean vehículos, Criaturas Monstruosas o Bípodes llevan cargas de demolición (o esporas destructivas, o lo que sea que utilice tu especie) para destruir los objetivos. Para ello, una miniatura debe terminar su fase de Movimiento en contacto con el marcador de objetivo y no debe realizar ninguna acción durante su fase de Asalto. Al finalizar la Fase de Asalto, el objetivo es destruido.

Asalto Relámpago

Se te ha asignado la misión de atravesar las líneas enemigas, con la intención de causar desorden en sus protegidas líneas de suministros y reservas.

Objetivo: Al menos dos unidades por encima del 50% o dos vehículos móviles deben permanecer en la Zona de Despliegue enemiga al finalizar la partida.

Objetivo: Controla uno de los Marcadores de Objetivo enemigos.

Asegurar la Ruta

Las órdenes son claras: debes asegurar una ruta para que las reservas y los suministros puedan llegar a la zona en conflicto.

Objetivo: Debes controlar los dos Marcadores de Objetivo enemigos.

Defensa a Ultranza

Tu ejército se encuentra rodeado por las fuerzas enemigas. Mientras el ejército enemigo se aproxima, tu única esperanza es conseguir mantener la posición hasta que lleguen los refuerzos.

Objetivo: Debes controlar los dos Marcadores de Objetivo tuyos.

Capturar y Mantener

Durante el fragor de la batalla, es difícil conseguir órdenes exactas y precisas. Encontrándose repentinamente con el enemigo, luchas por capturar cualquier ventaja durante el enfrentamiento.

Objetivo: Debes controlar dos Marcadores de Objetivo cualesquiera.

Cabeza de Puente

Se te ha asignado la misión de asegurar una cabeza de puente en este territorio. Si lo consigues, el Alto Mando podrá establecer una ruta para realizar un asalto decisivo contra el enemigo.

Objetivo: Debes controlar un Marcador de Objetivo tuyo.

Objetivo: Debes controlar un Marcador de Objetivo enemigo.

Rescate

Existe un elemento militar vital en manos enemigas que debe ser rescatado a cualquier precio. Ya sea un soldado herido con información vital, documentos militares o un espía que debe ser recuperado, es tu misión hacerte con él.

Objetivo: Debes rescatar uno de los Marcadores de Objetivo enemigos. Para ello, una miniatura que no sea vehículo ni criatura monstruosa ni bípode debe pasar una Fase de Movimiento entera en contacto con un Marcador de Objetivo. Si lo consigue, se ha rescatado la información y cumplido el objetivo.

Objetivo: Debes controlar cualquiera de tus Marcadores de Objetivo.

Guerra No Convencional

El contacto con el Alto Mando se ha perdido. El último mensaje con las órdenes para tu unidad se ha cortado y no era demasiado claro, así que te encuentras intentando cumplir una misión que no conoces.

Objetivo: Controla tantos Marcadores de Objetivo como sea posible. Tira 1D6 por cada Marcador de Objetivo. Con un resultado de 4+, habrás conseguido tu objetivo.

Mantener la Línea

El enemigo está intentando atravesar tus líneas y adentrarse en tu territorio. Tus órdenes son mantener la posición para prevenir futuros ataques.

Objetivo: Debes tener más unidades aliadas en tu zona de despliegue que enemigas al finalizar la partida.

Objetivo: Debes controlar uno de tus Marcadores de Objetivo.

Bombardeo

Tienes a tu oponente bajo fuego de artillería. Dirige el ataque con toda la potencia que puedas y bárralos del mapa.

Objetivo: Debes reducir todas las unidades enemigas por debajo del 50%

Objetivo: Debes controlar uno de tus Marcadores de Objetivo

Reglas Especiales: Bombardeo Preliminar. Consulta la página 258 del Reglamento de Warhammer 40.000 (5ª Edición)



Reglas Especiales

En este apartado presentamos una serie de reglas especiales que pueden dar un sabor nuevo a tus batallas. Algunas de estas reglas especiales son versiones actualizadas de reglas especiales de 4ª, mientras que otras son nuevas. Muchas de ellas se utilizarán en la última sección de este suplemento, Escenarios.

Huracán

A veces es necesario combatir en medio de un huracán, con lluvias abundantes y unos vientos huracanados.

Este entorno es tremendamente agresivo, dificulta mucho el combate y sobre todo la movilidad de las unidades gravíticas, que ven cómo el viento las zarandea de un lado a otro.

En términos de juego, hace que las tropas con capacidad de salto y unidades gravitatorias tengan serios problemas si intentan moverse a gran velocidad. Cuando una de estas unidades intenta mover más de 15 cm, al finalizar su movimiento tira 1D6 y el dado de dispersión. Mueve en esa dirección la distancia obtenida en el dado (según esta tabla: 1:2 cm; 2:5 cm; 3:7 cm; 4:10 cm; 5:12 cm; 6:15 cm).

Este movimiento aleatorio no se tiene en cuenta a la hora de determinar el número de armas que puede disparar un vehículo gravitatorio. Si

este movimiento aleatorio le lleva a atravesar terreno impasable o difícil, termina el movimiento justo antes del terreno. Luego, tira 1D6 por cada miniatura que forme la unidad (o vehículo). Con un resultado de 1, la miniatura es destruida o el vehículo sufre un resultado de Inmovilizado y se estrella.

Lluvia Ácida

En los planetas altamente contaminados, como Necromunda, la polución es tan fuerte que, cuando llueve, no es agua lo que cae, sino una sustancia terriblemente corrosiva. El metal expuesto y las piezas de armadura pueden verse carcomidas a una velocidad increíble.

Al principio del turno de cada jugador, todas las unidades que se encuentren fuera de escenografía de área que pueda ofrecer cobertura ante la lluvia (por ejemplo, un bosque o unas ruinas) sufre las consecuencias de la lluvia ácida.

Cada vehículo afectado recibirá un impacto de F 5 (F 6 si es descubierto) contra la zona donde menos blindaje tenga (normalmente la posterior) que siempre será Superficial y tendrá una penalización adicional de -1.

Las unidades que no sean vehículos sufren 1D6 impactos de Fuerza 4 que no permiten Tirada de Salvación por armadura.

Nubes Tóxicas

En planetas con una atmósfera altamente tóxica o corrosiva, como Necromunda, es común encontrar estas nubes tóxicas, que flotan a baja altura sobre el suelo.

Coloca un par de plantillas de Artillería Pesada (las nubes tóxicas) en el centro de la mesa de juego después de que los ejércitos hayan desplegado, pero antes de que empiecen a mover.

Al principio de cada turno de juego, tira 5D6 y un dado de dispersión por cada una de las nubes, y muévela en esa dirección. Cualquier miniatura que se encuentre en el camino de la nube sufre sus efectos. La nube tóxica no impide la línea de visión de ninguna manera.

La nube es tremendamente corrosiva, y todas las miniaturas parcialmente o totalmente cubiertas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 4 que no permite Tirada de Salvación por armadura.

Si toca un vehículo, funciona igual que la Lluvia Ácida.

Ventisca

Una ventisca o temporal crea un gran número de problemas en el campo de batalla. Poca visibilidad, vientos fuertes, son sólo algunas de las dificultades con las que se encuentran los comandantes.



La ventisca comienza en uno de los dos bordes cortos del tablero, y en el primer turno ocupa 30 cm desde este borde. Cada turno siguiente, la ventisca avanza 30 cm hacia el otro borde hasta que cubra completamente la mesa.

Todo el movimiento en el interior de la ventisca se considera como terreno difícil. Los vehículos y unidades gravitatorias sólo pueden mover 25 cm. Además, los vehículos gravitatorios deben realizar un chequeo de terreno difícil para ver si son capaces de moverse. Si no lo sacan, no se consideran destruidos, pero se considera que ese turno han movido más de 15 cm.

Dentro de la ventisca la visión es muy limitada. La visión dentro de la ventisca se reduce a 30 cm. Más allá, la unidad debe realizar un chequeo de Combate Nocturno para detectar al enemigo. La unidad debe decidir si intenta disparar a una unidad antes de realizar el chequeo. Una vez realizado, no puede disparar a ninguna unidad si no ve a su objetivo.

Las miniaturas en el interior de la Ventisca tienen una tirada de salvación por cobertura de 6+, aunque no se benefician de las reglas habituales por estar en cobertura.

Ocultación

Las unidades que no sean vehículos desplegadas al inicio de la batalla han tenido tiempo para ocultar su posición. Si una unidad oculta es designada como objetivo por una unidad enemiga, el atacante debe realizar un chequeo de Combate Nocturno para ver si es capaz de detectar a su enemigo. En caso de que no sea capaz, no podrá disparar a otra unidad.

Una unidad dejará de permanecer Oculta cuando se mueva, dispare o utilice un chequeo psíquico. La ocultación siempre finaliza al inicio del segundo turno de juego.



Quinta Parte: Escenarios

Introducción

En este último apartado vamos a definir nuevas misiones y escenarios que, en su conjunto, representan lo sucedido en Garath hasta el momento.

Estos escenarios no están equilibrados, y en algunos casos claramente favorece a uno de los dos bandos. Están pensados para que sean divertidos de jugar, y para contar una gran historia, no para que

sean un desafío táctico impresionante para determinar cuál de los dos jugadores es mejor general.

Escenario 1: Cerrad las Puertas

Esta misión enfrenta a un destacamento armado del Adeptus Arbites con los temibles Zombis de Plaga. El objetivo de los Arbites es cerrar las puertas del Manufactorum para evitar que los Zombis de Plaga abandonen el Manufactorum.

Campo de Batalla: Las Puertas del Manufactorum

El escenario se juega en una mesa estándar. Coloca una barrera impasable a 30 cm de uno de los bordes cortos de la mesa. En esa barrera, sitúa una zona de 15 cm en el centro. Ésta será la Puerta del Manufactorum. Desde este borde corto (borde del Manufactorum) hasta el otro borde corto, coloca abundante escenografía urbana, dejando una ruta abierta entre la Puerta del Manufactorum y el borde opuesto.

Para decidir quién tiene el primer turno, tira 1D6. El que tenga el resultado más alto, tiene el primer turno.

Atacante: Adeptus Arbites

El atacante forma un ejército del Adeptus Arbites de 1.000 puntos. Despliega en primer lugar, situando sus unidades en cualquier punto a menos de 45 cm del borde opuesto a la Puerta del Manufactorum. Puede mantener en Reserva cualquier número de unidades. Las unidades en Reserva entrarán por el borde opuesto a la Puerta del Manufactorum.

Condiciones de Victoria

El atacante debe cerrar las Puertas del Manufactorum. El defensor debe mantener al Adepto Melquíades con vida.

Se considera una Victoria Total si un bando consigue sus condiciones de Victoria y además impide que el otro bando consiga las suyas.

Defensor: Zombis de Plaga

El defensor utiliza al Adepto Melquíades y a 30 Zombis de Plaga (que pueden estar divididos en una o dos unidades). Despliega estas unidades en cualquier punto del tablero a más de 45 cm de la zona de despliegue, fuera de la línea de visión de los atacantes.

Cada turno, recibirá refuerzos en forma de nuevos Zombis de Plaga (ver Reglas Especiales).

Reglas Especiales

Control de las Puertas:

Cualquier Miniatura de infantería que no sea un Zombi de Plaga puede abrir/cerrar las puertas del Manufactorum. Para ello, la miniatura se debe situar en contacto con uno de los bordes de la puerta (ambos bordes tienen controles) y no puede disparar en la fase de disparo. Si hay más de una miniatura intentando controlar la puerta, cada miniatura tira 1D6 y suma su valor de Liderazgo. La miniatura con el valor más alto controla la puerta durante ese turno. La miniatura que controla la puerta puede elegir si ésta se cerrará o permanecerá abierta. Inicialmente, la Puerta permanece abierta. Los controles de la puerta están en la parte exterior de la misma, no en la parte interior.

Infestación Zombi:

Mientras Melquíades esté vivo, al inicio del turno del defensor, aparece una nueva unidad de 15 Zombis de Plaga. Esta unidad tendrá:

- +1 Zombi de Plaga por cada Adeptus Arbites que haya muerto en el transcurso de la batalla
- -1 Zombi de Plaga por cada unidad de Zombis que haya sido destruida en el transcurso de la batalla
- +2 Zombis de Plaga por cada Herida causada a Melquíades

El máximo número de Zombis de una unidad es de 30. La unidad entrará por cualquiera de los bordes de la mesa que se encuentren en el interior del Manufactorum.

Zona de despliegue del atacante

Zona de despliegue del defensor

Controles de la Puerta

Interior del Manufactorum

Escenario 2: Asalto a la Catedral

En esta misión, un contingente de Adeptus Arbites y fuerzas inquisitoriales realizan una incursión al interior de la Catedral y son recibidos por hordas de Zombies de Plaga.

Campo de Batalla: El Claustro de la Catedral

El escenario se juega en una mesa estándar. Sitúa una zona central despejada de, al menos, 60 cm de longitud y 30 cm de anchura. Alrededor de esta zona coloca abundante escenografía, preferentemente de muros y columnas que bloqueen la línea de visión.

En el centro de uno de los bordes cortos de la mesa, coloca un marcador de 15 cm de longitud. Ésta será la puerta de salida de la Catedral.

El primer turno es del Defensor.

Atacante: Purgadores de la Sabiduría

El atacante forma un ejército de Purgadores de la Sabiduría de 1.500 puntos, sin vehículos (aunque puede desplegar bípodes). Despliega en primer lugar, colocando como máximo dos unidades de Línea y una de Cuartel General en la zona central despejada. El resto de sus unidades permanecen en Reserva.

Cuando las unidades del atacante aparecen de la Reserva, sitúalas en cualquiera de los bordes largos del tablero.

Condiciones de Victoria

El atacante debe impedir que las unidades del Adeptus Arbites y del Inquisidor Auxentius abandonen la Catedral. El defensor debe conseguir que la mayor parte de su ejército abandone la Catedral.

Por cada unidad completamente aniquilada del ejército defensor, el ejército atacante obtiene 1 punto de Victoria. Por cada unidad defensora que abandone la Catedral por la puerta de salida, el ejército defensor obtiene 1 punto de Victoria. Si el Inquisidor Auxentius consigue abandonar la Catedral, el jugador defensor obtiene 5 puntos de Victoria.

Defensor: Adeptus Arbites

El defensor forma un ejército de Adeptus Arbites de 1.300 puntos. Además, el ejército estará comandado por el Inquisidor Auxentius y su séquito. El jugador puede incluir tantas escuadras de Tropas Inquisitoriales (consulta el Codex Cazadores de Demonios o Cazadores de Brujas) como quiera, siempre que el mínimo esté cubierto por Adeptus Arbites. No puede desplegar ningún vehículo (aunque puede desplegar bípodes).

Todas las unidades del Defensor comienzan en la Reserva, pero pueden aparecer desde el primer turno. En el primer turno, realiza un chequeo de Reservas por cada unidad. Con un resultado de 5+, la unidad aparece de las Reservas.

Las unidades defensoras aparecen de la Reserva por el borde opuesto a la puerta de salida de la Catedral.

Reglas Especiales

Duración de la Batalla:

La batalla tiene una duración indeterminada. Al finalizar el quinto turno, el atacante tira 1D6. Con un resultado de 3+, se juegan dos turnos adicionales. Al finalizar el séptimo turno, el defensor tira 1D6. Con un resultado de 4+ se juegan dos turnos adicionales. Al finalizar el noveno turno, la batalla termina. Las unidades defensoras que no hayan logrado salir de la Catedral se consideran destruidas y otorgan puntos de Victoria al atacante.

La batalla puede terminar antes si no quedan unidades defensoras en la Catedral.

Salida de la Catedral:

Las unidades defensoras que consigan llegar a 15 cm o menos de la puerta de salida, pueden utilizar su movimiento (o correr) para abandonar la Catedral. Una unidad que abandone la Catedral no puede regresar de nuevo.

Infestación Zombi:

Cuando una unidad de Zombies de Plaga del atacante es destruida, pasa a la Reserva del atacante, y puede volver a ser desplegada con un resultado de 4+.

Túneles Ocultos:

La Catedral está llena de túneles ocultos. Si una unidad del atacante obtiene un resultado de 6 en la tirada de Reservas, puede elegir desplegar por uno de los túneles ocultos. Puede realizar un Despliegue Rápido en cualquier punto del campo de batalla, con las siguientes excepciones:

- No puede desplegar ni elegir como origen del despliegue la zona despejada del centro.
- Si, por la tirada de dispersión, la unidad aparece en la zona despejada del centro debe tirar en la Tabla de Errores de Despliegue Rápido.



Escenario 3: En el Submundo

En esta misión, un pequeño contingente de Ángeles Espectrales explora el Submundo de Garath Prima en busca del lugar donde se encuentra el misterioso líder de los Heraldos Siniestros.

Campo de Batalla: Las profundidades de la Colmena

Este escenario se juega en una mesa estándar, pero debe utilizarse el triple de escenografía de lo habitual para representar el claustrofóbico ambiente del submundo de la colmena. Al menos tres edificios deben marcarse como Terreno Peligroso. Uno de los bordes cortos del tablero será el área de despliegue del jugador atacante.

El primer turno es del Atacante.

Atacante: Ángeles Espectrales

El jugador puede realizar un ejército de hasta 500 puntos, siempre que no incluya unidades de Cuartel General, tropas de Apoyo Pesado y, como máximo, una tropa de Elite o una de Ataque Rápido.

Los atacantes despliegan en su borde corto. Todas las unidades que no tengan Infiltración deben desplegar en este borde.

Históricamente, los Ángeles Espectrales utilizaron: Escuadra de Exploradores Antareans, Escuadra de Exploradores Profundos, Land Speeder de los Pólipos Flotantes (Tornado) y la mitad de la Escuadra Adumbrali.

Condiciones de Victoria

Los Ángeles Espectrales tienen que capturar o matar al Inquisidor Verhavo. Si lo consiguen, se habrán hecho con la victoria. Si fracasan, la victoria será de los Heraldos Siniestros.

Defensor: Heraldos Siniestros

Los Heraldos Siniestros despliegan al Inquisidor Verhavo y 300 puntos de Escudos Humanos, Huéspedes Demoníacos y, como máximo, una unidad de Marines Espaciales del Caos.

El Defensor despliega en cualquier lugar del tablero al Inquisidor Verhavo y a tantos Huéspedes Demoníacos como desee. Los Escudos Humanos comenzarán en el borde opuesto al del atacante. Los Marines Espaciales del Caos permanecerán en Reserva.

Cuando los Marines Espaciales del Caos lleguen de la Reserva, se incorporarán mediante Despliegue Rápido.

Reglas Especiales

Duración de la Batalla:

La batalla tiene una duración indeterminada. Al finalizar el quinto turno, el atacante tira 1D6. Con un resultado de 3+, se juega un turno adicional. Al finalizar el sexto turno, el defensor tira 1D6. Con un resultado de 4+ se juega un turno adicional. Al finalizar el séptimo turno, el atacante tira 1D6. Con un resultado de 5+ se juega un último turno.

Emboscada:

Las unidades atacantes con Infiltración pueden mantenerse en Reserva. En el turno en que aparezcan de la Reserva se desplegarán a 15 cm o menos de una miniatura aliada, y podrán mover, disparar y asaltar con normalidad.

Terreno Difícil:

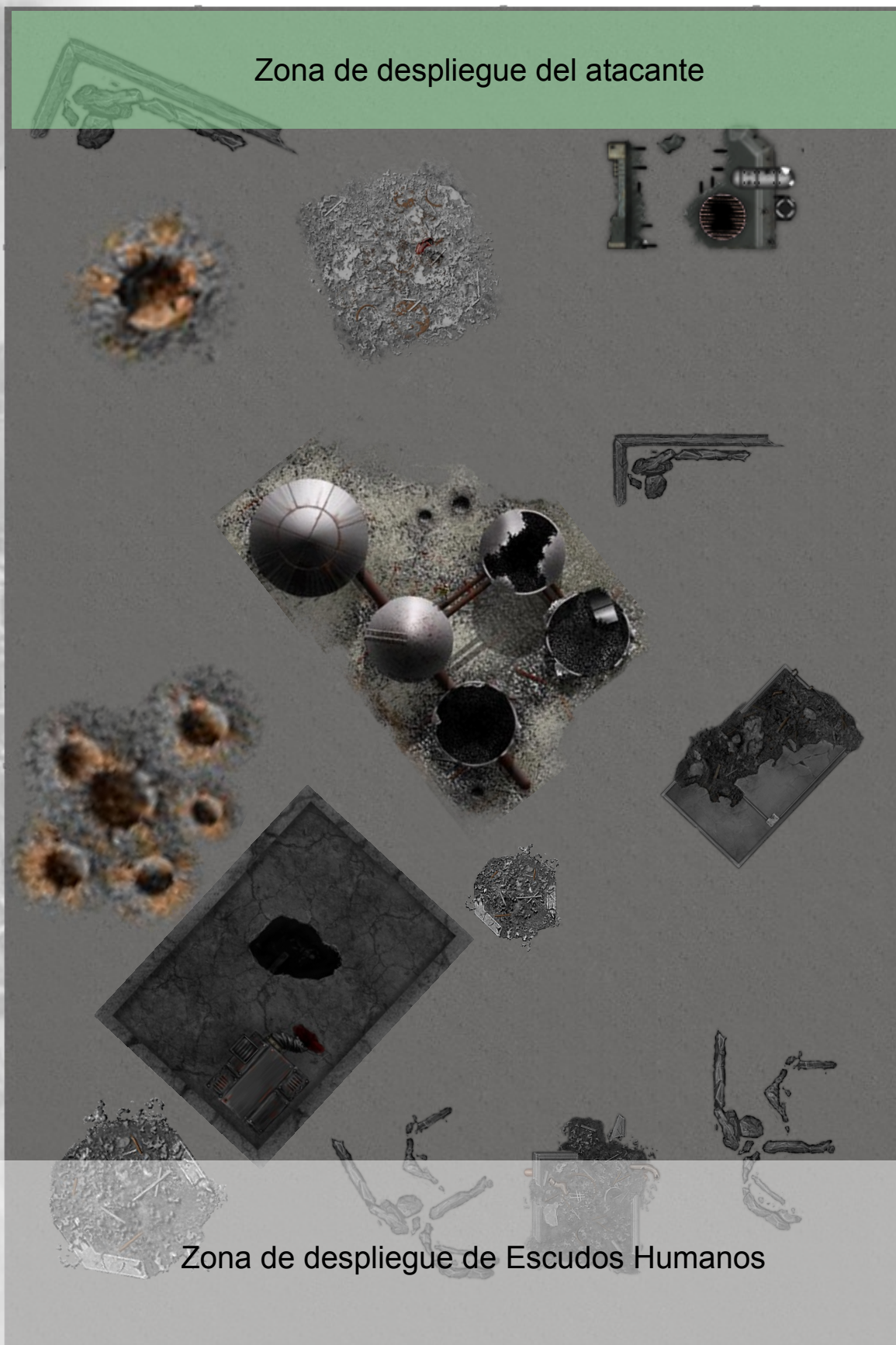
Todo el escenario se considera Terreno Difícil, puesto que está cubierto de restos inestables que dificultan el movimiento.

Posesión Infernal:

El Inquisidor Verhavo ha perfeccionado el ritual de Posesión Demoníaca. Cada vez que un Escudo Humano muera, coloca un contador junto a Verhavo. Verhavo puede utilizar estos contadores para lo siguiente:

- Gastar 1 Contador para repetir la tirada del Poder Psíquico asignado de un Huésped Demoníaco. Puede utilizar este poder sobre cada uno de los Huéspedes Demoníacos una vez por turno.
- Gastar 1 Contador para actuar como una Baliza de Teleportación, tanto para la escuadra de Marines Espaciales como para Huéspedes Demoníacos que se teleporten.
- Si un Huésped Demoníaco muere, el Inquisidor Verhavo puede gastar un Contador para realizar un ataque psíquico de Posesión. Si el Inquisidor realiza con éxito un chequeo psíquico, elige a una miniatura enemiga dentro de su línea de visión. Esta miniatura recibe un impacto de Fuerza 1 (que puede incrementarse con un +1 por cada Contador que Verhavo gaste) FP 6 (que puede disminuirse en 1 por cada Contador adicional que Verhavo gaste). Si el ataque causa una baja, coloca el Huésped Demoníaco en el lugar que ocupaba la miniatura atacada. Se considera que el Huésped Demoníaco está trabado en combate con la unidad a la que pertenecía la miniatura atacada.

Zona de despliegue del atacante



Zona de despliegue de Escudos Humanos

Escenario 4: Detener el Factotum Primus

El Factotum Primus se acerca peligrosamente al punto de amarre del Palacio del Gobernador. En una misión casi suicida, los Ángeles Espectrales intentan sabotear el mecanismo de control para retrasar su llegada.

Campo de Batalla: Niveles Superiores del Factotum Primus

Este escenario se juega en una mesa de 180x120, dividida en tres secciones. La primera, denominada Superficie, tendrá un tamaño de 90x120. La segunda y la tercera, denominadas Sección Alpha y Sección Beta, tendrán una superficie de 90x60.

En la Superficie se debe situar poca escenografía, en la forma de edificios que bloqueen la línea de visión y tengan, al menos, dos plantas. La Superficie tendrá dos puntos de acceso, a una distancia de 60 cm uno del otro, para la Sección Alpha y la Sección Beta.

Ambas Secciones (Alpha y Beta) tendrán un punto de acceso a la superficie situado en cualquier lugar. Cada uno tendrá 2 Marcadores situados a 45 cm uno del otro, que serán los puntos de Control.

El atacante tiene el primer turno.

En este enfrentamiento se utilizan las reglas de equipos de Exterminio (consulta la página 55).

Atacante: Ángeles Espectrales

Los Ángeles Espectrales utilizan a los Vagabundos Dimensionales apoyados por tres Exploradores armados con Rifle de Francotirador.

Opcionalmente, el jugador atacante puede organizar un equipo de Exterminio de 200 puntos.

El atacante despliega su equipo de Exterminio a menos de 15 cm de uno de los bordes cortos de la Superficie.

Condiciones de Victoria

Todos los Ángeles Espectrales están equipados con una carga de Demolición. Utilizarán esta carga para volar por los aires los puntos de Control de la Sección Alpha y Beta. Para volar un punto de Control, un Marine debe moverse hasta entrar en contacto con él y utilizar una fase de Disparo para colocar el detonador.

El jugador Marine logra la victoria si consigue volar al menos un punto de Control de cada Sección, y una Victoria Total si consigue volarlos todos.

Defensor: Purgadores de la Sabiduría

Los Purgadores de la Sabiduría utilizan un Capellán y Cultistas, hasta completar los 200 puntos. Además, habrá un número indeterminado de Zombies de Plaga.

El Defensor despliega sus unidades a más de 30 cm del borde corto del atacante. Debe desplegar a todas sus unidades.

Reglas Especiales

Duración de la Batalla:

La batalla tiene una duración de 10 turnos, que puede verse incrementada al volar los puntos de Control.

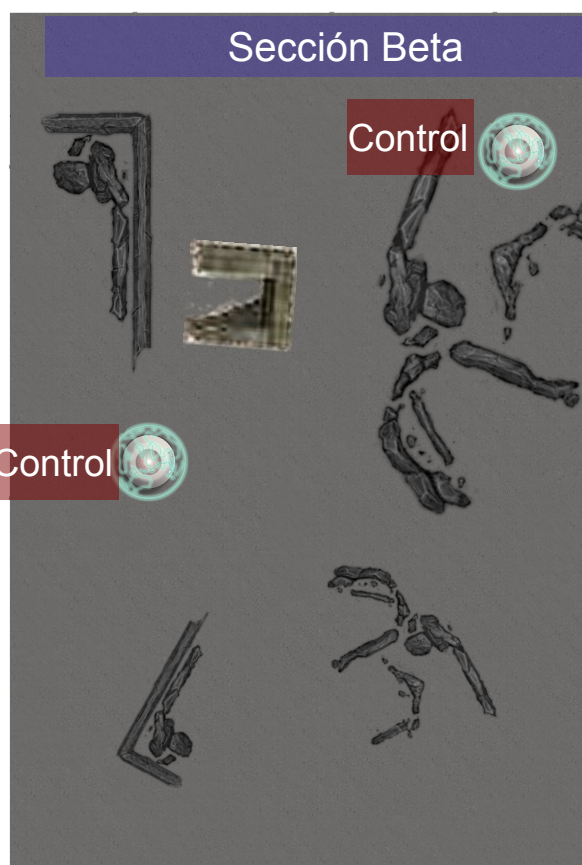
Demolición:

Cuando el jugador Marine ha colocado una carga de Demolición, puede volar el punto de Control al inicio de su fase de Movimiento. Coloca una plantilla de Artillería en el punto de Control. Todas las miniaturas en contacto con la plantilla reciben un impacto de F8 FP1.

Además, al volar el punto de Control la duración de la Batalla se incrementa en 1D3 turnos.

Infestación Zombi:

Al inicio de cada fase de Movimiento del Defensor, tira 1D6 y coloca ese número de Zombies de Plaga a 15 cm de cualquiera de los bordes de las Secciones Alpha o Beta.



Escenario 5: La Llegada del Factotum Primus

A pesar de los esfuerzos de los Ángeles Espectrales, el Factotum Primus llega a puerto. Una fuerza combinada de Ángeles Espectrales y Adeptus Arbites se prepara para detener la invasión, mientras esperan la llegada del "Revelaciones de Glaaki".

Esta misión es la continuación del Escenario Cuatro, y debería jugarse en orden, puesto que el resultado del anterior escenario influye en éste. Sin embargo, si se quiere jugar de forma independiente, considera que los Ángeles Espectrales consiguieron una victoria pírrica en el anterior (sólo destruyeron dos puntos de Control)

Campo de Batalla: Zona de Atrake del Factotum Primus

Este escenario se juega en una mesa de 180x120. Coloca abundante escenografía urbana, pero dejando amplias avenidas entre medias. Marca un área en uno de los bordes largos a más de 45 cm de ambos bordes cortos y 15 cm de anchura. Esa será la zona de desembarco del Factotum Primus.

El atacante tiene el primer turno.

Atacante: Heraldos Siniestros

Los atacantes están formados por los Zombies del Factotum Primus y una pequeña fuerza de Elite de los Heraldos Siniestros.

El jugador atacante prepara un ejército de 500 puntos de Heraldos Siniestros, que debe contener al menos una unidad de Elite. No es obligatoria ninguna otra unidad. Los Heraldos Siniestros se sitúan en Reserva.

Condiciones de Victoria

Cuenta cada Zombie que abandona el tablero.

Si el número de Zombies que han abandonado el tablero al finalizar la partida es inferior al número de Ángeles Espectrales y Adeptus Arbites supervivientes, el ejército Imperial se habrá alzado con la victoria. En caso contrario, el Caos se alzaría victorioso.

Defensor: Defensores de Garath

El ejército Defensor está formado por 1.000 puntos de Ángeles Espectrales y 1.000 puntos de Adeptus Arbites.

Los Adeptus Arbites no tienen obligación de llevar un Cuartel General, pero ambos ejércitos deben llevar dos unidades de línea obligatorias.

Reglas Especiales

Duración de la Batalla:

La batalla tiene una duración de 10 turnos, menos el número de puntos de Control que los Ángeles Espectrales consiguieron destruir en el Escenario Detener el Factotum Primus.

Sacrificio:

Los Adeptus Arbites están dispuestos a sacrificar sus vidas para que los Zombies de Plaga no escapen. Cualquier miniatura de Adeptus Arbites puede inmolarse. Coloca la plantilla de Artillería Pesada sobre la miniatura. Todas las miniaturas cubiertas parcial o totalmente por la plantilla reciben un impacto de F 10 FP 1. Retira la miniatura del juego como una baja.

Infestación Zombi:

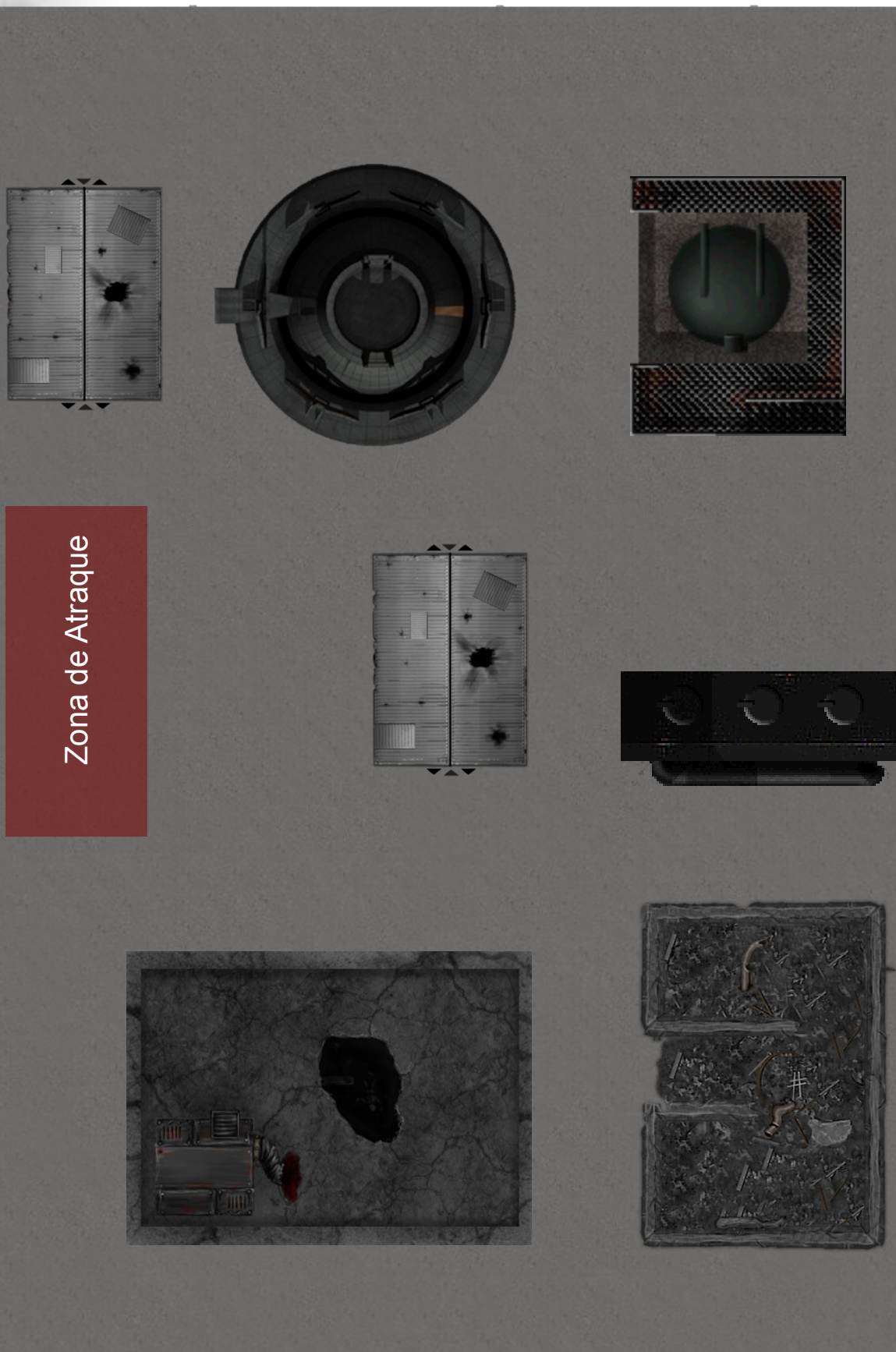
Al inicio de cada turno del Atacante (incluyendo el primero) aparece 1 unidad de 15 Zombies (más 2 Zombies por cada turno transcurrido) en las puertas del Factotum Primus. Estos Zombies pueden moverse y asaltar con normalidad en este turno.

La Infección se Expande:

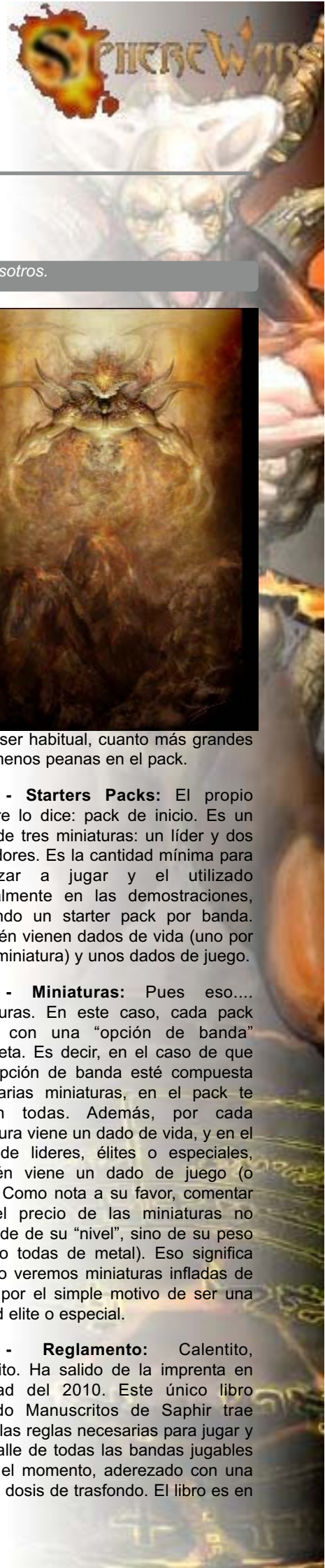
Los Zombies de Plaga pueden abandonar el campo de batalla por cualquier borde de la mesa, excepto su borde de despliegue. Los bordes cortos están defendidos, por lo que cualquier unidad de Zombies que abandone la mesa por un borde corto recibe 1D6 bajas automáticas.

Emboscada:

Los Heraldos Siniestros han preparado una emboscada para detener a los defensores. Todas las unidades de Heraldos Siniestros aparecen simultáneamente (sólo es necesario una tirada) mediante Despliegue Rápido, pero pueden mover, disparar y asaltar con normalidad el turno que aparecen.



Zona de Atrique



Introducción

Por Undomain

Undomain es un apasionado de Sphere Wars y nos ha hecho una introducción para todos nosotros.

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana un... em, esto... espera, creo que me estoy confundiendo... ¡ah! ¡sí! ¡ya se donde estoy!

Bueno, pues como iba diciendo, hace ya un tiempo, allá por la ciudad condal, un grupo de personas se arrejuntaron y empezaron a hablar sobre su hobby: los wargames.

En pleno brainstorming cervecil, surge una idea común que sirvió de base para empezar una campaña épica: “¿porque todos los wargames de ambientación medieval-fantástica son siempre iguales? Que si elfos, que si orcos, que si enanos, que si altos...siempre lo mismo!” (Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia... lo prometo).

Coñas a parte, se podría decir que el origen o la base para crear este juego es la idea de crear un juego cuyo trasfondo y entorno se salga de los estereotipos tan arraigados en este campo. Con esa idea en mente se juntaron una quincena de personas de las cuales nació SphereWars, un juego ambientado en el mundo fantástico de Saphir, poblado con razas nuevas y originales, con un trasfondo completo y currado, y con un estilo de juego ágil y dinámico.

Teniendo su base de operaciones en la ciudad de Barcelona, el equipo de SphereWars lleva trabajando en este mundo y todos sus entresijos aproximadamente desde el año 2005. El juego vio la luz públicamente sobre el 2007, pero de una manera discreta y accesible solo a un grupo reducido de personas que se dedicaron a probarlo a fondo. Con sus primeras miniaturas y un manual en versión Beta que ya apuntaba maneras, nació un nuevo wargame que tenía ganas de crecer y hacerse conocer. El caso es que no tardo mucho tiempo en publicar su primera versión, en versión digital y descarga gratuita para todo el mundo.

Así nació SphereWars.

Durante la navidad del 2010 (*fun fun*) el manual paso a una versión

definitiva con la primera edición impresa, mostrando una evolución considerable desde su primera versión. Eso si, el estilo de juego ha permanecido fiel a sus orígenes dejándonos en las manos un juego maduro y con unas bases solidas. Todo un hito para un juego que ha sido creado absolutamente desde cero.

Como todo wargame que se precie, ponen a nuestra disposición material suficiente para satisfacer el afán consumista que corroe a todo aficionado a este hobby. En este caso en concreto, se limitan a lo puramente funcional para el juego en si.

Así pues, en una de sus estanterías podremos encontrar el siguiente material:

- **Dados de vida:** Son dados de seis caras pequeñitos, poco más de medio centímetro, que se suelen usar para controlar los puntos de vida que le quedan a cada miniatura, y los hay de distintos colores. Son fácilmente “perdibles” (¿existe esta palabra?), con lo que es de agradecer poder encontrar recambios fácilmente. Cada pack trae 10 dados de un mismo color.

- **Dados de juego:** Son los dados que se usan para jugar. Son algo más grandes que los dados de Warhammer, un centímetro y medio, y tienen la peculiaridad de llevar el logotipo dorado del juego en lugar del número 6. Son negros, pudiendo escoger entre lisos o nacarados, y en cada pack vienen 9 dados.

- **Gemas:** Son unos contadores de resina/plástico utilizados para la fase de magia (explicado mas adelante). Las hay de distintos colores, mate o traslucidos, y vienen en packs de 12. La forma es irregular, haciendo que se parezcan mas a “gemas sin tallar” o piedras, que a las típicas “gotas” tan comunes.

- **Peanas:** Pues eso... las peanas que se usan para las miniaturas, también las encontramos disponibles en packs, por si necesitamos alguna para algo. Son peanas redondas de distintos tamaños, con rebordes. Los packs vienen agrupados por tamaño, y como



suele ser habitual, cuanto más grandes son, menos peanas en el pack.

- **Starters Packs:** El propio nombre lo dice: pack de inicio. Es un pack de tres miniaturas: un líder y dos luchadores. Es la cantidad mínima para empezar a jugar y el utilizado normalmente en las demostraciones, habiendo un starter pack por banda. También vienen dados de vida (uno por cada miniatura) y unos dados de juego.

- **Miniaturas:** Pues eso... miniaturas. En este caso, cada pack viene con una “opción de banda” completa. Es decir, en el caso de que una opción de banda esté compuesta por varias miniaturas, en el pack te vienen todas. Además, por cada miniatura viene un dado de vida, y en el caso de lideres, élites o especiales, también viene un dado de juego (o mas). Como nota a su favor, comentar que el precio de las miniaturas no depende de su “nivel”, sino de su peso (siendo todas de metal). Eso significa que no veremos miniaturas infladas de pecio por el simple motivo de ser una unidad elite o especial.

- **Reglamento:** Calentito, calentito. Ha salido de la imprenta en navidad del 2010. Este único libro llamado Manuscritos de Saphir trae todas las reglas necesarias para jugar y el detalle de todas las bandas jugables hasta el momento, aderezado con una buena dosis de trasfondo. El libro es en

tapa dura y todas las páginas son a color.

Vale, ya sabemos que venden miniaturas y que tienen un manual la mar de chulo... pero, ¿como es el juego? ¿y las miniaturas? ¿que hay de esas razas? ¿y el trasfondo?

Caaaalma... como dijo Jack el Destripador, vallamos por partes.

MINIATURAS

Hay dos cosas que destacan de las miniaturas: La calidad y los detalles. Y es que, a mi parecer, las miniaturas que nos ofrecen son estupendas. Tienen un nivel de detalle muy alto y la calidad del trabajo de los escultores es muy bueno. Esto es normal, ya que algunos de los escultores son ya viejos conocidos de casas que ya llevan un tiempo en este mundo... y esto se nota.

Las miniaturas son todas en metal, y suelen ser multicomponente, siendo las piezas adicionales el posible equipo en el juego de dicha unidad. Esto te permite montarte las miniaturas con el equipo que corresponde a cada partida, o simplemente, como más te guste.

Las posturas suelen ser bastante dinámicas, lo cual suple el no ser multipose.

Por descontado, la escala es la tradicional de 28/32mm. Personalmente, me encanta esa escala. Manejable durante el juego, y lo suficientemente grande como para poder disfrutar de los detalles y no sangrar por los ojos para pintarlas.

Como nota, he de avisar que algunas de ellas tienen piezas bastante delicadas, como lanzas largas y finas o tentáculos, que pueden sufrir durante su traslado si no las enganchamos bien.

Además de las miniaturas normales, existen unas especiales, llamadas "supremos" que son bastante más grandes que el resto. Actualmente hay dos de ellas, el Leviatán de los Vástagos de Kurgan y el Hombre Toro de los Adeptos de Malesur. Estas miniaturas son tan grandes que se han tenido que hacer en resina y son realmente impresionantes.

Todas las miniaturas van montadas sobre una peana de plástico con reborde. Estas peanas son de distinto tamaño, siendo una parte importante del juego, ya que es la que determina el tamaño del "área defensiva" de cada miniatura. Por lo general, cuanto más grande es la miniatura, mas grande es la peana (¡sorpresa!), pero es posible que encontremos alguna excepción precisamente por esa causa.

En resumen, miniaturas de buena calidad y con muchos detalles.

MANUAL

Aquí nos encontramos con un cambio bastante importante en la evolución del juego. Se ha pasado del manual digital gratuito a un manual impreso. Es un cambio importante, que creo que tarde o temprano todos han de realizar, y en este caso se ha realizado a costa de sacrificar la disponibilidad de un manual digital. Personalmente creo que no es incompatible el tener las dos opciones, como demuestran otros juegos.

Un detalle importante es que todo el reglamento está en un único libro, lo que creo que es un gran acierto ya que no tienes que andar comprando documentos adicionales para poder jugar, ni tener que descargar suplementos. Esto te permite poder comparar las distintas facciones antes de decidirte por una, o que el crear una

segunda banda no implique mas que el comprar las nuevas miniaturas, e incluso probarlo con proxys y/o representaciones.

El manual está muy bien editado, optando por la tapa dura y el contenido a color. Las páginas son satinadas y hay una buena cantidad de fotografías e ilustraciones. Por suerte, han evitado el efecto "panfleto publicitario" al no recurrir a rellenar paginas y paginas con fotos de bandas. Hay páginas de fotografías de las miniaturas, pero son la típica foto de familia que no puede faltar. En este caso, en forma de collage para poder tener una base sobre el pintado de las miniaturas.

Cabe destacar una buena cantidad de trasfondo, tanto genérico de todo el mundo de Saphir, como específico de cada una de las bandas. Todo ello bien acompañado de fotografías e ilustraciones en su justa medida. Tanto los amantes de las historias y las narraciones, como las personas que quieren conocer el trasfondo del juego quedarán satisfechos con el contenido de lore.

Además, es muy interesante saber que es lo que ocurre durante el juego. Como se ha llegado a ese punto, porque pelean las facciones, de donde han salido... es decir, todo ocurre por algo, y nos lo explican.

Lo mejor de todo es que el trasfondo no cae en el recurso fácil de los super-heroes, y no me refiero a superman y compañía. Me refiero a los típicos mega-personaje-lider-superpoderoso capaz de dar la vuelta a una batalla perdida con solo asomar su nariz desde detrás de arbusto y decir "¿que es todo ese jaleo?".

Existen traiciones, guerras para expandir el territorio, conflictos internos, todo lo que podemos ver en un libro de historia normal y corriente (salvando la parte de la magia y todo eso, claro :P).

En cuanto a las reglas del juego, están explicadas de una manera bastante clara, acompañadas de fotografías de miniaturas representando las situaciones y acciones cotidianas del juego, en lugar de gráficos y diagramas.

Por desgracia, no existe el trabajo perfecto, y aquí no tenemos ninguna excepción.

La temida sombra de las erratas se cierne sobre el manual, el cual no puede escapar de sus terribles garras... nadie se libra, todos lo sufren. Es la ley.



En este caso, al ser la primera edición impresa, podemos encontrar unas cuantas. Por suerte, la cantidad de erratas no es elevada (y menos aun para ser una primera edición), he visto documentos de casas con mas solera que acumulan muchas mas cagadas (*ejem*).

Hay un detalle que todo el que vea el manual no podrá evitar darse cuenta. Algunas de las unidades no tiene su correspondiente foto en el cuadro de familia. Esto tiene una explicación muy sencilla: las miniaturas todavía no se han terminado. No hay más. A día de hoy, todavía quedan miniaturas por crear para completar las bandas, así que, como es evidente, no se le puede hacer una foto a algo que no existe.

Pero como se suele decir en estos casos, menos es nada, y al menos tendremos una idea de como será dicha miniatura con el correspondiente dibujo en la sección de reglas correspondiente.

Resumiendo, casi 300 paginas de reglamento, historias y fotografías. Buena calidad, con los errores típicos achacables a su juventud, y con un contenido muy cuidado por sus autores. Es un material que no tiene nada que envidiar a los grandes del sector. Incluso me atrevería a decir que es mejor que muchos manuales de casas mas conocidas que hay pululando por las tiendas.

FACCIONES

Actualmente, el juego dispone de cuatro facciones distintas para jugar. A simple vista podría parecer escaso... solo cuatro tipos de bandas no es mucho, pero eso no es así del todo. Las facciones son solo eso, facciones, la base en la que se organiza la banda, pero no la banda en si.

¿Que quiero decir con esto? Pues muy sencillo, que una misma facción puede formar distintas bandas, lo que aumenta considerablemente la variedad final de bandas disponibles.

Vamos a verlas por separado.

La Alianza

Comenzamos con la representación de los omnipresentes humanos. En este caso, el testigo cae en manos de una facción compartida, o doble. La alianza es en realidad, como su propio nombre indica, la alianza de dos grupos de humanos: La Legión de los Cien Corazones y Las Mercenarias de Ishtar.

La legión de los Cien Corazones es un ejercito profesional que ha sufrido algunos percances (no voy a spoilear



nada) y como tal, está formado por rudos soldados enfundados en pesadas armaduras y expertos en el uso de las armas. Está compuesto exclusivamente por hombres y su punto fuerte es la combinación de sus armas, armaduras y el mantener una formación compacta. Carecen de magia y ataques a distancia, pero todos sus miembros son luchadores a tener en cuenta.

Por otro lado, las Mercenarias de Ishtar es un grupo de mercenarias (sorpresa!). Carecen de la contundencia y resistencia de la Legión, pero lo suplen con su movimiento, flexibilidad y, sobretodo, su magia, tanto ofensiva como defensiva. Todos los miembros de las mercenarias son mujeres.

Dos grupos totalmente opuestos aliados por unos motivos que no voy a contar, y que se complementan perfectamente. Pero no estamos obligados a hacer una banda de la Alianza, ya que tenemos la posibilidad de hacer tres tipos de bandas totalmente distintas:

La Alianza: Compuesta por miembros de las dos facciones. Se obtiene una considerable variedad de unidades, pudiendo organizar una banda flexible o especializada.

La Legión: Careciendo de ataques a distancia y de magia, esta banda se centra en el cuerpo a cuerpo y en mantener siempre la formación. Con esta banda tienes la ventaja de una orden exclusiva y una regla especial que permite el pasar heridas de un combatiente a otro (una por turno), lo que puede salvar mas de una vida.

Las Mercenarias: Siendo menos contundentes y resistentes que sus aliados, las mercenarias tienen a su disposición una de las magias mas

potentes del juego, pudiendo orientarla al ataque o a la defensa, además de tener una buena movilidad. Pero no te fies... entre sus filas hay dos de los combatientes mas duros de la alianza. Sus reglas especiales hacen que, además de una orden exclusiva, la muerte de sus lideres (lider y avatar) haga enfurecer a los combatientes haciéndolas mucho mas peligrosas... lo que puede hacer que el rival cambie sus prioridades a la hora de luchar.

Se podría decir que esta es la facción que mas variedad de unidades tiene.

Los adeptos de Malesur

Continuamos presentando una raza de pseudo-humanos. Los adeptos de Malesur son una facción compuesta de humanos que han abandonado sus casas para seguir la senda de su Dios, Malesur, y poder alejarse de todas las guerras que acostumbran a seguir a los reinos humanos. Este les bendijo con la habilidad de tomar la forma del animal que mejor les representa, aumentando sus poderes, para poder defenderse.

Así pues, estamos ante una banda de hombres-animal, o de animales antropomórficos, como lo queráis ver, que ansían la paz viviendo en el bosque alejados de todos los problemas mundanales. Pero como les toques las narices, hay muchas posibilidades de que pierdas un brazo... o algo más.

Esta facción está compuesta por tropas muy especializadas, representadas cada una con un animal. Así pues, tenemos a un Hombre Oso que es temible en el cuerpo a cuerpo, o un Hombre Lince rapidísimo, o un Hombre Búho con una magia peligrosa.

En definitiva, es una banda en la que cada combatiente tiene su papel,



con unos puntos fuertes y flacos muy acentuados.

En este caso, la banda que montemos la podemos variar en base a su "nivel de fervor hacia Malesur". Dicho de otra manera, podemos indicar el nivel de "elitismo" de los componentes de la banda. Existen tres niveles, y cada uno de ello añade unas habilidades adicionales a las tropas. Eso si, toda la banda a de tener el mismo "nivel", con lo que no puedes potenciar solo a unas tropas y dejar al resto de totalmente "peladas".

Esta banda permite especializarse en un estilo de juego en concreto.

Como detalle, comentar que, para mi, tiene algunas de las miniaturas mas impresionantes de todas (ojo al hombre oso y al hombre toro).



Las manadas de Urueh

También conocidos como Demontres, con sus aspecto característico, y un lider llamado Satanor, mas de uno los podría confundir con demonios... pero va a ser que no. Nada sobrenatural ronda en su existencia, ni han venido de otro plano astral, ni de las profundidades del infierno. Estos seres, al igual que el resto, son nativos de Saphir.

Siendo una forma de vida que habita en los volcanes, los miembros de esta banda no quieren otra cosa más que contentar a sus líderes y su Dios. Y estos no quieren otra más que ampliar sus dominios quemando todo lo que encuentran a su paso... el problema es que las demás razas no lo comprenden y se suelen quejar por ello... pobres... unos incomprensidos.

Esta banda puede recordar mucho a los demonios de otros juegos, pero la verdad es que tienen poco que ver con ellos a mecánica de juego. No son excepcionalmente fuertes ni

resistentes, y salvo su afinidad por el fuego y su aspecto, no tienen mas parecidos.

En este caso, los Demontres disponen de un considerable poder de ataque a distancia, disponiendo además de una de las magias más potentes del juego (por no decir que es la más potente). Pero su principal ventaja es su superioridad numérica.

En una partida media (500 puntos), pueden llegar a desplegar mas del doble de miniaturas que tu... y su magia además, invoca a cenizas, una miniaturas de uso bastante variado y peculiar. En resumen... una banda que como te despistes y les dejes hacer, te arrasará con una horda que rieta tú de un WAGH!.

En el caso de los demontres, las opciones de personalización se basan en su origen, más concretamente, del volcán en el que viven. Dependiendo de su lugar de origen, las tropas tendrán unas habilidades u otras.

Como detalle, comentar que es la banda más numerosa de todas, con diferencia.

Los vástagos de Kurgan

Terminamos con los vástagos de Kurgan, tal vez la facción con más carisma de todas. Esta facción está compuesta por dos razas distintas: Los Soimis y los Regors.

Los Soimis dominan claramente sobre los Regors, siendo estos poco más que sirvientes, a pesar de ser razas hermanas. Los primeros llevan unos agujones enormes que les salen del pecho y utilizan para alimentarse de sus enemigos incluso en batalla, y los otros tienen unas colas que suelen usar a modo de látigo. A pesar de esto, hay unas características comunes a los dos: son rápidos, fuertes y resistentes.

Estas razas de aspecto humanoide destacan por ser el punto más alto de la pirámide alimenticia. Es decir, en Saphir, no son los humanos la parte más alta, son los vástagos de Kurgan. Los humanos (y otras razas) son alimento para los Soimis, lo cual hace que existan roces con ellos... temas culturales, ya sabéis.

A nivel de juego, los Soimis son más duros y resistentes, además de que los agujones les dan la posibilidad de curarse durante el combate. Los regors son igualmente fuertes y resistentes, pero suelen ser más ofensivos y con un poco menos de supervivencia.



Al igual que con la Alianza, podemos optar por hacer tres tipos de listas distintas, basándonos en una raza u otra, o en una mezcla de las dos. En este caso, por el contrario, no disponemos de reglas especiales:

Soimis: Son mas fuertes y resistentes que sus hermanos, una banda contundente con luchadores capaz de resistir prácticamente cualquier combate. Además hay tres posibilidades de banda (variando los combatientes disponibles), dependiendo del lider que elijamos, potenciando cada uno una facción distinta pudiendo incluir más unidades de un tipo y menos de otro.

Regors: Igual de fuertes que sus hermanos, los Regors son luchadores expertos a los que hay que temer. en este caso, solo hay una posibilidad de banda, que viene a ser un término medio entre las tres de los Soimis.

Vástagos de Kurgan: Solo podemos optar por los lideres Soimis, pero se pone a nuestra disposición la temible combinación de luchadores Regors y Soimis.

Si te gusta llegar rápido a tu enemigo y darle de tortas hasta en el DNI... esta es tu banda. La más dura de las cuatro facciones.

EL JUEGO

Supongo que a estas alturas ya os habréis dado cuenta de que es un juego de escaramuzas, así que no vamos a ver grandes unidades de tropas compactas ni formaciones de batalla ni nada por el estilo.

Eso si, se pueden llegar a organizar partidas realmente grandes.

Para empezar a jugar se necesitan pocas miniaturas. Los Starter Packs son de tres, y es lo mínimo que se necesita. A partir de aquí, podemos ir ampliando la cantidad de miniaturas en base a unos puntos. Es decir, al igual que en la mayoría de juegos, cada unidad tiene un valor de puntos asignado, limitando el tipo de unidades en base al tamaño de la partida.

Así pues, una partida media suele rondar las 10 miniaturas, pero se puede llegar a montar partidas de más de 20 o 30 miniaturas por banda.

Además de esto, las reglas permiten el enfrentamiento múltiple, teniendo en cuenta las peculiaridades de estos enfrentamientos. El sistema de juego ya es compatible con esto, pero se aclaran algunos puntos que pueden quedar un poco en el aire si decidimos hacer una partida de dos o mas jugadores por bando.

El juego se divide en turnos, y cada uno de estos turnos, en fases, habiendo una fase por cada jugador. En realidad, esto es más fácil de lo que parece... pero explicarlo es un poco "lioso". A ver si lo consigo explicar de una manera sencilla.

Un turno empieza con una tirada para ver quien comienza primero. Como detalle, el que gana la tirada DECIDE quien empieza. Después de esto, una fase es cuando un jugador hace todo lo que puede/quiere hacer.

Esto es importante, porque las gemas de magia y la duración de algunos consumibles y hechizos se finalizan con el turno o la fase (se indica en cada caso). Además, la gemas de magia se regeneran al inicio del turno, y no en la fase. Esto significa que si gastas una gema en dispersar un hechizo, es una gema menos que tiene para lanzar tus propios hechizos.

Así pues, tenemos que un turno es la secuencia de las fases de los jugadores, siendo estas de orden variable (cada turno puede empezar un jugador distinto). Espero no haber liado a nadie :P

En cuanto a la activación de las unidades, el juego utiliza el método de "unidad por unidad". Es decir, cuando una unidad empieza a hacer algo, ha de hacerlo TODO (al menos, todo lo que quieras) antes de activar otra unidad.

Una vez tenemos esto claro, vamos a la acción, el estilo de juego.

El juego utiliza solamente dados de seis caras normales y corrientes, los de toda la vida, y todas las reglas se basan en dos tipos de tiradas: enfrentadas y a objetivo.

Las tiradas enfrentadas son las típicas en las que cada uno tira un dado (o mas) y gana el que saque el resultado mas alto. En este caso, no es la suma de los dados, sino dado a dado. En caso de empatar los dados más altos, se comparan los siguientes. Es exactamente el mismo sistema que se utiliza en el Risk.

Las tiradas a objetivo son las típicas tiradas que se hacen para intentar sacar un valor determinado o mas. Es el sistema que se utiliza en Warhammer y la mayoría de wargames.

Antes he comentado que el juego no utiliza tablas, y eso es porque toda la información referente a las tiradas es la que tenemos en el perfil de cada unidad. Los números indican la cantidad de dados que se tiran y el número objetivo de las tiradas.

Las excepciones son en cuanto a la magia y las gestas, pero creo que es mejor que os lo explique poco a poco para que veáis como es:

Despliegue

Dejando de lado el tema de escenografía, el despliegue es la primera de las fases del juego, y una de las más importantes en todos los wargames. En este caso, influye la habilidad estratégica de nuestro lider, la cual se ve reflejada por la habilidad: "Liderazgo".

Esta solo la tienen los líderes y tiene varias funciones. Una de ellas, es la de indicar cuantos mensajeros (un tipo de unidad especial) puedes incorporar en tu banda. Y otra es ver cuantos dados tiras para ver quien decide el orden de despliegue, que es la que ahora mismo nos interesa.

Es este caso, nos estamos refiriendo a una tirada enfrentada en la que cada uno tira tantos dados como indica el perfil de liderazgo. El que gane la tirada, decide quien empieza a desplegar.

Pero no se despliega unidad por unidad, sino que cada uno despliega tantas unidades como liderazgo tiene el oponente.

Hay que destacar que algunas unidades están compuestas por varias miniaturas. Todas ellas representan una única unidad en cuanto a despliegue,

aunque luego cada una sea independiente durante el resto del juego.

Esto significa que aunque tengas mas unidades que tu contrincante, puede que termines de desplegar antes que el ;)

Empezando el turno

Aquí repetimos lo mismo que en el despliegue: se realiza una tirada enfrentada tirando cada uno tantos dados como liderazgo tenga el lider. En el caso de que una banda tenga el lider muerto, tirará solo un dado.

El que gane la tirada será el que decida quien empezará este turno.

Además de esto, el liderazgo también indica la cantidad de órdenes por turno que puede dar el lider durante un turno, y esto es importante, porque si alguno saca un doble 6 o triple 6 en esta tirada, obtendrá una o dos ordenes adicionales para ese turno.

Por descontado, si tu lider esta muerto, no podrá dar ninguna orden... es lógico... aquí no existen los no-muertos...al menos por el momento :P

Combate cuerpo a cuerpo

Es la hora de las toñas!! Y mas vale que no te duermas, porque aquí no te vas a dedicar a ver como el tu contrincante tira dados sin parar.

Para empezar, la resolución del combate se hace mediante una tirada enfrentada. Cada uno tira tantos dados como destreza tengan, y se eliminan los dados con resultado 1. Estos no sirven, se consideran pifias.

Por ejemplo, se enfrentan dos unidades, una con destreza 2 y otra con destreza 3.

Si el primero saca 4-2 y el segundo 4-2-1, seria un empate, ya que el 1 es una pifia y se descarta.

Si por el contrario sacan 4-2 y 4-2-2, ganaría el segundo.

Después de esta tirada, independientemente de quien sea el atacante y quien el defensor, el que ha ganado la tirada de destreza tendrá que realizar una tirada para herir. Esto se realiza mediante una tirada a objetivo, siendo tú potencia la cantidad de dados que se ha de tirar, y la constitución del contrincante el resultado a obtener. Por

cada dado que iguale o supere la constitución, se produce una herida.

Esto sería a grosso modo, ya que hay bastantes modificadores, como apoyos, armas, pociones, críticos, etc., que modifican las destreza, potencia y constitución de los combatientes.

El detalle importante aquí es que, aunque sea tu turno, puedes salir escaldado de una batalla... y prepárate, que si has empezado tú, luego le tocará a él ;)

¡Corre! ¡corre!

Como en toda lucha que se precie, siempre hay quien termina asustándose y poniendo pies el polvorosa... o al menos, lo intenta.

Aquí, la velocidad no lo es todo... así que si alguien intenta correr por su vida, primero va a tener que escapar de su contrincante. Para eso, nos encontramos ante otra tirada enfrentada.

Cada uno tira tantos dados como indica su movimiento (recordad que se usan pulgadas, no centímetros). Si el cobarde gana la tirada, podrá mover su movimiento en dirección contraria al enemigo que el ha hecho correr. En caso contrario, morderá el polvo.

Disparando

Los disparos, tan queridos por unos y odiados por otros, son un ejemplo de tirada objetivo.

En este caso, el que dispara tira tantos dados como destreza tenga, y el resultado a obtener es el atributo de movimiento de objetivo del disparo (recordad que se juega con pulgadas).

Es una manera bastante eficaz de representar la dificultad de disparar a una unidad que se mueve muy deprisa con el campo de batalla.

Además, también existen modificadores como el tamaño, si se ha movido, si está en posición elevada, está montado, vuela, etc.

Gestas

Las gestas son acciones especiales propias de cada unidad. Por lo general, solo algunos combatientes tienen gestas, y se realizan generalmente con tiradas a objetivo.

En este caso, el objetivo está indicado en cada gesta, y para ello tenemos una atributo llamado "Furia" que indica cuantos dados tenemos para

realizar las gestas. Podemos usar todos los dados que queramos (siempre que tengamos suficientes) y realizar todas las gestas (solo se puede hacer una vez cada una, por turno).

En el caso de las gestas, normalmente, el oponente no puede hacer nada. Solo ver como sale (o no).

¡Abra cadabra!

Fase de magia, y posiblemente, el sistema más original que he visto, también llamado por alguno "jugar a los



chinos". Las tiradas combinan la tirada enfrentada con la tirada a objetivo, y la cosa funciona tal que así:

Cuando vas a lanzar un hechizo, lo indicas. Entonces, cada uno escoge a escondidas las gemas a utilizar para lanzar/dispersar. En el caso de lanzar un hechizo, has de seleccionar como mínimo una gema, y para dispersar puedes no utilizar ninguna. Cuando está todo decidido (en secreto, cada uno), se enseña simultáneamente la cantidad de gemas que va a utilizar cada uno. Por cada gema, se tira un dado, pero solo se toman los tres mejores resultados. Los resultados con 1 o 2 se descartan, ya que se consideran pifias.

Cada hechizo tiene dos requerimientos, los éxitos, que son las tiradas que han superado el número objetivo, y la dificultad, que es el número objetivo para considerar como éxito una tirada.

A esto se le ha de añadir la dispersión, que son los dados del contrincante, que anulan tus propios dados como las tiradas enfrentadas.

Vamos a poner un ejemplo, para que la cosa quede clara: Un mago quiere lanzar un hechizo de protección. Este hechizo tiene una dificultad de 4, y

requiere dos éxitos. Para lanzarlo, decide utilizar cuatro gemas. El contrincante decide dispersarlo con dos.

El mago obtiene 6-5-3-3. Solo escogemos los tres mejores resultados, con lo que tenemos una tirada de 6-5-3. Dos éxitos.

La tirada de dispersión es de 5-5. Con lo que anula el segundo resultado, dejándolo en un solo éxito. Como el hechizo requiere dos éxitos y solo ha conseguido uno, no sale.

Este sistema tiene la gracia de que puedes marcarte faroles. Por ejemplo: el turno lo he empezado yo y decido lanzar el mismo hechizo que antes. Pero esta vez, solo utilizo una gema. ¿de que sirve si es imposible que salga? Pues porque lo mas seguro es que mi rival gaste alguna gema en intentar dispersarlo, aunque sea imposible de que salga. Esas gemas que gasta en dispersar son gemas que no tendrá en su fase para lanzar sus propios hechizos. He conseguido que gaste sus gemas inútilmente.

Pero la magia es peligrosa... si en los primeros resultados obtenemos resultado triple, que no sea ni el 6 ni el uno, a nuestro mago le entrará una migraña del carajo y lo tendremos durante todo un turno dopándose a base de ibuprofeno. Pero eso no es todo, con un doble uno, nos comeremos una herida. Pero si obtenemos un triple uno, nuestro mago morirá directamente. ¡PUF!

Críticos

Pues si, señoras y señores. Tenemos críticos. Básicamente, los críticos son tiradas "especiales", o mejor dicho, resultados especiales.

Uno de ellos ya lo he mencionado, y es cuando obtienes 2 o 3 seises en la tirada estratégica, que te proporciona órdenes adicionales. Pero no es la única.

Básicamente, los críticos es cuando se saca 2 o más seises en alguna tirada. Esto tiene diferentes efectos dependiendo de la tirada que sea, pero todas relacionadas.

Así pues, si con la magia obtenemos 2 seises, recuperaremos una gema de poder, y si obtenemos 3, recuperaremos todas, y para colmo, no se podrá dispersar.

En el caso de un combate cuerpo a cuerpo, sacar 2 o 3 seises proporciona un punto o dos mas de potencia, respectivamente.

Pero lo bueno viene ahora. Si en la tirada para herir se saca 2 seises, se produce una herida adicional, pero si se sacan 3, ojo al dato, matas directamente al enemigo. Así, sin miramientos ni nada por el estilo. Independientemente de cuantas heridas tenga, de si tienes pócimas, amuletos, o lo que sea, salvo que anule esta regla, has decapitado a tu contrincante.

Puede parecer una tontería, pero este pequeño detalle hace que cualquier miniatura con un poco de suerte pueda eliminar al enemigo más fuerte y resistente.

Respecto a los modificadores que se aplican sobre durante la partida, hay un detalle muy interesante, y es que (salvo contadas excepciones) se realizan sobre los atributos de las unidades. Es decir, que no son realmente modificadores a los resultados, sino modificadores a tu unidad o a la unidad contraria.

Esto hace que las tablas de resultados no existan, y que los modificadores sean "lógicos" y fáciles de recordar.

Por ejemplo, en un combate cuerpo a cuerpo, un arma contundente tiene un modificador distinto a un arma convencional. La primera resta un punto o dos a la constitución del contrario, mientras que la segunda aumenta un punto tu destreza.

No es lo mismo manejar una espada que una maza, y por descontado, no hacen el mismo daño.

Puede que algunos echéis en falta cosas como personalizar vuestro personaje, que las tropas ganen experiencia tras las batallas, pero este no es un juego de este estilo. Esta pensado en la sencillez y complicar las listas con ese nivel de personalización tal vez podría desequilibrar el juego.

Por el contrario, las misiones que nos proponen en el manual le da la suficiente variedad como para no quedarte en un mero mata-mata. ¿Y

como es eso? Pues por el sistema de puntuación de las partidas.

En cada una de las misiones, se especifica como funcionan los puntos de victoria. Salvo en una o dos misiones, las bajas enemigas no nos dan ni un mísero punto. Esto quiere decir que si no miramos el objetivo de la misión y tratamos de cumplirlo, lo mas seguro es que perdamos la partida, por mucho que a nuestro enemigo lo dejemos con dos unidades sobre el campo.

Además, algunas de ellas proponen sistemas de despliegue totalmente originales, tales como "desplegar donde quieras del terreno, pero a mas de 10" de una miniatura enemiga", o que tu área de despliegue sea la mitad del terreno de juego.

En total hay 6 misiones, pero se pueden modificar a placer, o incluso crear las tuyas propias. Por el momento, ya tienen previsto crear nuevas y publicarlas por internet.

Tal vez, una de las carencias que más se eche en falta es la interacción con el terreno. Cosas tan simples como saltar o ponerte a cubierto quedan reducidas a su mínima expresión.

¿Que le depara el futuro a SphereWars? Pues no lo podemos saber... pero si que podemos saber las expectativas que tienen, las cuales son modestas, pero atinadas.

De momento, tras la salida del manual, se están centrando en terminar de sacar las miniaturas que faltan. Algunas ya están en proceso, y poco a poco completarán todas las razas. Pero eso no es todo. Ya están en proceso de publicar una nueva banda, los Neonatos, y también están trabajando en crear unas pequeñas piezas de escenografía para usar con las misiones.

Mas adelante continuarán con las nuevas bandas, de las que tengo constancia de un mínimo de 5 bandas nuevas para ampliar las listas y la variedad del juego.

Es importante aclarar que las bandas son cerradas, es decir, no hay previsión de sacar personajes especiales para las bandas fuera de las ya indicadas en las reglas.

Además de las respectivas ampliaciones al juego, cabe la posibilidad de que veamos una "ampliación" para convertirlo en un juego de tablero al estilo SpaceHulk. Si no de una fuente oficial, al menos de

parte de los fans. Es mas, tengo constancia de que ya se ha hecho algo parecido, a modo de prueba, con buenos resultados.

Y además, alguna que otra sorpresa mas ;)

CONCLUSION

Como opinión personal, creo que es un gran juego... es divertido y rápido, y prácticamente no hay momentos muertos en los que no haces otra cosa que ver lo que hace el contrincante y retirar tus bajas o contar tus heridas.

Las misiones le dan un toque de variedad justo para que no te limites al mata-mata constante.

Además, al necesitar pocas miniaturas y poder jugar en poco espacio, lo hace ideal para jugar en casa o hacer "pachangas" rápidas (hay gente que ha jugado tres partidas en una tarde).

Es uno de los juegos que mas me gusta. Puede que parte de ello sea que la comunidad y los autores son muy abiertos y amigables, pero de momento hay una cosa que no he visto y que me ha decantado por ello: no he visto ningún culoduro. También es posible a que las bandas y el juego son equilibrados :P

Si te gustan los juegos sencillos y estas cansado de las razas de siempre, esta es una muy buena alternativa a tener en cuenta.

De todas maneras, yo soy un jugador asiduo, así que te mejor os dejo a vuestra elección el decidir si os gusta o no.

Lo bueno

- Comunidad muy activa y con participación de los autores.
- Juego rápido, fácil y equilibrado.
- Se necesitan pocas miniaturas y poco espacio.
- Buena variedad de bandas con pocas facciones.
- Miniaturas de gran calidad

Lo malo

- Comunidad todavía pequeña.
- Carece de modo campaña (evolución de personajes).
- Poca interacción con la escenografía (p.e.: no se puede saltar).
- Ya no tienen manual gratuito.
- Todavía faltan miniaturas para completar algunas bandas.

Pintura ... Pintura ... Pintura

Hombre Árbol: paso a paso

Por Jésu RA

¿No sabes qué hacer de los restos de las matrices que tanto abundan? ¿No quieres gastarte 40 eurazos en un Hombre Árbol? ¿Quieres hacer una pequeña conversión barata o quieres empezar a modelar algo tosco y bruto y que no se note mucho si lo haces mal? Entonces, este artículo es para ti...

Primero tomamos la matriz de restos de los elfos silvanos.



Con una única matriz será suficiente para hacer nuestro hombre árbol.



Cortamos la matriz en trozos, conservando las barras más largas, como si lo que buscásemos fuese hacer tan solo vigas. El resto de piezas de plástico nos servirán mas tarde.



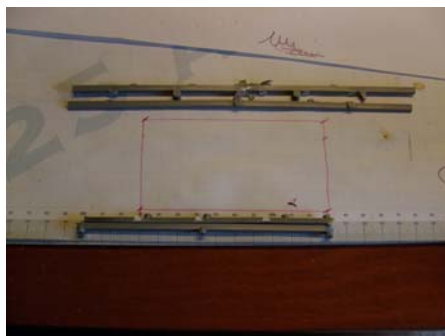
El recuadro rojo tiene las medidas 5x10 y hay que intentar que una vez montado el personaje los elementos no sobresalgan de este

Material necesario:

- Cuchilla de modelismo, cúter, etc.
- Pegamento tipo Loctite.
- Clips o cualquier otro tipo de alambre fuerte.
- Masilla blanca de modelar marca Jovi. (Esa es la que yo he usado)
- Herramientas de modelar o en su defecto una aguja acoplada a la punta de un viejo bolígrafo Bic.
- Pinceles, pintura y agua.
- Matrices de restos de los elfos silvanos (guardia del bosque y dríades).
- Restos del montaje de las dríades que servirán como ramitas para adornar.

recuadro, pues la peana es de aproximadamente 5 cm de ancho y la altura del hombre árbol GW es de unos 10 cm.

NOTA: Es conveniente que quede dentro de las medidas y no muy ajustado a ellas, pues más adelante, una vez puesta la masilla y esta se seque, quedara algo más ancho, por lo que sobresaldría.



Ahora es cuestión de gustos, a la hora de darle la forma que más os guste.

Yo quise que el mío tuviese una postura de ataque, por lo que tiene una pierna de apoyo adelantada y el brazo contrario dispuesto a golpear.

Para hacer las piernas usé un total de 4 trozos de matriz cortados de manera adecuada para que el total no superase esos 10 cm.

La unión entre las dos partes características de la pierna se las hice con el alambre de un clip, del mismo modo que cuando queremos dar consistencia a la unión de cualquier miniatura. Hay que dejar un trozo de

alambre sobresaliendo de la pierna y luego acoplarle el otro tramo.

Como se ve el tramo superior de la pierna es más corto que el inferior, pero repito que es cuestión de gustos.

Para hacer el torso, uní tantos tramos de matriz como vi que era necesario para dar consistencia al mismo, recordando que aun me debía reservar algunos trozos para los brazos. Para estos conservé los más largos.



La parte que corresponde a las manos, son los otros trozos de la matriz que no corresponden a la parte que al principio llamé vigas. Y las coloqué de forma que fuese lo mas parecido a la palma de una mano abierta.



Una vez que hice la estructura básica, pensé que podría colocar una dríade encima, con la misma pose que el hombre árbol, a modo de un espíritu que controla a otro.



Así que con algunos restos de la matriz de dríades busque los brazos mas similares y tallé como pude un cuerpo para sentarlo encima del hombre árbol.



Una vez que tenemos la estructura del hombre árbol bien consistente y lo suficientemente seca, pasamos a cubrirla de masilla. Yo he usado la masilla de modelar marca JOVI, para lo que os aconsejo que tengáis las manos continuamente húmedas si no queréis estar manejando arena. Cuando la miniatura esté totalmente cubierta de masilla hay que dejarla secar un tiempo, pero procurando que no solidifique del todo, y aprovechando los momentos finales antes de que seque para hacerle al



hombre árbol las grietas y adornos que queramos, con un punzón, aguja, o cualquier herramienta de modelar. Incluso en este momento sería conveniente insertarle restos de ramas de la matriz de dríades.

El siguiente paso es la pintura y remates, con la maña de cada uno. Yo particularmente llevo muchísimo tiempo sin pintar y el resultado final no es el que me hubiera gustado del todo, pero si estoy contento con el efecto conseguido y con que realmente, parece un hombre árbol.

Rápido, fácil y para toda la familia. Un método muy económico de tener tu propio hombre árbol.



No solo minis ... No solo minis

Warhammer Invasión (El juego de cartas)

Por Namarie

Games Workshop ya intentó entrar en el mundo de los juegos de cartas "estilo Magic" ambientados en el mundo de Warhammer. Fue en el año 2.003 cuando, vía Sabertooth Games (una filial de Games Workshop dedicada a hacer juegos coleccionables), lanzó WarCry. Este juego contó con más de una docena de expansiones y duró cuatro años (hasta 2007); hasta contó con una versión para PSP. Sabertooth desapareció en el 2008 y sus "licencias" fueron ofrecidas a Fantasy Flight Games, que se han puesto las pilas con juegos ambientados en los mundos de GW; ahí están Talismán, La Herejía de Horus, Caos en el Viejo Mundo, y el juego de cartas Warhammer Invasion.

Trasfondo

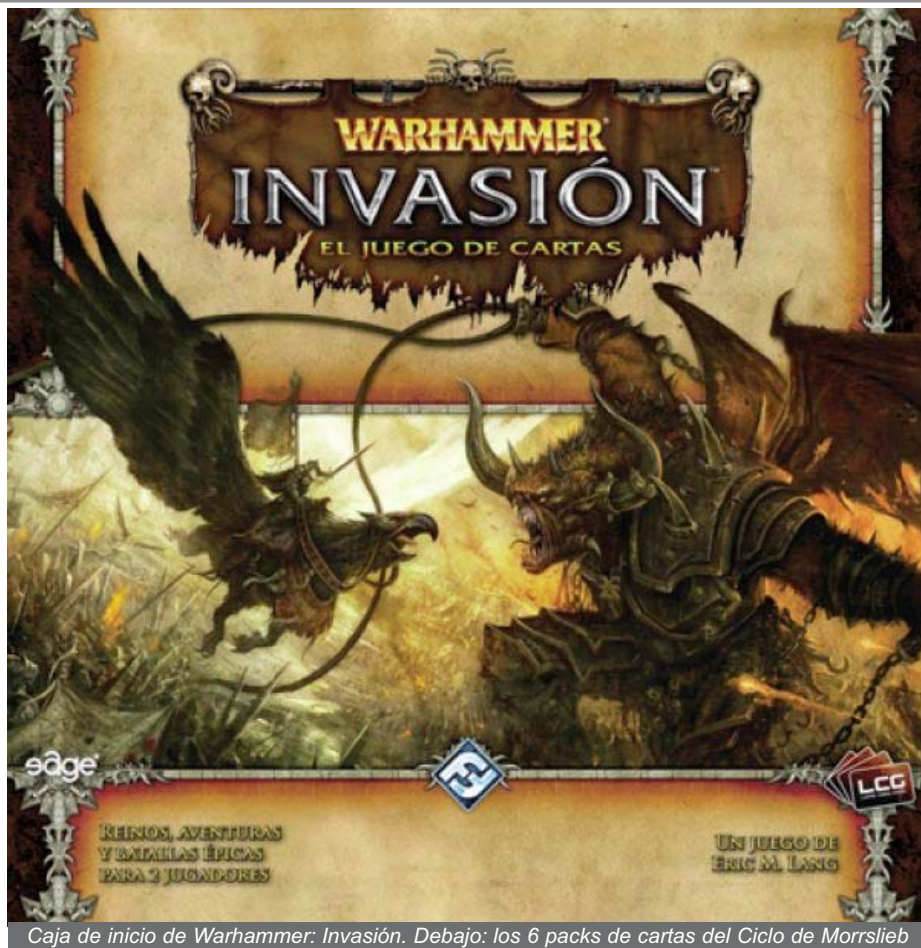
Sencillamente, el mismo trasfondo de **Warhammer**. No sólo en las razas sino también en hechizos e incluso personajes (sale Valkia la Sanguinaria, Grimgor Piel'ierro, el Rey Kazador...).

Qué se vende

Lo primero que hay que dejar claro es que **Warhammer Invasión** NO ES un juego de cartas coleccionables. Debes construir tu mazo con las cartas que quieras, pero las cartas vienen en paquetitos que NO son aleatorios. Es decir, por ejemplo, en el mazo "La amenaza de Plagaskaven" vienen 40 cartas, pero vienen siempre esas 40 cartas, de forma que si tu oponente y tú compráis ese mazo ambos tendréis las mismas cartas. Por tanto no es un juego de "gano en gran parte porque tengo las mejores cartas porque me he gastado un pastón".

Fantasy Flight (Edge en nuestro país) vende 4 cosas:

- La caja de inicio (40 eur). Esta caja es de compra "casi" obligada; viene el manual, cuatro tableros (Enanos, Orcos, Imperio y Caos), un montón de marcadores (suficiente para una partida de 2 jugadores) y un montón de cartas (220). Con ello ya se tiene bastante para jugar rato largo (ahora llevo enanos + imperio, ahora sólo enanos... etc).
- Los packs de cartas (10 eur cada uno). **Fantasy Flight** ha dividido en "ciclos" series de 120 cartas (algunas repetidas), en seis packs de 20 cartas distintas. Así, por ejemplo, el Ciclo de la Corrupción (el primer Ciclo) consta de los packs "La amenaza de Plagaskaven", "La senda del fanático", "Colmillo y garra", "La danza del señor de la muerte", "Las crónicas de la piedra bruja" y "Fuego arcano". Cada pack contiene 40 cartas (20 distintas, algunas repetidas), tanto neutrales como para las distintas facciones. Hay cartas más buenas que otras, claro está...



Caja de inicio de Warhammer: Invasión. Debajo: los 6 packs de cartas del Ciclo de Morrslieb



... No solo minis ... No solo

- La caja de expansión "Asalto a Ulthuan" (30 eur). Dos tableros nuevos (Altos Elfos y Elfos Oscuros) y dos barajas para precisamente Altos Elfos y Elfos Oscuros. No he encontrado el manual para descarga así que me temo que igualmente necesitas el manual (aunque siempre puedes conseguirlo por otras vías).
- La caja de expansión "La marcha de los malditos" (30 eur). Lamentablemente esta expansión no es como la de "Asalto a Ulthuan". Sí, hay Hombres Lagarto y Condes Vampiro, pero son cartas neutrales. Podrían haber añadido dos tableros y elevar a ocho las facciones jugables, tampoco les habría costado tanto...

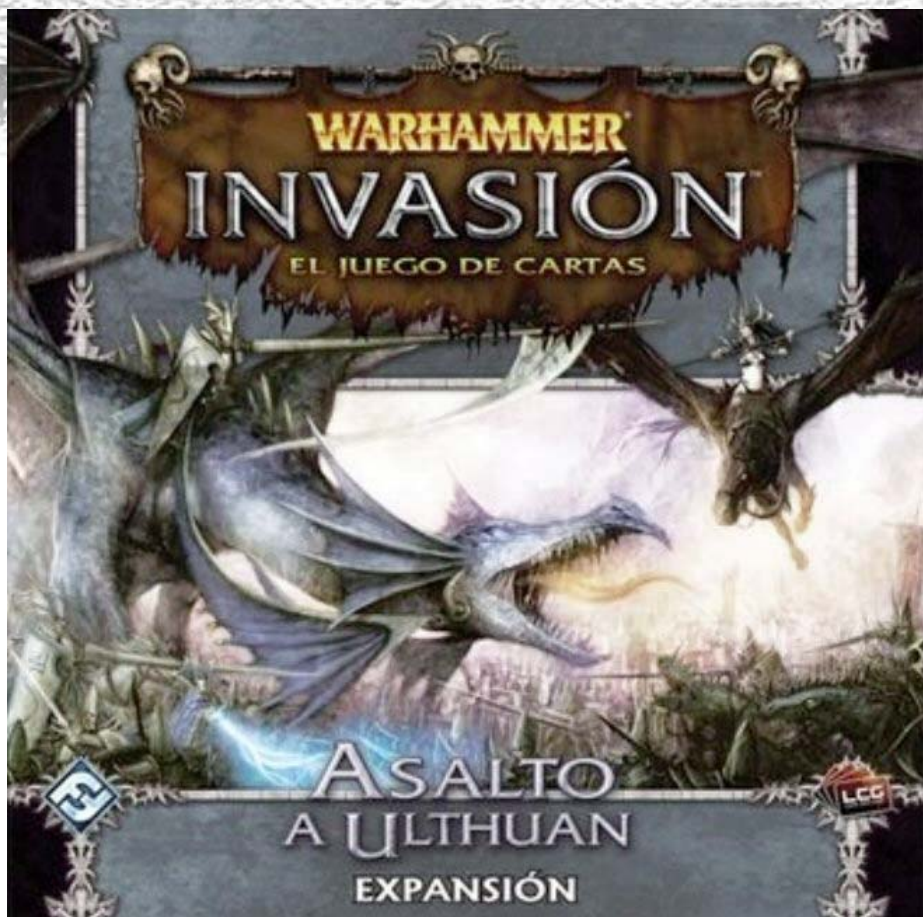
En todas las cajas y packs, como ya hemos dicho, las cartas son fijas. Esto es gran parte de la gracia del juego: no es "coleccionable", es mucho más económico que los juegos tipo Magic. En cuanto a las reglas, el reglamento por desgracia sólo está en la caja básica. Hay dos reglas nuevas en "La marcha de los malditos" que afectan únicamente a las cartas de esa expansión.

No sé si llega a un pack al mes o es un pack nuevo cada dos meses, pero el juego va creciendo.

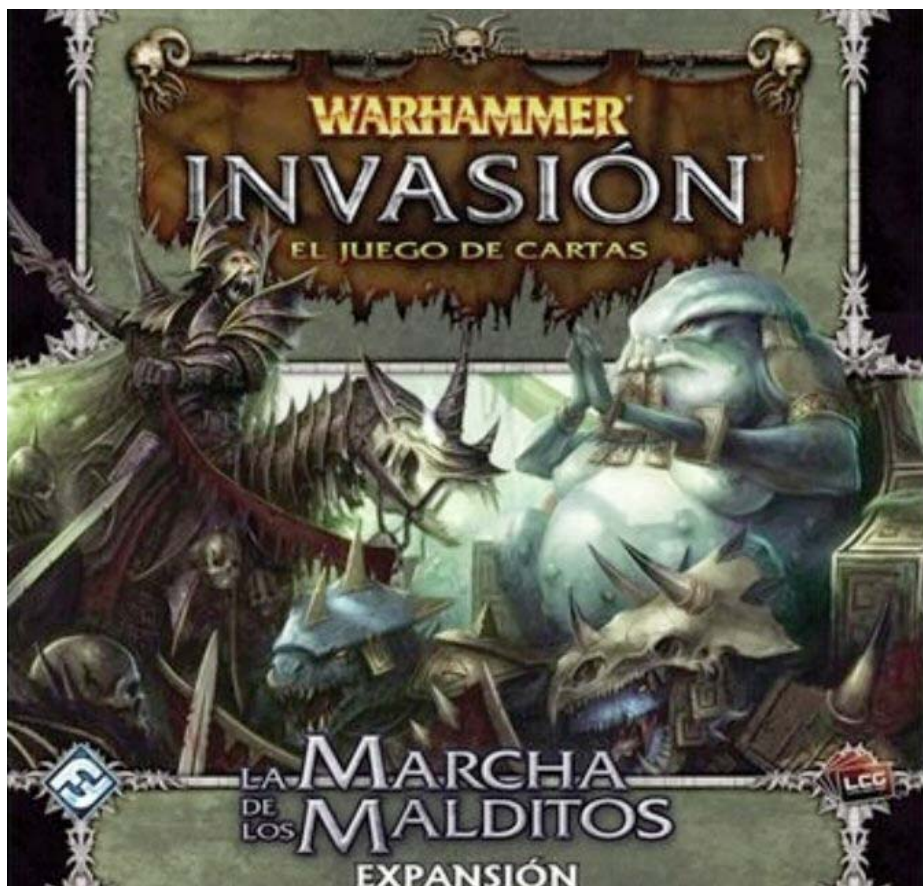
Las cartas

Todas las cartas tienen un reborde que depende de su facción (de lo que ya hablaremos luego), pero todas siguen un formato más o menos uniforme que recuerda al de Magic y otros JCC: una ilustración que ocupa más o menos media carta, unos valores por los márgenes y un texto o reglas especiales en la parte inferior de dicha carta. Las ilustraciones son todas del mundo de Warhammer, y a muchos nos hace gracia que algunas ilustraciones sean o portadas de libros de ejército, o bien de cajas de regimiento (cuando eran ilustraciones y no fotos retocadas como ahora).

Las cartas básicamente son edificios, unidades (o héroes), hechizos y efectos "al momento" (les llaman Táctica) y las Aventuras. Los edificios no atacan :P simplemente "están ahí", normalmente produciendo "poder" para generar recursos o robar cartas (lo veremos más tarde; para los que hayan jugado a Magic son como si fueran un artefacto que genera maná o hace robar cartas). Las aventuras son cartas que, cuando hay una unidad encima, hace algo (en muchos casos, a los tres turnos seguidos que haya algo, hay efectos como obligar a descartar a tus



Asalto a Ulthuan. Esta expansión añade dos nuevas razas (Altos Elfos y Elfos Oscuros) y les proporciona el "tablero", aumentando el número de razas jugables a seis.



Incomprensiblemente, en vez de aumentar las razas jugables, con la Marcha de los Malditos proporcionan dos "aliados" nuevos (uno para Orden, los Hombres Lagarto; y otro para Corrupción, los Condes Vampiro) con nuevas reglas como No Muerto o Salvaje.

No solo minis ... No solo minis



Ejemplo de carta de criatura. El "6" indica el coste, el "4" su "defensa", y los martillos indica tanto el daño que hace como lo que puede "producir" según el área donde esté. Por cierto, el dibujo de la carta es de Paco Rico Torres (<http://pacorico.blogspot.com>), un genial ilustrador que nos obsequió con algunas portadas en números anteriores ;-)



Ejemplo de carta de Apoyo (edificio). Cuesta 4 (+2 "variables" que dependerá de lo que tengas en juego del Caos), y siempre proporciona dos "martillos" (puede ser útil para tener recursos o para robar más cartas); además como buena carta del Caos combina con el "corromper" (gitar). Los edificios suelen ponerse en Reino o Aventura.



Los trolls, además de regenerarse (¡obviamente!) tienen una gran capacidad de ataque y de resistencia. Como contrapartida, es caro jugarlo: tiene un coste "base" de 6, y luego tres "símbolos orcos"; su coste base es 9, pero por cada carta Orca que tengas en juego se reduce uno de estos tres "costes adicionales".

adversarios). Las unidades son las únicas cartas que pueden atacar o defender (como las criaturas de Magic). Y las cartas de Táctica tienen muchos efectos distintos (desde aumentar el daño que hace una unidad a recuperar puntos de impacto o destruir las unidades enemigas; son como la mayoría de conjuros e instantáneos de Magic, lanzados siempre como interrupciones). Los edificios forman parte de las cartas de "Apoyo", donde también hay objetos mágicos, armas de asedio y demás; cartas que deben "vincularse" a otra carta.

El manual

En formato DIN A-4, a color y de una veintena de páginas, es la "nota más negativa" del juego. Siendo un JCC no les costaba nada publicar en PDF el reglamento (que, de paso, podrían actualizar más a menudo); no sé si lo han hecho pero yo no lo he visto. Sí que han publicado aclaraciones (FAQ) y erratas, pero no les costaba nada publicarlo (y podrían ganar jugadores...).

La maquetación es correcta, pero el manual es bastante caótico e incompleto. He leído muchos manuales y hay algunos que te dejan muy claro cómo se va jugando y van ampliando conceptos. Aquí se dan todos los conceptos de golpe, la primera vez que lees el (pequeño) manual te quedas sin saber bien la mitad de los conceptos (y

eso que no hay muchos); incluso hay algunas reglas que ni siquiera se explican en el manual (como Daño Indirecto) y hay que "entenderlas".

Las facciones

Por ahora hay seis facciones: tres de Orden (Imperio, Altos Elfos y Enanos) y tres de Destrucción (Caos, Elfos Oscuros y Orcos y Goblins). Además hay muchas cartas "neutrales", incluyendo Skavens (sólo Destrucción), Condes Vampiro (sólo Destrucción) y Hombres Lagarto (sólo Orden). Sí, puedes hacerte una baraja únicamente con No Muertos, pero las cartas "costarán" más de sacar por el tema de los puntos de Lealtad.

En un futuro me gustaría que sacasen nuevos tableros... se rumorea que habrá más cartas de "facciones neutrales", y personalmente creo que veremos algún tablero más en el futuro.

El juego

Cada jugador elabora un mazo de entre 50 y 100 cartas (normalmente neutrales y de uno o dos ejércitos de Orden o Destrucción) y elige un "tablero" (por ahora hay de seis facciones distintas). El tablero tiene tres zonas: Reino (que genera 3 puntos de recurso por turno, o "maná"), Aventura (que te permite robar una carta por turno) y Campo de Batalla, cada una con ocho

"vidas". Dependiendo de dónde juegues las cartas, tienen un efecto u otro. Así, por ejemplo, un matatrolls permite defender en cualquier zona donde esté, pero sólo puede atacar a zonas enemigas desde Campo de Batalla. Los "martillos" (el Ataque que tiene) son "recursos" que genera si está en Reino, o cartas que robas si está en Aventura. Los recursos sirven para bajar cartas de la mano.

Dicho así parece un poco liso, pero se pillan en seguida. Ya en el primer turno (y suponiendo que tienes un Matatrolls), te asalta una duda: ¿lo pones en Reino para, tu siguiente turno, generar un Recurso más y bajar una criatura más grande? ¿O lo pones en Aventura para robar dos cartas en vez de una todos los turnos? ¿O en Campo de Batalla para poder atacar ya a tu oponente?

El combate es sencillo: declaras qué unidades de tu campo de batalla atacan (y a qué zona enemiga; Reino, Campo de Batalla o Aventura), tu oponente decide con qué unidades se defiende (si es que tiene alguna en esa zona) y se asigna el daño (para los "magiqueros": todo Arrolla, y el daño de combate SIGUE en la carta el siguiente turno, por lo que todos los bichos van cayendo). De esta forma vas destruyendo una de las tres zonas enemigas (o debilitando las tres) y cuando consigues hacer ocho "heridas" a una zona, ésta se queda en llamas (y



Ejemplo de una partida en curso. Ese "cartón grande" es la ciudad (en este caso vemos una ciudad de Orcos y Goblins, y en frente una ciudad imperial). A la izquierda se colocan las cartas de Reino (básicamente edificios y unidades para proteger el Reino); a la derecha Aventura (donde, además de unidades para proteger la zona, podemos colocar Aventuras, que cuando tengan una unidad "asociada" empieza a dar beneficios), y en la parte superior el Campo de Batalla. Sólo las unidades en el Campo de Batalla pueden atacar. Y, cuando un enemigo ataca, decide a qué zona enemiga ataca (Reino, Aventura o Campo de Batalla); si no se puede defender, la zona se "come" esas heridas, y en cuanto destruyes dos zonas de tu enemigo (8 heridas cada una) ganas la partida.

si consigues dejar en llamas dos zonas, ganas la partida).

A grandes rasgos éste es el mecanismo del juego (hay más cosillas como las cartas que dejas "en desarrollo", que dan un punto extra de "vida" a la zona donde esté y muchas cartas tienen efectos según los desarrollos que haya; o "corromper" que hace girar una carta y que por lo tanto no ataque ni defienda).

Y, para ser sinceros, este sistema me ha dejado un muy buen sabor de boca. Ciertamente es que las dos o tres primeras partidas aún estaba "en proceso de aclimatación", pero en cuanto lo pillas empiezas a ver combos

LO BUENO

- No es coleccionable
- Es el mundo de Warhammer
- Posibilidad de Multijugador (hasta 6)
- En español

y estrategias; empiezas a ver que los Orcos son un "mazo rápido" de muchas cartas fáciles y rápidas (CONSEJO: en un mazo pielverde pon un tercio en Criaturas de coste 2 o menos, otro tercio en criaturas de coste 3 o más, y el último tercio de Táctica, Apoyo y Aventura), los Altos Elfos hacen mucha pupa desde Aventura y Reino (¡malditos Barcos y Sombríos!); los Elfos Oscuros son bastante mazo "de control", el Caos se basa en ir girando ("corromper") cartas enemigas...

Para mi sorpresa, que tenía una esperanza "media" en este juego, el juego engancha, te dan ganas de probar nuevas estrategias y nuevas cartas (más que de ir corriendo a comprarte la nueva súper carta de 5 euros). Jugué una docena de partidas, probando todos los ejércitos, y la verdad es que engancha. Aunque aún no he podido ganar con el Caos, ya que debes concentrar la baraja en corromper (girar) las unidades enemigas y hacer daño de esa forma. Eso sí, con pielesverdes y combo de altos elfos + lagartos, no hay quien me pare :-)

Otra cosa que me llamó mucho la atención es que el juego parece muy orientado a que sea multijugador, ya que hay muchas cartas que menciona "a

cada adversario"... ¡pero en la caja pone que es para 2 jugadores! Hasta que no pruebe una partida de tres o cuatro jugadores no os podré informar de cómo ha sido, pero promete mucho. Miedo me da. También se podría jugar una de cuatro (¡o seis!) jugadores, Orden vs Destrucción. Le veo muchas posibilidades.

El futuro

De momento el futuro pinta bien. Siguen sacando expansiones y tienen para mucho tiempo. Hay torneos organizados, tienen muchísimo material por explorar (y, cuando se cansen, nuevo set de inicio?) y se ven posibilidades. El juego ha tenido mucha mejor acogida que **WarCry**; el terreno de las cartas coleccionables es dominio casi indiscutible de Magic y este tipo de juego de "cartas no coleccionables" parece que cala mejor cada vez entre más gente. Eso de que todo el mundo tenga acceso a las mismas cartas con la misma probabilidad y que no dependa de lo que "te sale" en un sobre oculto es muy, muy bueno.

En definitiva

Warhammer Invasión es un juego MUY recomendable. ESPECIALMENTE si sois dos o cuatro, ya que podéis ir comprando "entre todos" y cada uno quedándose con las cartas de su ejército y dejar en un "mazo común" las cartas neutrales. Aún y con eso, es un juego barato (mucho más barato que otros juegos de cartas), relativamente rápido, que realmente hace pensar mucho (el azar influye, pero más aún qué juegos, cómo, dónde y cuándo), fácil de aprender, pero que tiene mucho "combo" y estrategias por detrás. Por si fuera poco, está en perfecto español.

Y encima puedes tener la gozada de llevar un Devorador de Almas.

LO MALO

- Manual muy mejorable
- Podrían dar el manual en PDF actualizado (aunque dan erratas)
- Condes Vampiro, Skavens y Hombres Lagarto no son facciones independientes

Sartosa

Por Namarie y OrkoBDN

Los más veteranos recordaréis que en los antiguos MdN publicamos unas reglas para hacer campañas de Warhammer llamadas CaWa. Para la cuarta edición de la CaWaBCN estamos usando estas reglas, basadas en la isla pirata de Sartosa. Esta campaña es válida para cualquier cantidad de jugadores, de 2 a 20, y con un mecanismo muy sencillo permite organizar épicas batallas por el control de la isla.



Mapa de Sartosa. Fuente: http://www.gitzmansgallery.com/Warhammer_Maps/index.html

Tras la Tormenta del Caos, todos los reinos del Viejo Mundo saben que en cualquier momento puede venir una nueva invasión del Caos. Los habitantes de Ulthuan saben que sus primos están a punto de lanzar una nueva ofensiva a las tierras de Lustria. Los generales Ogros venidos de la lejana Catai se preparan para ofrecer sus servicios al mejor postor. Y es que, aunque hay una relativa paz tras haberse encontrado y destruido la Corona Némesis, se huele la guerra en el aire invernal.

No se sabe cómo empezó, pero hay una pequeña guerra civil en la isla de Sartosa. Hay quien dice que se han visto Skavens dialogando con los líderes de algunos pueblos; y hay quien dice que la Princesa Pirata no sirve a los intereses de todos los pueblos de la isla. La cuestión es que ha estallado una pequeña revuelta en la isla, lo que ha atraído a múltiples ejércitos...

Las fuerzas de la Destrucción saben que disponer de un bastión en la

isla de Sartosa puede ser de mucha ayuda para invadir Tilea o Estalia, o lanzar ataques relámpago a las malditas tierras de Arabia y de los Reyes Funerarios, repletas de tesoros, antes de que Nagash despierte de nuevo. Por ello, su interés en conquistar la isla es alto.

Las fuerzas del Orden, no sólo quieren impedirlo (ya que sería muy peligroso tener una amenaza también por el Sur), sino que la Princesa Pirata

Jugando la Campaña con Warmaster

Es posible perfectamente jugar esta campaña con Warmaster en vez de Warhammer. Para ello hemos añadido reglas para Warmaster en todos los escenarios. Las reglas genéricas de la campaña se usan de la misma forma. Falta añadir qué ejércitos componen el bando del Orden y la Destrucción:

- ORDEN: Altos Elfos, Bretonia, Imperio, Enanos, Hombres Lagarto, Kislev.
- DESTRUCCION: Caos, Orcos y Goblins, Demonios, Elfos Oscuros, Skaven, Condes Vampiro
- FUERZAS NO ALINEADAS: Reyes Funerarios (antiguos No Muertos), Mercenarios, Arabia, Piratas (en este mismo ¡Cargad!)

ha prometido su apoyo en forma de Mercenarios si consiguen restaurar el orden en la isla. La lástima es que algunos pueblos son leales a la Destrucción, pero hay mercenarios dispuestos a luchar en ambos lados, a veces por dinero, a veces por su tierra.

Nadie sabe qué hacen algunas falanges de Reyes Funerarios en la isla. Es sabido que los Ogres se venden al mejor postor (y, en caso de guerra civil, eso significa dinero seguro hasta el final); pero los Reyes Funerarios parecen interesados en que la lucha prosiga, que muera mucha gente. Quién sabe qué quieren en realidad los Sacerdotes de Settra.

¿Esto qué es?

En una campaña basada en un mapa, juegas partidas de **Warhammer** enlazadas, aunque en este tipo de partidas tienes la posibilidad de enfrentarte a diferentes jugadores, defender y expandir tu bando, y luchar por el control de los pueblos de la isla de Sartosa. Los jugadores luchan por gobernar el rincón del mundo que se muestra en el mapa mediante el control de más territorios cada vez y la derrota de ejércitos enemigos. De esta forma, en la isla de Sartosa los jugadores tienen ejércitos que se van moviendo entre los distintos territorios, y cuando dos ejércitos enemigos se encuentran, se juega una batalla de Warhammer como si realmente se hubieran encontrado esos ejércitos.

Ejércitos

Cada jugador tiene que mantener una gran fuerza armada. Esa fuerza se divide en grupos de combate llamados **Ejércitos**, cada uno de los cuales está indicado en el mapa mediante un icono o ficha y representa un ejército de Warhammer. A lo largo de las campañas, las tropas se mueven, se reasignan, mueren y son transferidas de región en región. Pero también se reclutan nuevas tropas y los ejércitos crecen. Por tanto, la composición de un ejército no será la misma de batalla en batalla. Cada ejército representa una fuerza "rotatoria" con un número determinado de puntos. Incluso si un ejército sufre una cantidad importante de bajas podrá retirarse, reagruparse o reclutar nuevas tropas o recibir soldados reasignados, con lo que tendrá el mismo número de puntos en tropas para la siguiente batalla. Por tanto, no es necesario que haya exhaustivas listas de ejército de cada ejército de tu reino y tampoco es necesario que lleves la

cuenta de las bajas y las recuperaciones de cada ejército.

Bandos

Hay dos bandos enfrentados en esta campaña: el Orden y la Destrucción. Consulta el manual de **Warhammer** (página 137). La campaña está diseñada para ser jugada entre 20 ejércitos, divididos a partes iguales entre Orden y Destrucción. Eso significa que puede haber cualquier número de jugadores entre 2 y 20, dividiendo los ejércitos de forma más o menos igual a no ser que se pacte algo distinto. Es decir, podría darse el caso de que un único jugador del Orden se enfrentase a diez ejércitos de la Destrucción; en este caso el jugador del Orden dispondría de 10 ejércitos, y cada uno de la Destrucción de un único ejército. Aunque lo más habitual es que haya más o menos el mismo número de jugadores en ambos lados.

Por ejemplo, una campaña entre ocho jugadores, cuatro del Orden y cuatro de la Destrucción, se puede dividir en:

- Jugadores Orden 1 y Orden 2: 3 ejércitos cada uno.
- Jugadores Orden 3 y Orden 4: 2 ejércitos cada uno
- Jugador Destrucción 1: 4 ejércitos
- Jugadores Destrucción 2, 3 y 4: 2 ejércitos cada uno.

Que un jugador tenga más o menos ejércitos recomendamos que venga dado únicamente por su disponibilidad. Por ejemplo, si un jugador (por temas laborales, familiares, etc.) no puede jugar más de una partida al mes, mientras que otro puede jugar cada fin de semana, lo lógico es que el segundo tenga el doble de ejércitos en el mapa (¡o más!). Si se usa el sentido común, la campaña será más ágil.

A diferencia de muchas otras campañas, el hecho de dividir en 2 bandos el conflicto, facilita mucho cosas como la "desaparición" de jugadores (o la inclusión de jugadores nuevos), sustituciones, o simplemente que en una batalla juegue otro jugador del mismo bando porque el jugador a quien le toca se encuentra mal.

Al inicio de la campaña, el jugador debe indicar si jugará por el Orden o por la Destrucción. Esto NO se puede cambiar a mitad de campaña. Cuando salgan los Hombres Pez, los jugadores de la Destrucción no podrán "pasarse al lado bueno" porque les gusten los cangrejos gigantes... se siente.

Que un jugador sea "Orden" o "Destrucción" significa que un jugador del Orden puede "invocar" ejércitos del Orden o la Destrucción a medida que avanza la campaña. A diferencia de muchas otras campañas, aquí un jugador puede ir variando de ejércitos. Por ejemplo, un jugador de Destrucción puede empezar la campaña con dos ejércitos, uno de Skavens y otro de Guerreros del Caos. Cuando el de Skavens sea derrotado y huya (¡seguro que huye!), ese jugador puede "invocar" un nuevo ejército, ya sea otro de Skavens, otro de Guerreros del Caos, o uno de Demonios del Caos, o uno de Orcos y Goblins... De esta forma, evitamos que alguien empiece con un ejército nuevo "por probar" y a las dos partidas se canse.

Si hay algún jugador que quiera ser únicamente "fuerzas no alineadas", DEBE elegir si apoyo al Orden o a la Destrucción, y esto no podrá cambiarse durante toda la campaña. Es decir, un jugador que lleve Reyes Funerarios (aunque diga que quiera llevar Reyes Funerarios toda la campaña) debe decidir si se vende al Orden o a la Destrucción. A medida que avance la campaña, si se lo repiensa podrá cambiar de ejército (a otro de Orden o Destrucción, según haya elegido... o hacia un No Alineado).

De igual forma, cualquier jugador de Orden o Destrucción puede "crear" un ejército no alineado.

La campaña

La campaña se divide en turnos de campaña durante los que los jugadores tienen la oportunidad de mover sus ejércitos por el mapa. Cuando ejércitos de distinto bando se encuentran en una misma sección del mapa, la acción pasa al tablero de juego y se juega una partida de **Warhammer**. Es esta dinámica de movimientos por el mapa y batallas sobre tablero lo que determinará los resultados de una campaña basada en un mapa.

Así pues, podemos dividir cada turno de campaña en la **Fase de Movimientos** y la **Fase de combates**.

Realizar los movimientos por el mapa es muy rápido y sencillo, pero preparar y jugar una partida de Warhammer te llevará algo más de tiempo. Por eso, es esencial que los jugadores lleguen a un acuerdo sobre cada cuánto tiempo se van a realizar movimientos sobre el mapa y cuánto tiempo real se les dará a los jugadores que tengan que jugar antes de llevar a cabo más movimientos. En general, una

semana es suficiente para que el bando del Orden y la Destrucción pacten cuáles serán sus movimientos (Fase de Movimientos), mientras que la Fase de Combates dependerá de cuántos jugadores haya por bando y la disponibilidad de éstos. Por ejemplo, si la gente puede jugar una vez al mes en promedio, si en un turno de campaña los jugadores tienen sólo un enfrentamiento puede ponerse un límite de un mes. Por regla general, con dos estandartes por jugador (más o menos) se recomienda que los turnos de campaña sean de dos meses: una semana para Movimiento y siete u ocho semanas para Combate.

Portavoces

Tanto el bando del Orden como de la Destrucción nominarán un Portavoz. Dicho Portavoz será quien entregue la fase de movimientos al Portavoz enemigo. Los dos Portavoces harán de árbitros y mediadores, y deberían ser jugadores lo más nobles y honestos posible (¡que a nadie se le ocurra hacer portavoz a un Skaven!).

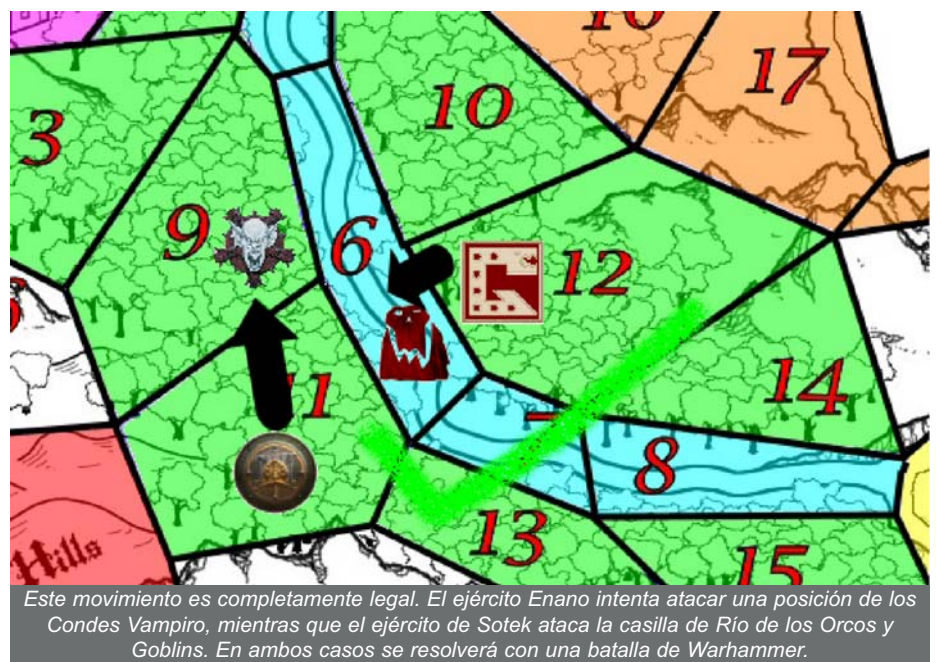
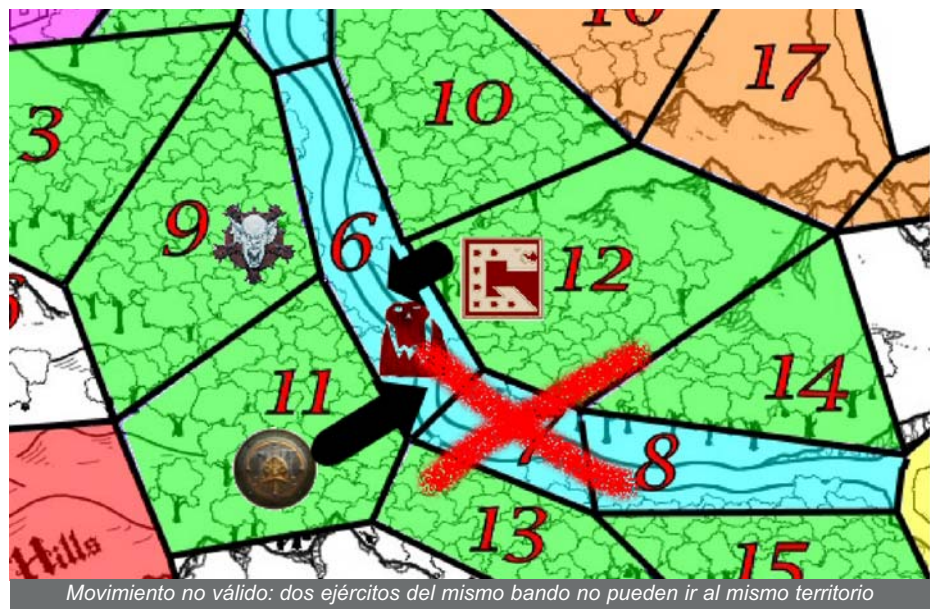
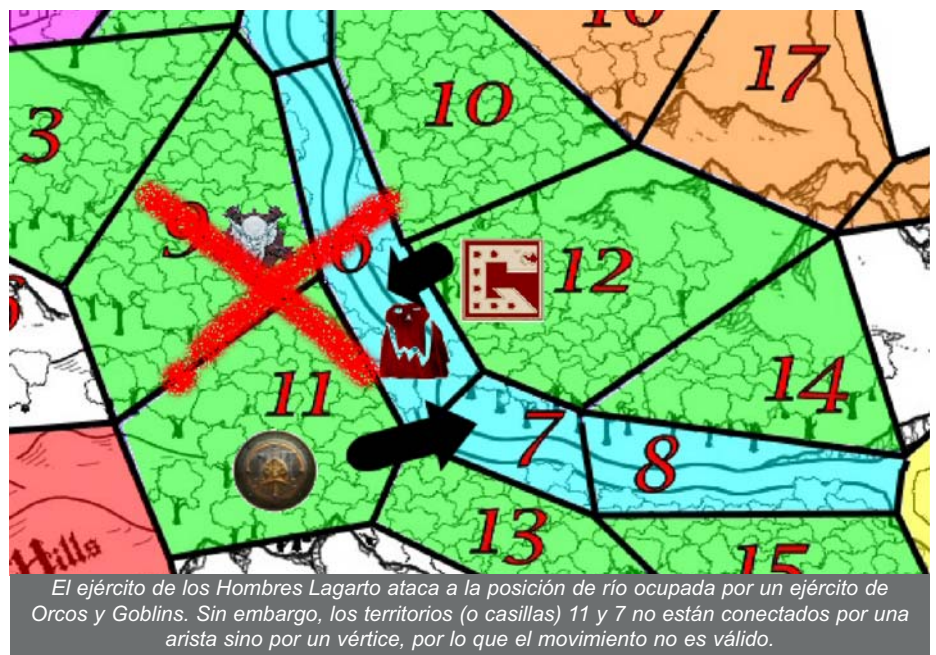
Fase de Movimiento

En la fase de movimiento, el Portavoz del Orden y el Portavoz de la Destrucción se comunican (p.e. mediante un correo electrónico o mediante una cuenta de Dropbox y un archivo .zip protegido por contraseña) cuáles son los movimientos de todos los ejércitos del Orden y la Destrucción.

Normalmente, el portavoz del Orden hablará con todos los jugadores del Orden, pactarán sus movimientos, y el portavoz anotará todos los movimientos y los dará al portavoz de la Destrucción en el momento fijado.

Todo ejército se mueve de una casilla a otra casilla adyacente. Por adyacente entendemos que tenga "línea" adyacente, no "vértices" (es decir, que se junten en un punto NO las hace adyacentes). Hay que tener en cuenta que dos Ejércitos del mismo bando NUNCA pueden moverse a una misma casilla, y un ejército no puede moverse a una casilla que ya esté ocupada por otro ejército de su propio bando (a no ser que ese ejército se esté también moviendo). La idea básica es que en una casilla, sólo puede haber como máximo un Ejército del mismo bando, o dos ejércitos de bandos distintos que estarán luchando.

Al final de la fase de Movimientos, uno de los dos Portavoces hace públicos los Movimientos y modifica el mapa (con los movimientos



Tras el combate

Si la batalla acaba en victoria, el ejército vencedor se queda en la casilla y el ejército vencido se *retira* a la casilla anterior.

En caso de empate, si era un Ataque el ejército defensor se queda en la casilla y el ejército Atacante se *retira*; si era un empate de un Encuentro, ambos ejércitos se *Retiran*.

Cuando un ejército debe retirarse y no le quedan personajes con vida, dicho ejército es *Dispersado*.

Al finalizar todos los combates, todos los Pueblos donde haya un ejército, pasan a estar Controladas por dicho ejército (es decir, son "suyas"). Esto será de vital importancia, ya que quien controle los Pueblos ganará la campaña. Para esta campaña no es necesario saber de quién son "los territorios", sino qué bando controla los pueblos.

Ejército Retirado

Cuando un ejército (con personajes vivos al acabar la partida) pierde una batalla, dicho ejército es Retirado.

Si era Atacante en un Ataque, vuelve a la casilla de la cual procedía siempre y cuando la casilla esté libre.

En caso de que fuera Defensor en un Ataque, o que la batalla fuera por Encuentro, el ejército se mueve a una casilla libre adyacente a la casilla en la que ha ocurrido la batalla. En caso que haya más de una casilla libre adyacente, lo hará alejándose de donde venía el atacante si es posible.

Si el ejército perdedor NO puede retirarse (por ejemplo, es un Atacante y la casilla de la que provenía está ocupada; o ha sido un Encuentro y no puede moverse a ninguna casilla adyacente), se considera *Dispersado*.

Como ya hemos dicho, si un ejército debe Retirarse pero no tiene personajes con vida, se considera *Dispersado*.

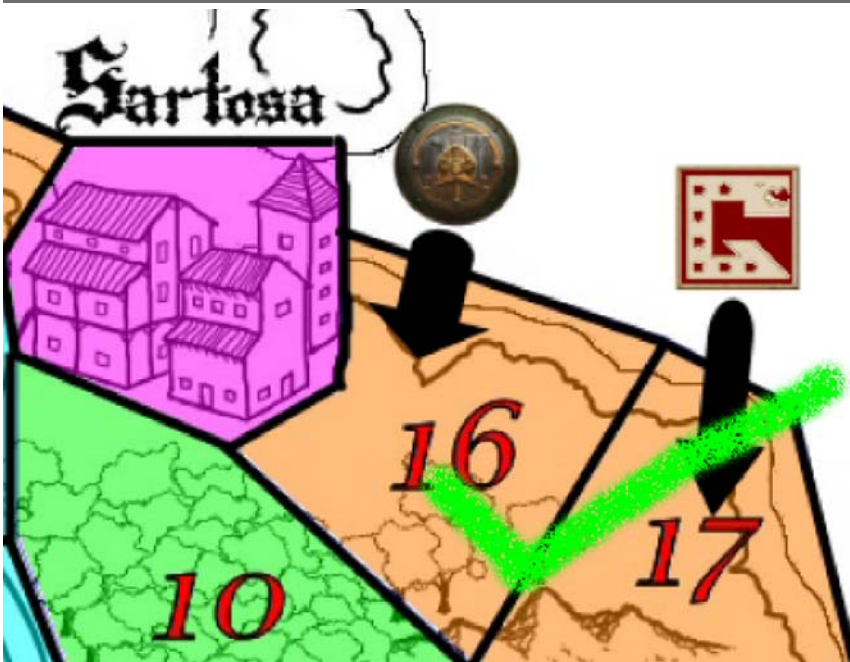
Ejército Dispersado

Cuando un ejército no puede reagruparse en una casilla, bien sea porque no hay nadie al mando o bien porque ya hay tropas en esa casilla, el ejército es Dispersado. Retira el ejército (borra la ficha del mapa); ese ejército cuenta como desaparecido en combate.

Alternativamente, un jugador puede Dispersar ejércitos de forma



Dos tropas del mismo bando NO pueden desembarcar en la misma casilla



Las tropas del mismo bando deben desembarcar en casillas distintas

de los ejércitos) y lo publica. Gracias a Internet es bastante fácil, ya sea mediante un blog o mediante correo, hacer accesible al momento esta información a todos los jugadores.

Fase de combates

En todas las casillas en las que haya dos ejércitos, se produce un combate. Dicho combate usa las reglas de "Línea de batalla" (página 144), la antiguamente conocida como Batalla Campal, excepto en algunas casillas concretas de las que hablaremos más tarde

Aunque puede variar según la campaña, recomendamos que sea a 2.500 puntos, aunque podéis variarlo según vuestros gustos o colecciones. Algunos escenarios pueden variar esa cantidad.

Puede haber dos situaciones en las que haya un combate: Ataque y Encuentro. En algunos escenarios hay reglas especiales para los Ataques y Encuentros.

Ataque

Se considera Ataque cuando uno de los ejércitos ha permanecido quieto y el otro ejército ha entrado en su casilla. El ejército que no se ha movido es el Defensor, y el ejército que se ha movido es el Atacante

Encuentro

En caso de que ambos ejércitos se hayan movido a una misma casilla, hablamos de un *Encuentro*. No hay ejército Atacante ni Defensor.

voluntaria, al final de la batalla. El General se vuelve loco por las heridas, o simplemente las tropas están cansadas de ser masacradas y se van. Esto debe hacerse al final de la batalla, con lo que por ejemplo el jugador que ha dispersado sus tropas no podrá reclamar ese territorio.

Combates especiales

En muchas casillas, el Combate no es "Línea de Batalla", sino que hay escenarios especiales. Algunos sólo tienen una escenografía y alguna regla especial, otros son escenarios completamente distintos.

Desembarco

Al principio de turno de campaña, cuando un Bando tiene menos de 10 ejércitos activos (porque han sido dispersados), el Bando puede colocar tantos ejércitos como le falten hasta llegar a 10. A esto se le llama Desembarco, ya que la mayoría de razas usan transporte marítimo para llegar a Sartosa. Sabemos que los Enanos pueden hacer túneles bajo tierra y que los Demonios pueden usar algún Portal de Disformidad, pero para esta campaña consideraremos que sus barcos a vapor salen de la fortaleza enana de Barak-Varr y que el Portal Demoníaco que hay en Sartosa está cerrado por obras.

Es importante notar que sólo se puede Desembarcar en las casillas que tengan playa (ver mapa).

Los Desembarcos se consideran Movimientos a todos los efectos. Esto quiere decir por ejemplo que si hay un ejército de Orden en una casilla de playa (y no se mueve), y desembarca un ejército de Destrucción en esa misma casilla, se produce un Ataque en la playa. También quiere decir que NO se puede declarar que (por ejemplo) dos ejércitos de Orden muevan (o mover + desembarco, o dos desembarcos) a la misma casilla.

Ejemplo: Tras el combate, el bando del Orden pierde un Ejército (del jugador 3) y el bando de la Destrucción pierde dos (ambos del jugador 2, que ha tenido muy malas tiradas y se ha quedado sin personajes). Al principio del siguiente turno, en la fase de Movimientos, el jugador 3 puede "crear" un ejército nuevo (por ejemplo de Enanos) y llevarlos mediante un barco a vapor hacia una casilla de Desembarco. El jugador 2 decide abandonar los Orcos y Goblins y apostar por los Enanos del Caos, que desembarcan en dos casillas de Desembarco.

Victoria

En esta campaña, los jugadores se enfrentan por el control de los pueblos de Sartosa. Cuando uno de los dos bandos (Orden y Destrucción) controle 8 de los 13 pueblos, gana automáticamente la campaña.

Mercenarios

En Sartosa es fácil contratar Mercenarios, que además se sienten como en casa. Para reflejar ésto, en cualquier batalla que se juegue se puede alquilar cualquier Regimiento de Renombre o unidad Mercenaria (que pudiera alquilarse de forma habitual). Además, cualquier Regimiento de Renombre podrá repetir una tirada de 1d6 por partida (por ejemplo, un dado de una tirada de salvación por armadura, o de Liderazgo).

¿Qué pasa si...

...un jugador abandona la campaña?

En este caso, los ejércitos se reparten entre los demás jugadores del mismo bando. Ejemplo: el Bando del Orden dispone de 10 Ejércitos (un jugador tiene 4, los otros tres tienen 2), y de golpe un jugador con 2 ejércitos abandona la campaña; esos 2 ejércitos se pueden repartir de forma que los tres jugadores restantes tengan 4-3-3.

...un jugador se quiere añadir a la campaña?

De forma parecida, se pueden dar ejércitos a ese jugador. Se recomienda que se "dispersen" ejércitos y se los asigne al jugador nuevo.

...alguien se cambia de ejército?

Si alguien de golpe quiere hacerse los Gamusinos Grises Con Peluca (un fantástico ejército que saldrá en el 2.013), basta con dispersar todos sus ejércitos y que desembarque de nuevo con todos los ejércitos de Gamusinos Grises Con Peluca.

...alguien no puede jugar un turno?

Es algo muy habitual (proyectos finales de carrera, nacimientos, bodas, traslados, exámenes...). Lo mejor es que durante ese turno, otro jugador del mismo bando juegue esas partidas. Aunque sea con otro ejército. En serio. Para evitar cosas como "es que siempre que a Juan le toca jugar contra Silvia, le cogen retortijones y lo hace Maite que le tiene el tranquillo pillao",

RECOMENDAMOS que cuando un jugador sustituya a otro, lo haga con un 5% menos de puntos. Es decir, si la batalla habitualmente es a 2.500 puntos, si juega un sustituto lo hará con 2.375 puntos.

...en un Encuentro no quedan personajes en ningún bando después de una batalla?

La batalla acaba en empate y ambos ejércitos son dispersados, ya que deberían Retirarse y no tienen personajes.

...se quiere usar otro mapa?

Se puede usar cualquier otro mapa. El mapa debería tener unas 80 casillas aproximadamente, de las cuales 13 deberían ser pueblo y unas 20 casillas de desembarco. Sugerimos que como mínimo la mitad de las casillas sean "territorios con escenarios especiales"; no todo, ya que una "batalla campal" se agradece de vez en cuando. En el caso del mapa de Sartosa adjunto, hay 13 pueblos / castillos, 20 de Desembarco (que la mitad de partidas serán "partidas normales"), 17 casillas "normales", 11 de Montañas, 13 de Bosque Profundo, 4 de Río y 4 casillas con escenarios completamente distintos.

...queremos hacer algo para la Victoria?

Aquí recomendamos (es lo que haremos en la cawa4 de BCN) que el bando perdedor pague una ronda de cervezas al ejército ganador.

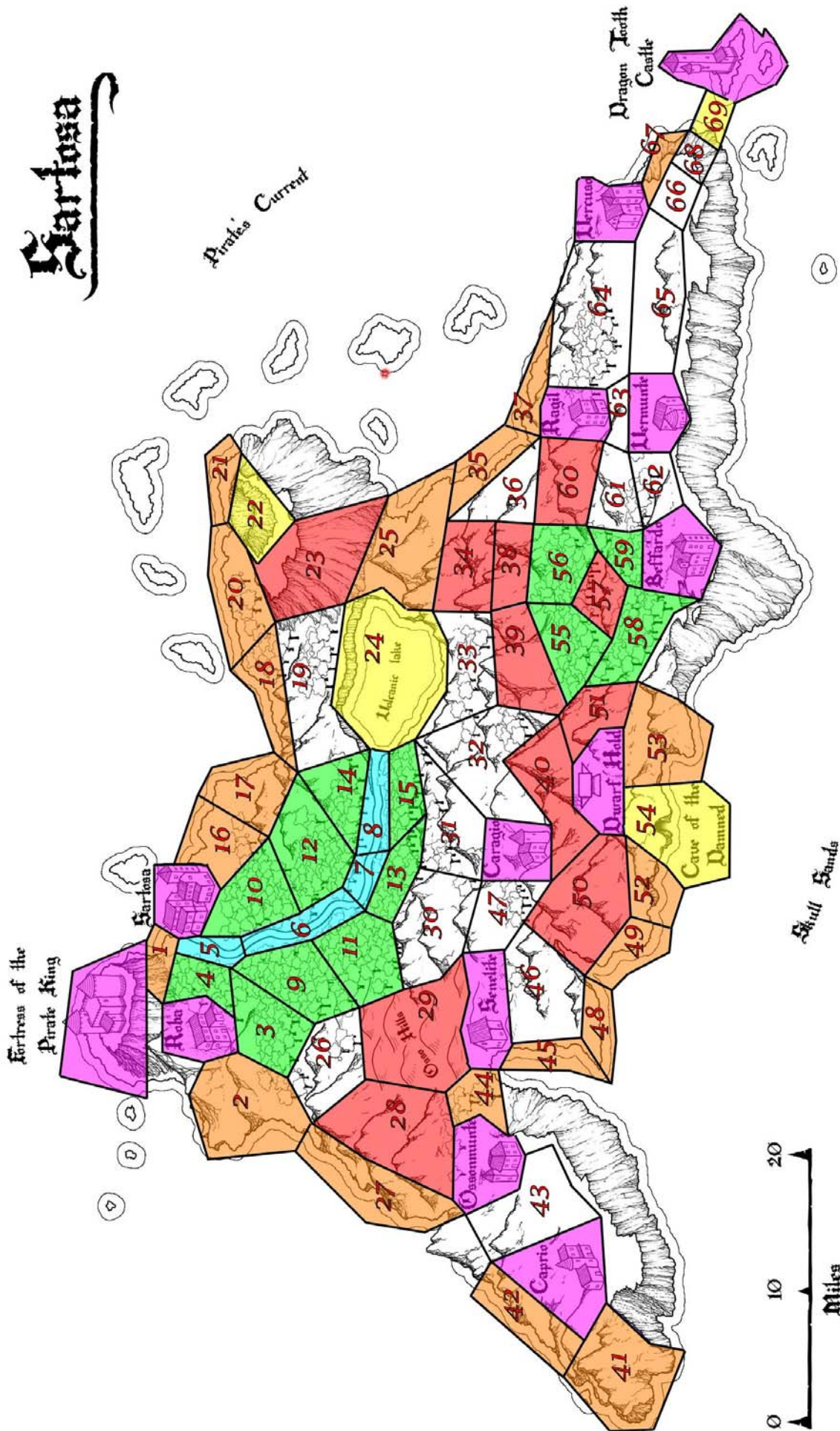
...queremos añadir un nuevo tipo de Terreno?

Pues adelante. Si queréis montar vuestra propia campaña con algunas reglas propias, esto no está escrito en piedra: cambiad reglas, añadid escenarios, añadid experiencia de personajes y evolución como antaño, o jugad a strip-warhammer.

...alguien no quiere jugar un escenario concreto porque se le da mal (p.e. un Asedio Liger)?

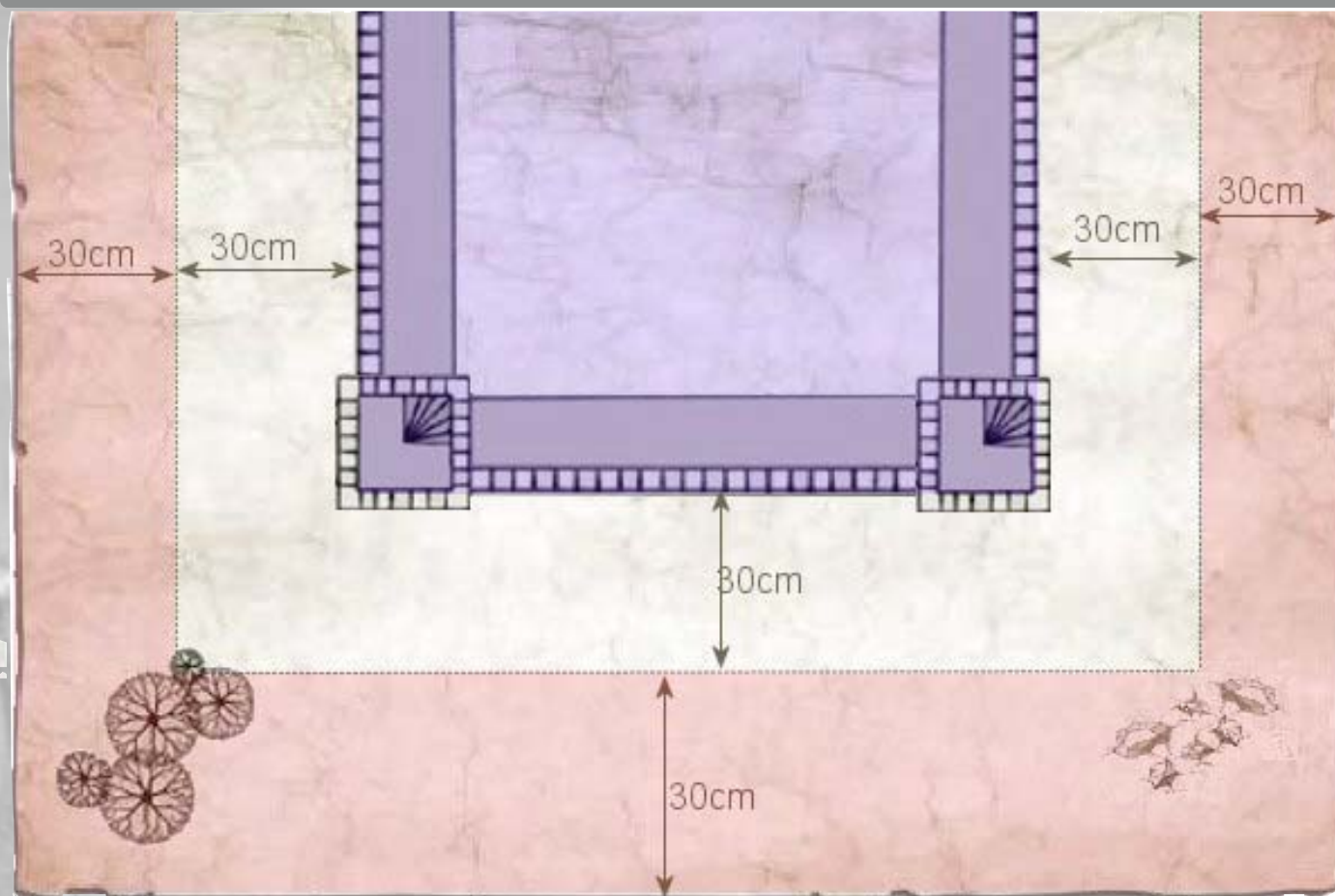
Vamos a ver, esto es un juego con muñequitos, la idea es pasárselo bien. Nadie gana nada con la victoria (más allá de un "oe oe oe oeeee, la Destrucción ha ganaoooo" y las cervezas gratis). Tomáoslo como un reto. Es mucho más entretenido con escenarios distintos. Si alguien es tan cabezón que sólo quiere jugar una batalla campal tras otra, que se apunte a un torneo.

Barloosa



Escenario: Ciudad Amurallada

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque en las casillas "Fortress of the Pirate King" y "Dragon Tooth Castle"



Atacante: 2.500 puntos. Puede incluir (si quiere) Torres de Asedio*, Arietes* y Catapultas* por el coste indicado.

Defensor: 1.500 puntos. Puede incluir Catapultas* por el coste indicado.

Tablero: Se divide el campo en seis cuadrantes de 60x60cm. Uno de los centrales es el área de despliegue del defensor (zona coloreada azul en el mapa). Debe situar dos edificios (dos torres p.e.). Alrededor, se sitúan murallas* (es decir, ese cuadrante está "amurallado"). Puede haber torres*. Una de las tres murallas debe contener un Portón*. Despliega un bosque y un

elemento de terreno difícil en los dos cuadrantes que se indican.

Despliegue: El jugador defensor sitúa su ejército dentro de las murallas (en la zona azul), y luego el atacante despliega todo su ejército en la zona roja.

Duración de la partida: Ocho turnos.

Quien empieza: El jugador atacante.

Condiciones de victoria: Si el jugador atacante tiene más puntos en el cuadrante de "dentro" del castillo

(aunque no queden murallas) que el defensor, gana la partida. En caso contrario, gana la partida el jugador defensor.

Reglas especiales: *Asedio a ciudad amurallada.* No se siguen las reglas de asedio habituales sino otras mucho más simplificadas. Ver página siguiente para reglas de los elementos de escenografía *Muralla*, *Portón* y *Torre*, así como de las mejoras de unidad *Torre de Asedio*, *Ariete*, y *Catapulta*.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster. Puedes incluir equipo de asedio como se indica en el manual, páginas 90 a 95.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: El jugador con más peanas en la zona de despliegue del Defensor gana la partida.

Reglas especiales: Usa las reglas estándar para Asedios del manual de Warmaster, páginas 90 a 95.

Muralla

Las Murallas se consideran edificios de un tipo especial. En general, las reglas que afecten a edificios afectarán también a las murallas (hechizos, etc.) con la diferencia que NO puede haber tropas DENTRO de la muralla.

Atacando a la muralla. Se considera que las Murallas son miniaturas que siempre (disparo, magia, cuerpo a cuerpo) son impactadas automáticamente. Tienen R10, H10 y una tirada de salvación por armadura de 2+. Cualquier regla que afecte a Murallas (p.e. Campana Gritona) también afecta a las murallas de una Ciudad Amurallada.

Almenas

A la superficie de encima de las murallas se las llama almenas (o Merlones). Así como dentro de las murallas no puede haber tropas, las Almenas se consideran una superficie de 40x5cm (aprox; si tu castillo tiene más almenas, pues mejor) para desplegar tropas. Esto significa que habitualmente cabrá una fila de infantería monstruosa, o dos filas de infantería. En principio, sólo las miniaturas de infantería, infantería monstruosa y caballería voladora son capaces de permanecer en las almenas.

Disparo a las tropas en las almenas. Designa cuando disparas si el disparo va hacia las murallas o la tropa en las almenas. En caso de disparar a las almenas, las tropas se consideran tras cobertura pesada. Los disparos que fallen se pierden.

Atacando a las tropas en las almenas. Para simplificar, cualquier unidad de infantería (o infantería monstruosa) atacante en contacto con una Muralla se considera que tiene *escalas y garfios*, por lo que la fila frontal de dicha unidad puede atacar a la unidad que esté en las almenas (sólo la fila frontal); obviamente, la unidad que defiende una almena tiene el +1 por posición elevada (salvo contra objetivos grandes, voladoras y torres de asedio). Si no hay unidad encima de la torre, puedes situar una unidad atacante encima de la muralla (siguiendo las restricciones habituales de las Almenas). Los objetivos grandes pueden atacar a las tropas que haya encima de la muralla, pero no pueden subir a ella. Las miniaturas con la regla Volar se consideran al mismo nivel que las tropas en las almenas por lo que pueden atacar más de una fila y la

unidad en las almenas no se considera que está en posición elevada.

Portón

Una de las murallas tiene un Portón. Dicho Portón tiene R7, H5 y es Inflamable. El portón permite el movimiento a través suyo de cualquier unidad de hostigadores, o cualquier miniatura individual, o cualquier unidad con un frontal de 5" o menos. Si hay una unidad en el Portón, no puede pasar otra unidad. El jugador defensor puede atravesar el portón siempre que quiera. El atacante sólo si está destruido o si ha ganado un combate con una unidad defensora que estaba en el portón.

Torre

Se trata igual que las Murallas, salvo que en su parte superior (lo que sería su "almena") cabe una unidad (o miniatura) entera de hasta 10x10cm.

Torre de Asedio

Inclusión de Torres de Asedio. Toda unidad de infantería o infantería monstruosa del jugador Atacante puede comprar una Torre de Asedio por +80 puntos. Se considera parte de la unidad (como si fuera el grupo de mando), así que si la unidad muere, la torre caerá con la unidad. Mientras la Torre de Asedio siga en la unidad, ésta se considera Indesmoralizable e Inmune al Pánico. Si la unidad con torre de Asedio pasa a tener menos de 10 miniaturas de infantería o menos de 6 de Infantería Monstruosa, la torre es automáticamente destruida (menos miniaturas no tienen la fuerza necesaria y la torre no se mueve, por lo que deciden abandonarla).

Perfil de la Torre de Asedio. Las Torres de Asedio se consideran Carros (sin bestias de tiro) de F7 R7 y 7 heridas, objetivo grande, y que causa 1d6 impactos por carga.

Movimiento de la Torre. La torre tiene el mismo movimiento que la tropa que la está empujando, pero sólo puede efectuar movimientos normales (ni cargas, ni marchas), y se ve afectado a los movimientos obligatorios (p.e. furia asesina...) de la tropa que está empujando.

Disparos a la Torre de Asedio. Trata la Torre de Asedio como una mejora de unidad; los disparos se designan siempre contra la unidad, y se reparten 1-4 tropa 5-6 Torre de Asedio. En caso de disparo con arma de plantilla, si la plantilla toca la torre, resuelve los impactos de forma habitual

(la torre no puede hacer ¡Cuidado Señor!).

La Torre de Asedio y las murallas. Si la Torre de Asedio está en contacto peana con peana con una muralla o una Torre, se considera que la unidad que empujaba la Torre de Asedio tiene acceso a las almenas de dicha muralla como si estuvieran a la misma altura; para saber cuántas miniaturas pueden atacar subidas a la Torre de Asedio, se considera que la parte superior de la Torre de Asedio tiene una superficie de 12'5x5cm, así que habitualmente podrán luchar dos filas de seis miniaturas de infantería de peana pequeña (Goblins, Elfos, Humanos) o dos filas de cinco de peana grande (Orcos, Guerreros del Caos, Saurios) o una fila de tres miniaturas de Infantería Monstruosa. A efectos de calcular bonificador por filas, ten en cuenta el bonificador de la unidad.

Torres de Asedio como miniaturas. Si quieres incluir una Torre de Asedio como miniatura, ten en cuenta que ocupa una superficie de 10x10cm; considera que esa superficie está ocupada por tropas (que están "dentro" de la Torre) y colócalas fuera del campo de batalla.

Ariete

Inclusión de Arietes. Toda unidad de infantería o infantería monstruosa del jugador Atacante puede incluir un Ariete por +10 puntos.

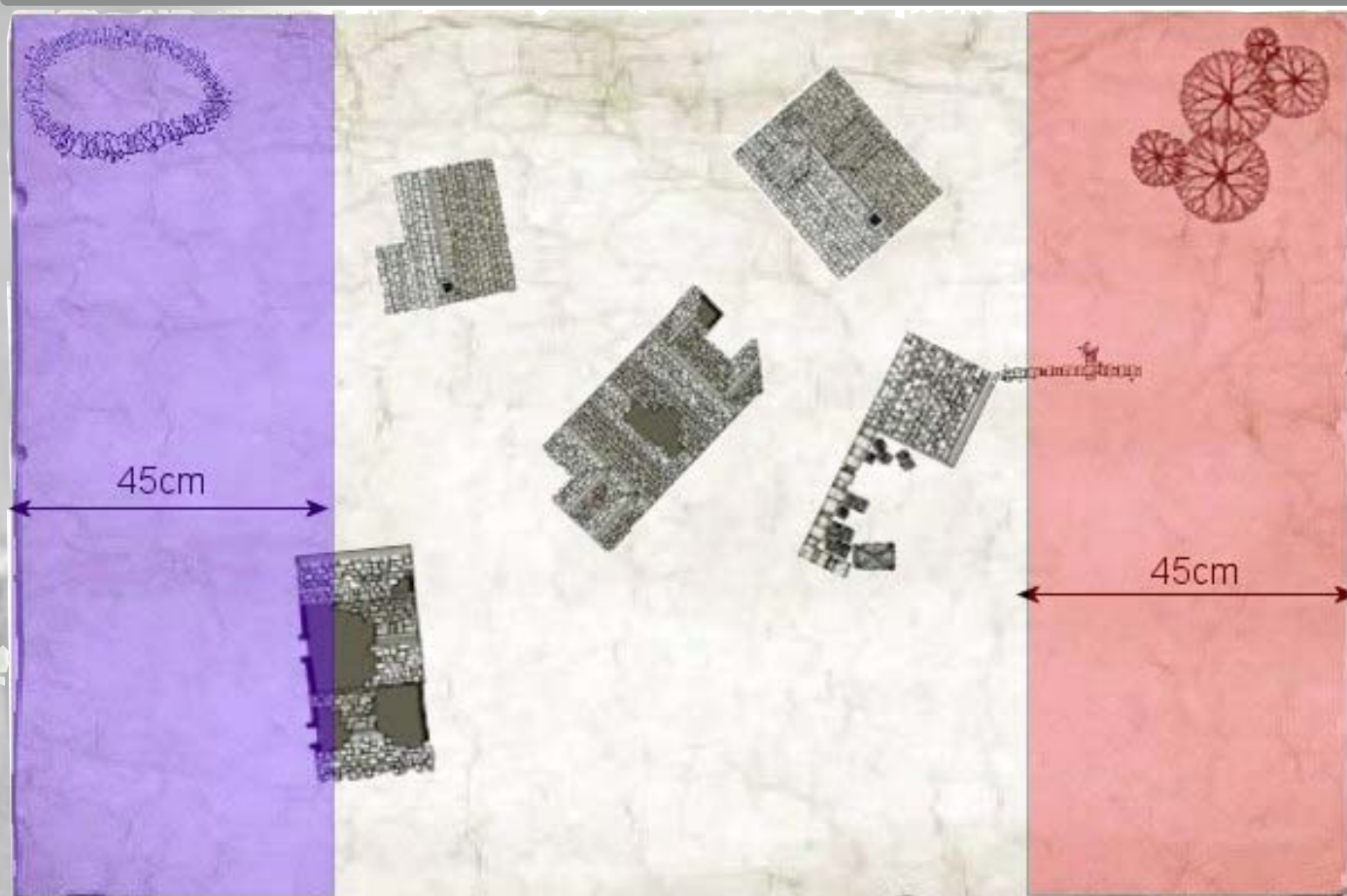
Combate cuerpo a cuerpo. Una unidad con Ariete puede, en vez de efectuar sus ataques habituales, efectuar un único ataque en combate cuerpo a cuerpo contra una Muralla, Portón o Torre. Dicho ataque impacta automáticamente y tiene tanta Fuerza como Fuerza de las miniaturas de la unidad, más su número de filas (no el bonificador por filas sino el número de filas). Así, por ejemplo, una unidad de 30 Saurios en frontal de 5 (6 filas) tendría Fuerza 10.

Catapulta

Inclusión de Catapultas. Tanto el ejército Defensor como el Atacante pueden incluir Catapultas. Las catapultas tienen un coste de 80 puntos cada una, cuentan como unidad Singular y de dotación tienen tres Guerreros estándar de su raza (si la raza tiene máquinas de guerra, usar la misma miniatura de dotación; si no, elegir la tropa más barata de infantería: Gnoblar para Reinos Ogros, Esquizones para Hombres Lagarto; Bárbaros del Caos para Guerreros del Caos; etc.)

Escenario: Pueblo de Sartosa

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas de color rosado en el mapa, salvo las dos que tienen Ciudad Amurallada ("Fortress of the Pirate King" y "Dragon Tooth Castle")



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: Primero se sitúan 2+1d3 edificios (casa, torre, templo...); el primer edificio se coloca en el centro del tablero, y cada jugador va colocando un edificio alternando; la única regla es que un edificio no puede estar a menos de 5" de otro edificio. Tras esto, sitúa 2+1d3 elementos de escenografía adicionales de forma aleatoria.

Despliegue: Se usa el despliegue alternado entre ambos jugadores de la forma habitual, pero despliegan en los lados estrechos del campo de batalla en vez de en los lados cortos, y a 45cm en vez de los 30cm

habituales. Determina de forma aleatoria qué jugador tiene qué lado.

Duración de la partida: *Turnos variables:* al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) o 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: Ambos jugadores lanzan un dado; el que obtenga valor más alto elige quién empieza. Quien haya desplegado la última unidad tiene un -1 a la tirada.

Condiciones de victoria: Quien tenga más edificios controlados (con una unidad dentro del edificio) cuando

acabe la partida, gana; en caso de empate ambos pierden.

Reglas especiales: *¡Fuera de aquí!* Al final de cada fase de disparo de cada jugador, cada edificio que no esté controlado por ningún jugador dispara a la unidad más cercana (del bando que sea, y que esté a un máximo de 10") provocando 1d6 impactos de F3. En caso de que sea una unidad trabada en combate, reparte los impactos de forma aleatoria entre todas las unidades trabadas en dicho combate (aunque estén a más de 10"). En la casilla de Fortaleza Enana (*Dwarfhold*), los disparos de los edificios son de F4 en vez de F3.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

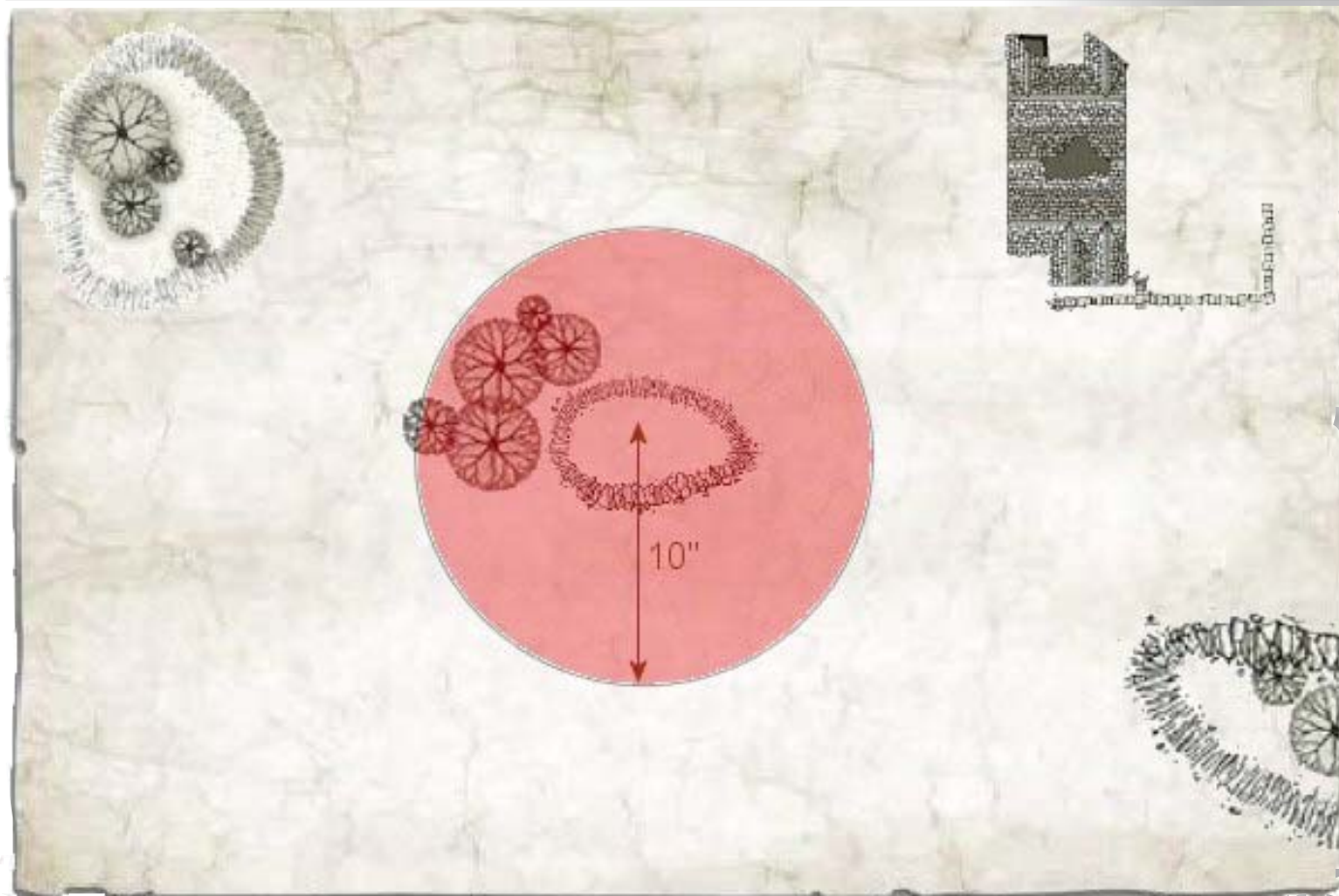
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer. Para Controlar un edificio no es necesario tener la unidad dentro, sino tener más peanas en contacto con el edificio que el oponente.

Reglas especiales: *¡Fuera de aquí!* Los edificios, al final de la fase de disparo, realizan 1d6 disparos a la unidad más cercana sea del bando que sea (no se pueden beneficiar de coberturas, son impactados con 4+), resueltos de la forma habitual.

Escenario: Batalla en los Montes

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas coloreadas de rojo en el mapa.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: Sitúa un monte de mínimo 20x20cm en el centro del tablero. Luego sitúa 1d3 montes adicionales por el campo de batalla. Por último, sitúa 2+1d3 elementos de escenografía adicionales generados de forma aleatoria. En la imagen puedes ver un ejemplo de cómo quedaría un campo de batalla.

Despliegue: En caso de Encuentro, no se despliega ninguna unidad. En caso de un ataque, el jugador defensor puede desplegar 1d6

unidades a como máximo 20" del centro del campo de batalla (es decir, en un círculo de 10" de radio, centrado en el centro del campo de batalla; círculo rojo). En ambos casos, se determina al azar el lado que tendrá cada jugador (uno de los dos lados "largos").

Duración de la partida: *Turnos variables:* al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: En caso de ataque, empieza el jugador atacante. En

caso de encuentro, determinalo aleatoriamente.

Condiciones de victoria: *Rey de la Montaña.* Quien tenga más miniaturas en el monte central, gana la partida. En caso de empate, ambos pierden.

Reglas especiales: *Llegando...* Al inicio de cada turno, si el jugador todavía tiene unidades por desplegar, lanza 1d6; ese es el máximo de unidades que pueden entrar en el campo de batalla por su lado (trátalas como si entrasen tras perseguir a un enemigo fuera del campo de batalla).

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: En caso de Ataque, el jugador defensor puede colocar un Personaje y 1d3 unidades (cada unidad puede ser de varias peanas de la forma habitual) a como máximo 25cm del centro del campo de batalla.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

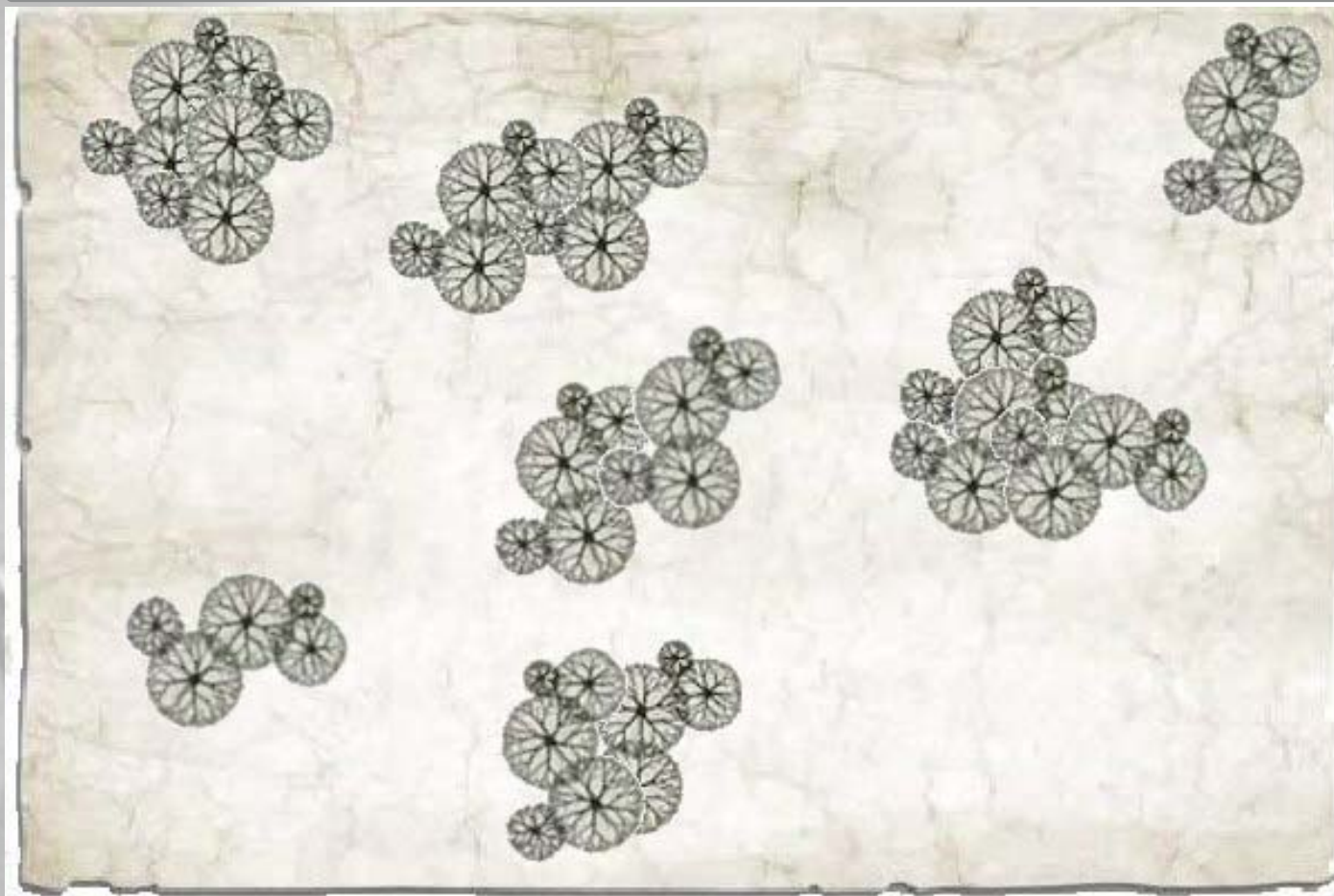
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: *Rey de la Montaña:* El jugador con más peanas en el monte central, gana la partida. En caso de empate, ambos pierden. Los personajes no cuentan a la hora de considerar peanas en el monte central.

Reglas especiales: *Llegando...* Al principio de cada turno, si el jugador todavía tiene unidades por desplegar, puede desplegar 1d6 unidades en el campo de batalla. Los Personajes cuentan como una Unidad. Se pueden formar Brigadas en el momento de colocar las unidades, pero contarán todas las unidades que formen la brigada para ese máximo (por ejemplo, si sacas un 3 puedes desplegar un Héroe y una brigada formada por dos Unidades, cada una de tres peanas p.e.).

Escenario: Bosque Profundo

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas coloreadas de verde en el mapa.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: En el tablero DEBEN situarse 4+1d6 bosques (si no tienes suficientes bosques pon CD's que los simulen).

Despliegue: Se usa el despliegue alternado entre ambos jugadores de la forma habitual.

Duración de la partida: Turnos variables: al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: Ambos jugadores lanzan un dado; el que obtenga valor más alto elige quién empieza. Quien haya desplegado la última unidad tiene un -1 a la tirada.

Condiciones de victoria: Divide el terreno de juego en seis cuadrantes iguales (de 60x60cm). Quien controle más cuadrantes al acabar la partida, gana; entendiendo como controlar tener más unidades que tu oponente en dicho cuadrante (total o parcialmente). En caso de empate, quien tenga más puntos encima de la mesa gana. En caso nuevamente de empate, ambos jugadores pierden. (NOTA: Sólo pueden

"controlar" las unidades de infantería, caballería, infantería monstruosa, y caballería monstruosa).

Reglas especiales: *Bosque profundo.* El bosque es tan profundo que todos los bosques se consideran terreno impasable (¡incluso para los Elfos Silvanos!) y bloquean línea de visión. Además, hay árboles por doquier, por lo que la distancia de visión se ve reducida a 20" a todos los efectos (por ejemplo no se puede disparar ni declarar cargas a unidades más allá de 20").

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

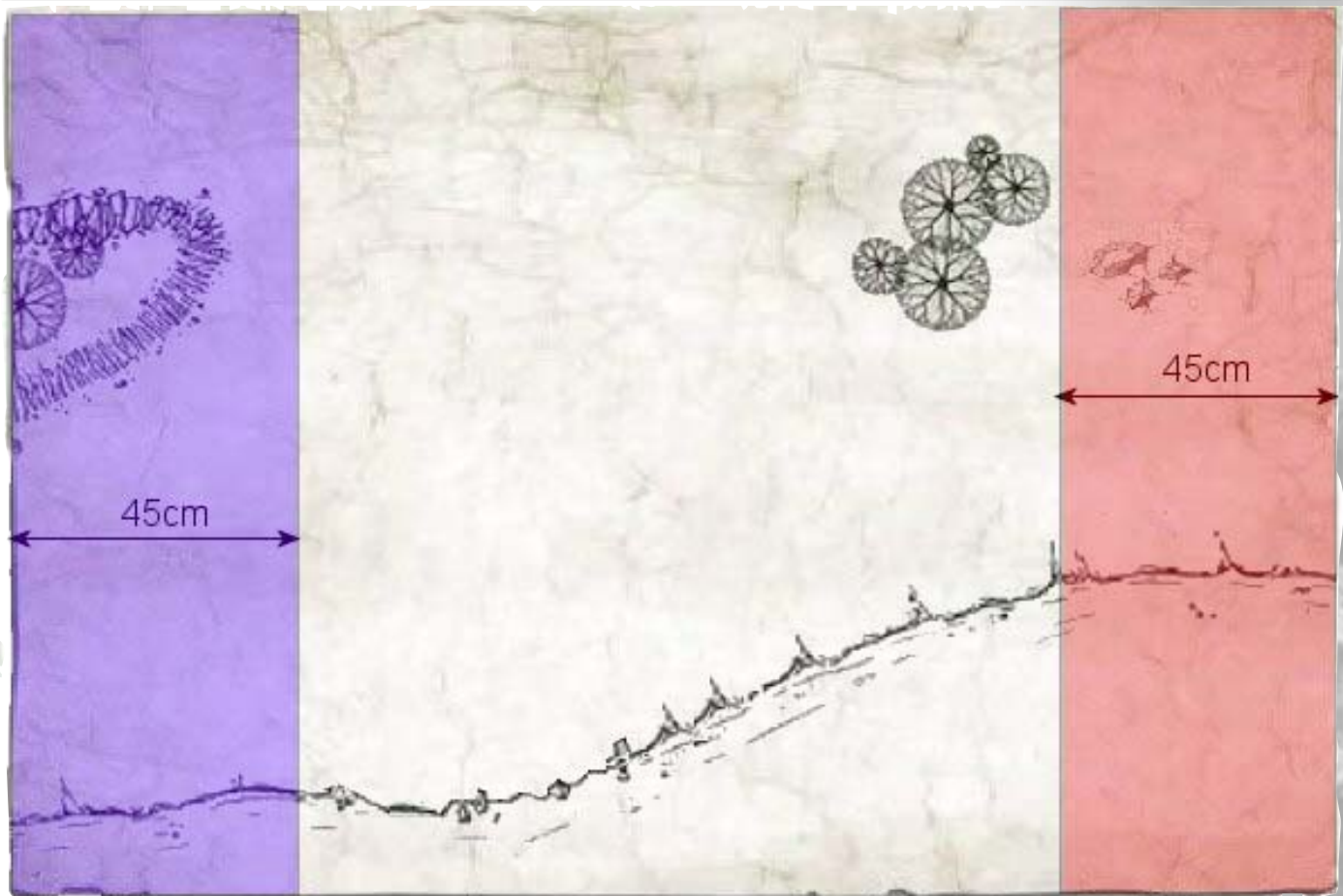
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer; considera que sólo pueden "controlar cuadrantes" las unidades de infantería o caballería.

Reglas especiales: *Bosque Profundo.* Las unidades en Bosque Profundo nunca pueden usar tiradas de Mando, así que siempre que quieran moverse de forma voluntaria deberá ser por iniciativa.

Escenario: Desembarco en la playa

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas coloreadas marrón en el mapa.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: Uno de los lados "largos" es el mar (terreno acuático) de 10" de "ancho". Sitúa 1d6 elementos adicionales de escenografía de forma aleatoria (no pueden estar en el agua).

Despliegue: En caso de encuentro, ambos jugadores despliegan en el borde corto, hasta 45cm. En caso de ataque, el jugador defensor despliega su ejército a 12" del lado largo de "tierra" y el jugador atacante en el mar.

Duración de la partida: *Turnos variables:* al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida

acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: En caso de encuentro, determínalo de forma aleatoria (quien obtenga más en 1d6 elige quién va primero, con un +1 para el que haya terminado antes de desplegar). En caso de ataque, empieza el jugador defensor.

Condiciones de victoria: En caso de Encuentro, usa las reglas habituales de Línea de Batalla (puntos por unidades enemigas destruidas, estandartes capturados, etc.). En caso de ataque, el jugador con más unidades en el área de despliegue del jugador

defensor gana la partida. En caso de empate, ambos jugadores pierden

Reglas especiales: *Movimiento por la playa.* La zona de agua se considera Terreno Peligroso. *Desembarco:* En caso de Ataque, el jugador defensor puede repetir cualquier chequeo fallado de psicología o Desmoralización, y cualquier unidad básica del jugador atacante que sea destruida vuelve a aparecer por su área de despliegue con el mismo equipo que tuviera.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

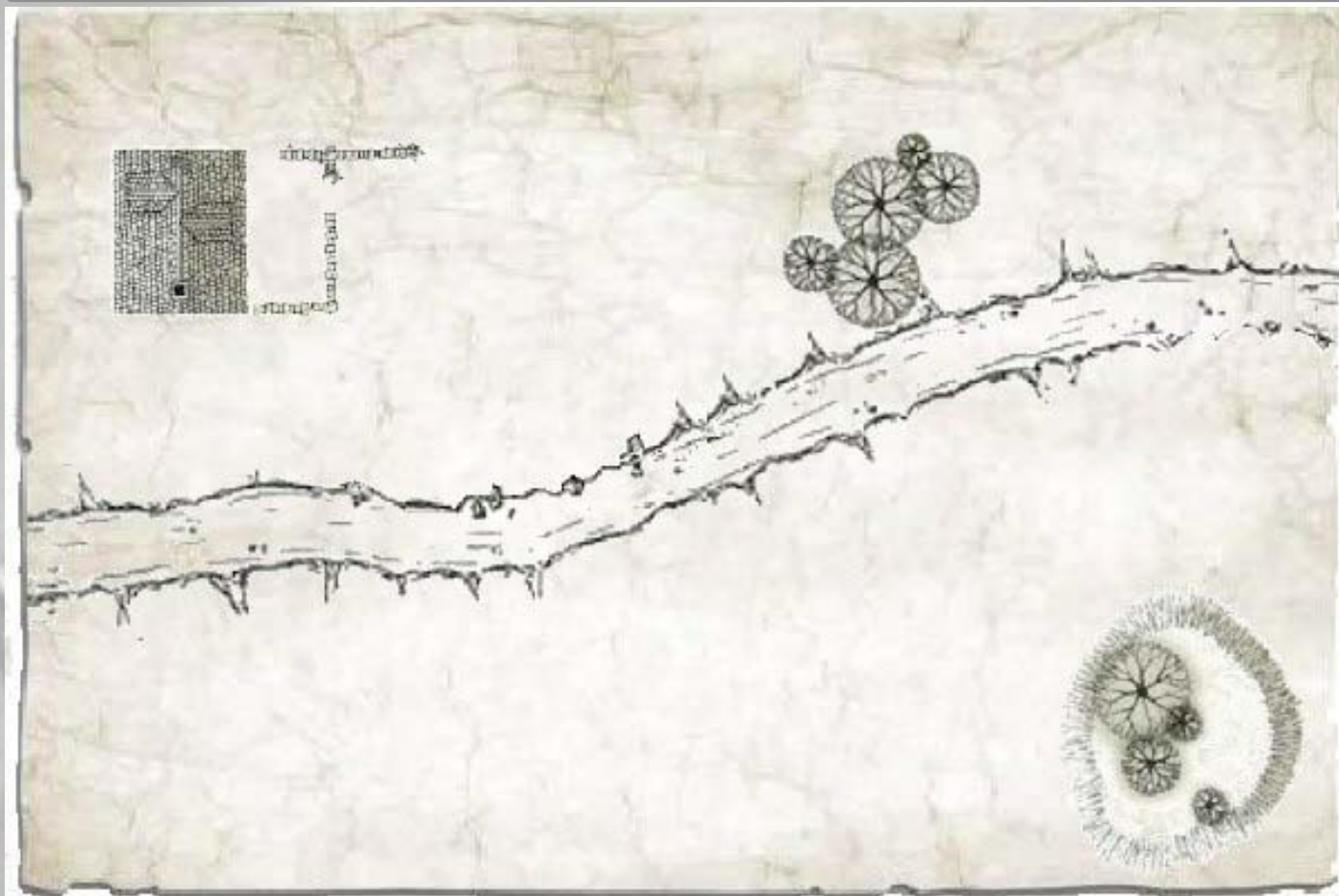
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Aplica las reglas estándar de condiciones de victoria (manual página 63).

Reglas especiales: *Movimiento por la playa:* Las unidades que atraviesen el terreno de Mar (o que empiecen o terminen movimiento en el mar) reciben un penalizador de -1 al Mando. En caso de Ataque, el Defensor recibe un +1 a las tiradas de Mando.

Escenario: Batalla en el río

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas coloreadas de azul en el mapa.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: El tablero debe ser cruzado por un río como se indica en la imagen. Dicho río debe estar en la mitad del tablero (dividiendo el tablero en dos partes iguales) y de 20cm de ancho. El río no usa las reglas habituales de río (no hay que tirar para ver qué río es, no es necesario chequeos de terreno peligroso), pero usa la regla especial *Río turbulento* descrita más adelante. Debe haber al menos tres partes para cruzarlo (ya sean vados o puentes) de 5" de ancho como mínimo, donde se considera terreno abierto. Además, debes situar 3+1d3 elementos de escenografía adicionales (ninguno de ellos puede ser elemento acuático; ni situarse donde ya haya otro elemento).

Despliegue: Se usa el despliegue alternado entre ambos jugadores de la forma habitual, a 30cm.

Duración de la partida: *Turnos variables:* al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: Ambos jugadores lanzan un dado; el que obtenga valor más alto elige quién empieza. Quien haya desplegado la última unidad tiene un -1 a la tirada.

Condiciones de victoria: El bando que tenga más Estandartes (es decir, unidades con portaestandarte) en el lado opuesto del río gana la batalla.

En caso de empate, quien tenga más estandartes en su lado de batalla gana. En caso de empate nuevamente, ambos jugadores pierden. Es importante notar que los Estandartes capturados también cuentan (es decir, una unidad con portaestandarte que haya capturado un estandarte enemigo cuenta como 2).

Reglas especiales: *Río Turbulento.* Los ríos de Sartosa son muy turbulentos y golpean con fuerza. Ninguna unidad puede efectuar movimientos de Marcha en un río (salvo hostigadoras o aquellas que tengan la regla Cruzar río o Anfibio). Además, toda miniatura con tirada de salvación por armadura que entre en un río debe hacer una tirada de salvación por armadura; si la SUPERA, recibe un impacto de F3 que anula armaduras.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: El ejército con más unidades en el lado contrario del río gana. En caso de empate, el ejército con más unidades en el lado propio gana. En caso de empate, ambos jugadores pierden.

Reglas especiales: *Río Turbulento.* Las unidades en el río tienen un -2 a las tiradas de Mando.

Escenario: El Volcán

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en la casilla 23 (donde está el volcán).



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: En el centro debe haber un Cráter (elemento más o menos circular de 10" de diámetro, aunque una montaña también vale). Sitúa además 2+1d3 elementos de terreno peligroso de forma aleatoria..

Despliegue: Se usa el despliegue alternado entre ambos jugadores de la forma habitual, a 30cm.

Duración de la partida: Turnos variables: al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: Ambos jugadores lanzan un dado; el que obtenga valor más alto elige quién empieza. Quien haya desplegado la última unidad tiene un -1 a la tirada.

Condiciones de victoria: Usa las reglas habituales de Línea de Batalla (puntos por unidades enemigas destruidas, estandartes capturados, etc.).

Reglas especiales: *Volcán.* Cualquier miniatura que mueva hacia el volcán (aunque sea como resultado de una huida) muere automáticamente, sin opciones de tirada de salvación de ningún tipo ni regeneración. Además, en este escenario los hechizos del Saber del Fuego reducen su dificultad en dos puntos.

Regla especial de campaña: Aunque no sea un pueblo, el volcán es un punto especial donde la energía de la disformidad parece entrar a sus anchas. Por ello, se debe anotar qué bando controla el Volcán (Orden o Destrucción). El bando que controle el volcán tiene un +1 a todas las tiradas para lanzar cualquier hechizo de tipo Proyectil Mágico (sea del saber que sea). Obviamente, cuando un ejército termina su movimiento (en fase de campaña) en el Volcán y no hay ejército enemigo, su bando pasa a controlar el volcán, de la misma forma que ocurre con los Pueblos.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

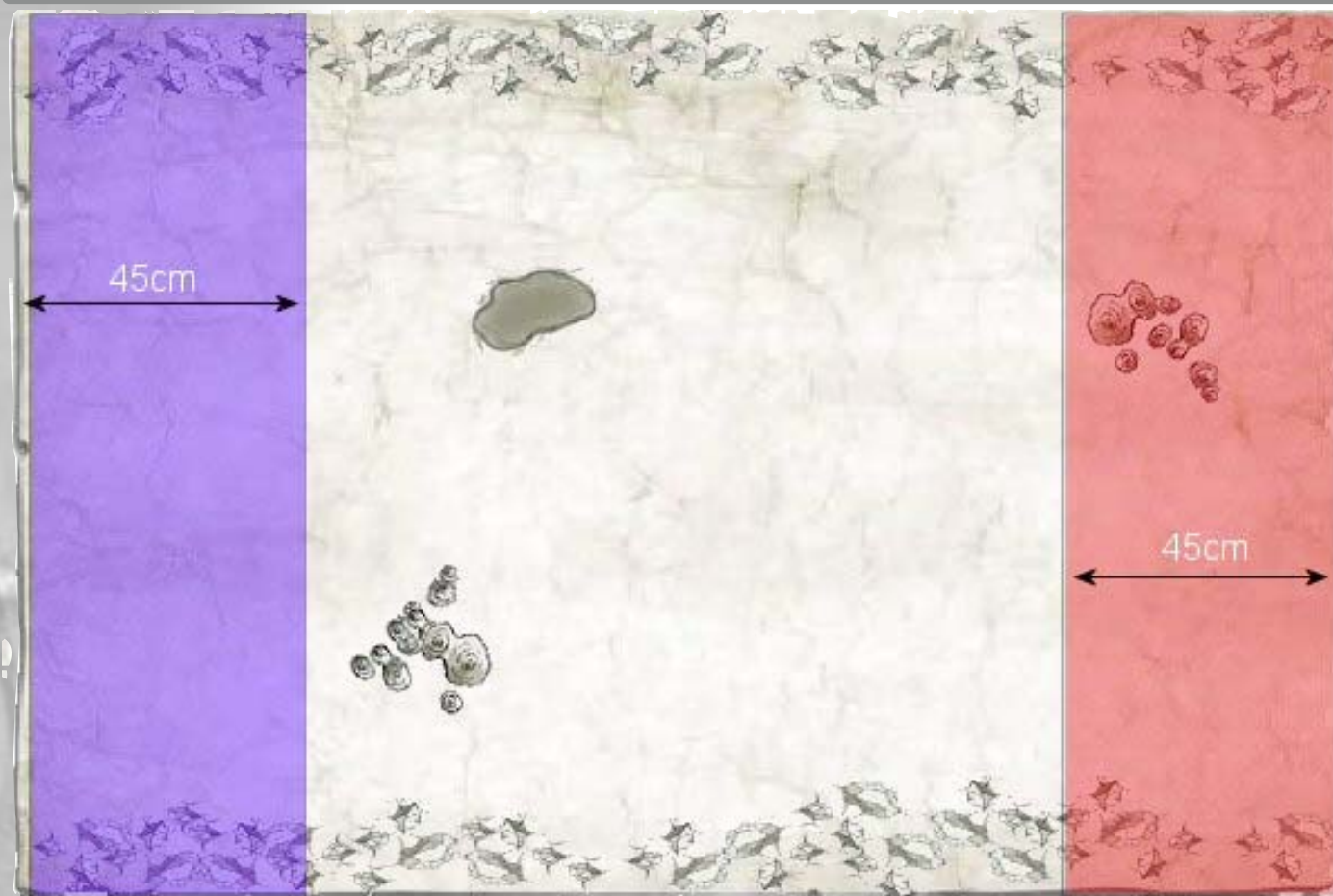
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Aplica las reglas estándar de condiciones de victoria (manual página 63).

Reglas especiales: *Volcán.* Toda peana que toque el Volcán resulta automáticamente destruida. Además, todos los hechizos reducen en 1 la tirada necesaria para lanzarse (por ejemplo, un hechizo que necesite un 5+ será lanzado con 4+).

Escenario: Las Cavernas

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas 54 y 69.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: Sitúa 1d6 elementos de escenografía "terreno difícil" en el campo de batalla. Los bordes largos del tablero se consideran terreno impenetrable.

Despliegue: Despliegue alternado entre ambos jugadores. El área de despliegue es hasta 45cm del borde corto.

Duración de la partida: Turnos variables: al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno),

5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: Ambos jugadores lanzan un dado; el que obtenga valor más alto elige quién empieza. Quien haya desplegado la última unidad tiene un -1 a la tirada.

Condiciones de victoria: quien tenga más puntos vivos al acabar la batalla (no cuentan unidades huyendo) gana la partida (cuenta los puntos por unidades de la misma forma que harías en una batalla habitual; es decir, si la unidad tiene más de la mitad de sus efectivos se considera entera, si tiene la mitad o menos, cuenta la mitad de puntos, etc.).

Reglas especiales: ¡Derrumbe!

Al acabar el turno, si alguna unidad ha movido más de 6" (por el motivo que sea) o se ha disparado alguna máquina de guerra, lanza 1d6. Con un 6, se produce un derrumbe; todas las unidades de la mesa reciben 1d6 impactos de F2 (como si fueran proyectiles), debes hacer esa tirada por cada unidad.

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

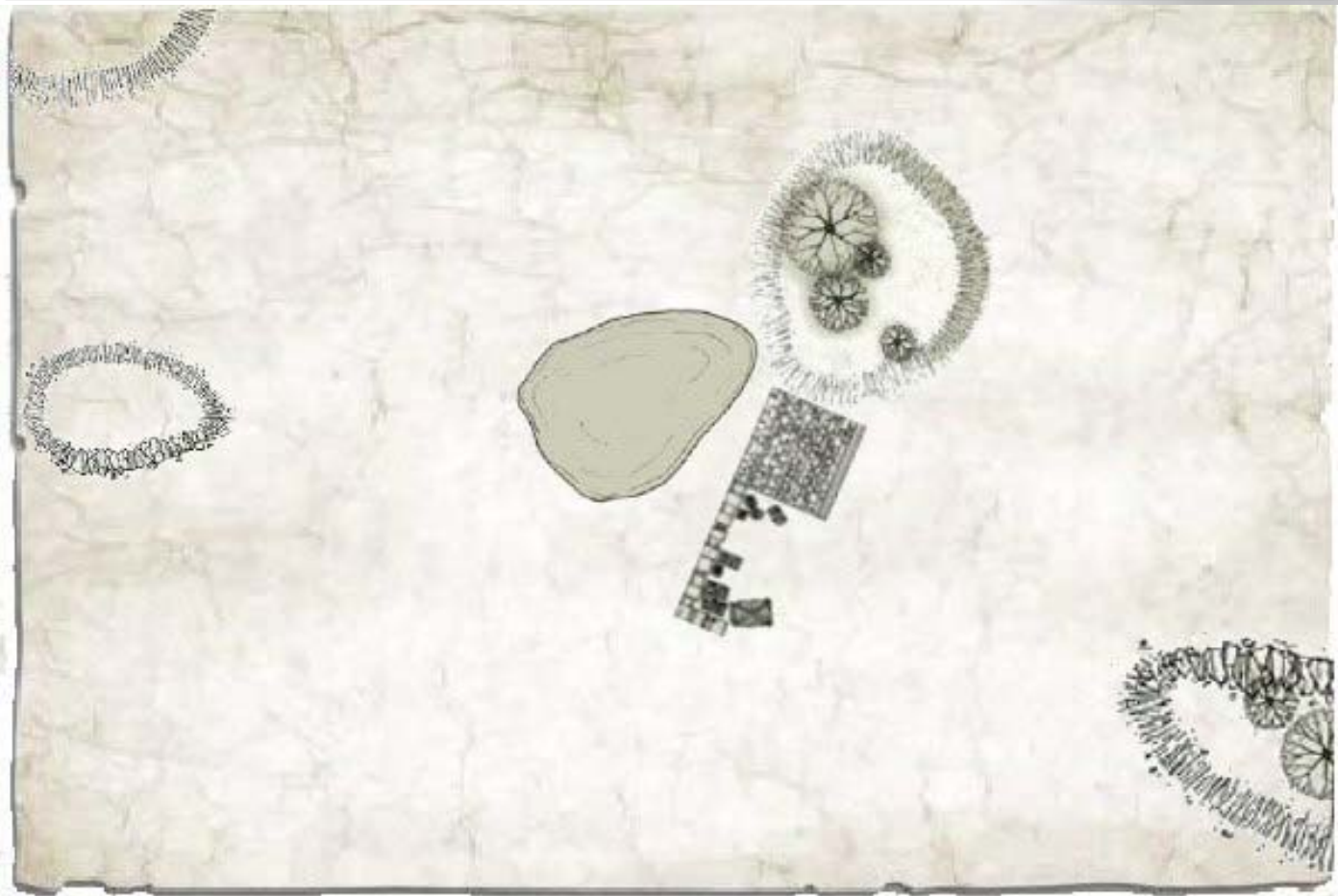
Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Quien tenga más unidades vivas al acabar la batalla gana la partida. En caso de empate, ambos jugadores pierden.

Reglas especiales: ¡Derrumbe! Al final del turno, si alguna unidad ha recibido tres o más ordenes, o se ha disparado alguna máquina de guerra, lanza 1d6: con un 6 se produce un derrumbe y todas las unidades de la mesa reciben 1d3 ataques como si fueran disparos. Debes determinar el número de ataques por cada unidad por separado.

Escenario: Lago Volcánico

Estas reglas se usan en las batallas de Ataque o Encuentro, en las casillas 24.



Atacante y Defensor: 2.500 puntos elegidos de la forma habitual.

Tablero: En el centro debe haber un Lago (elemento acuático) de como mínimo 20"x10". Debería haber cuatro montes y 1d3 elementos adicionales de escenografía generados de forma aleatoria.

Despliegue: Alternado en los bordes largos.

Duración de la partida: *Turnos variables:* al acabar el cuarto turno y siguientes, lanza un dado; la partida acaba si se obtiene un 6 (cuarto turno), 5+ (quinto), 4+ (sexto), 3+ (séptimo) y 2+ (octavo y siguientes).

Quién empieza: En caso de encuentro, determinalo de forma aleatoria (quien obtenga más en 1d6 elige quién va primero, con un +1 para el que haya terminado antes de desplegar). En caso de ataque, empieza el jugador defensor.

Condiciones de victoria: Usa las condiciones habituales de Línea de Batalla.

Reglas especiales: *Geisers.* Al ser un lago volcánico, hay multitud de géisers que pueden escupir vapor en cualquier momento. Al inicio de cada turno de cada jugador, dicho jugador elige un punto del campo de batalla; dispérsalo como si fuera una catapulta. Usa la plantilla pequeña: las miniaturas

bajo la plantilla reciben un impacto de F2 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. En caso de Problemas, es el oponente quien elige el punto donde estalla el géiser.

Niebla. dado que es un lago volcánico, es muy habitual que haya vapor. Al inicio de cada turno del jugador que haya empezado la partida, lanza el dado de artillería y multiplícalo por 2; esa es la distancia máxima de visión a todos los efectos (declaración de cargas, disparos, etc) hasta el final de turno del otro jugador. Un resultado de Problemas indica que el vapor se ha levantado momentáneamente y no hay distancia máxima de visión (se puede ver lo que se puede ver).

Warmaster

Atacante y Defensor: Un ejército de 2.000 puntos de Warmaster.

Tablero: Sigue las mismas instrucciones que para el tablero de Warhammer.

Despliegue: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Duración de la partida: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Quién empieza: Sigue las mismas instrucciones que para el escenario de Warhammer.

Condiciones de victoria: Aplica las reglas estándar de condiciones de victoria (manual página 63).

Reglas especiales: *Geisers.* Al inicio de cada turno, lanza 1d6 por cada unidad (no personajes); con un 6, dicha unidad recibe 1d3 ataques como si fueran disparos. *Niebla.* Ninguna unidad puede recibir órdenes a más de 30cm de un personaje.

Piratas de Sartosa

Por Namarie, basado en trasfondo de Games Workshop

Esta lista es NO OFICIAL y debes pedir permiso a tu oponente para jugar con ella. Eso sí, si usas esta lista, mientras dura la partida no deberás pedir permiso a tu oponente para echar un trago de ron al inicio de cada fase de magia. ¡Arrr!

Sartosa es la isla más grande al Sur de la costa de Luccini, con una costa rocosa y un abrupto interior. Los Elfos tuvieron una colonia allí, pero después de la Guerra de la Barba, los Altos Elfos abandonaron sus colonias, y algunos humanos, provenientes de lo que hoy sería Tilea, navegaron hacia el Sur y se establecieron entre las ruinas. Por desgracia, la ciudad que construyeron fue destruida por una fuerza combinada de Elfos Oscuros y una enorme flota de Reyes Funerarios, al mando de Settra. Casi toda la población murió o fue convertida en esclavos, acabando así con la primera ciudad humana de Sartosa.

La ciudad de Sartosa permaneció en ruinas durante mucho tiempo. Finalmente, desembarcaron en la isla incursores Nórdicos que rápidamente vencieron a los dispersos habitantes y a la pequeña guarnición de tropas de Luccini. Desde esta base, los Nórdicos arrasaron las costas de Tilea y su fama aumentó, hasta que fueron derrotados en una batalla naval cerca del Cabo Cinno por parte del Príncipe de Luccini. Los Nórdicos supervivientes fueron reclutados por Luccini como mercenarios, y se les permitió permanecer en la isla para protegerla de los Elfos Oscuros y los Corsarios de Arabia.

Sin embargo, el contrato terminó pronto: sus descendientes fueron derrotados por una flota de invasión de los Corsarios de Arabia bajo el mando de Nafal Muq en 1240. Los Corsarios conquistaron la isla, y se mantuvieron en ella aproximadamente unos doscientos cincuenta años, durante los cuales fueron una constante amenaza. Alrededor de Sartosa se libraron numerosas batallas navales entre los Corsarios y las galeras de Luccini, Remas y Tobaro.

Finalmente, cuando la guerra entre Estalia y Arabia finalizó, la isla fue arrebatada a los Corsarios por un ejército mercenario bajo el mando de Luciano Catena, con colaboración de algunos norses y las flotas piratas. Luciano era un Príncipe de Luccini y descendiente, como su nombre sugiere, de los gemelos divinos Lucan y Luccina. El Emir, Abd al Wazaq, y sus Corsarios fueron expulsados de su posición en la ciudad de Sartosa y obligados a

rendirse después de un largo y sangriento asedio. Luciano permitió a Al Wazaq que escapase a Arabia a cambio de dejar atrás su considerable tesoro, la mayor parte de él compuesto por obras de arte saqueadas por toda Tilea. Al Wazaq también tuvo que entregar su enorme harén, al que en su desesperación había entrenado para que le defendiera como su guardia personal, ¡y que rápidamente fue reclutado por los Tileanos como regimiento mercenario! Al resto de los Corsarios supervivientes se les permitió quedarse y fueron reclutados por Luciano para que sirviesen en su flota.

Ésta fue una de las primeras ocasiones en la que mercenarios de Arabia fueron reclutados por un general Tileano. Luciano y sus herederos gobernaron Sartosa como un principado durante cierto tiempo. Durante este periodo, la ciudad fue reconstruida, y sus defensas reforzadas. En poco tiempo se convirtió en una base para la flota mercenaria de los Príncipes de Luccini. Sin embargo, este breve periodo de estabilidad no podía durar mucho. Ahora existían muchos contingentes mercenarios ocupando las fortalezas en diversas partes de la isla, y algunos en diferentes torres en el interior de la misma ciudad. Las rebeliones contra el Príncipe se hicieron más y más frecuentes, y Sartosa se hizo cada vez más difícil de controlar. El dominio del Príncipe sobre la isla acabó cuando la flotilla mercenaria de galeras con base en Sartosa se amotinó. La isla cayó rápidamente en la anarquía cuando las bandas de mercenarios empezaron a combatir entre sí.

La mayoría de los mercenarios de la isla se convirtieron en piratas, saqueando naves Tileanas y cualquier

otra que navegara por el Mar de Tilea. Esto demostró ser mucho más lucrativo que ser reclutados para combatir, ya que las oportunidades de sobrevivir eran mucho mayores, lo mismo que las ganancias. Las distintas bandas de mercenarios que ocupaban la isla dejaron de combatir entre sí con su habitual intensidad y empezaron a cooperar en sus planes piratas. Los ataques contra las naves y las incursiones en las costas en y alrededor del Mar de Tilea trajeron consigo hordas de cautivos y rehenes por los que nunca se pagó rescate alguno. Todos estos aumentaron la creciente población de Sartosa hasta que se convirtió en una famosa y animada guarida de piratas.

Desde entonces, la isla goza de una "democracia", con un Príncipe Pirata elegido entre los Capitanes de Sartosa, aunque dicho Príncipe sólo ejerce sus poderes en caso de situación extrema; es preferible dejar que la gente disfrute de la libertad cultural de Sartosa, mientras no sea demasiado sangrienta.

En la actualidad, quien gobierna en la isla es la Princesa Pirata, cuya reputación de ser diez veces más sanguinaria que cualquiera de sus predecesores no es ninguna exageración. Es quien ha gobernado la isla durante más tiempo... por el momento.

Tilea es también la tierra donde llega todo tipo de mercenario con la idea de unirse a cualquier aventura allende los mares que tenga lugar ese mes. A veces tales empresas son organizadas por ricos mercaderes deseosos de abrir nuevas rutas comerciales hacia el Este y el Sur, pero a menudo todo está organizado por algún alocado aventurero con la estúpida teoría de que el mundo es redondo, o tiene forma de cubo, o la forma de un sombrero alargado, o cualquiera de estas tonterías. No importa cuál sea la motivación, ejércitos de Mercenarios parten cada pocas semanas de los puertos de Tilea, y se dirigen hacia el sol poniente. La mayoría de las veces no se vuelve a oír hablar de ellos, pero ocasionalmente una nave regresa cargada hasta la borda con tesoros, con unos cuantos supervivientes cubiertos de joyas, trayéndolos de vuelta a una nueva vida repleta de placeres y lujos.



Pirata de Sartosa. Miniatura de Games Workshop

Reglas del ejército

- **Ejército Mercenario.** Los Piratas luchan muchas veces por el oro, y no es de extrañar verlos luchar un día por un bando y al día siguiente por el otro. Los Piratas de Sartosa se consideran ejército de Mercenarios a todos los efectos (incluyendo qué Regimientos de Renombre pueden usar), y por supuesto cuentan como Fuerzas No Alineadas a nivel de Alianzas (consulta el reglamento de Warhammer, página 136).

- **Magia.** Los magos piratas pueden elegir el Saber de los Cielos, de la Vida, de la Muerte, de la Luz y de las Sombras. No tienen ningún saber mágico, más allá de saber beber ron.
- **Objetos Mágicos.** Los Piratas de Sartosa pueden usar cualquier objeto mágico listado en el Reglamento de Warhammer al coste indicado para cada objeto. No tienen ningún objeto mágico especial (¡pese a que han robado más de uno!)
- **Barril de Ron.** Algunas unidades pueden tener un Barril de Ron. Se despliega con la unidad, a 1" de ella. Se considera a todos los efectos como un elemento de escenografía que si recibe un impacto con Fuerza (por ejemplo, una plantilla de catapulta o cañón) estalla: coloca la plantilla grande, todas las miniaturas bajo ella reciben un impacto flamígero de F2. Además, todas las tropas de Piratas de Sartosa a 6" o menos de un Barril de Ron se consideran Tozudos.

Capitán

Comandantes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	4	6	5	4	4	3	6	4	9

- Tipo de unidad:** Infantería
Coste: 90 puntos
Equipo: arma de mano, ristra de pistolas.
Equipo adicional: Puede equiparse con Arma a dos manos (+6 puntos), Mangual (+3 puntos) o alabarda (+6 puntos). Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y puede llevar escudo (+3 puntos).
Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

Señor de los Mares

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de los Mares	4	3	3	3	4	3	3	1	8

- Tipo de unidad:** Infantería
Coste: 210 puntos
Equipo: arma de mano, ristra de pistolas.
Magia: Es un mago de nivel 4.
Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

Corsario Legendario

Héroes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corsario Legendario	4	5	5	4	4	2	5	3	8

- Tipo de unidad:** Infantería
Coste: 50 puntos
Equipo: arma de mano, ristra de pistolas.
Equipo adicional: Puede equiparse con arma a dos manos (+4 puntos), mangual (+2 puntos), o alabarda (+4 puntos). Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y puede llevar escudo (+2 puntos).
Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.
Estandarte de Batalla. Un Gran Corsario puede portar el Estandarte de Batalla (que suele ser dos tibias y una calavera). por +25 puntos. Puede llevar estandarte mágico sin límite de puntos, en cuyo caso no podrá llevar otro equipo mágico.

Hechicero Pirata

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero Pirata	4	3	3	3	3	2	3	1	7

- Tipo de unidad:** Infantería
Coste: 60 puntos
Equipo: arma de mano, ristra de pistolas.
Magia: Es un mago de nivel 1. Puede pasar a Nivel 2 por +35 puntos.
Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

Comehombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comehombres	6	4	4	5	4	3	3	4	8

- Tipo de unidad:** Infantería monstruosa
Coste: 85 puntos
Equipo: armadura pesada, maza ogra (arma de mano con Poder de Penetración), ristra de pistolas ogra (Se considera una Ristra de pistolas, pero su alcance es de 24", y en el primer disparo 24+1d6").
Reglas Especiales: Miedo, Tozudo, Inmune a psicología. Puede estar incluido en una unidad de Infantería Monstruosa o de Infantería; en este segundo caso, la unidad entera se considera Tozuda e Inmune a Psicología.
Objetos mágicos: Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

Grumetes

Unidades Básicas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grumete	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Bucanero en cargo	4	4	3	3	3	1	4	2	7

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 3 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 10+
Equipo: dos armas de mano. El Bucanero en Cargo lleva arma de mano, armadura ligera y ristra de pistolas.
Equipo adicional: Pueden desplegar a su lado un Barril de Ron por +10 puntos.
Grupo de Mando: La unidad puede incluir un Bucanero en cargo por +12 puntos.
Reglas especiales: Hostigadores. Si no hay ninguna unidad amiga a 12" o menos y no hay Bucanero en Cargo, fallan automáticamente todos los chequeos de Liderazgo.

Bucaneros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bucaneros	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Filibustero	4	4	3	3	3	1	4	2	7

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 8 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 10+
Equipo: arma de mano, ristra de pistolas, armadura ligera.
Equipo adicional: Pueden desplegar a su lado un Barril de Ron por +10 puntos.
Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+4 puntos), portaestandarte (+4 puntos) o filibustero (+8 puntos).

Ballesteros mercenarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Balletero	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Tirador	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 8 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 10+
Equipo: arma de mano, ballesta.
Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+4 puntos), portaestandarte (+4 puntos) o tirador (+8 puntos).

0-1 Matadores Piratas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano Matador Pirata	3	4	3	3	4	1	3	1	9
Drong el Largo	3	6	4	4	4	2	4	3	10

Tipo de unidad: Infantería
Coste: Drong el Largo más nueve Matadores Piratas (incluidos un músico y un portaestandarte) cuestan 195 puntos. Puedes añadir más Matadores por 12 puntos/miniatura.
Tamaño de la unidad: 10-30
Equipo: ¡Muchas pistolas! Se considera que en CaC todos ellos tienen un ataque adicional siempre, y los ataques son todos de F4 con poder de penetración. En fase de disparo tienen Ristra de Pistolas (ver reglamento página 91).
Equipo adicional: Pueden desplegar a su lado un Barril de Ron por +10 puntos.
Reglas Especiales: Indesmoralizables. Se considera que siempre pasan automáticamente todos los chequeos de Liderazgo). Huyen y persiguen 2d6-1.
Regimiento de Renombre: Se trata de un Regimiento de Renombre, por lo que sólo puede haber una unidad de Matadores Piratas en el ejército. A diferencia de en la lista habitual de Mercenarios, en los Piratas de Sartosa esta unidad es Básica.

Monos amaestrados

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Monos amaestrados	4	2	2	2	2	3	4	3	5

Tipo de unidad: Enjambre.
Coste: 20 puntos por peana
Tamaño de la unidad: 1+
Equipo: Ninguno.
Reglas especiales: Enjambre, Indesmoralizable, Inestable, Exploradores.

Enanos Piratas

Unidades Especiales

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano Pirata	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Gran Pirata Enano	3	4	4	3	4	1	2	2	9

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 9 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 10+
Equipo: arma de mano, armadura ligera, ristra de pistolas.
Equipo adicional: Pueden llevar armadura pesada (+1 puntos/miniatura). Pueden desplegar a su lado un Barril de Ron por +10 puntos.
Reglas Especiales: Odio a pielesverdes. Los Enanos siempre huyen y persiguen 2d6-1. Siempre pueden marchar (no necesitan hacer chequeo de Liderazgo).
Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+5 puntos), portaestandarte (+5 puntos) o campeón (+12 puntos).

Corsarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corsario	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Gran Corsario	4	4	3	4	3	1	4	2	8

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 12 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 10+
Equipo: arma de mano, armadura pesada, ristra de pistolas.
Equipo adicional: Pueden desplegar a su lado un Barril de Ron por +10 puntos.
Reglas Especiales: Dado que son tropas “pagadas” (posiblemente por un tercer ejército que no está luchando), tienen mejor entrenamiento que los piratas normales, por lo que pueden repetir las tiradas para impactar falladas en combate.
Grupo de Mando: La unidad puede equiparse con músico (+6 puntos), portaestandarte (+6 puntos) o campeón (+12 puntos).

Ogros Cañoneros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañoneros	6	3	3	4	4	3	2	3	7

Tipo de unidad: Infantería monstruosa
Coste: 55 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 2-5
Equipo: armadura ligera, cañón sueltafogos. El Cañón Sueltafogos tiene un alcance de 12”. Para saber los impactos de cada disparo, usa el dado de artillería (si sale Problemas, la unidad de Sueltafogos recibe 1d6 impactos F4); tira para impactar después de saber el número de disparos. Los impactos son de F4 con poder de penetración. Una vez disparado, para volver a disparar tienen que estar un turno sin mover ni disparar ni combatir en CaC. Mover y disparar. No hay penalizadores por movimiento, alcance ni disparos múltiples.El cañón se usa en combate cuerpo a cuerpo como maza ogra (arma de mano con poder de penetración).
Reglas especiales: Causan miedo. Arremetida: una unidad de 3 o más Cañoneros que cargue 6UM o más causa 1 impacto automático de F4 por cada ogro en la primera fila

Cañón

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón pequeño					7	3			
Artillero	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Coste: 85 puntos por unidad
Tamaño de la unidad: 1 cañón más 3 artilleros de dotación.
Tipo de unidad: máquina de guerra
Equipo: arma de mano.
Reglas Especiales: Se trata de un Cañón, el más pequeño de los dos.

0-1 La Gran Bertha

Unidades Singulares

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
La Gran Bertha					7	3			
Artillero	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Coste: 140 puntos por unidad
Tamaño de la unidad: 1 máquina de guerra más 3 artilleros de dotación.
Tipo de unidad: máquina de guerra
Equipo: arma de mano.
Reglas Especiales: Se trata de un Cañón (reglamento página 112), el más grande de los dos. En el primer punto donde cae la bola, coloca la plantilla pequeña: todas las miniaturas bajo la plantilla reciben un impacto de F4. Tras resolver los impactos y retirar las bajas, resuelve el “rebote” de la bola.

Langostruosidad gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Langostruosidad gigante	4	3	0	3	4	3	3	3	8

Tipo de unidad: Bestia monstruosa
Coste: 35 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 1+
Equipo: pinzas enormes (arma de mano). Su piel quitinosa le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.
Reglas Especiales: Causa Miedo, Indesmoralizable, Golpe Letal, Ataques Envenenados.

Zombis piratas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zombi pirata	4	2	2	2	2	1	1	1	3
Pirata Vampiro de Sartosa	4	6	3	5	4	2	6	4	7

Tipo de unidad: Infantería
Coste: 20 Zombis Piratas y un Pirata Vampiro, incluyendo un Músico y un Portaestandarte, cuestan 220 puntos. Puedes incluir hasta 20 Zombis adicionales por 5 puntos por miniatura
Tamaño de la unidad: 20+
Equipo: dos armas de mano. El Pirata Vampiro lleva dos armas de mano y armadura ligera.
Reglas Especiales: Causan Miedo, Indesmoralizables, Inestables. Estos zombis son algo diferentes de los Zombis habituales (gracias al ron), por lo que no les afectan las reglas de los libros de Reyes Funerarios ni Condes Vampiro. Se consideran No Muertos a todos los efectos.

Nota del diseñador

(usando Namario)

La verdad es que no recuerdo cuándo empezó a rondar la idea por mi cabeza de hacer un ejército pirata basado en la lista de Mercenarios. La base era clara: iba a incluir ogros sueltafogos, los Matadores Piratas de Drong el Largo, y no iba a incluir ningún gigante ni caballería (tropas que, normalmente, no abundan en los navíos piratas), y sí unidades de hostigadores y de proyectiles. La primera idea que tuve es hacer un ejército oficial: ballesteros y duelistas como básicas, cañones como singulares, y algunos ogros y enanos piratas como especiales. Pero me sabía a poco... Y cuando salieron en Games Workshop las miniaturas de Sartosa, sabía que era cuestión de tiempo que hiciera esta lista.

Como veréis, es una lista un poco extraña; no es especialmente poderosa (las unidades Singulares son parecidas a las unidades Especiales de otros ejércitos, léase el Golem Escorpión). Dispone de bastante infantería (algo lógico, ya que la mayoría de la población de Sartosa son humanos), pero tiene ogros y alguna cosa más para darles “vidilla”. La infantería no es especialmente dura (la máxima armadura es pesada y escudo, la HA máxima es 4, la R es 3 siempre), pero tiene tropas prescindibles, tropas que pueden hacer de yunque y tropas que pueden proteger un flanco (zombies). Tiene algo de proyectiles y máquinas de guerra, pero salvo los ballesteros nada dispara muy lejos y las máquinas de guerra no son algo tan tremendo.

Y, dado que es un ejército mercenario “descafeinado”, había que añadirle algo. Aparte de ajustar los precios de grupos de mando a algo más realista (algo que hubiera hecho de buena gana con el ejército de Mercenarios, pero habría acabado actualizando todas las tropas) y algunos costes, para darle su toque especial al ejército he añadido básicamente dos cosas: ristra de pistolas para todo el mundo y los barriles de ron. Lo primero, en el fondo, no sirve más que para aguantar y disparar con bastantes tropas y para dar arma de mano adicional a todas las tropas (de baja F, por cierto). Y lo segundo (dar Tozudez) sólo sirve si el ejército se queda atrás...

En definitiva: creo sinceramente que este ejército, en cuanto a competitividad, es regular tirando a malo :P pero puede dar situaciones realmente divertidas. Ver a parte de tus tropas en llamas porque ha explotado un barril de ron (con lo fácil que es ahora estimar con catapultas y demás), ver cómo un puñado de monos acaba con la dotación de un lanzavirotes, o ver cómo hay PIRATAS ZOMBI (dios, ¿hay algo más freak?)... no tiene precio. Ganar no ganaréis (¡o sí!) pero os prometo más risas que con ejército de sólo goblins. Yo por mi parte ya he empezado: tengo cañones, ballesteros, enanos, zombis, La Gran Bertha, dos Golems y los Matadores Pirata; mañana me compro los Sueltafogos y empezaré a pedir miniaturas de piratas... ¡Espero vuestras fotos!

cial ... Especial ... Especial

Miniaturas de Piratas (28mm)

Por Namarie, con la colaboración de Hoarmurel

¿Y si te da el mismo venazo que a mí después de ver esta lista y empiezas a cojear y beber ron? ¿Dónde hay miniaturas de piratas "escala Warhammer"? Después de una pequeña búsqueda, hemos encontrado ésto...

Warhammer (Games Workshop)

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



Vampiro de Sartosa (12'50 €)



Capitán Pirata de Sartosa (12'50 €)



Pirata de Sartosa (11'50 €)



Otro Ogro Pirata (Caja Reinos Ogros - Descatalogado) (www.ogrestronghold.com)



Conversión: Piratas a partir de miniaturas de Milicia Imperial (GW) (<http://2d6.blogspot.com/>)



Ogro Comehombres Pirata (20'00 €)



Matadores Piratas de Drong el Largo (12 miniaturas 40 €)

Especial ... Especial ... Esp

Ron & Bones (Tale of War)

<http://www.taleofwar.com/>



El Marqués de Puerto Fraude (8'95 €)



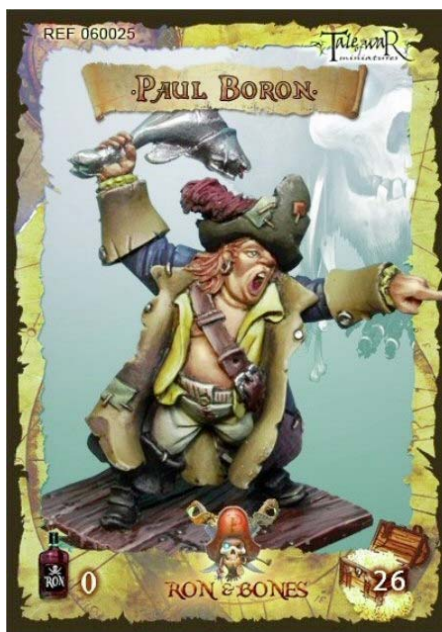
Hank Blackheart (9'95 €)



Mary Gold (10'95 €)



Matusalén (12'95 €)



Paul Boron (8'95 €)



Sloop Gunner (11'95 €)

Confrontation (Rackham)

Descatalogados, pero puedes pillarlos por algunos sitios aún...



Goblins Piratas de Rackham. Lástima que la empresa haya desaparecido...

cial ... Especial ... Especial

Warmachine (Privateer Press)

<http://privateerpress.com/warmachine>



First Mate Hawk (9'99 \$)



Mr. Walls (9'95 \$)



Capitán Bartolo Montador (9'99 €)



Commodore Cannon and Crew (37'99 \$)



Sea Dog Crew Unit (27'99 \$)



Sea Dog Gun Crew (17'99 €)

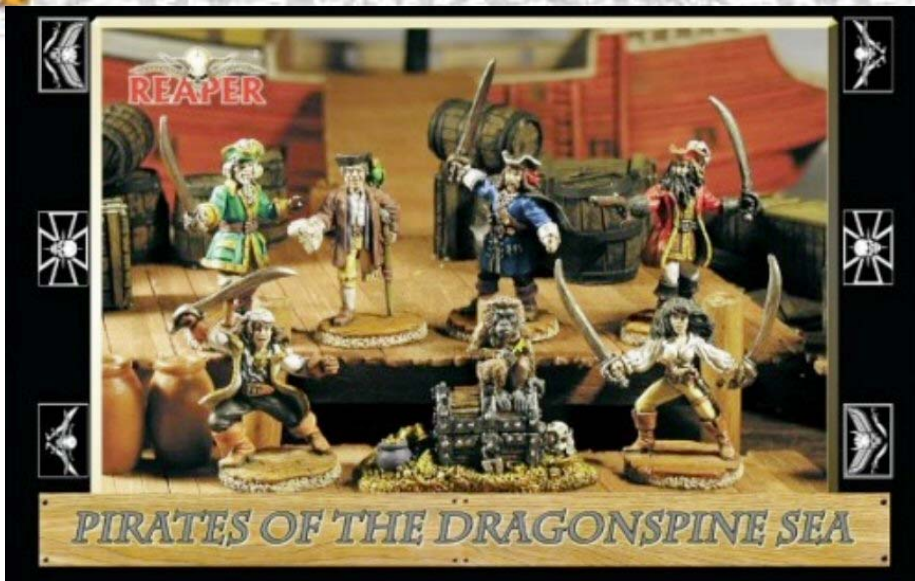


Sea Dog Rifleman (5'99 €)

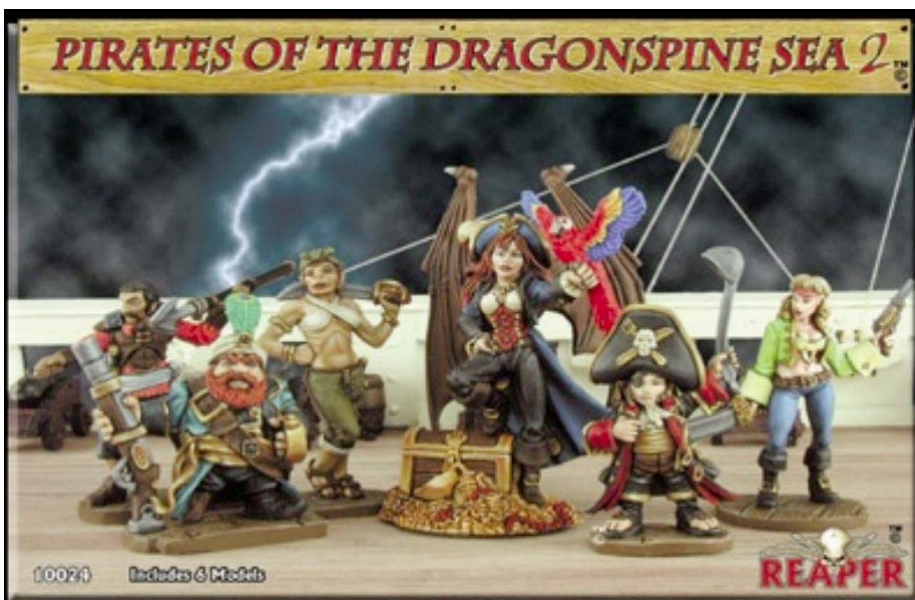
Especial ... Especial ... Esp

Reaper

<http://www.reapermini.com/>



Pirates of the Dragonspine Sea 1 (Caja de 6 miniaturas ¡¡Y UN MONO SENTADO EN UN COFRE!!., 24'99 \$)



Pirates of the Dragonspine Sea 2 (Caja de 6 miniaturas, 25'95 \$)



Blacknife, Razig Sergeant (4'99 \$)



Soulcannon, Razig Warmachine (7'49 \$)



Dark Maiden, Razig Solo (8'99 \$)

cial ... Especial ... Especial

Freebooter's Fate (Freebooter)

<http://www.freebooterminiatures.de/>



Captain Rosso (12'90 €)



Curly Ann (10'90 €)



Blackbeard (9'90 €)



Pirate Queen (12'90 €)



Long John (10'90 €)



Teniente of the Armada (10'90 €)



Buscar (10'90 €)

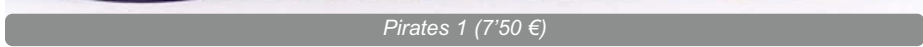


Moby Dugg (9'90 €)



Malo Gordab + Bajo (14'90 €)

<http://www.blackscorpionminiatures.com/>



Downloaded from <http://ajph.org/> on November 10, 2015



© 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved.





110





cial ... Especial ... Especial

(Moonlight Miniatures)

<http://www.moonlightmini.com/>



Deadbeard (4'00 \$)



Monika Swift (3'50 \$)



Don Marcos del Cazar (4'00 \$)



Black Heart Harry (3'50 \$)



John Kane (3'50 \$)



Errol Shynbone (3'50 \$)



Anne Boney (3'50 \$)



Capt'n Avery Adams (3'50 \$)



Esmeralda Bond (3'50 \$)

¿Y ya está?

Pues, la verdad es que no. Hay muchas marcas que editan piratas, ya sean fantásticas como **Fenryll** (http://www.fenryll.com/search.php?search_query=pirate), equipos de enanos piratas de Blood Bowl como **Gaspez Arts** (<http://www.gaspez-arts.com/?go=store&cat=62>), o miniaturas "realistas" como pueden ser las de Hasslefree Miniatures (http://www.hasslefreeminiatures.co.uk/range.php?range_id=40). Hay muchos piratas pululando por nuestro hobby, sólo hay que lanzarse al agua...

Angkor, Padre de los Mamuts

Por ForgeWorld. Traducido por Namarie.

Empezamos a traducir las reglas (y el trasfondo) que vayan apareciendo en la página web de Warhammer Forge, por si queréis usarlo en vuestras partidas de Warhammer.

Todo lo que venga de ForgeWorld se puede considerar "semi oficial"; no es oficial en torneos pero está ponderado en puntos por Games Workshop, por lo que tu oponente no debería decir que no quiere jugar contra eso...



La leyenda de Tarok

Hace muchos años, cuando el mundo era más joven, los Khazag eran una primitiva tribu bárbara que vivía en las desoladas tierras de las Tundras del Norte. Sabían muy poco del mundo exterior, o de sus dioses, o de sus guerras. Sobrevivían a los vientos y el mortal frío cazando cachorros de Mamuts gigantes por la Tundra.

Todos los hombres de la tribu eran educados para ser tramperos y cazadores sin ningún temor, pues deberían enfrentarse al terror. Las bestias que cazasen proveerían a la gente de la tribu con todo lo que necesitasen: pieles para vestir, comida, cuero para sus tiendas, hueso y marfil para hacer armas (o comerciar en las escasas ocasiones en que los nómadas pasaban cerca).

Y, entre sus templadas chozas, la tribu veneraba a esas grandes bestias que eran toda su vida. Honoraban el espíritu de la bestia, y en especial a

Angkor, quien creían que era el padre ancestral de todos los Mamuts, y en cuya espalda estaba todo el mundo. Durante cientos de años, Angkor respondió a sus plegarias: los cachorros de Mamut eran fuertes, la caza era plena y la vida tribal de los Khazag permanecía invariable.

Pero, aunque los Khazag se habían olvidado del mundo exterior, el mundo exterior no los había olvidado a ellos. Pronto, el ojo de otros poderes se fijó en ellos... ya que nada de lo que ocurre en el Norte escapa a los Dioses Verdaderos. Los Poderes Oscuros tenían nuevos planes para la simple tribu de los Khazag.

El destierro de Tarok

El cambio en el destino de la tribu empezó con el nacimiento del primer hijo del jefe, Tarok. Tarok creció entre su gente y aprendió su cultura, y llegó a ser un fiero cazador, el más dotado de los jóvenes. Pero el alma de Tarok era cruel y vengativa, y Tarok y

sus seguidores empezaron a despreciar sus tradiciones.

Mientras estaba cazando en la tundra con su grupo, salió una disputa sobre quién había efectuado el golpe letal a la presa, y por tanto quién debía comer su corazón (un rito tribal según el cual la fuerza de la bestia pasaba al cazador). Tarok reclamó que había sido él, mientras que otro cazador y su grupo afirmaban que era suyo. La disputa se acaloró y Tarok, enfurecido, atacó con su lanza a su rival, provocando una pequeña batalla. Seis miembros de la banda rival murieron.

Dado que matar a otro miembro de la tribu estaba estrictamente prohibido, cuando las noticias de lo que había hecho Tarok llegaron, la tribu entera lo condenó a muerte por lapidación, aunque su padre consiguió permutarlo por el exilio y que la propia tundra debería juzgarle, así que lo abandonaron a él y a sus amigos, desnudos y desarmados en la nieve. Tarok los maldijo en su furia.

Exilio y Vuelta

Tarok y sus seguidores no murieron, sino que por suerte o destino, escaparon hacia el Norte, donde se unieron a las tribus nómadas de los bárbaros de los Desiertos del Caos, compitiendo por el favor de sus dioses.

Maldiciendo a su padre, Tarok juró vengarse de su gente, y aprendió las artes de la guerra y el combate. Como muchos otros antes y después que él, Tarok pasó a ser un Bárbaro del Caos, haciendo incursiones en el Sur, incendiando y robando en nombre de sus nuevos maestros, los Dioses del Caos. Tarok fue favorecido por sus Dioses y creció fuerte, aprendiendo las artes oscuras y trazando un plan para volver a encontrarse con los Khazag. Cuando Tarok fue lo suficientemente fuerte, cogió a su propia fuerza de bárbaros y marchó a encontrar a su gente.

La noche del retorno de Tarok fue una noche de horror y sangre para los Khazag. Tarok llegó e incendió el campamento, asesinando a todo aquél que se opusiera. En la luz del fuego, Tarok obligó al caudillo de los Khazag a

arrodillarse ante él y que suplicase por la rendición ante el desconocido. Lentamente, Tarok se quitó el yelmo para mostrarse y completar su venganza. "He vuelto, Padre, para reclamar mi derecho de nacimiento y mi destino. Una vez me desterraste a la muerte, dejándome con vida. No cometeré el mismo error. Por derecho de nacimiento y conquista reclamo ser el líder de los Khazag en el nombre de los Dioses del Caos".

Y, con un cruel golpe de hacha, decapitó a su padre.

Esclavización de los Khazag

Aunque eran buenos cazadores, los Khazag nunca habían sido diestros guerreros, ya que sólo buscaban su propia supervivencia. Con Tarok, todo cambió. Era un poderoso campeón, pero en el fondo era sólo un instrumento, un peón en el esquema de los Dioses.

Los Dioses del Caos usaron a su nuevo campeón para corromper los Khazag; era una nueva fuente de adoradores y guerreros, y una oportunidad de expandir sus dominios. Con Tarok como jefe, los Khazag serían buenos seguidores del Caos, y sus habilidades como cazadores serían fácilmente adaptables a la guerra.

Pero los Khazag eran orgullosos, y varias veces hubo una rebelión contra sus nuevos Señores. Y, aunque eran vencidos una y otra vez, el espíritu no se rompía.

La domesticación de Angkor

Tarok, encolerizado, se decidió a demostrar el poder de sus nuevos dioses y su derecho divino a gobernar. Ayudado por sus Maestros, clamó que podría domesticar a Angkor, aquél animal reverenciado como un dios por su propia gente. Y pidió a sus Dioses por el poder para conseguirlo.

En una sangrienta noche, sacrificó una décima parte de los Khazag en honor a sus maestros, dejando todo el campamento ensangrentado y las cabezas de las víctimas en estacas alrededor del campamento. Juró plegarias de lealtad y servicio, y prometió que si los Dioses le ayudaban en ese momento, lideraría a los Khazag en una guerra sin fin contra sus enemigos. A los Dioses les agradó tanta devoción, así que le dieron a Tarok una visión sobre el camino hacia el corazón de los Desiertos del Caos. Junto a sus hombres más fieles, Tarok se introdujo en la tempestad de nieve y pronto desapareció.

Tarok viajó durante días, atravesando el corazón de los Desiertos del Caos, donde horrores sin nombre pueblan la tierra, y allí, gracias a los Dioses, encontró y esclavizó a Angkor. Más tarde se dijo que la batalla para esclavizar a Angkor duró tres días y sus noches, y que la mayoría de los hombres de Tarok murieron luchando contra la bestia. Pero, cercano a la muerte, el espíritu demoníaco de Angkor salió, y, encadenado, el Padre de todos los Mamuts cedió a su nuevo amo. Tarok y los supervivientes subieron a la espalda de Angkor y se dirigieron hacia el Sur.

No volvió hasta que pasó un año y un día de su partida. Mientras, la esperanza había surgido entre los Khazad, eran libres del tirano... o tal vez no. Las señales no eran buenas: no se veían crías de mamut, la caza era pobre, el cielo del Norte se volvió rojo y las tormentas llegaron con más fuerza que nunca. Y, en cabeza de esa tormenta, rodeado por la lluvia, los truenos y los rayos, llegó Tarok, cabalgando a Angkor mientras el suelo temblaba. Había derrotado a su antiguo dios, así que los Khazag definitivamente aceptaron la verdad. Todos aclamaron a Tarok como su verdadero líder, y sus dioses debían ser los dioses más poderosos como él había dicho. Desde ese momento, los Khazag abrazaron al Caos.

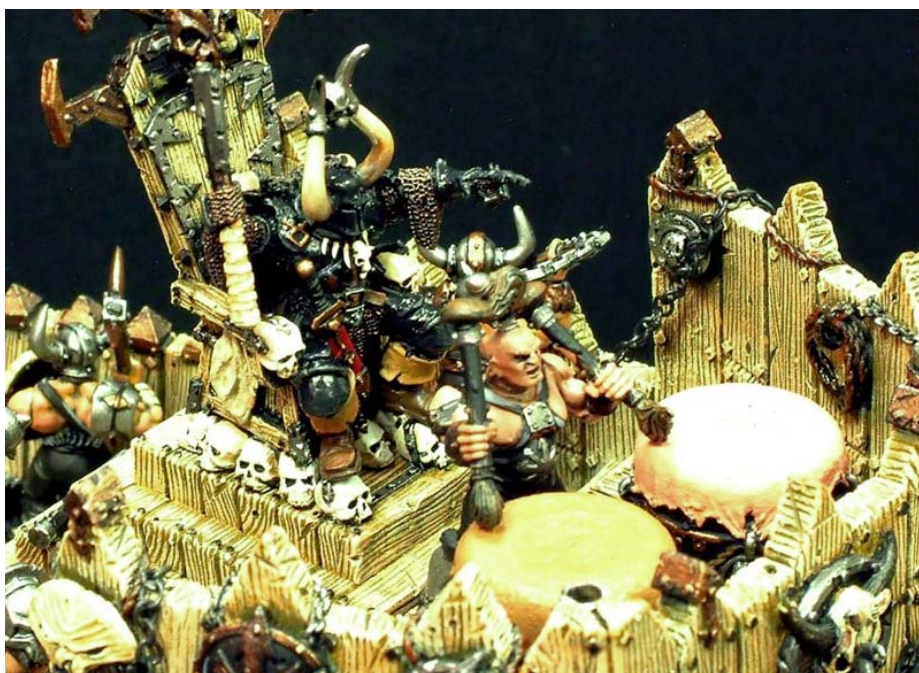
El auge de los Khazag

Y los Khazag pasaron de cazar a los cachorros de mamut, a domesticar a los mayores y usarlos como monturas de guerra. Tarok y sus seguidores enseñaron a la tribu el arte de la forja del hierro, y los Khazag empezaron a equiparse para la guerra.

Tarok decretó que para complacer a sus nuevos dioses los Khazag debían declarar la guerra a las otras tribus del Norte, derramando sangre y masacrando en su nombre. Equipados para la guerra y montados encima de Mamuts peludos, los Khazag empezaron las incursiones en tierras de sus vecinos. Con Tarok (y Angkor) en cabeza, viajaron desde su vieja aldea tribal en búsqueda de batalla. Aquellos simples cazadores pasaban a ser esclavos de la oscuridad, peones de un poder siniestro; y los Dioses del Caos rieron por su triunfo.

Guerra en nombre de los Dioses Verdaderos

Desde hace muchos años, los Khazag y sus Mamuts de Guerra han sido vistos en batalla. En muchas de las grandes incursiones de las Hordas del Caos, los Khazag, liderados por los descendientes de Tarok, han aparecido. Su líder suele montar en Angkor, cuyo espíritu demoníaco nunca se ha saciado de guerra. Muchas de las fortalezas fronterizas de Kislev han notado cómo el suelo temblaba a medida que Angkor se acercaba, sólo para ver cómo sus empalizadas y murallas de madera caían como briznas de trigo. Angkor fue quien rompió las puertas en el asedio de Karak-Ungor. Y cuando Engra Espada de Muerte saqueó Praag, los Khazad, liderados por Angkor, estaban allí destrozando las murallas de la ciudad.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mamut	6	3	1	10	7	12	2	*	5

Inclusión en un ejército: Puedes incluir a Angkor, el Padre de los Mamuts, en un ejército de Guerreros del Caos, contando como unidad Singular.

Puntos: 600 puntos (sin tener en cuenta los Bárbaros o personaje del Caos que pueda llevar).

Tamaño de la unidad: 1 Mamut

Tipo de unidad: Montura Monstruosa con más de un jinete

Equipo: Colmillos enormes (arma de mano). Las grandes placas de metal (y alguna que otra mutación) le dan una tirada de salvación por armadura de 6+.

Opciones: El Castillo encima del Mamut debe ser usado como montura para varias miniaturas. Puedes incluir hasta 20 Bárbaros del Caos, y/o un Señor del Caos o un Gran Hechicero del Caos; y/o un Portaestandarte de Batalla del Caos. Los Bárbaros pueden incluir grupo de mando, y además Cadenas y Garfios (hachas arrojadas, +1 punto/miniatura). Los personajes pueden equiparse de la forma habitual (bueno, ¡no pueden llevar otra montura!).

Reglas Especiales: Inmune a psicología (¡no hay nada que asuste a un Mamut!), Objetivo grande, Terror (el Mamut es algo gigantesco, que hace temblar la tierra con su paso mientras destroza todo lo que encuentra). Causa 1d6 impactos por carga y tiene Golpetazo Atronador.

- **Movimiento:** Es tan grande y pesado que los pequeños obstáculos no son tales, pues puede pisarlos sin que le afecte. El mamut tiene Cruzar (ríos) e ignora completamente vallas, setos, muros y otros obstáculos lineales (trátales como terreno abierto a todos los efectos). Debido a su tamaño, no puede marchar, pero sí que puede cargar.
- **Ataques especiales:** Los mamuts no atacan como las criaturas normales aunque elijan igualmente a sus víctimas, no responden ante órdenes y no tienen ningún plan más que chocar contra lo que tengan delante. El jugador que controla al Mamut debe elegir uno de los ataques del cuadro adjunto.
- **Castillo.** La unidad encima del castillo no tiene filas (se consideran hostigadores). Si el Mamut muere, todas las miniaturas supervivientes "bajan" y forman una unidad, que debe pasar su siguiente fase de movimiento haciendo una Reorganización. Las tropas del Castillo son inmunes a psicología y no pueden efectuar ningún movimiento separado del Mamut (¡no tienen dónde huir!). De igual forma, si el Mamut huye, las tropas del Castillo huyen con él.
- **Subir y bajar del castillo.** Cualquier miniatura (bárbaros o personaje) encima del Mamut pueden bajar durante la fase de movimiento, y formarán una unidad al lado del Mamut; estas miniaturas no pueden hacer nada durante el turno que no sea desmontar del mamut (ni lanzar hechizos, ni disparar, ni combatir), y el mamut no podrá moverse ese turno. Además, las miniaturas NO pueden volver a montar en el Mamut (les llevaría demasiado tiempo). La excepción es en un desafío, donde el personaje (o campeón) que luche en desafío puede bajar del mamut, y subirá automáticamente (o podrá quedarse abajo) si sobrevive.
- **Disparando al Mamut.** Aunque se muevan y combatan juntas, el Castillo y el Mamut se consideran dos miniaturas distintas a efectos de disparo, así que cuando se dispare al Mamut se puede hacer al Mamut en sí o al castillo. Las miniaturas en el castillo tienen cobertura pesada.
- **Combatir con el Mamut.** Las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con el Mamut sólo pueden atacar al Mamut, no a las miniaturas que hay en el castillo. En cuanto al Mamut, éste puede atacar siempre (ver Ataques). Además, si los Bárbaros del Caos están equipados con cadenas y garfios, hasta 10 Bárbaros del Caos pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes en el Castillo no pueden luchar en combate. Si hay un mago, puede lanzar hechizos como si no estuviera trabado en combate (p.e. proyectiles mágicos) a otras unidades. Las unidades con la regla Volar que estén trabadas en combate con el Mamut pueden atacar al Mamut o bien al Castillo; en este último caso todos los Bárbaros y Personajes lucharán.
- **El Mamut y los asedios.** El mamut es tan alto que las tropas en el castillo pueden usar el propio Mamut como una Torre de Asedio.
- **Loco.** Un Mamut herido es algo incontrolable. Al inicio de cada turno del jugador del Caos, y si el Mamut tiene 5 o menos heridas, lanza 1d6; si el resultado es mayor que las heridas que le quedan al Mamut, se vuelve loco. Una vez se vuelve loco, sigue en ese estado por lo que queda de partida. A partir de ese momento, pasa a tener Movimiento aleatorio (2d6); si choca contra alguna unidad (amiga o enemiga) resuélvelo como una carga y un ataque de Arrollar y sigue con el movimiento del Mamut hasta que atraviese la unidad. Si el movimiento obligatorio hace que choque contra algún edificio, efectúa un Cabezazo contra él.

ATAQUES DEL MAMUT

- **Arrollar.** El mamut simplemente camina encima del enemigo, aplastándolo bajo sus enormes pies. Este ataque tiene un efecto devastador en unidades densas, pero los hostigadores pueden esquivar más fácilmente sus patas. El Mamut causa 1d6+X impactos de F10, donde X es el bonificador por filas de la unidad que está arrollando.
- **Cabezazo.** Este ataque sólo puede usarse contra elementos de escenografía. El Mamut agacha la cabeza concentrando todo su peso en el objetivo, y causa un impacto automático de F10 en el objetivo. Si éste es un castillo, lanza 2d6+10 en la tabla de daños. Si el objetivo no tiene Resistencia y no es un castillo, elimínalo del juego junto con cualquier unidad dentro.
- **Rugido.** El Mamut ruge al enemigo, emitiendo un atronador sonido. Ninguna unidad en ese combate puede luchar en lo que queda de turno (esto incluye a lo que haya encima del Mamut). El bando del Mamut gana automáticamente el combate, y el enemigo recibe un penalizador de -1 a su tirada de Desmoralización. Es un penalizador a la tirada, no al Liderazgo, así que también afecta a tropas Tozudas.
- **Agarrar y...** El mamut usa su trompa para coger una miniatura enemiga que esté en primera o segunda fila, de una unidad trabada con el Mamut (la trompa es muy larga). Dicha miniatura puede hacer un único ataque (aunque por su perfil o armas tenga más de uno) a la trompa; si hiere, el ataque falla; si no, el mamut coge a su víctima y... lanza 1d6.
1-2: Lanzado a su unidad. La víctima es lanzada a su unidad como si fuera una piedra. Esto causa 1d3 heridas directas a la miniatura (sin tiradas de salvación por armadura) y 1d6 impactos de F4 a la unidad. Si la miniatura "lanzada" sobrevive, colócala en la última fila de la unidad donde ha "caído". Si era una miniatura individual, no se lanza a ninguna unidad.
3-4: Lanzado a lo lejos. La víctima es lanzada con gran fuerza hacia arriba por la trompa, describiendo una parábola. Luego, cae encima de una unidad enemiga. Para ello, determina aleatoriamente en qué unidad enemiga (de entre todas las unidades enemigas a 18" del Mamut) cae, y efectúa las mismas heridas / impactos que en "Lanzado a su unidad". Si la única unidad enemiga cercana es la que está trabada con el mamut, trátalo directamente como "Lanzado a su unidad".
5: Comer. El mamut se lleva a su víctima a la boca y empieza a masticar. Retira la miniatura como baja. Si la miniatura es un Objetivo Grande, no cabe en la boca, así que lanza de nuevo en esta tabla.
6: Aplastar. La trompa del mamut aprisiona a su víctima hasta que explota. Retira la miniatura como baja. Cualquier miniatura con una fuerza básica de 6 (sin tener en cuenta bonificadores por armas) es demasiado fuerte para ser aplastada, así que lanza de nuevo en esta tabla.

Sapos de Plaga

Por ForgeWorld. Traducido por Namarie.



En los reinos del Padre de las Plagas, los lagos y marismas más oscuros y más llenos de moho han sido utilizados como lugar de desove de todo tipo de diabólicas criaturas. De entre las más pequeñas de esas criaturas (pero no menos malvadas) están los Sapos de Plaga, también conocidos como los Comeputrefacciones o los Hijos de las Cloacas; se trata de criaturas mutantes con aspecto de sapos enormes, bolsas de mugre y pus cuyas fauces pueden engullir un hombre de golpe.

Estos demoníacos seres semiinteligentes son en su mayoría nurgletes hinchados gracias a haber caído mediante su apetito, hasta llegar a a enormes proporciones. En otros casos son Portadores de Plaga que han sido castigados (o bendecidos) por el Padre Nurgle, tras fallar algunas misiones. En ambos casos, son víctimas de los abusos y la ira de Nurgle.

Además de ser arrastrados como moscas pestilentes en las invocaciones que se hacen y las incursiones demoníacas, estos malignos demonios aparecen en los lugares de más enfermedad y descomposición del mundo mortal, como en el fango estancado o en las partes más húmedas y frías de las alcantarillas, devorando todo lo que cruza su camino y buscando sustento en el sufrimiento y la locura. Es en esos lugares que los seguidores del Padre de la Plaga pueden acorralar a estas bestias, atarlas a su voluntad y ofrecerles la oportunidad de saciar su apetito con carne aún tierna en el campo de batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sapo de Plaga	6	3	0	4	4	2	1	2	5

Inclusión en un ejército: Puedes incluir unidades de Sapos de Plaga como unidad básica en un ejército de Demonios del Caos. También puedes incluirlos como unidades Especiales en un ejército de Guerreros del Caos que incluya al menos un personaje con la Marca de Nurgle.

Puntos: 24 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 3+

Tipo de unidad: Bestia monstruosa

Equipo: Lengua y cuernos (arma de mano)

Reglas Especiales: Inmune a psicología; Causa miedo; Ataques envenenados; Tirada de salvación especial 5+; Cruzar marismas/pantanos

- **Demonio:** Los Sapos de Plaga son una manifestación del Caos. Cualquier regla que afecte a Demonios afecta también al Sapo de Plaga.
- **Ataques demoníacos:** Tienen *ataques mágicos*.
- **Inestabilidad demoníaca.** Cuando la unidad pierde un combate, en lugar de realizar un chequeo de desmoralización, cada unidad de Sapos de Plaga hace un chequeo de Inestabilidad Demoníaca. Primero calcula el resultado del combate y lanza 2d6. Luego, compara la tirada de dados con el Liderazgo de los Sapos de Plaga, incluyendo cualquier modificador al resultado de combate. Por cada punto que falla el chequeo, la unidad pierde una herida sin posibilidad de realizar tiradas de salvación de ningún tipo. Ten en cuenta que el chequeo de Inestabilidad Demoníaca es un chequeo de desmoralización y por tanto está sujeto a las reglas habituales (tozudez, portaestandarte de batalla, etc.).

Trolls Biliosos

Por ForgeWorld. Traducido por Namarie.



Los trolls son horribles criaturas deformes, entre los cuales ya hay una amplia variedad de subespecies según las mutaciones y deformidades. Quizá los más malvados de los trolls sean los Trolls Biliosos, criaturas torturadas y malditas con un hambre que nunca puede saciarse.

En las tudras más frías al Norte del Territorio Troll, bajo la sombra maligna de los Desiertos del Caos, la antigua tradición de las tribus Kul tiene una historia que afirma que estas criaturas descienden de un antiguo Jefe Troll llamado Raak Stoneshatter. Una bestia inusualmente inteligente, y afectada por una gula sin fin, que, se dice, en los días anteriores a la aparición del Gran Bastión del Este unió a muchos de su ralea en un ejército monstruoso para desafiar a los propios campeones del Caos por el favor de los Dioses Oscuros.

El ejército de Raak obtuvo victoria tras victoria, y se volvieron gordos y arrogantes, hasta que en la Llanura de los Huesos Quemados se enfrentaron a la horda innumerable de Gulvas Bloatchild, favorecido hijo del Padre de las Plagas. Después de días de combates por debajo de la ululante aurora, Raak y su ejército parecía que se alzarían con el triunfo. Atormentados por el hambre, los Trolls descendieron sobre el campo de batalla, devorando la carne amarga de los caídos y sellando así su condenación. La carne infectada se retorció en sus entrañas, y se llenaron

de las enfermedades más potentes de la elaboración de Nurgle. Esta maldición era más potente aún que la voluntad regenerativa de los Trolls, pero los regalos de Nurgle no los consumieron, sino que los Trolls infectados se hicieron aún más retorcidos y atormentados, su cuerpo hinchándose y agonizando sin cesar, regenerándose sólo para ser devorados otra vez desde dentro. Se dijo que la alegría del Padre Nurgle era tan grande como el sufrimiento y orgullo caído de los trolls.

Se dice que los Trolls biliosos que rondan hoy en día son los descendientes de Raak, y conservan su horrible legado. Los Trolls Biliosos son

rechazados y temidos, incluso por otros trolls que a pesar de su estupidez no desean compartir su maldición, pero son los seguidores de Nurgle los que pueden someter a estas criaturas a su voluntad.

A diferencia de muchos de los hijos del Padre Nurgle, entre los seguidores de Nurgle los Trolls Biliosos no merecen ningún tipo de respeto. Además, aunque su capacidad de curar heridas es menor que la de otros Trolls (debido a su propio sufrimiento sin fin), su toque es un veneno letal y su bilis corroe la carne viva en cuestión de segundos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll Bilioso	6	2	1	5	5	4	1	3	5

Inclusión en un ejército: Puedes incluir Trolls Biliosos como unidad Singular en un ejército de Guerreros del Caos.

Puntos: 55 puntos por miniatura

Tamaño de la unidad: 3+

Tipo de unidad: Infantería monstruosa

Equipo: Garras supurantes (arma de mano)

Reglas Especiales: Marca de Nurgle; Causa miedo; Ataques envenenados; Regeneración (5+); Vómito infectado

- **Marca de Nurgle:** Los disparos efectuados a los Trolls Biliosos tienen un penalizador de -1 a impactar debido a los leprosos vapores que emanan de los Trolls. Los ataques que reciban o hagan en combate cuerpo a cuerpo se producen como si el oponente tuviera -1 de HA.
- **Vómito infectado.** La cantidad de plagas y virus que nadan en las gargantas de los Trolls Biliosos es tan horrible que por eso tienen ese nombre. En lugar de sus ataques habituales, la unidad de Trolls Biliosos puede elegir vomitar al enemigo. Cada Troll en contacto peana con peana con el enemigo inflige un impacto automático de F5 que anula armaduras y causa heridas múltiples (1d3). Los ataques de vómito se consideran ataques mágicos.

Theodore Bruckner

Por ForgeWorld. Traducido por Namarie.

Theodore Bruckner es un hombre enorme, el Campeón Judicial de Nuln, y hombre de confianza de la condesa Emmanuelle. Con su antigua espada, la Castigo de los Mentirosos, Wielding, Bruckner habitualmente se sitúa al lado de las Compañías de Hierro de Nuln, montado en su temible semigrifo, Cosechador, probablemente el mayor de su raza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Theodore	4	6	4	5	4	3	4	3	9
Cosechador	7	5	0	6	5	4	5	4	6

Inclusión en un ejército: Puedes incluir a Theodore Bruckner, Campeón de Nuln, como Comandante en un ejército del Imperio.

Puntos: 335 puntos

Tamaño de la unidad: 1

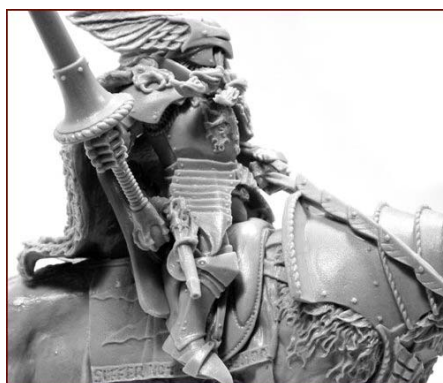
Tipo de unidad: Theodore se considera un personaje especial de Infantería. Va montado en Cosechador (monstruo)

Equipo: Theodore va equipado con armadura de placas, pistola, la Lanza Tormenta y Castigo de los Mentirosos. Cosechador tiene bastante con sus garras y su pico (armas de mano).

- **Lanza Tormenta:** Esta lanza, hecha a partir de hierro meteórico y grabada con runas de los cielos, impacta como si fuera un rayo, quemando y arrasando aquello que toca. Esta lanza puede usarse una única vez por batalla, sólo si Bruckner carga y sólo si va montado. Se trata de una lanza de caballería que proporciona a su portador la habilidad de Golpe Letal.
- **Castigo de los Mentirosos.** Durante siglos, esta espada larga ha sido usada por el campeón de la ciudad (en vez de la más típica hacha), especialmente durante los juicios y las decapitaciones de los culpables. Bruckner lleva esta espada como si un hombre menor usara un florete, y muchos desertores, renegados y enemigos políticos de la Condesa han encontrado el final en su filo. Esta arma proporciona un +1 a las tiradas para impactar y para herir.

Reglas Especiales: Theodore: La Mano del Juicio. Cosechador: Terror, Objetivo grande, Poder de penetración

- **La Mano del Juicio:** Bruckner es el Campeón Judicial de Nuln y el hombre de confianza de la condesa, algo que le hace ser temido y odiado por igual. Pese a ser un poderoso guerrero, famoso por su devoción a su tarea y su habilidad como combatiente, Bruckner no es un buen líder. Por tanto, Bruckner NO puede ser el General del ejército aunque sea el personaje con más Liderazgo de éste (y eso significa que hay que incluir al menos otro personaje que sí pueda ser General en el ejército donde está Theodore). Además, mientras luche en un desafío, Bruckner es Indesmorralizable.



Historia de Warhammer (III): 2000/2009

Por Namarie

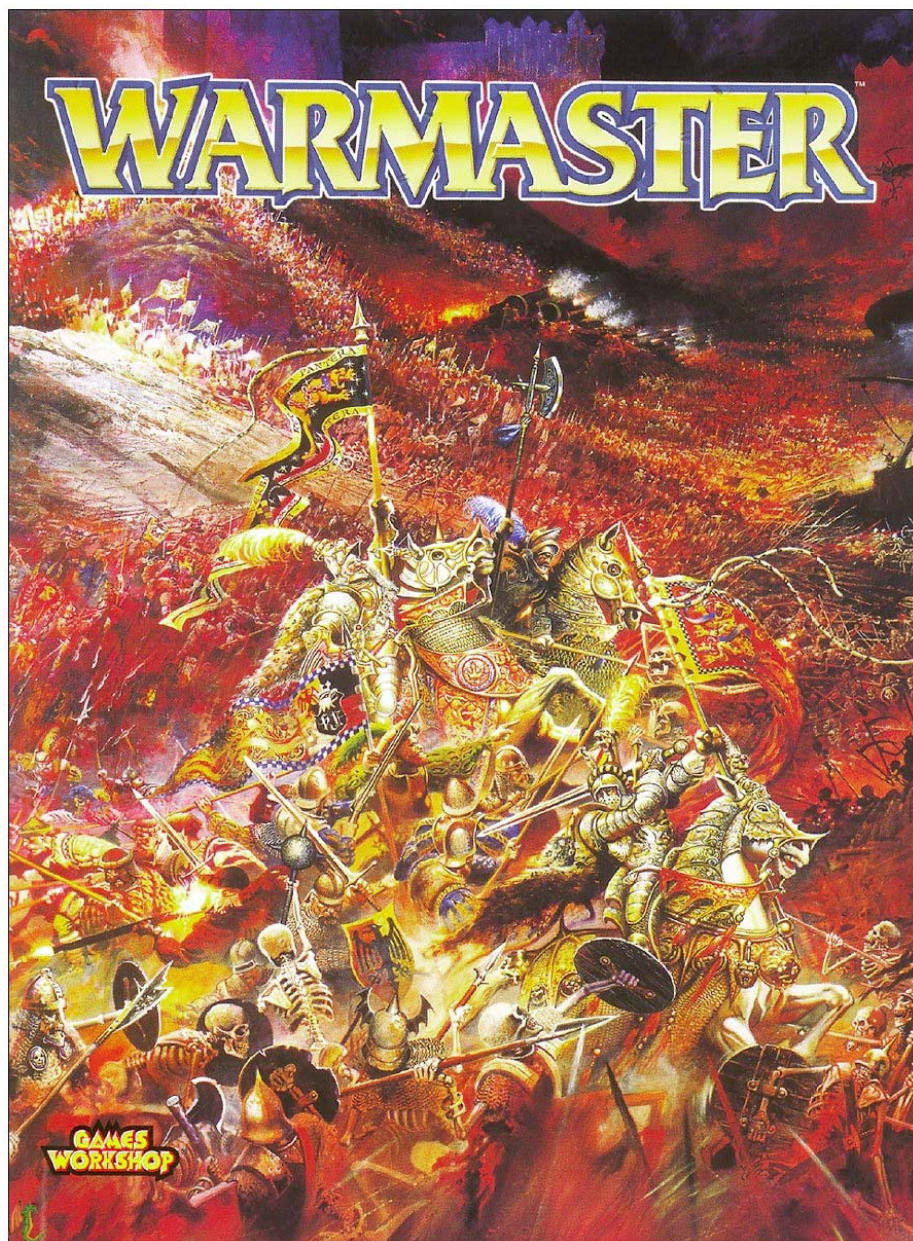
Los '90 acabaron dejando a Warhammer como un juego maduro, muy de moda y con un mercado ya preparado para lo que se venía encima. Warhammer estaba en su época de oro.

2000

Recordaréis que dejamos 1.999 como un año con un único libro nuevo, el de Condes Vampiro, y con un juego de escaramuzas basado en Warhammer llamado **Mordheim**, escrito por un tal Tuomas Pirinen. Nosotros no lo sabíamos, pero la Sexta Edición se estaba gestando.

Hasta Octubre, las únicas novedades de Warhammer eran algunas cajas de plástico multicomponente que iban apareciendo, además de cajas de **Mordheim**. Bueno, no exactamente; en España (y sólo en España) aparecieron las Amazonas de Lustria, un nuevo Regimiento de Renombre que hoy en día aún está buscado por los coleccionistas.

En Marzo apareció **Warmaster**, también conocido como "el Epic de fantasía". Es decir, un juego a escala muy pequeña. Aunque el juego era bastante bueno, su elevado precio y el hecho de que poca gente jugase lo relegó a "juego de especialista". El juego (completamente ambientado en el mundo de Warhammer) empezó con seis ejércitos disponibles: Altos Elfos, Reyes Funerarios de Khemri, Caos, El Imperio, Enanos y Orcos y Goblins. El reglamento se vendía por 30 euros de la época (al cambio actual, 40 euros), bastante más fino que el actual de Warhammer por poner un ejemplo. Los blisters no eran precisamente baratos, aunque salieron algunos ejércitos como uno de casi 1.500 puntos de Altos Elfos por 84 euros (112 al cambio actual). El juego estuvo varios meses en la **White Dwarf** y posteriormente tuvo un apoyo relativamente bueno a través de la web y la revista **Warmaster Magazine**; con el tiempo, incluso aparecerían listas de ejército (y miniaturas) de Kislev, Bretonia, Skavens, Condes Vampiro, Elfos Oscuros, Hombres Lagarto, Demonios del Caos... ¡e incluso Arabia! Por no hablar de miniaturas para jugar las campañas de Albión y la Tormenta del Caos. Sin embargo, bajo mi punto de vista, el hecho de que no hubiera ninguna "caja inicial" (se editaba "sólo en libro" y luego te comprabas las miniaturas), y el elevado precio de los ejércitos por ser todo de metal, hizo que el juego pasara a ser un juego más minoritario que los habituales "juegos de Especialista" como **BloodBowl** o **Mordheim**.



Warmaster. Posiblemente, uno de los mejores juegos de Games Workshop

Por cierto, otra noticia importante (para ¡Cargad!) es que en la **White Dwarf** de Marzo, salía una Carta de los Lectores, de Zeo, pidiendo que por qué no había Orcos de Khorne y Tiránidos de Nurgle... ;-)

Hablando de la **White Dwarf**, durante esta época es cuando, en forma de suplemento, salía la revista Troll. Esta revista eran 16 páginas con (básicamente) un minicatálogo de miniaturas que sólo se podían pedir por Venta Directa. A veces incluso incluían listas de ejército o reglas para dichas miniaturas, y en algunos casos sacaban "kits de matrices de plástico" para hacer

ejércitos a base de conversiones (y entonces sólo había dos o tres cajas de plástico por ejército...) y miniaturas de metal descatalogadas del almacén de **Games Workshop** España. Ejércitos de Khemri, Norsca, Mercenarios u ofertas como un ejército orco de plástico (con conversiones) de 80 miniaturas por 75 euros (90 actualmente). Todas estas conversiones (El Laboratorio de Orkímedes) y ejércitos sólo estaban disponibles en España, y en muchos casos pintados por el staff de **GW** para aparecer en la Troll. No sé si se vendió bien o mal, pero la idea era excelente...

Justo en Septiembre apareció (al menos en España) un coleccionable en los quioscos sobre **Warhammer**. El coleccionable (publicado por Altaya) constaba de 42 fascículos, salía cada 2 semanas (si no recuerdo mal), y en cada número venían miniaturas de plástico, o pinturas. En el primer número, que costaba 3 euros (4 al cambio actual) venían un arkerorco, un guerrero orco, dos arqueros bretonianos, pincel, pinturas y dos dados. Este coleccionable, que salió anunciado en la TV, abrió las puertas del hobby a muchísima gente (conozco a dos grandísimos jugadores que empezaron con este coleccionable), y permitía tener, además de un ejército Orco y otro Bretoniano, varias miniaturas sueltas de casi todas las razas (eso sí, todas las miniaturas de los '90). En la colección enseñaban trasfondo, había cómics, mostraban cómo montar y pintar miniaturas, y poco a poco enseñaban a jugar... con las reglas de Quinta Edición.

Y es que la noticia más importante del año es la aparición de la Sexta Edición de **Warhammer**, también conocida como "Orcos contra Imperio". Esta edición (escrita por Priestley y Pirinen) suponía un cambio brusco en **Warhammer** (no tanto como la Cuarta, pero bastante). Algunas reglas cambiaban (vuelo, psicología...) y una fase se reescribía por completo (magia, pasando de ser un juego de cartas a unas tiradas más), cambiaban las salvaciones... Aunque sin duda el mayor cambio fue el referente a la composición del ejército, desapareciendo el límite por porcentaje (% de puntos en personajes, % en máquinas de guerra, % en monstruos, % en tropas) para pasar a ser una composición "por opciones de tropas" al estilo de **Warhammer 40.000**. El cambio fue tal que los libros de ejército quedaban invalidados (en cuestión de reglas), así como "Magia de Batalla". Para compensarlo, en la **White Dwarf** se sacó un pequeño suplemento con listas de ejército provisionales para todos los ejércitos (¿todos? no, los Mercenarios se les "olvidaron" y tuvieron que sacarlo al mes siguiente), incluyendo el ejército de Reyes Funerarios de Khemri (los No Muertos desaparecían definitivamente). Dicho suplemento se llamó Hordas Invasoras, en honor a aquél primer suplemento con listas de ejército. Cabe decir que aquella fue la última vez que los Enanos del Caos recibieron una lista oficial.

En cuanto a la caja de juego en sí, tenía un precio de 11.995 pts (72 euros, al cambio actual serían unos 95). La edición más cara, y aunque el manual que venía era libro de tapa dura, se echó mucho de menos el colorido del



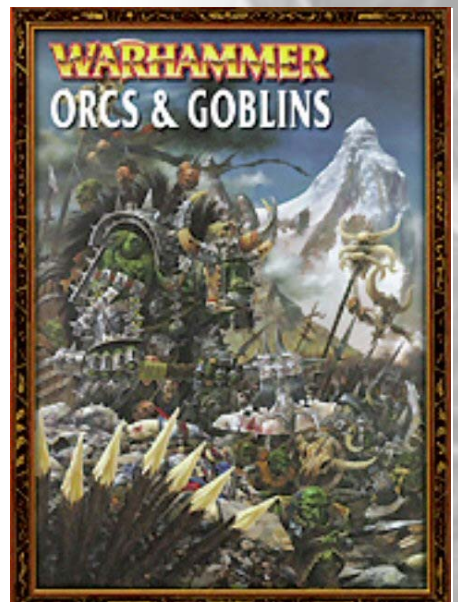
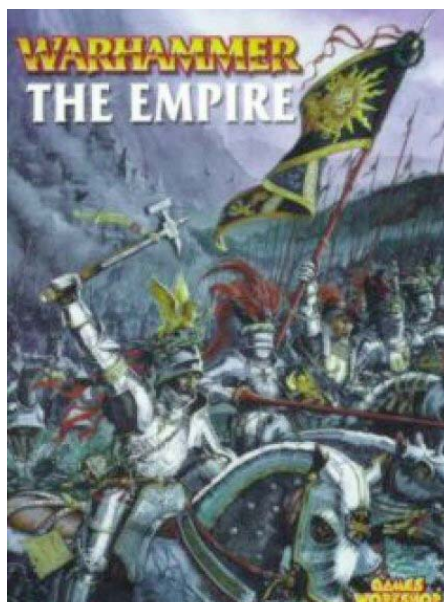
Esta era la ilustración de Geoff Taylor de la caja de Sexta Edición (2000). La época roja está completamente abandonada (por suerte) y se deja ver un ambiente mucho más siniestro.

manual de Quinta. En cuanto a miniaturas, esta edición se centraba en el Imperio y los Orcos y Goblins (por segunda vez). Incluía: 16 Arcabuceros Imperiales, 19 Lanceros Imperiales, 1 Gran Cañón/Mortero, 1 General Imperial a caballo, 16 Arkeror Orcos, 19 Guerrero Orcos, 1 Karro de Jabalíes y 1 General Orko, además de un edificio de cartón y plástico (del mismo estilo que **Mordheim**). A destacar que fue la primera edición con miniaturas de plástico que no eran de tropa común (cañón imperial, karro pielverde, y un Héroe para cada uno).

El trasfondo (y las ilustraciones) se oscurecieron bastante. El ambiente gótico y de supervivencia se sobrepuso al humorístico y épico de la Quinta, probablemente intentando demostrar

que **Warhammer** era un "juego maduro".

Los dos primeros libros de ejército fueron lógicamente el Imperio y los Pielverdes. Estos libros vieron una "nueva dirección" en cuanto a los libros: el trasfondo se había reducido a su mínima expresión (escrito ahora en forma de relatos) y los personajes "con nombre y apellido" (alias personajes especiales) pasaban a ser ilegales (o a poderse usar sólo con consentimiento del oponente); además, se pasaba a únicamente dos personajes especiales. En cuanto a las tropas, no apareció ninguna tropa nueva, y desaparecieron varios (Goblins Jinetes de Araña, Tanque a vapor, Halflings, Kislevitas...), aunque salieron varias cajas de miniaturas de plástico multicomponente.



Portadas del libro del Imperio y de Orcos y Goblins (2.000)

Gracias a la aparición de tantas cajas de plástico, no tardaron en reaparecer las famosas Cajas de Batallón (recordad que la primera fue la de No Muertos allá por 1989), en concreto para El Imperio y Orcos, que incluían varios regimientos de miniaturas. Por aquél entonces, la caja de Batallón costaba 70 euros (90 al cambio actual; así que, como veis, los Batallones se han mantenido al mismo precio durante 10 años).

También, con El Imperio y Orcos y Goblins, aparecieron las primeras Cajas de Ejército. Estas cajas (que luego pasarían a llamarse "Punta de lanza") contenían un montón de miniaturas de plástico y metal (más de 100) y costaban 150 euros (200 al cambio actual). Las dos primeras incluían un Conde Elector en Grifo y un Kaudillo en Sierpe Alada, por lo que el precio era muy bueno. Sin embargo, estas cajas de ejército se agotaron pronto por ser el único modo de tener un Portaestandarte de Batalla, miniatura que sólo se incluía en dichas cajas y que actualmente todavía se cotiza a más de 30 euros por tiendas de segunda mano.

2001

El año empieza con un nuevo libro de Enanos, al que seguirían en menos de cinco meses los Condes Vampiro y los Elfos Oscuros. Por desgracia, con los Condes Vampiro (y más tarde Elfos Oscuros) se rompe la idea de que los personajes especiales sean sólo magos o guerreros (Zakharias y Malekith).

Además, en la **White Dwarf** se iban publicando "listas provisionales" para los ejércitos a medida que el studio



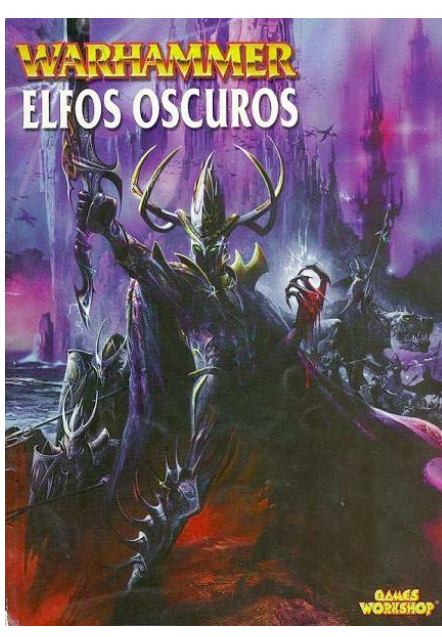
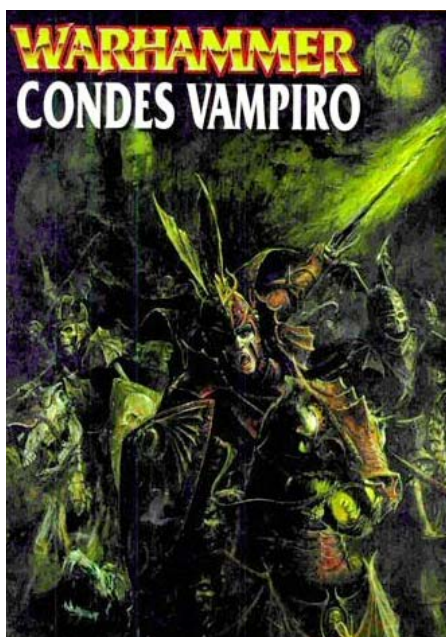
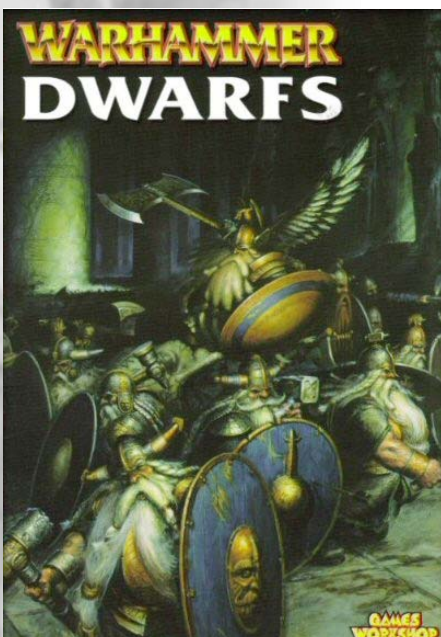
Emisario Oscuro, Bestia del Cieno y Arúspice. Foto de <http://www.vampirecounts.net/>

los iba probando; los cambios en la distribución de puntos y en la magia (entre otras reglas) hacían que muchos ejércitos necesitaran algo de rodaje.

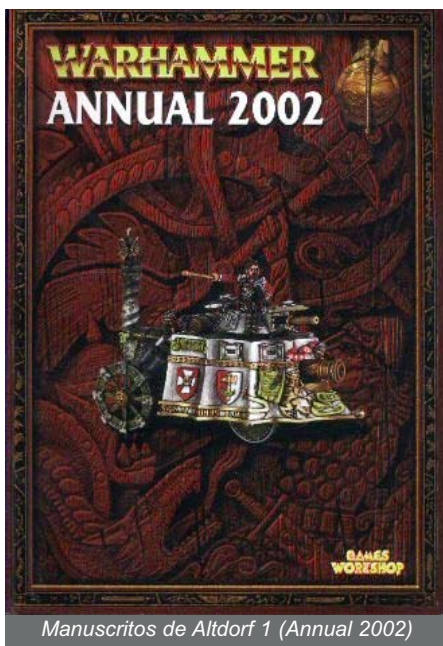
En Verano de 2.001 es cuando apareció *La Sombra sobre Albión* (en inglés "Dark Shadows"; como curiosidad, el nombre es por una serie británica de TV de los años '60, con vampiros, viajes en el tiempo, monstruos y demás). Dicha campaña (gratuita) la daban con un número de la **White Dwarf**; además de actualizar el trasfondo y añadir "chica" al mundo de **Warhammer**, se anuncia que gracias a internet la gente podrá aportar los resultados para hacer un cómputo del resultado de la campaña a nivel mundial, ya que lo que ocurra afectará al trasfondo de **Warhammer**. Para acompañar la campaña, se vendían tres

miniaturas: el Arúspice, el Emisario Oscuro y la Bestia del Cieno. Añadiendo que a dicha campaña podrían jugar todas las razas (no como las campañas que habían vendido hasta el momento), añadiendo seis escenarios, añadiendo reglas para climatología y reglas que alteraban los saberes de la magia... Sin duda, *La Sombra sobre Albión* es todavía la mejor campaña que han editado hasta ese momento, tanto por consecuencias como por ambientación.

A nivel de miniaturas "extra" (para algo que no sea los ejércitos que han salido recientemente), destacar que volvía el Tanque de Vapor del Imperio, y que aparecía por fin la Compañía Maldita de Ritcher Kreugar (primer Regimiento de Renombre de Sexta Edición).



En tan sólo seis meses, tres libros de ejército habían salido actualizados.

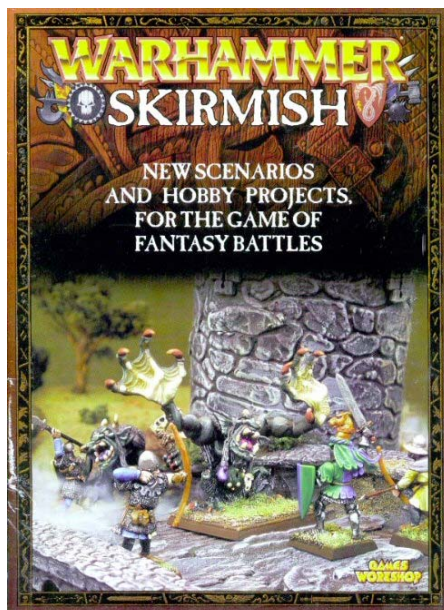


Manuscritos de Altdorf 1 (Annual 2002)

2002

A principio de año salen "Los Manuscritos de Altdorf" (en inglés "Warhammer Annual 2002"; en años posteriores se llamaría "Chronicles" en vez de "Annual"), recopilatorio que contiene bastantes artículos de la **White Dwarf**, todas las erratas y FAQs, y mucho material inédito. Por aquél entonces se daba a entender que esa sería la tónica: que la Sexta iba a ser la definitiva, que no habría nueva edición y que se iría "retocando" vía Manuscritos de Altdorf, añadiendo nuevas tropas, corrigiendo errores y resolviendo erratas. Obviamente no fue así como todos sabéis :P

En cuanto a libros de ejército, en este 2.002 veríamos tres libros de ejército: Altos Elfos, Skavens y las Hordas del Caos. Precisamente con las



Warhammer Skirmish. Excelente suplemento que tardó varios años en salir en español... y lo pusieron dentro de la *White Dwarf* "en fascículos".

Hordas del Caos se da una nueva línea en el Caos de **Warhammer**: se sigue pudiendo mezclar entre las tres "ramas" (Bestias, Demonios y Guerreros), cuánto podamos incluir de cada uno dependerá del general. La tónica general respecto a la Quinta Edición sigue siendo de incluir pocos personajes especiales, y de más bien quitar elementos existentes que de introducir nuevos. Se hace hincapié en separar "lo oficial" de torneos (lo más equilibrado posible) y "cosas para usar entre amigos", donde el equilibrio es lo de menos.

Aparece también el segundo Regimiento de Renombre de Sexta: los Orcos Akorazados de Ruglud.

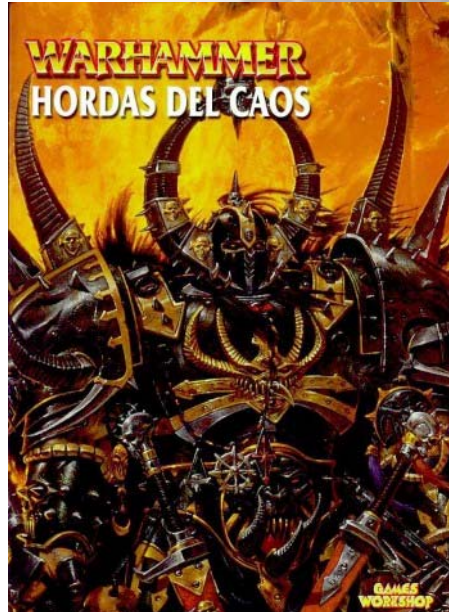
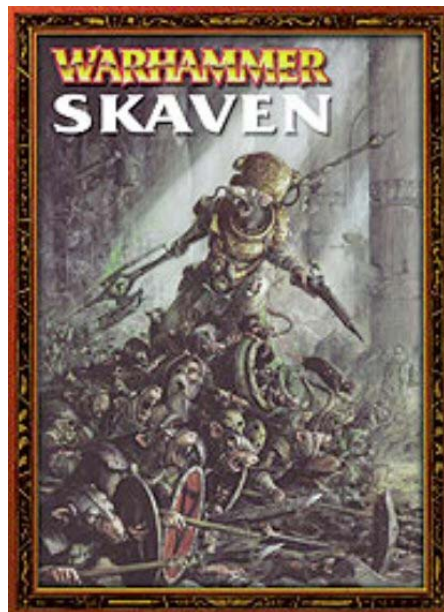
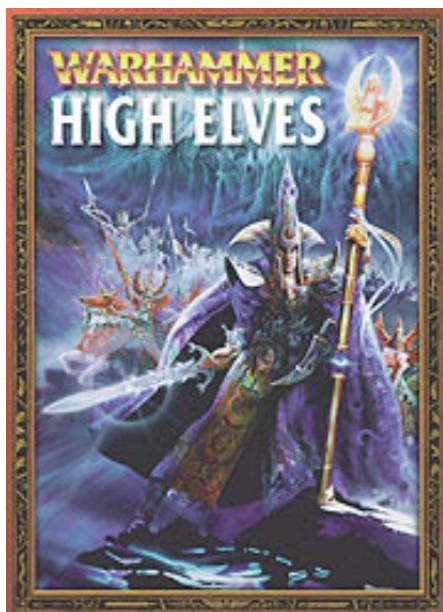
Sin embargo, es en el extranjero donde más "miman" a sus clientes. En Inglaterra, por ejemplo, lanzan **Warhammer Skirmish**, un suplemento para poder jugar escaramuzas (batallas entre pocas miniaturas) con un montón de escenarios nuevos para jugar entre pocas miniaturas (y en la web iban publicando docenas de nuevos escenarios). En España lo ignoran por completo... durante unos años, ya que tiempo después, en la **White Dwarf** se publicaría el "reglamento" y escenarios, traducidos al español; en varios números consecutivos irían añadiendo los escenarios de forma que podías tener el suplemento como si fuera un coleccionable.

Y, mientras tanto, en la web de **Games Workshop USA**, nacía una nueva sección (gratuita) llena a rebosar de artículos del hobby (conversiones, pintura, reglas nuevas...) llamada The Black Gobbo (hoy en día desaparecida). El tema de las webs de las distintas sedes de **Games Workshop** aún no estaba definido, asíq que cada país tenía la suya, lo que permitía estas libertades. Con el tiempo, desde la central "unificarían" la tienda y el centro de recursos; la parte buena es que todos los países tienen el mismo material casi simultáneamente; la parte mala es que perdimos estos pequeños tesoros.

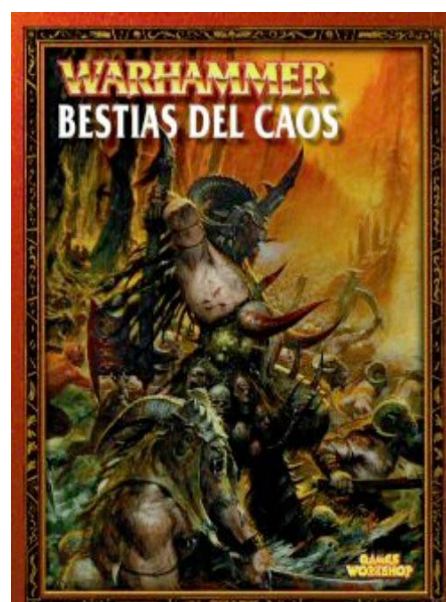
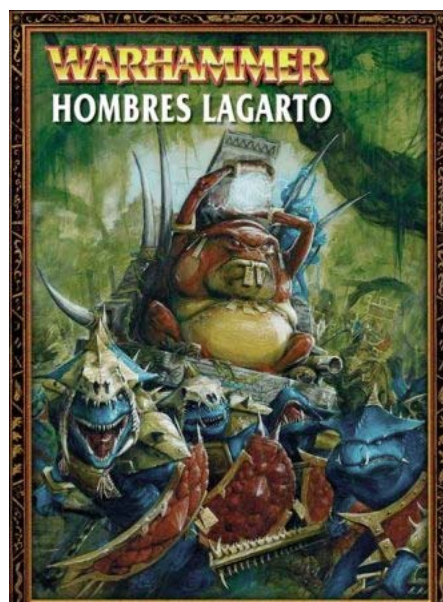
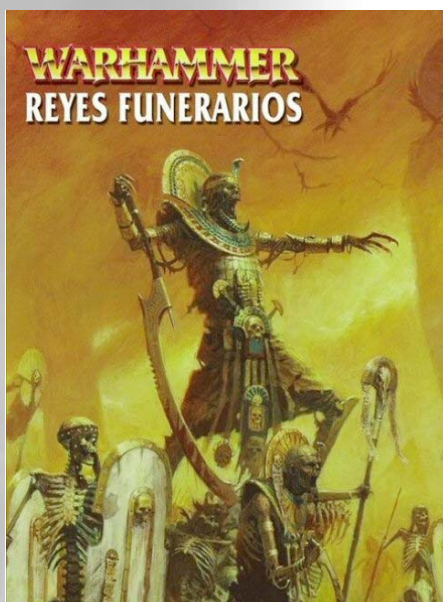
2003

Aparecen los segundos Manuscritos de Altdorf, incluyendo parte del material que había aparecido en la **White Dwarf** durante el año anterior en.

A principios de año aparece el primer libro de ejército nuevo de Sexta



Los tres libros de ejército de Warhammer de 2.002: Altos Elfos, Skavens y Hordas del Caos.



En 2.003 vimos los libros de Sexta Edición de Reyes Funerarios de Khemri, Hombres Lagarto y Bestias del Caos

Edición: los Reyes Funerarios de Khemri. Este ejército había formado parte de los No Muertos durante Cuarta Edición, y tuvieron una lista provisional vía **White Dwarf** cuando salieron los Condes Vampiro. También aparecen los libros actualizados de Hombres Lagarto y Bestias del Caos. A nivel de "otros juegos", destaca que hay una nueva edición de BloodBowl.

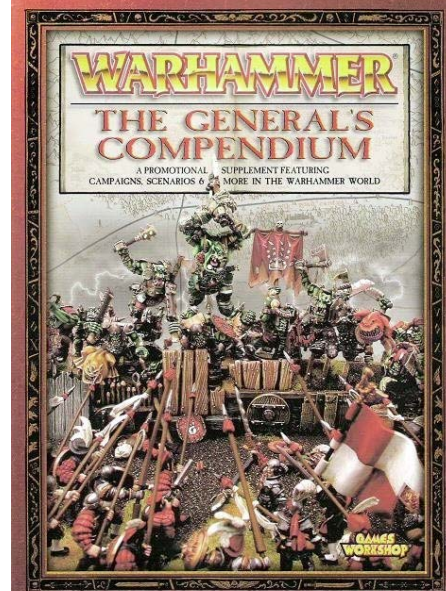
En la **White Dwarf** se da bastante empujón al hobby: aparece la lista experimental del Culto de Ulric (que no Middenland) y la campaña La Guerra de la Barba. El trasfondo avanza, y resulta que lo que se había visto en Albión tenía consecuencias. Aparecía en Mayo un nuevo personaje llamado Valten (para el Imperio) que parecía Sigmar reencarnado; durante el año, se fue preparando en la web y en la **White Dwarf** el terreno para un evento de proporciones épicas, una nueva invasión del Caos que iba a cambiar el juego. El año acababa con una segunda versión de Valten (a caballo y con más peso en el Imperio) y el suplemento de Kislev.



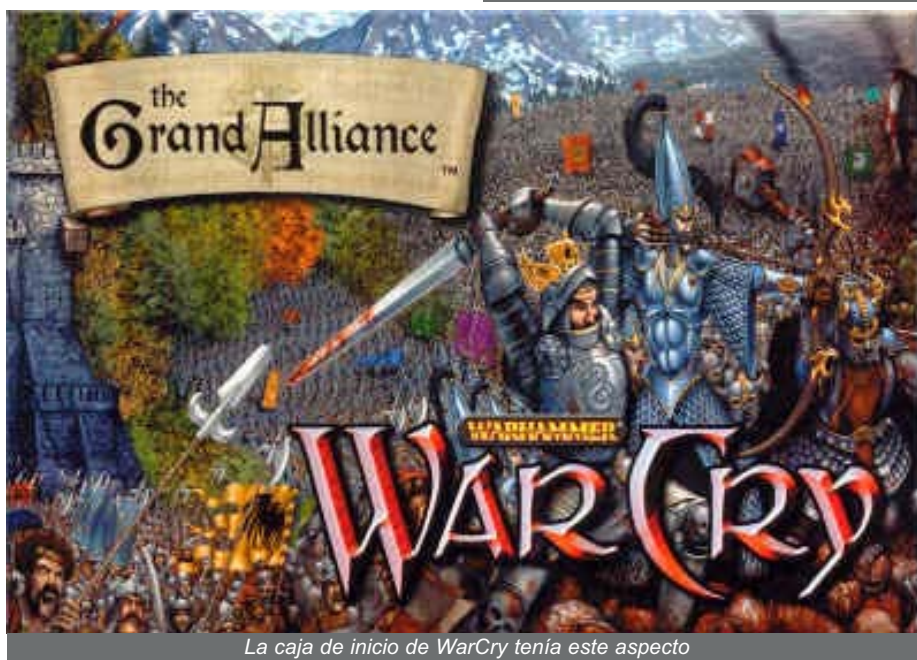
Valten, el personaje que iba a cambiar por completo la historia de Warhammer

Sabertooth Games, la filial americana de **Games Workshop** para hacer juegos "distintos" a los de miniaturas, lanza el juego de cartas coleccionable **WarCry** basado en **Warhammer** (el primer juego que hicieron fue el juego de cartas de **Warhammer 40.000**, en 2001), que duraría poco más de tres años en el mercado.

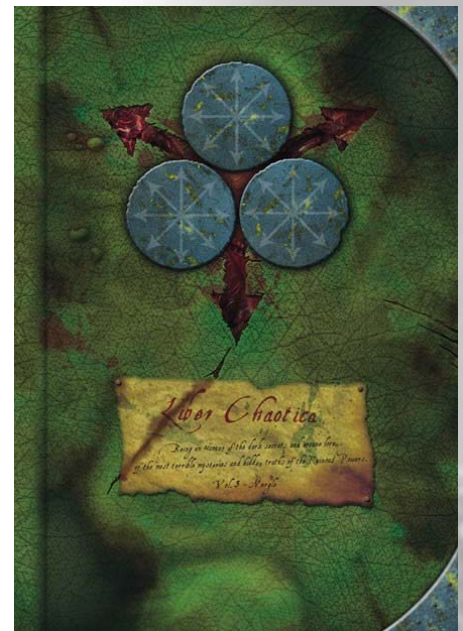
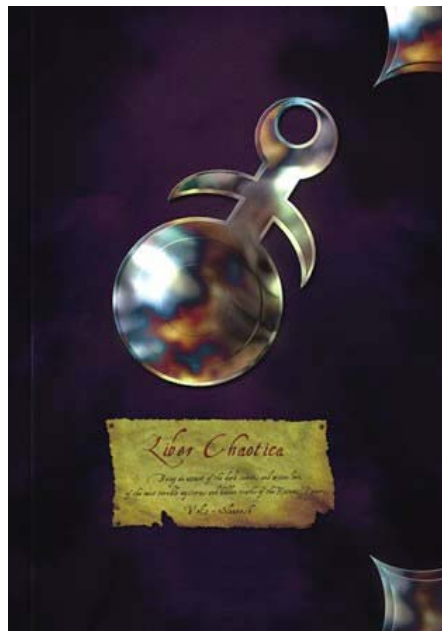
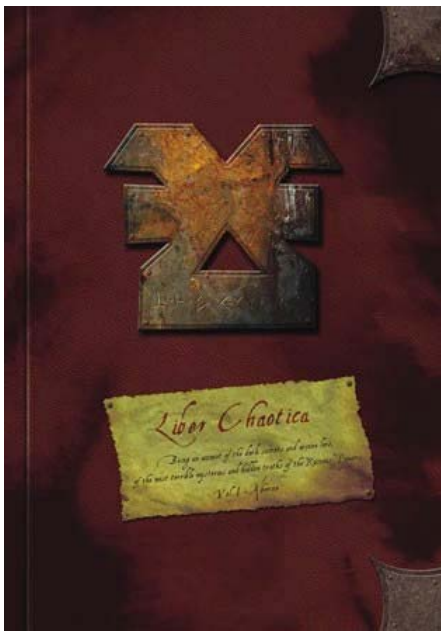
El equipo de **Games Workshop USA** lanza un suplemento llamado "The General's Compendium" que es el suplemento definitivo para **Warhammer**. Montones de escenarios, reglas para crear campañas, reglas para batallas navales... Posiblemente el mejor suplemento de hobby que haya habido nunca sobre **Warhammer**. El suplemento saldría al año siguiente traducido al español.



Sin duda, uno de los mejores suplementos que ha habido nunca para Warhammer. 100% material de hobby.



La caja de inicio de WarCry tenía este aspecto

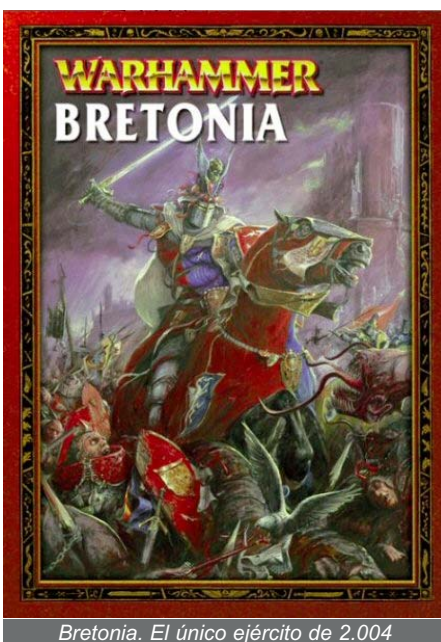


Juntitos, los tres primeros Liber Chaotica, el inicio de una (de momento) corta línea por desgracia.

Black Library, una empresa “dependiente” de **Games Workshop** dedicada a la literatura, sorprende lanzando una colección llamada Liber Chaotica. Primer Khorne, y luego Slaanesh y Nurgle, los tres volúmenes aparecen con la única intención de aportar trasfondo (algo que debería estar en los libros de ejército, ¿no?). Es destacable que salen ediciones limitadas (obviamente más caras que las 15 libras habituales) con encuadernación especial; por ejemplo, el de Khorne está forrado de cuero negro, mientras que el de Slaanesh ¡de pelo rosa!

2004

Año de inflexión en **Warhammer**. El único libro es el de Bretonianos. Sin embargo, el gran evento se produce: La Tormenta del Caos.



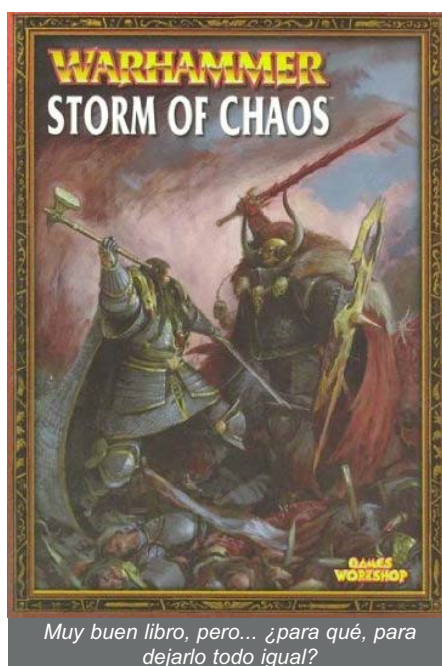
Bretonia. El único ejército de 2.004

Se trata de un evento, una campaña mundial al estilo de la que se vio en La Sombra sobre Albión, pero aún mejor. De hecho lo que ocurrió en Albión era un preludio a esta campaña, y en la **White Dwarf** se ha ido actualizando el trasfondo para conducirlo todo hasta este punto.

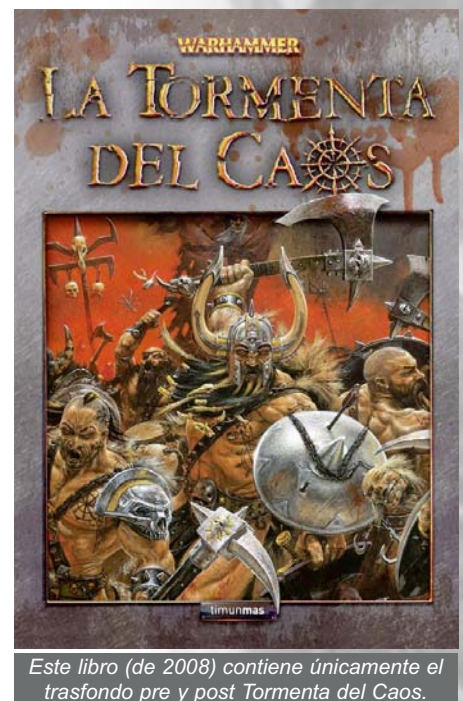
Aparece el libro de la campaña: no sólo contiene gran parte del trasfondo sino también escenarios y el plato fuerte, diez listas de ejército nuevas y completamente válidas: Matadores Enanos, Culto de Slaanesh, lista de Demonios (independiente de Hordas del Caos con nuevas unidades), Middenland, Machotez de Grimgor, Ejército de Archaón, Guardia del Mar, Clan Eshin, Sylvania, y Guerra de Caballeros Noveles. Acompañan al suplemento montones de nuevas

miniaturas (algunas de ellas aún consideradas como de las mejores que ha editado **Games Workshop**), y la campaña tiene muchísimo éxito.

Sin embargo, aún no se sabe por qué, el Studio no sabe (o no quiere... o no le dejan) aprovechar ese momento para hacer un cambio radical en el mundo de **Warhammer**. Tras la campaña, Valten muere, Archaón vuelve a su casa y Grimgor Piel'ierro se va tras demostrar que es el más fuerte. Es decir: todo queda igual que como estaba antes, nada de esto ha existido... Para postre, las listas de Tormenta del Caos, que prometieron que seguirían siendo oficiales, dejarían de serlo poco después. Muchos fans invirtieron una gran cantidad de dinero en un ejército “que iba a ser oficial” (en muchos casos



Muy buen libro, pero... ¿para qué, para dejarlo todo igual?



Este libro (de 2008) contiene únicamente el trasfondo pre y post Tormenta del Caos.

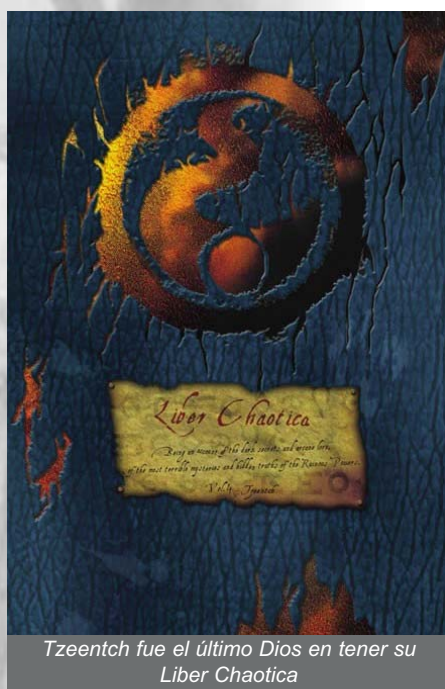
con conversiones) y de golpe quedaba invalidado. Para muchos, muchísimos fans, es una decepción, y hay mucha gente que se "pasa" a la competencia (**Confrontation**, **Warmachine**) o abandona el hobby.

En Octubre sale el tercer (y último) Regimiento de Renombre de sexta edición: los Deshollahombres de Mengil. 2.004 es el último año que vemos algo que haga pensar que los Mercenarios tienen futuro en **Warhammer**; en la siguiente edición del juego desaparecerían tanto la opción de incluir Regimientos de Renombre en los ejércitos, como la entrada de Mercenarios en las "listas oficiales". Otra patada a los fans de parte de **Games Workshop**.

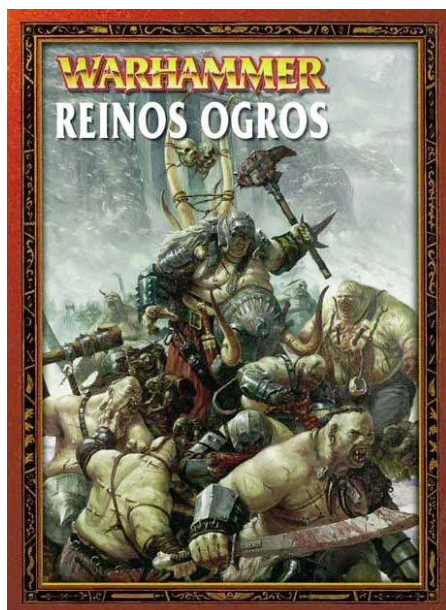
Se desvela el proyecto **Warhammer Online**, un juego de ordenador masivo online ambientado en **Warhammer** (la respuesta de **Games Workshop** al **World of Warcraft**).

Desde **Black Library** se intenta apostar por el trasfondo de **Warhammer**. Así, tras el éxito de los tres primeros Liber Chaotica, sale el cuarto (Tzeentch), además de un libro dedicado a los Skaven: The Loathsome Ratmen and All their Vile Kin.

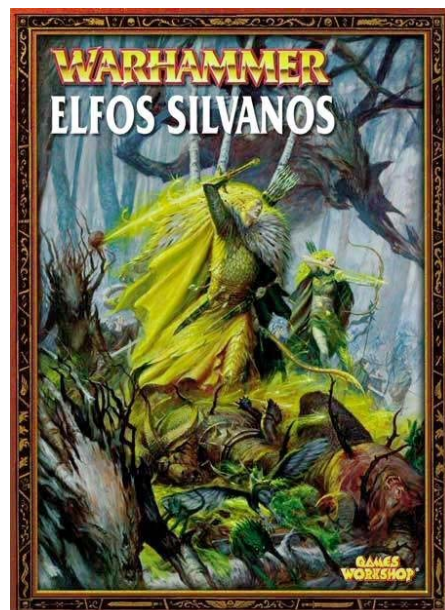
Así se despidió 2.004: con sólo un libro de ejército renovado y mucha frustración en muchos aspectos, como si de golpe hubieran decidido que **Warhammer** ya no fuera algo importante... La desbandada de fans fue tal que la empresa inglesa hizo un giro el año siguiente.



Tzeentch fue el último Dios en tener su Liber Chaotica



Los dos ejércitos de Warhammer de 2.005 fueron el nuevo ejército de Reinos Ogros y la esperada actualización de los Elfos Silvanos



2005

Tras la mala resaca de la Tormenta del Caos, desde la distancia podemos decir que no fue un mal año para el hobby.

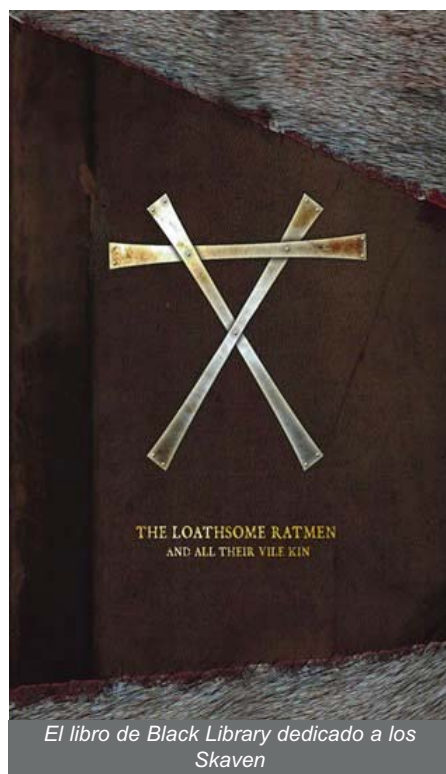
Durante los estrenos del Señor de los Anillos (invierno de 2.001, 2.002 y 2.003) se había generado bastante expectación por el juego de miniaturas de SdA, lo que había repercutido en la época de mayor éxito de **Games Workshop** (y más ingresos). Tras el estreno de la última película, 2.004 fue una "caída en picado" tanto de los ingresos como de las acciones, y los rumores de que la juguetera americana

Hasbro iba a comprar a **Games Workshop** se oían más de lo que debería oírse. Dicho de otra forma, 2.005 iba a ser un año bastante malo.

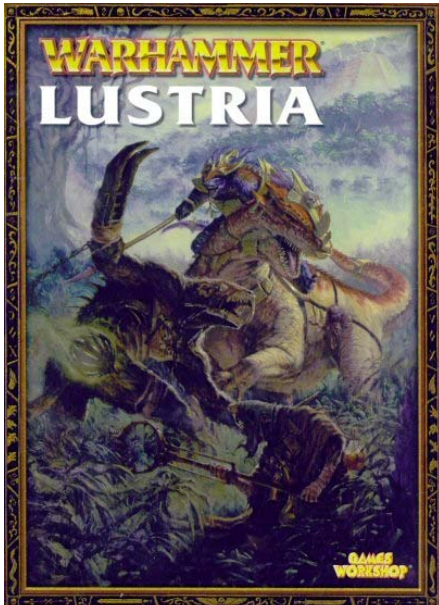
Todo el mundo estaba esperando el libro de Elfos Silvanos, cuando de golpe **Games Workshop** se saca de la manga un ejército nuevo: Reinos Ogro. Esto provocó bastante enfado en los fans, que vieron cómo se habían sacado un ejército nuevo "porque sí" en vez de actualizar los que quedaban (aún había esperanzas de ver los Enanos del Caos...). Por si fuera poco, el libro sigue dando sensación de estar poco probado, y con poca variedad de tropas (no sólo porque hay muchos parecidos entre sí, sino por opciones totales), así que los pocos jugadores que se atrevieron a empezar un ejército de Reinos Ogros no tardaron en arrepentirse.

Y, al final, el libro de Elfos Silvanos vio la luz después de verano, con todas sus miniaturas renovadas (todas). Diez años había tardado en renovar a los Asrai, y sólo quedaban dos ejércitos por renovar... y se oían rumores de una Séptima Edición al caer.

Sin embargo, si miramos más allá de los lanzamientos comerciales, vemos que es el año más "de hobby" que ha habido. Apareció el primer (y único por el momento) suplemento de "Reinos Warhammer": Lustria. Dicho suplemento tenía reglas para jugar campañas (de un modo distinto a las campañas de Manual de Campo para Generales), reglas para batallas en la jungla, dos listas de ejército nuevas para Skavens y Hombres Lagarto, nuevas miniaturas para esas dos razas y los Altos Elfos... Además, en verano

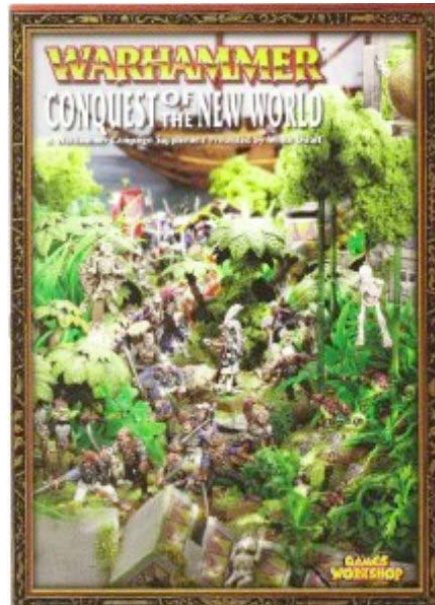


El libro de Black Library dedicado a los Skaven



Lustria: un libro anunciado en la Segunda Edición de Warhammer y que tardaría más de 20 años en salir. Pese a que era un buen libro, no tuvo la repercusión esperada.

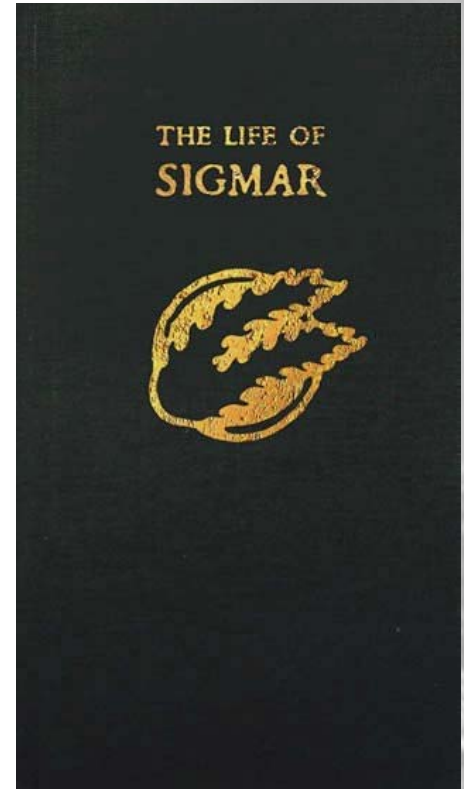
lanzaron la campaña "La conquista del nuevo mundo" (bastante sosa, pero eso es otro tema). La acompañaba una estupenda bolsa de zombis piratas (matriz para hacer 20 zombis por menos precio que la caja de Zombis, incluyendo más matrices). Cabe decir que este suplemento (que es parecido a los suplementos de **Warhammer 40.000** que han aparecido, como "Muerte en las calles") estaba anunciado desde prácticamente los albores de **Warhammer** (desde la segunda edición), y que no tuvo el éxito que **Games Workshop** esperaba, ya que no



"Inspirado" en Lustria (o para promocionarlo más bien), sacaron esta mini-campaña en la *White Dwarf*, en Verano de 2.005.

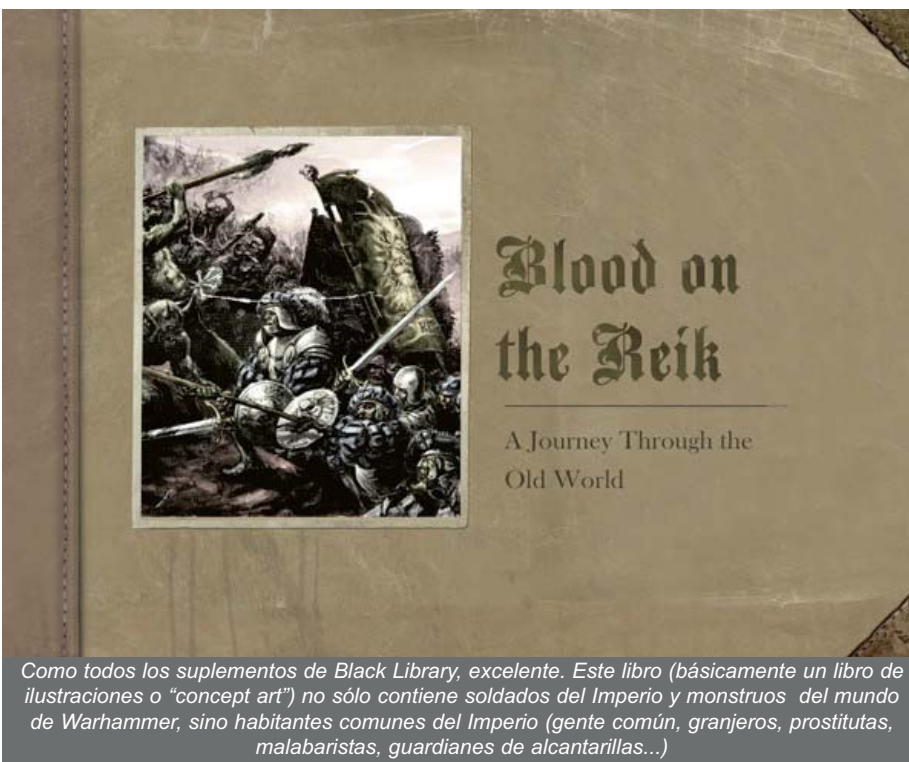
ha aparecido el siguiente (hubo rumores que los siguientes Reinos Warhammer eran Norsca y Arabia).

Por si fuera poco, en la **White Dwarf** se publicaron cuatro "listas experimentales" para regocijo general de los fans: los Piratas Zombis de la Costa del Vampiro, las Señoras de la Jungla (Amazonas); la lista del Clan Moulder (donde aparece la Abominación del Pozo Infernal que más tarde sería parte del ejército) y la lista experimental de Nigromantes con Heinrich Kemmler a la cabeza.

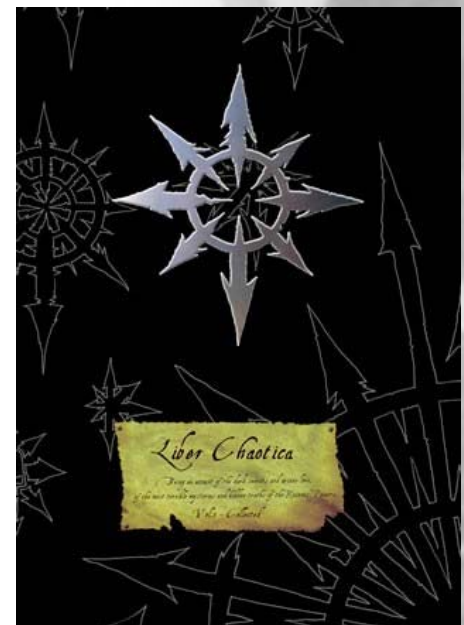


Un libro de **Black Library** algo más flojo que los *Chaotica* o *Blood on the Reik*, dedicado a la vida y milagros del dios imperial

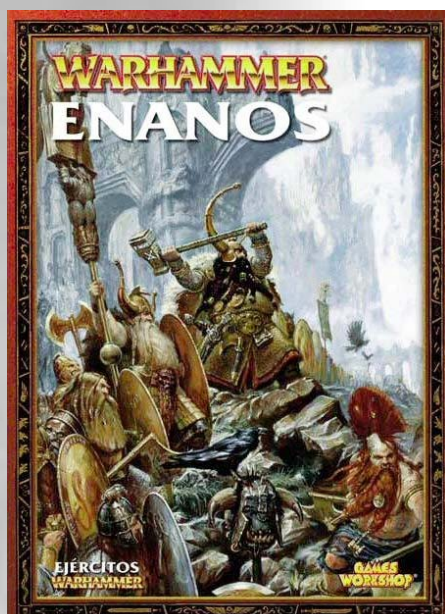
Y, por supuesto, desde **Black Library** siguieron ofreciendo libros de trasfondo. 2.005 fue el año en que salieron recopilados todos los *Liber Chaotica* en un único volumen, *Liber Chaotica Complete*; y dos libros dedicados al Imperio: *The Life of Sigmar*, centrado en el dios imperial, y *Blood on the Reik*, que era básicamente un libro de ilustraciones sobre la población del Imperio (aunque había también algunos monstruos).



Como todos los suplementos de **Black Library**, excelente. Este libro (básicamente un libro de ilustraciones o "concept art") no sólo contiene soldados del Imperio y monstruos del mundo de Warhammer, sino habitantes comunes del Imperio (gente común, granjeros, prostitutas, malabaristas, guardianes de alcantarillas...)



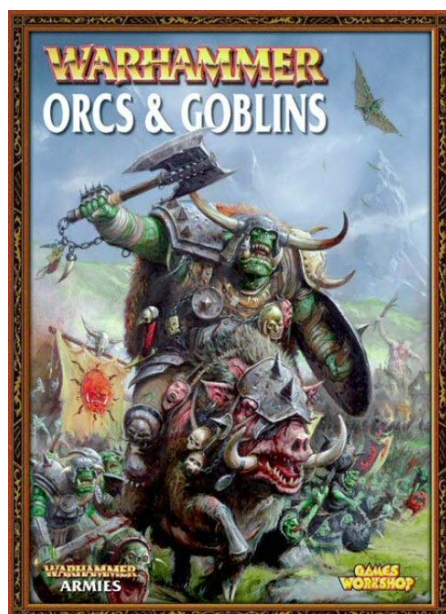
Este volumen no incluye únicamente los cuatro anteriores (*Khorne*, *Slaanesh*, *Nurgle* y *Tzeentch*) sino además páginas extra dedicadas al **Caos Absoluto**



El último libro de Sexta (ya pensando en Séptima). Los Enanos son la única raza que ha tenido dos libros de ejército en una misma edición

2006

Sabiendo que iba a haber una Séptima Edición pronto, el primer libro en ver la luz fue el libro de Enanos, el único ejército que ha tenido dos libros de ejército en una misma edición. Sin embargo, como libro no difería mucho del anterior: volvía el trasfondo, se añadían un par de personajes especiales (y caía Alrik), pero el libro era básicamente reajustes en puntos y

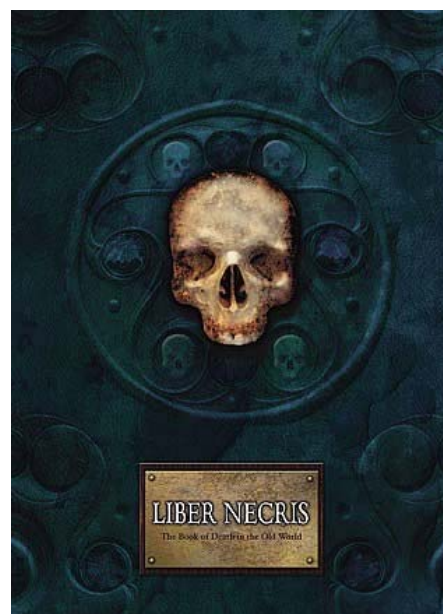


Los pielesverdes (lógicamente) fueron los primeros en tener el libro de ejército de Séptima Edición.

reglas; el ejército permanecía prácticamente igual y no hubo ninguna novedad en cuanto a unidad (salvo el "paso a plástico" de muchas unidades).

En los siguientes seis meses, la "gran novedad del año" (y única) fue el Gigante de plástico, que anunciaron de forma tan absurda que fue motivo de burlas por parte de muchos aficionados.

En Julio salió la Séptima Edición (libro "gordo"). Un libro mayor que el de Sexta, sacado unos meses antes que la



Liber Necris (el libro de los No Muertos) fue el último libro de Black Library sobre el trasfondo de Warhammer (por ahora)

"caja de iniciación"; la novedad es que por primera vez el manual de juego "separado" tenía mucho más material que el manual que iban a incluir en el juego (que se reduciría casi exclusivamente a las reglas).

En Septiembre salía, por fin, la caja de inicio, la Batalla por el Paso de la Calavera, la mejor caja de inicio en relación calidad/precio que han hecho hasta la fecha y que enfrentaba a Enanos y Goblins (siendo los pielesverdes el primer ejército en estar en tres "cajas" del juego). En España, la decisión de **Games Workshop** de incluir el manual (dentro de la caja) en dos idiomas (castellano y catalán) provocó algunos "disgustos" de tinte político hasta que se demostró que la inclusión del segundo libro no había tenido repercusión en el precio de la caja (que viene fijado siempre por UK para toda Europa).

Precisamente los Orcos y Goblins fueron el primer libro de ejército, junto a nuevas miniaturas; destaca que salió la primera "caja de ejército" (que no de batallón) enteramente de plástico. En cuanto al libro, además del retorno de los Goblins Silvanos en araña, destaca el cambio respecto a los Personajes Especiales: volvían a ser completamente "oficiales" (ya no era necesario "pedir permiso al oponente") y ya se incluían más de media docena de ellos.

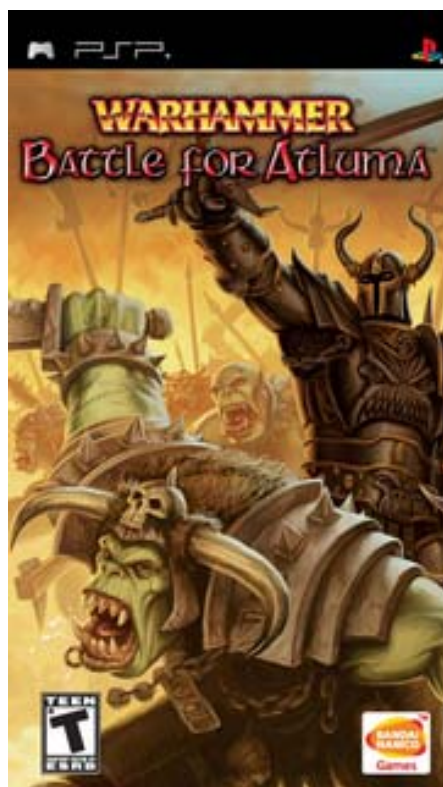
Black Library sacó un último libro (por ahora) sobre el trasfondo de **Warhammer**: Liber Necris, basado en los No Muertos. Esperamos que vuelvan a editar este tipo de libros (y si es en español, mucho mejor).



La mejor caja de inicio de Warhammer en cuanto a relación calidad / cantidad / precio. No sólo daba el manual sino dos ejércitos bastante completitos.

En el plano digital destacan dos juegos. Para PSP salió el videojuego **"Warhammer: Battle for Atluma"**, que no era más que la adaptación de **WarCry** a la consola de **Sony** (con un éxito casi nulo en ventas).

Pero el bombazo fue para PC: **Warhammer Mark of Chaos**, un juego de estrategia en tiempo real estilo Total War, que enfrentaba al Imperio, Altos Elfos, Caos y Skavens (aunque también estaban los los pielesverdes, los Enanos y los Condes Vampiro pululando por ahí). El juego tuvo un éxito más que aceptable; se basaba en el movimiento en tiempo real de unidades fijas; además de las campañas se incluía un modo de "creación de ejército" interesante y que permitía jugar (con alianzas) batallas enormes. Sin embargo, el gran "pero" era que necesitaba un ordenador bastante potente (por aquél entonces) y que el control de cámara era algo caótico al principio. Aún así, es un juego muy recomendable para todo fan de **Warhammer**.



Warcry = poco éxito. PSP = poco éxito.
Warcry en PSP... ¿qué esperaban?

WARHAMMER



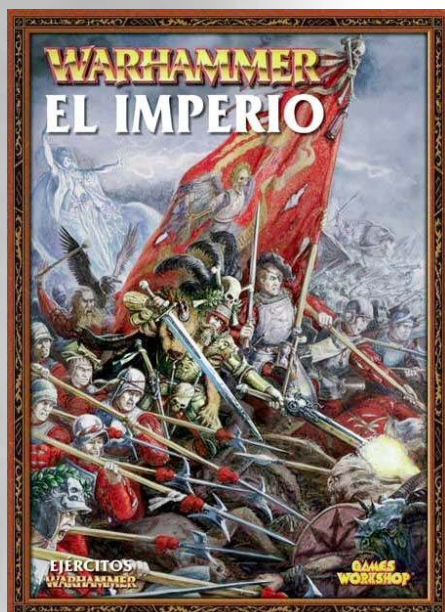
Ultima miniatura limitada en caja de ejército

2007

Unicamente dos libros de ejército: El Imperio y Altos Elfos. El Imperio tiene la última "caja de ejército con miniatura especial" (el hechicero en llamas que podéis ver aquí encima), y a partir de la caja de Altos Elfos lo que se incluía era las novedades en vez de un



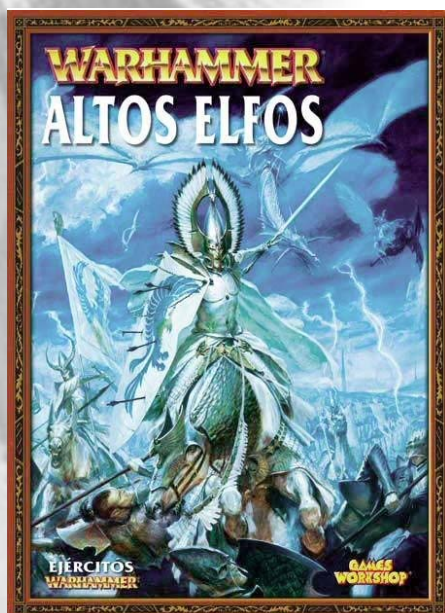
Un buen juego (aunque el control de cámara es algo chungo al principio). Tener Warhammer en el PC, por fin, es posible... en tiempo real.



Tras los Orcos y Goblins llegó poco después el libro del Imperio



Esta espectacular casa fortificada es uno de los primeros ejemplos de escenografía de Warhammer que veremos en los siguientes años. Seguirían un templo en ruinas, un templo de calaveras, las vallas (las mismas vallas que vemos aquí) y un bosque. Años después veríamos la (enorme) torre de hechicería y la torre derruida

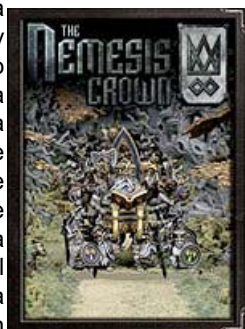


El siguiente libro en aparecer fue el de Altos Elfos. Más o menos siguiendo el orden de Sexta Edición.

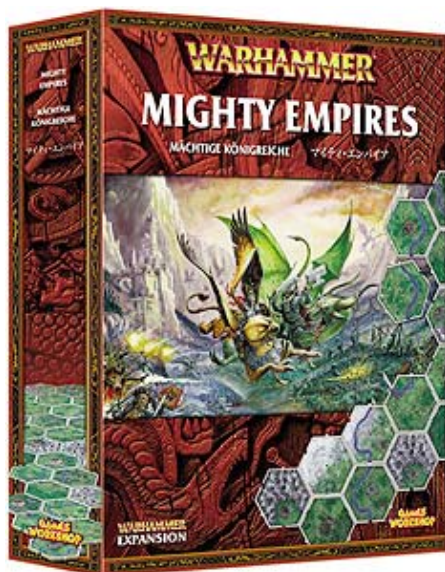
ejército completo; eran las llamadas "Puntas de Lanza". En cuanto al libro en sí, aparecen nuevas unidades (Lanzacohetes en el caso del Imperio, Carro de Leones de Cracia en el caso de Altos Elfos) y vuelven antiguas miniaturas como el Gran Teogonista, además de seguir en la línea de "plastificación" de las miniaturas de los ejércitos mayoritarios. Además, siguiendo la tónica iniciada por el libro de los pielesverdes, aumenta la cantidad de personajes especiales y todos son completamente legales en cualquier tipo de partida sin necesidad de "pedir permiso al oponente".

En verano se reedita **Mighty Empires**, el juego de 1990. Sin embargo, se pasa de un juego muy guapo con fichas cutres de cartón a un juego cutre con fichas muy guapas. Por fortuna, **Games Workshop** publica en formato PDF gratuito las reglas del antiguo **Mighty Empires**.

Para aprovecharlo, hay un nuevo intento de lanzar una "campaña mundial" que tenga el éxito de La Sombra sobre Albión o la Tormenta del Caos; La corona Némesis. Sin embargo, la repercusión es nula y es la última campaña de este tipo que se ve.



Este año, aparte de **Mighty Empires**, tiene como "punto fuerte" la nueva escenografía de plástico. **Games Workshop** aplica la misma filosofía de las miniaturas a elementos de escenografía, y vemos por fin un bosque



Mighty Empires. Podría haber sido el sistema definitivo para jugar campañas de Warhammer (algo que no había conseguido ni siquiera **Mighty Empires**), pero un manual pobre lo dejó en un quiero y no puedo. Las ventas, obviamente, no acompañaron, y hoy en día hay más gente que juega con las reglas del viejo **Mighty Empires** que con éstas nuevas reglas.

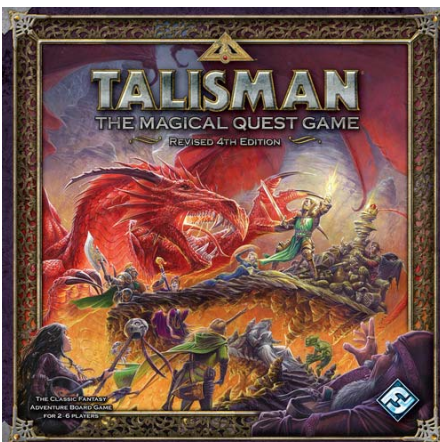


Una estupenda miniatura para celebrar el treinta (30) aniversario de GW...

de plástico, edificios imperiales, altares en ruinas...

Este año se celebra el XXX aniversario de **Games Workshop**, y para ello editan una miniatura totalmente "de coleccionista": el Enano Blanco llevado al combate por Gotrek y Bugman. Los tres iconos de los Enanos juntos.

Sabretooth Games, los creadores de **WarCry** entre otros, cierra, y **Fantasy Flight Games** (que,



La desaparición de Sabretooth Games hizo que Fantasy Flight se apodera de los derechos del "material adicional" de Games Workshop. Empezaron con Talisman, pero continuaron con Chaos Marauders, el juego de Rol, Warhammer Invasión, La Herejía de Horus... ¿Reeditarán Warhammer Quest algún día?

irónicamente, eran quienes importaban los juegos de **Rackham** en USA) se hace con los derechos de sacar "juegos de mesa basados en los universos de **Games Workshop**". El primero, **Talismán**, un auténtico clásico que salía por primera vez en español gracias a **Edge** (y, dos años después, el juego de rol de **Warhammer**).

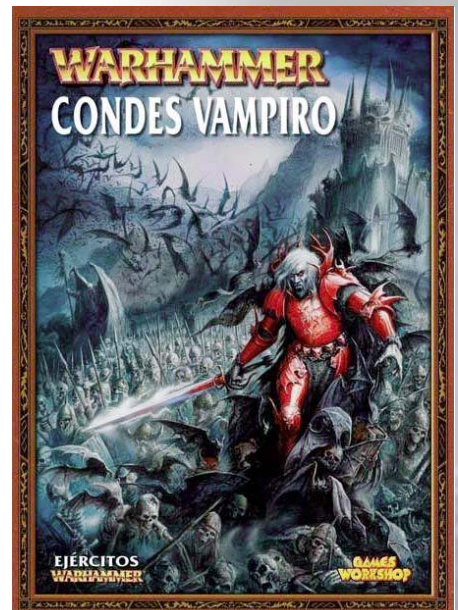
2008

La Séptima se pone las pilas, y vemos cuatro libros de ejército: Condes Vampiro, Demonios del Caos, Elfos Oscuros, y Guerreros del Caos. Destaca que por primera vez los tres libros del Caos son completamente independientes uno del otro y están separados.

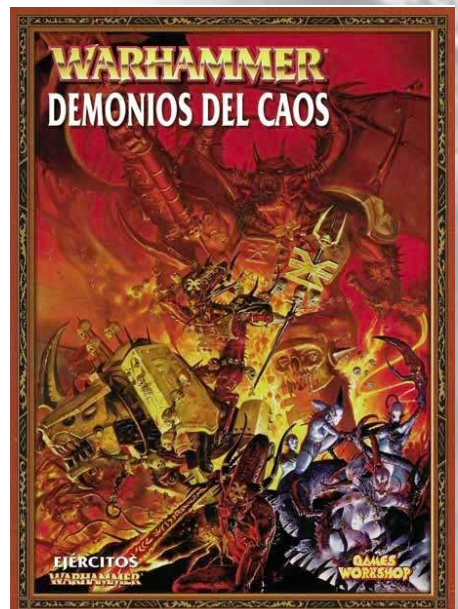
El caso de los Demonios es especial: editan simultáneamente un Códex Demonios para **Warhammer 40.000** y un libro de ejército para **Warhammer**, y lanzan una primera oleada de miniaturas válidas para ambos sistemas de juego. La lástima es que desde el momento del lanzamiento, este ejército se definió (en **Warhammer**) como autojugable y demasiado desequilibrante.

Con Guerreros del Caos, que por fin tenían un libro no ligado a Demonios ni Minotauros ni demás bestias, vemos la última "punta de lanza" del mercado,

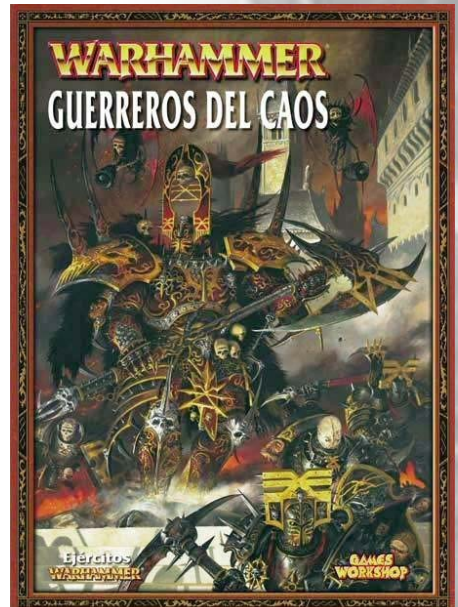
WARHAMMER



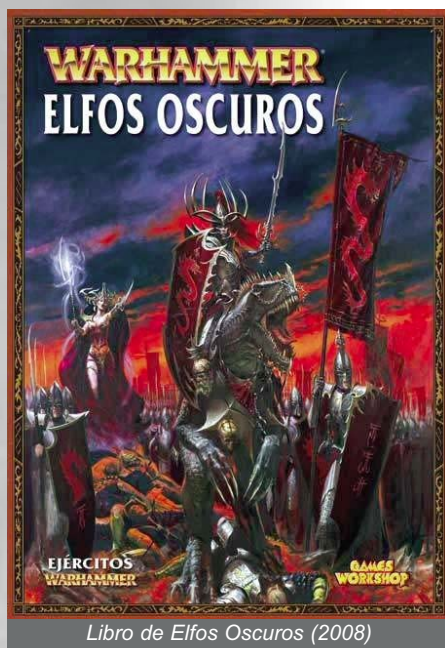
Este libro veía nuevas unidades (Varghulf, Caballeros del Clan Dragón Sangriento) así como el retorno del Carro de Cadáveres



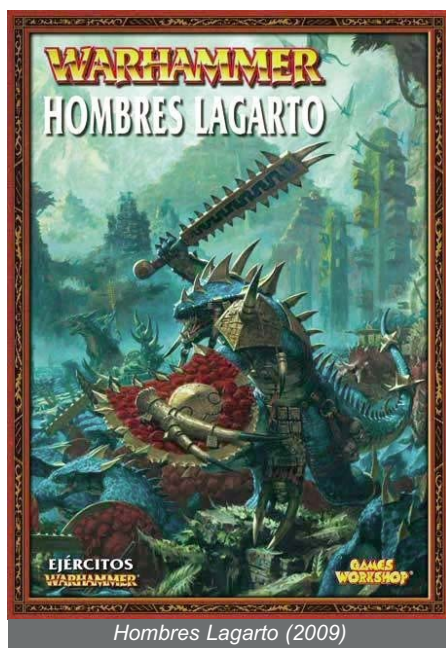
Primer libro de Demonios del Caos



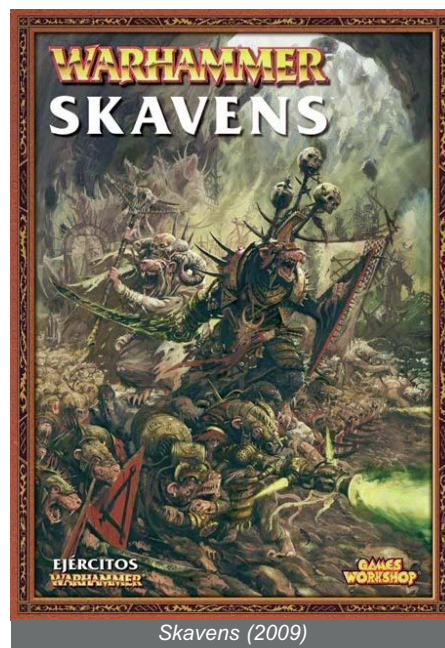
Primer libro puro de Guerreros del Caos



Libro de Elfos Oscuros (2008)



Hombres Lagarto (2009)



Skavens (2009)

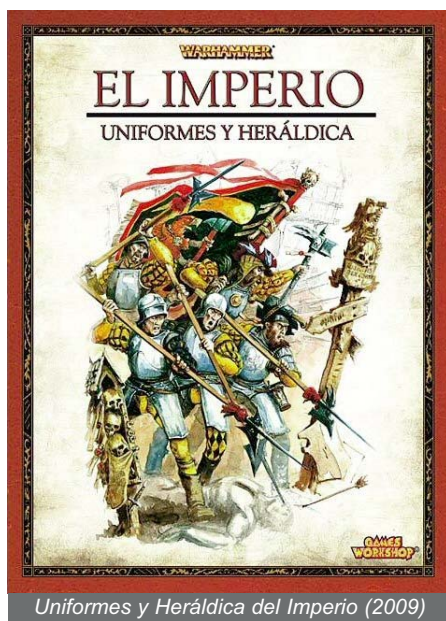
pero es que no entiendo de quién fue esa decisión de márketing: se partía de ejércitos completos (año 2000) con un montón de miniaturas, con ahorro respecto a comprarlo por separado y con miniaturas exclusivas, a simplemente tener "todas las novedades juntas, dos semanas antes de que salgan, y con un pequeño ahorro". ¡Claro que tenía menos éxito!

En cuanto al mundo digital, salió la ampliación **"Warhammer Battle March"** con Elfos Oscuros y Orcos y Goblins como ejércitos jugables (no como Aliados). La noticia del año fue que el esperado **Warhammer Online** por fin veía la luz, llamado ahora **Warhammer Age of Reckoning**. Aunque la aceptación inicial fue tibia, el juego ha ido aguantando y, pese a que no destrona al rey (**World Of Warcraft**) sigue vivo dos años y pico después, lo que no está nada mal.

2009

Salen dos nuevos libros de ejército (Hombres Lagarto y Skavens), pero la noticia bomba del año es que al año siguiente (2010, sólo cuatro años después) saldrá la Octava Edición. Viendo que la Séptima es muy parecida a la Sexta pero con algunos retoques menores, se entiende. En cuanto a los libros, siguen la misma tónica: más personajes especiales, más miniaturas de plástico, unidades nuevas...

El Imperio pasa a ser el primer ejército que, salvo personajes, no tiene miniaturas de metal; todas las unidades son de plástico. Además, para el Imperio aparece el primer libro de Heráldica, que muestra los uniformes de las distintas provincias del Imperio así como algo de



Uniformes y Heráldica del Imperio (2009)

detalles sobre algunos regimientos.

Fantasy Flight, después de conseguir la licencia del juego de rol de **Warhammer** y tras el éxito de

Talisman, se lanza a publicar antiguos y nuevos juegos de mesa ambientados en el mundo de **Warhammer** (y de **Games Workshop** en general): **Chaos Marauders**, **Chaos in the Old World** (Junio), o **Warhammer Invasion**, el juego de cartas (cosechando bastante más éxito que **WarCry**).

También sale un nuevo videojuego de **BloodBowl**, con un éxito relativo y de una calidad impecable.

Y más allá...

La década de los '00 ha sido irregular para **Games Workshop**. Para **Warhammer**, en especial, ha supuesto su caída del trono. Se acabó la década de los '90 con el juego en su punto más alto, con cientos de miles de fans; durante tres años siguió subiendo y luego cayó a un punto donde parecía que iba a ser comprada por Hasbro, pero últimamente ha dado un giro positivo. ¿Qué nos depara el futuro?



Una adaptación perfecta del juego más divertido del universo Warhammer

Lista De Ejército: Piratas

Por Namarie

Por si algún fan de Warmaster quiere jugar la campaña de Sartosa con un ejército totalmente dentro del trasfondo, hemos creado una lista (experimental) de Piratas para el juego épico de Warhammer.

Piratas

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Grumetes	Infantería	2	3	0	-	3	30	2/-	
Ballesteros	Infantería	3/1	3	0	-	3	55	2/-	
Corsarios	Infantería	4	3	5+	-	3	75	-/-	
Enanos	Infantería	3/1	4	4+	-	3	125	-/3	
Ogros Mercenarios	Infantería	4	4	5+	-	3	105	-/1	1*
Cañón	Artillería	1 / 2+ reb	2	0	-	2	85	-/2	2*
Langostruosidad	Monstruo	3	4	6+	-	1	40	-/1	3*
La Gran Bertha	Artillería	1/3	3	0	-	1	75	-/1	4*
Zombis Piratas	Infantería	2	4	0	-	3	35	-/2	5*
General	General	+2	-	-	9	1	125	1	6*
Héroe	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/2	6*
Mago	Hechicero	+0	-	-	7	1	45	-/1	6*

Reglas especiales

1. **Ogros.** Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, ¡y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!

2. **Cañones.** Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra del manual de Warmaster.

3. **Langostruosidad.** Siempre debe mover por Iniciativa. Sólo puede actuar una vez por turno, no puede formar brigadas y nunca se retira.

4. **La Gran Bertha.** Usa las mismas reglas que el Lanzapiedros orco. Consulta la sección de Artillería y

Máquinas de Guerra del manual de Warmaster.

5. **Zombis Piratas.** Siguen las mismas reglas generales que los No Muertos (Reyes Funerarios y Condes Vampiro).

6. **Personajes Piratas.** El General, Héroe y Mago pirata se comportan igual que sus homónimos del ejército del Imperio (ver manual de Warmaster página 129). Es decir, usan la misma magia y tienen acceso a los mismos objetos mágicos.

