Los Manuscritos de Nuth

Apéndice: Altos Elfos

By Namárië

Enero 2005

Aunque nuestra tierra natal se vea asediada por todos sus frentes, resistiremos como nuestros antecesores lo hicieran antes que nosotros. Pues somos los Asur, la verdadera estirpe de Aenarion; y Ulthuan nunca caerá.

Tyrion

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Altos Elfos” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los Altos Elfos. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

Erratas al Libro de Altos Elfos

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf, War'n'Rol)

- Página 15: Honor Puro de Corazón. Añadir: "**No se le puede poner el honor Puro de Corazón al portaestandarte de batalla si lleva estandarte mágico**".
- Página 15: Honor Guardia del León. Añadir: "**Un personaje con Capa de León no puede lanzar hechizos**".
- Página 15. Honor Maestro de la Espada. Añadir: "**Sólo personajes a pie**".
- Página 15: Honor Maestro de la Espada. Añadir: "**No puede llevarlo el Portaestandarte de Batalla**".
- Página 15: La armadura de dragón protege incluso contra un lanzallamas de disformidad Skaven. Aunque siguen contando como ataques mágicos (por la piedra bruja) lo que tiran son llamas.
- Página 18, Incienso Sagrado debería poner "Todos los disparos efectuados contra su portador **o la unidad donde éste se incluye** deben aplicar un modificador de -1 al impactar". [WD#106]
- Página 19, El Libro del Valor y la Gloria. Donde pone "Todas las unidades de Altos Elfos" debería poner "Todas las unidades **y personajes** de Altos Elfos".
- Página 19. El Estandarte de Protección Arcana dice que "...toda unidad no muerta o de Demonios que entre en contacto con la unidad que porta este estandarte sufrirá 1 herida...", debería decir "...**todas las miniaturas en contacto peana con peana con una miniatura de la unidad que porta este Estandarte, que sean de No Muertos o Demonios,** sufrirán una herida...". En la White Dwarf #83 decía que causa una herida a todas las miniaturas en contacto peana con peana; se supone que por 40 puntos está hablando de un estandarte que *sigue afectando a no muertos y Demonios*, y no a todo tipo de tropa (alguien ha visto un Estandarte matar a cinco Orcos de golpe?).
- Página 21, Llamas del Fénix. Añadir al final: "**Estos ataques cuentan como ataques de fuego**".
- Página 25: los héroes Altos Elfos, aunque tengan el nombre "Comandante", no son Comandantes, y por lo tanto no se les puede aplicar ninguna regla que afecte a Comandantes. Si se desea, substituir en la página 25 las referencias a "Comandante" como "Héroe" para evitar malentendidos.
- Página 30, Lanzavirotes de Repetición, cambiar por "1-2 LVR se consideran una única opción de unidad **singular**" (no especial como pone). [WD#106]
- Página 30, Lanzavirotes de Repetición, "La dotación está equipada con armas de mano **y con armadura ligera**". [WD#106]
- Página 31, Águila Gigante, cambiar por "1-2 Águilas Gigantes se consideran una única opción de unidad **singular**" (no especial como pone). [WD#106]
- Página 73. Hablando de la Corona de Guerra de Saphery se dice "Los hechizos que sólo afectan al lanzador o que pueden lanzsarse sin restricciones de alcance no se ven alterados". En la web de Games Workshop (sección Altos Elfos, artículo FAQ) se corrige por "Los hechizos que sólo afectan al lanzador**, a todas las unidades dentro de un radio a partir del lanzador,** o que puedan lanzarse sin restricciones de alcance no se ven alterados".

Erratas Patrulla Marina (Tormenta del Caos)

- Página 94. Como unidades especiales debe añadirse: "**Águilas Gigantes (1-2 Águilas se consideran una sola opción de unidad especial).**" ¡Ojo! En la White Dwarf 111 está mal (ahí dicen Singulares) y son Especiales…
- Página 94, en Lanzavirotes de Repetición, añadir "**Puedes elegir 2 Lanzavirotes de Repetición como una sola opción de unidad Singular**".
- Página 94. En la regla El Señor de los Mares Aislinn, entre el segundo y tercer párrafo, debe ponerse lo siguiente: "**Ninguna unidad enemiga podrá recibir dos disparos más que cualquier otra unidad enemiga durante este turno especial. Es decir, que sólo puedes disparar por segunda vez a una unidad si todas las demás unidades ya han sido objetivo de disparo al menos una vez (ni por tercera a no ser que todas las demás ya hayan recibido al menos dos, etc.)**".
- Página 95, el hechizo Brumas de Lothern, hay que añadir en el último párrafo "…hasta que la unidad se mueva (aunque sí puede reorganizarse y cambiar de formación **sin que se vaya el hechizo**), hasta que el mago decida…".

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿Con cuántas filas combaten los Lanceros si cargan?

Con dos, ya que unidad de lanceros que carga lucha en primer turno con una fila menos.

¿Es cierto que Teclis puede lanzar hechizos en todo el campo de batalla?

Teclis tiene una habilidad especial que indica que, de todos aquellos hechizos que requieran una distancia mínima al mago que lo intenta lanzar, no será necesaria distancia mínima (a no ser que lo haga a todas las unidaes a una distancia del mago). Por lo tanto, Teclis puede lanzar un Muro de Fuego donde quiera del campo de batalla.

Hay que tener en cuenta que los personajes tienen una línea de visión de 360º (excepto cuando está integrado en una unidad, claro).

¿Puedo aplicar el honor Mago Vidente a un Príncipe Élfico que tenga la Gema Radiante de Hoeth?

Sí. La Gema provoca que el personaje se considere un Mago a todos los efectos. Por ello, puede tener el honor de Mago Vidente.

El hechizo de "Llamas del Fénix" (todas las miniaturas de una unidad enemiga sufren un impacto de F3, luego F4, luego F5), ¿afecta a Asesinos y cosas así?

No. Los "secretos" de las unidades (como Asesinos Elfos Oscuros, o Fanáticos Goblins Nocturnos), hasta que no son revelados (o hasta que la unidad muere o sale del campo de batalla) se consideran que no existen, es como si no estuvieran. Para los dudosos, en el libro de Elfos Oscuros (página 11) dice "Antes de revelar su identidad, no existe otra forma de que el Asesino sufra daño".

¿Se puede poner Pureza de Corazón en más de un personaje?

No. El honor pureza de corazón es obligatorio, pero sólo un personaje puede tenerlo.

Si no escoges Alta Magia ¿sigues teniendo la Disipación de Magia?

No. Disipación de Magia es un hechizo de Alta Magia.

El Arco del Navegante, dice que resuelve los disparos como un disparo individual de un lanzavirotes, pero se trata de un arco, ¿no? Entonces, ¿puede aguantar y disparar y mover y disparar?

Tiene todas las reglas de los Arcos (incluida aguantar y disparar, etc.), pero que cuando se dispara, si se acierta, el primer impacto es de F6, si se hiere pasa a la fila siguiente con F5, y así progresivamente; además, anula armaduras.

El Libro de Hoeth, ¿funciona aunque el resultado obtenido no llegue al mínimo para lanzar el hechizo?

Si, cualquier doble (menos dos unos).

Los guerreros sombríos odian a los Elfos oscuros; ¿sustituye esto las normas habituales de los altos elfos de q son inmunes al pánico cuando luchan contra elfos oscuros, o se añade?

Se añade. Odian a los Elfos Oscuros, y son inmunes a pánico.

Al disparar a un personaje montado en águila gigante, que no figura como objetivo grande, ¿no se le aplica el -1 al impactar por no ser de tamaño humano? ¿pasa lo mismo si el personaje monta en corcel o caballo?

Un personaje montado (da igual que sea en un caballo, en un águila o en un carro) no tiene el modificador de –1. Ese modificador se reserva para las miniaturas individuales de tamaño humano, a pie.

Las unidades voladoras son hostigadoras, ¿significa que quien les dispare sufrirá un -1 al impactar, aunque se trate de águilas gigantes?

Una Águila Gigante no es una unidad voladora, es una miniatura que tiene Volar como regla especial.

¿El hacha de los leones blancos es arma a 2 manos?

Sí, el hacha de los Leones es un "hacha de combate", que en el manual de Warhammer (página 91) pone claramente que es un Arma a Dos Manos.

Si una unidad tiene un personaje con el Libro del Valor y la Gloria (+1L a 15cm o menos), ¿puede usar el Liderazgo del General a 30cm? ¿Lo modifica?

Siempre se puede usar el atributo de Liderazgo del General (excepto si éste está huyendo).

El libro da +1L 15cm a la redonda. Una unidad puede usar *su* liderazgo (modificado) o el del General, pero no por modificar el suyo va a modificar el del General.

La salva del Lanzavirotes, ¿afecta a la primera fila de la unidad a la que estamos disparando o a todas?

Si dispararas un virote, traspasa filas. Si disparas una salva es como si dispararan 6 arqueros, afectan como unos arqueros normales (tantos impactos, pues se resuelven).

El hechizo "Maldición de atracción de las flechas", ¿afecta a los proyectiles de Lanzavirotes?

Sí. Afecta a las tiradas de HP de todos aquellos disparos que necesiten la HP para impactar. Si no necesita HP (por ejemplo, un cañón en un aliado imperial) no. Afecta a las tiradas para impactar de regimientos de proyectiles aliados (arcabuceros, ballesteros, etc.), ya que el hechizo lo que provoca es una "atracción de proyectiles" hacia una unidad.

Si das el honor "Guardia del León" a un personaje, ¿debe ir ese personaje en la unidad de Leones? ¿O realmente puede hacer tozuda cualquier unidad?

No tiene que ir en la unidad de Leones Blancos, puede hacer tozuda cualquier unidad.

Si Tyrion pierde un combate, huye, es atrapado y destruido, ¿el Corazón de Avelorn hace que resucite?

No. Es aniquilado.

Los Maestros de la Espada de Hoeth, ¿tienen golpe letal? Es que en el manual de Warhammer (página 112) se habla de los Espaderos de Hoeth como ejemplo de golpe letal...

Bueno... eso es porque cuando se hizo el manual no se había hecho el libro de ejército de Altos Elfos... pero no, no tienen golpe letal.

¿Por qué la Corona del Rey Fénix sólo se puede usar en la Guerra de la Barba?
Porque los Enanos la capturaron al finalizar la guerra.

El Lanzavirotes de Repetición, ¿tiene un –1 por disparo múltiple?
No, no tiene la penalización de –1.

¿La Anulación de Vaul, puede anular cualquier tipo de objeto?
Sí: armas, escudos, estandartes, objetos hechizados... lo que sea.

¿Cómo actúa el Libro de Hoeth (Alto Elfo) con el Anillo de Hotek (Elfos Oscuros)?
El Libro de Hoeth provoca que todos los hechizos con cualquier doble sean fuerza irresistible. El Anillo de Hotek provoca que todos los hechiceros (a 15cm de su portador) sufren disfunción con cualquier doble.
Cualquier resultado de dobles hará que el mago lance el hechizo con fuerza irresistible y luego sufrirá la disfunción mágica, tal y como especifican las reglas del Anillo de Hotek para la fuerza irresistible.

Si disparas la andanada de virotes, ¿cada herida causa 1d3 heridas?
No. 1d3 heridas es sólo el virote “gordo”.

Si me cargan por el flanco una unidad de lanceros, ¿responden 4 ”columnas”?
No. Las múltiples filas sólo valen cuando la carga es frontal, no cuando es lateral ni por detrás.

Si la Espada de Eltharion se rompe, ¿se pierden las habilidades de la espada?
[GW] No. Puede seguir usándolas, ya que son habilidades que ha ganado con el tiempo.

Si hay una lucha de Altos Elfos vs Altos Elfos, ¿el Libro del Valor y la Gloria afecta a todos, amigos y enemigos?
[GW] Sí.

¿Las 4 heridas de Tyrion son contando con el corazón(y en este caso las dos últimas se salvan con 2+) o son 4 + 1 del corazón?
Las 4 heridas significa eso, que tiene 4 heridas. El objeto es otra cosa, es aparte. ¿Verdad que si por algún motivo se anulara el corazón, seguiría teniendo 4 heridas?

Tormenta del Caos: Patrulla Marina

¿Qué ocurre antes, la Bendición de la Dama o los disparos de Aislinn?
[GW] La Bendición de la Dama ocurre antes.

La Compañía del Barco, si van armados con lanzas, ¿lucha en tres filas?
[GW] Sí (siguen siendo Altos Elfos).

Con la fase extra de disparos por Señor de las Nieblas, ¿hay chequeos de pánico?
[GW] No, no hay chequeos de pánico.

Si hubiera dos Altos Elfos con Patrulla Marina luchando entre sí y ambos tuvieran Señor de las Nieblas, ¿quién dispara antes?
[GW] Que cada jugador tire 1d6 y el que saque más va primero.

¿Aislinn es un personaje especial? ¿Puedo usar el honor Señor de las Nieblas fuera de la campaña? ¿Y fuera de la lista?

[GW] Aislinn no es ningún personaje especial. Señor de las Nieblas es un honor gratuito que puede coger cualquier Señor de los Mares, incluido fuera de la campaña (pero NO fuera de la lista).

Si tengo un personaje en una unida de Guardia del Mar o Exploradores del Mar, ¿puede disparar también gracias a Señor de las nieblas?
[GW] Sí.

¿Deben un Capitán o Señor de los Mares con una Gema de Hoeth o el honor Señor del Saber elegir uno de los hechizos de Patrulla Marina en vez de Disipación de Magia?
[GW] No, no deben. De hecho no pueden, esa regla se aplica sólo a magos y archimagos de la lista.

¿Qué coste tiene Señor de las Nieblas? ¿Puedo ponérselo a un Héroe?
[Libro] Es gratuito y para un Señor de los Mares (no, no se puede poner a ningún Héroe).

Si un mago muere y tenía una Serpiente "atada", ¿deja de tener regeneración?
[Foros] No, la regeneración es una regla especial de la Serpiente.

¿Puede un Mago Vidente de la Patrulla Marina elegir Disipación de Magia?
[GW] No, un mago de Patrulla Marina no tiene acceso a Disipación de Magia.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (*http://www.games-workshop.com*), así que son “oficiales” y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército). Por desgracia, todos los personajes Altos Elfos que han aparecido en la Sexta Edición ya estaban en la Quinta, por ese motivo hay tan pocos “actualizados”.

Eltharion el Implacable

Guardián de Tor Yvresse

Eltharion el Implacable es el guardián de la ciudad élfica de Tor Yvresse. Reside en una alta torre vigilando la antigua ciudad, y a veces se le puede ver volando en su leal y fiero Grifo de Guerra, Ala de Tormenta. Eltharion es uno de los héroes élficos más conocidos. El único General que ha conseguido una victoria en Naggarond y ha vuelto vivo para contarlo. Durante esa incursión en la región de los Elfos Oscuros, estuvo a punto de morir por una herida causada por la espada envenenada de una Elfa Bruja, pero una aparición de su padre consiguió centrarlo y evitar que buscara la venganza, ya que la horda de Goblins de Grom el Panzudo, el asesino de su familia, estaba a las puertas de Tor Yvresse. Después que un insignificante chamán Goblin derrotara al Guardián de la Ciudad, Eltharion lo sucedió en el puesto, derrotando a los pielesverdes. Años después fue derrotado por el Rey Brujo Malekith en la ciudad de Anlec durante una incursión de los Elfos Oscuros. Eltharion fue torturado, Malekith le arrancó los ojos y lo dejó al borde de la muerte, y lo envió de vuelta al Rey Fénix como un ejemplo viviente de su crueldad.

Belannaer, el encargado de la torre de Hoeth, se ocupó de sus heridas y Eltharion pronto se recuperó, aunque sus cicatrices mentales tenían surcos profundos. Belannaer adiestró a Eltharion en el camino de los maestros de la Espada y el diestro Elfo aprendió de forma excepcionalmente rápida, de modo que en muy poco tiempo se convirtió en un adversario digno del mismo Maestro. Belannaer cedió a Eltharion el liderazgo sobre los Maestros de la Espada, tarea que satisfizo enormemente a Eltharion. Volvió a enfrentarse con el Rey Brujo de nuevo cuando la invasión de éste penetró la Puerta del Dragón y avanzó hasta el Reino Interior. Los maestros de la espada habían recibido la orden de defender las doncellas que tenían el deber de proteger la Reina Eterna. Cuando sus bosques se vieron amenazados, los maestros de la espada acudieron veloces en ayuda de la Reina Eterna y, en la batalla que se sucedió momentos después, Eltharion logró herir al Rey Brujo. Fue una hazaña que ningún mortal había logrado hasta entonces, pero eso no fue suficiente para Eltharion, que ahora quiere destruir a Malekith y ha llevado la guerra a Naggaroth. Ni siquiera las palabras sosegadas de Belannaer son capaces de contener sus ansias de venganza, y el Rey Fénix ha accedido a esas ansias como favor especial. Belannaer se aferra a la débil esperanza de que Eltharion conseguirá superar la amargura que arde en su corazón, pero también sabe que se trata de una guerra que su discípulo debe luchar a solas.

Puedes elegir a Eltharion como una opción de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Eltharion el Implacable

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eltharion	12	8	6	4	3	3	8	4	10

Puntos: 255 puntos.
Armas y equipo: armadura ligera, *Espada Blanca de Hoeth*.
Reglas Especiales: *Gran Salto*, *Señor de Hoeth*, *Intrigas de la Corte*, *Defensa Impenetrable*, *Psicología*, *La Oscuridad Interior*.

Objetos Mágicos

Espada Blanca de Hoeth: *Eltharion ha sido últimamente instruido por el Maestro de la Torre Blanca de Hoeth y blande una de las espadas largas de doble puño de los maestros de la espada. Al ir vestido con la túnica de blanco puro de la orden y al atravesar a los enemigos con facilidad, los Elfos Oscuros que han visto a Eltharion ahora lo llaman La Espada Blanca. Tal es la habilidad de Eltharion, que es capaz de utilizar un gran número de estilos de combate, cada uno de los cuales posee un efecto diferente*. Al inicio de cada fase de

combate cuerpo a cuerpo, Eltharion debe declarar qué estilo de combate utilizará para el resto del turno. Hay que tener en cuenta que La Espada Blanca no es un arma mágica ni un arma a dos manos normal. Los únicos modificadores que se aplican a los ataques de Eltharion son las reglas que aparecen a continuación:

- **El Camino de la Rama de Sauce**. *Eltharion gira y contorsiona el cuerpo como si fuera un junco agitado por el viento y su espada detiene los golpes de sus enemigos con una velocidad sorprendente, haciendo que sea casi imposible impactarle*. Todos los ataques cuerpo a cuerpo realizados contra Eltharion necesitarán resultados de 6 para impactar, antes de aplicar cualquier otro tipo de modificador y sin tener en cuenta Habilidades de Armas relativas ni ninguna otra regla especial.
- **El Camino de la Brisa Invernal**. *Trazando un asombroso torbellino zigzagueante con su espada, Eltharion es capaz de guiarla a través de la más firme de las defensas*. Los ataques de Eltharion reciben un modificador de +1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
- **El Camino de las Garras del Águila**. *Eltharion concentra toda su destreza y fuerza en unos pocos golpes mortíferos*. Los ataques de Eltharion se resuelven con un +2 a su Fuerza.
- **El Camino de la Tormenta Rugiente**. *Al utilizar toda su velocidad y fuerza en un aluvión de ataques devastadores, Eltharion descarga golpe tras golpe contra el enemigo*. Eltharion obtiene +2 ataques.

Reglas especiales

Gran Salto: *Eltharion posee unas impresionantes habilidades acrobáticas y es capaz de saltar por los aires para alcanzar a sus enemigos*. Al inicio de cualquier turno de combate, antes de que se produzca ningún ataque o de que se lance ningún desafío, Eltharion puede desplazarse al punto que desee del mismo combate (puede incluso abandonar una unidad y unirse a otra o convertirse en un personaje independiente). No puede utilizar esta habilidad para situarse fuera del combate y no podrá utilizarla en caso de ya estar trabado en un desafío.

Señor de Hoeth: *en la Torre Blanca, Eltharion sólo responde ante el mismo Belannaer y, a menudo, se encuentra al mando del ejército de Hoeth*. Si Eltharion es tu general, los Maestros de la Espada dejan de ser unidad 0-1.

Intrigas en la Corte: No es necesario tirar por Intrigas en la Corte si Eltharion forma parte de tu ejército, ya que será automáticamente tu General. La única excepción es si Tyrion también está presente, en cuyo caso Eltharion se someterá a los mayores conocimientos y habilidades de Tyrion.

Defensa Impenetrable: *los sentidos y la previsión de Eltharion son tan agudos que ahora puede reaccionar todavía más rápido que cuando podía ver, lo que le permite predecir los ataques del enemigo y hasta detener las flechas*. Eltharion cuenta con una tirada de salvación especial de 5+ y, además, la habilidad Golpe Letal no tiene efecto contra él (debe tirarse armadura si es necesario, y simplemente resta una herida).

Psicología: Eltharion odia a los Orcos y los Goblins y a los Elfos Oscuros, pero por lo demás es inmune a psicología. Además, si Eltharion se une a una unidad de Maestros de la Espada, ésta pasa a ser tozuda.

La Oscuridad Interior: *Eltharion es un ser atormentado y su sed de venganza puede conducirlo a cometer actos de gran temeridad*. Eltharion y la unidad en la que esté incluido están obligados a declarar una carga siempre que tengan un enemigo dentro de alcance. Además, siempre deben perseguir a los enemigos que hayan derrotado y huyan como consecuencia de ello.

Korhil

Capitán de los Leones Blancos de Cracia

Cuando el anterior capitán de los Leones Blancos murió a manos de Urian Poisonblade, asesino Elfo Oscuro, se tuvo que elegir un nuevo capitán para los Leones Blancos. La elección fue Korhil. Korhil, el que cazó al león mutado Charandis con sus propias manos, después que el León acabara con un regimiento entero. Korhil, el Elfo más fuerte de todo Ulthuan según afirman los Leones Blancos (y probablemente tengan razón). Korhil, el leal servidor (y uno de los preferidos) de Finubar el Navegante, actual Rey Fénix.

Puedes elegir a Korhil como una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Korhil, Capitán de los Leones Blancos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Korhil	12	7	6	4	3	2	8	3	9

Puntos: 180

Armas y equipo: armadura ligera, *Piel de Charandis*, el hacha *Chayal*.

Reglas Especiales: Leñador (pág. 11 del libro de Altos Elfos), *Maestro del Hacha*, Guardia personal (pág. 11 del libro de Altos Elfos), *Guardaespaldas*.

Objetos Mágicos

Piel de Charandis: *Cuando Korhil derrotó a Charandis, lo despellejó y llevó la piel a su Rey. Hicieron una capa encantada con esa piel, que el propio Rey Fénix le dió*. La Piel le da a Korhil un +3 en la TSA contra proyectiles y un +2 en Cuerpo a Cuerpo, lo que queda en 3+ para proyectiles y 4+ en Cuerpo a Cuerpo. Además, las runas que lleva grabadas la capa con la piel de Charandis hacen que Korhil sea inmune a los venenos, incluidos el Veneno Negro de los asesinos Elfos Oscuros, y las dagas envenenadas de los Skaven. Las armas envenenadas cuentan como armas normales.

Chayal: *Chayal, que significa Uña de León en élfico, es el arma del Capitán de los Leones Blancos*. Requiere ambas manos, da un +3 a la Fuerza de quien la empuña (dejando a Korhil con F7), pero es tan ligera que quien la empuña no tiene que atacar último (no tiene la regla Ataca en último lugar).

Reglas especiales

Maestro del Hacha: tal es la precisión de Korhil que tiene Golpe letal.

Guardaespaldas: Korhil se despliega con los Leones Blancos al inicio de la batalla. Si otro personaje se coloca con los Leones Blancos, lo hará al lado de Korhil, que será su guardaespaldas (Korhil sólo puede ser guardaespaldas de un personaje). Mientras ese personaje siga en la unidad y al lado de Korhil, ningún enemigo podrá atacarlo; en vez de eso, todos los ataques que fueran hacia el personaje se dirigirán hacia Korhil. Los desafíos pueden hacerse de la manera usual. Nótese que si el General se pone con la unidad de Leones Blancos, será imposible atacarlo mientras Korhil viva (a no ser que el General acepte un desafío).

Alarielle, la Reina Eterna

Ulthuan es co-gobernada por la Reina Eterna, la representante de Isha (diosa élfica de la tierra, plantas y bosques). La actual Reina se llama Alarielle, y se dice de ella que es la más bella Reina Eterna desde los días de Astarielle. Cuando camina, los prados florecen; los pájaros blancos de Avelorn van a posarse a sus manos, y su risa suena por los valles de Gaen. Su cabello es como una nube de oro. Su poder es tal que cuando llora, los cielos lloran con ella, y cuando la furia invade sus ojos los truenos rugen en el valle de Gaen. Para los Elfos, la Reina personifica el espíritu de Isha, y si ella se perdiera sería como si se perdiera parte de Ulthuan. Con su tropa de élite, la Guardia de Doncellas, Alarielle defiende a su pueblo contra todos los que intentan amenazar su paz.

Puedes elegir a Alarielle como una opción de Comandante más una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Alarielle, la Reina Eterna

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alarielle	12	4	5	3	3	3	8	1	10

Puntos: 515.
Armas y equipo: *Estrella de Avelorn*, *Piedra de Isha*, *Báculo de Avelorn*.
Reglas Especiales: *Alta Maga*, *Favor de Isha*, *Protección del Caos*, *El Toque de la Reina Eterna*, *Guardia de Doncellas*. Es una maga de nivel 4.

Objetos Mágicos

Estrella de Avelorn: *la diadema de puro ithilmar en su noble frente lleva una gema que, se dice, lleva una estrella, y fue encerrada por Aenarion para Astarielle, la primera Reina Eterna*. Al inicio de turno, Alarielle puede usar la Estrella para hacer que un personaje a 30cm de Alarielle recupere las heridas. Si no hay personajes heridos a 30cm o menos, puede usarla para recuperar la Estrella para curarse ella misma. Cuando se use, tira tantos dados como heridas a recuperar: se recuperan con 4+.
Piedra de Isha: *la joya que lleva Alarielle en su pecho es de una belleza indescriptible. Tan vieja como Ulthuan misma, la Piedra de Isha parpadea con luz y puede llegar a desconcentrar al enemigo*. Alarielle tiene una tirada de salvación especial de 4+.
Báculo de Avelorn: *el símbolo de la Reina Eterna, de su condición sobre los Elfos. Es un bastón que data anterior a Aenarion, aunque casi todo su poder se ha perdido a causa del vórtice creado para retener al Caos*. Una vez por fase de magia, elige un hechizo que Alarielle haya invocado este turno. El Báculo lo lanza con un nivel de energía 5.

Reglas especiales

Alta Maga: Alarielle usa la Alta Magia, y conoce todos los hechizos de dicho saber (los 7). Además, conoce todos los hechizos del saber de la Vida. Puede usar cualquier hechizo de cualquiera de estos dos Saberes, en el orden que quiera.
Favor de Isha: Al inicio de tu fase de Disparo y de tu fase de Cuerpo a Cuerpo, nombra una unidad Alto Elfo a 30cm o menos de Alarielle. Dicha unidad añade un +1 a sus tiradas para impactar. Además, esa unidad contará como si tuviera armas mágicas ese turno (puede herir criaturas etéreas, demonios, etc.)
Protección del Caos: Cualquier unidad demoníaca (incluyendo personajes y monstruos) que empiece la fase de Magia a 15cm o menos de Alarielle es afectada por el aura de ley y armonía que la envuelve. Dichas unidades reciben 1d6 impactos de F5 que cuentan como ataques mágicos. Además, tira 1d6 por cada objeto mágico (incluidos Estandartes Mágicos) que se encuentren en la fase de Magia a 15cm o menos de Alarielle, de Skavens, No

Muertos o Caos (incluyendo Demonios y Hombres Bestia). Con un 6 en dicha tirada, el objeto queda anulado.
El Toque de la Reina Eterna: Alarielle nunca lucha, ya que es la personificación de la paz y no de la Guerra. A pesar de eso, su toque puede cegar a su enemigo. Alarielle siempre ataca primero. Si impacta, no hiere, pero la miniatura enemiga perderá todos sus ataques ese turno (y las demás miniaturas amigas que estén luchando con ese enemigo impactarán sin tirada, ya que está ciego). En el caso de modelos montados (en un carro o monstruo, por ejemplo) Alarielle debe tirar contra el que tenga más HA, pero si impacta, tanto jinete como monstruo quedan cegados (incluidos ataques especiales, etc.).
Guardia de Doncellas: si Alarielle está con su unidad Guardia de Doncellas, esta es inmune a desmoralización.

Fendar de Tol Eldroth

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namárië]

Fendar es un veterano guerrero de Tol Eldroth, famoso por su determinación y valentía en combate. Este Elfo es el embajador de Eldroth en la corte de la Reina Helgar. Ha dado su palabra de honor de Noble Elfo de defender el trono de la Reina Helgar como aliada de su señor, Eldroth.

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

Fendar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fendar	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos: 150

Armas y equipo: *Espada de hierro punzante*, armadura ligera, escudo. Va montado en un Corcel Élfico con barda de Ithilmar.

Objetos mágicos

Espada de Hierro Punzante: *Fendar está equipado con un arma mágica que es una ancestral herencia familiar*. Se trata de una Espada de Acero Punzante (pág. 16 del libro de Altos Elfos) que, además, impacta automáticamente en combate cuerpo a cuerpo.

Tethan, Maestro Mago de Tol Edroth

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namárië]

Tethan es un Maestro Mago de Tol Eldroth, de la estirpe de Eldroth.

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

Tethan

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tethan	12	4	4	3	3	3	5	1	8

Puntos: 280.
Armas y equipo: Arma de Mano. Además tiene el *Amuleto Oscuro*.
Magia: Tethan es un mago de nivel 3, del Saber que quiera.

Objetos mágicos

Amuleto Oscuro: Este amuleto proporciona una tirada de salvación especial de 4+. Además, si estaba en combate Cuerpo a Cuerpo, cualquier herida evitada por el Amuleto rebotará hacia el enemigo que la causó, anulando tiradas de salvación por armadura. Cada vez que el Amuleto salve una herida, tirar 1d6: con un 1, el poder del amuleto se ha agotado.

Ardath, General Alto Elfo

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namárië]

Ardath es un guerrero veterano que se ha enfrentado muchas veces a los Enanos. Llegó a Tol Eldroth con su familia después que su colonia fuera asediada y conquistada por los Enanos. Siente una profunda antipatía hacia los Enanos, y está decidido a conseguir que Tol Eldroth no sufra el mismo destino que su antiguo hogar.

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

Ardath

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ardath	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos: 230

Armas y equipo: Arma de mano, armadura ligera, escudo. Va montado en un Corcel Élfico con barda de Ithilmar. Tiene el *Talismán de Hoeth*.

Objetos mágicos

Talismán de Hoeth: El Talismán de Hoeth hace que Ardath se considere a todos los efectos un Mago de nivel 2. Puede lanzar hechizos aunque tenga armadura.

Eldroth

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namárië]

Eldroth es el fundador y soberano de la colonia élfica de Tol Eldroth, que lleva su nombre. La mayor parte de los habitantes de la ciudad pertenecen a su estirpe. Llegó a un pacto con la Reina Helgar Trenzaslargas, que le permite comerciar con los Enanos a cambio de ayudarla a conservar el frágil dominio que Helgar mantiene sobre sus territorios. El archienemigo de Eldroth, Drong, está decidido a hacer fracasar este pacto comercial, y a la vez destruir la colonia. Eldroth sabe que no puede permitir que Drong conquiste el reino de la Reina Helgar, y por tanto aprovechará cualquier oportunidad para reforzar el control de la Reina sobre su trono y derrotar a Drong.

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

Eldroth

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eldroth	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos: 182
Armas y equipo: *Espada de Tol Eldroth*, armadura ligera, escudo. Va montado en un Corcel Élfico con barda de Ithilmar.

Objetos mágicos

Espada de Tol Eldroth: *Eldroth ordenó que los herreros Elfos de Tol Eldroth forjaran esta espada especialmente para él. Forjada con metales excepcionales y arcanos que tan sólo pueden hallarse en las montañas próximas a la ciudad*. En combate cuerpo a cuerpo, Eldroth puede repetir las tiradas para impactar falladas.

Kelendar

[Aparecido en la campaña “Lágrimas de Isha”, © GW 1998]
[Adaptado a 6ª ed. por Namarie]

Kelendar es un veterano y astuto guerrero que está al mando de los fuertes costeros de las Tierras Sombrías. Tan pronto como vio la fuerza de desembarco de los Elfos Oscuros, se dio cuenta de que planeaban destruir el Faro y conducir con ello a tantos Altos Elfos como pudieran a la muerte. Kelendar estaba decidido a aplastar la fuerza de desembarco de los Elfos Oscuros y a hacer señales a los buques de guerra de los Altos Elfos con el Faro. Después tiene intención de marchar en ayuda de Caladain tan pronto como él y sus tropas estén preparados.

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

Kelendar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kelendar	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos**: 133**

Armas y equipo: Lanza de la Costa, Arma de mano, armadura pesada, escudo. Monta un corcel élfico con barda de ithillmar.

Objetos mágicos

Lanza de la Costa: *Esta arma es la herencia ancestral de la familia de Kelendar*. La lanza permite a su portador efectuar 2 ataques adicionales en combate cuerpo a cuerpo, e incrementa su Fuerza en +1; la lanza sólo se puede usar en el turno en que se carga (en los demás turnos de combate Kelendar usa su espada).

Alatar, Príncipe Sombrío

[Aparecido en la campaña “Lágrimas de Isha”, © GW 1998]
[Adaptado a 6ª ed. por Namarie]

Alatar es uno de los líderes de los siniestros Guerreros Sombríos. Algunos dicen que es un pariente consanguíneo de Alith Anar, el Rey Sombrío. Es increíblemente sigiloso y de pies ligeros. Posee una legendaria reputación entre los Guerreros Sombríos, pese a ser aún joven según las estimaciones de los Elfos.

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

Alatar

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

Puntos**: 152**

Armas y equipo: Arma de Mano, Armadura Ligera, El Arco de Jade.
Reglas Especiales*:* Odio eterno a Elfos Oscuros*,* Explorador*,* Baile de Espadas*.*

Objetos mágicos

El Arco de Jade: *Este Arco es una poderosa arma mágica.* Es un arco largo (alcance 75cm) pero de F4. Además, si se dispara el Arco de Jade y se causa una baja, automáticamente podrá volver a efectuar un nuevo disparo. Podrá seguirse disparando hasta que no se consiga matar al objetivo o hasta que no queden objetivos dentro de su alcance.

Reglas Especiales

Odio eterno a Elfos Oscuros: Alatar odia profundamente a los Elfos Oscuros. De hecho el odio que siente se aplica en todos los turnos de combate cuerpo a cuerpo, no sólo al primero.
Explorador: Alatar debe desplegarse en una unidad de Guerreros Sombríos, siendo por lo tanto explorador.
Baile de Espadas: *Alatar posee un estilo de combate único. Es tan ágil y rápido que puede esquivar los golpes en combate cuerpo a cuerpo*. Alatar tiene una tirada de salvación especial de 5+ en combate cuerpo a cuerpo para representar lo rápido que se mueve.

Imrallion

[Aparecido en la campaña “Lágrimas de Isha”, © GW 1998]
[Adaptado a 6ª ed. por Namarie]

Imrallion es un viejo y torvo veterano con largos años de experiencia en combates entre Altos Elfos y Elfos Oscuros. Él y sus hermanos de armas sirvieron en la Guardia del Mar de Lothern a las órdenes del viejo señor Melenar, y muchos de los hombres que defienden el paso son veteranos de las tropas de élite de la Guardia del Mar.

Toda su vida ha servido a la Casa Coraith, y es un firme apoyo del Señor Caladain, a quien ve como la mejor opción con que cuenta Ulthuan para recuperar definitivamente las Tierras Sombrías.

Imrallion jamás se ha retirado de una batalla o ha abandonado su puesto sin haber recibido órdenes al respecto. Tiene la confianza y el respeto de sus hombres, quienes ven reforzado su coraje con su formidable presencia.

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

Imrallion

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

Puntos**: 110**

Armas y equipo: Espada (Arma de mano), arco largo, lanza, Armadura de Hierro Meteórico.
Reglas especiales*:* Voluntad de Hierro, Señor de la Guardia del Mar.

Objetos mágicos

Armadura de Hierro Meteórico*: Imrallion está equipado con una armadura que ha sido forjada a partir del mineral de un meteorito*. Imrallion gana una tirada de salvación por armadura de 1+.

Reglas especiales

Voluntad de hierro: Imrallion tiene una voluntad tan férrea que hace que la unidad donde esté incluido pase a ser tozuda (y pueda usar su Liderazgo).

Personajes Nuevos

Thaindon

by Namarie

Thaindon es una miniatura que aparecía en el libro antiguo de Altos Elfos, pero no he visto las normas. Así podría ser...

Thaindon era un Noble de Caledor. Aunque de pequeño parecía que tenía cierto don para la magia, de inmediato se puso a aprender el arte de la guerra. Cuando aún era joven (200 años) dirigió una batida a una pequeña incursión de Elfos Oscuros en la tierra de los Dragones. Los lanzavirotes destripador y las arpías pudieron acabar con un par de dragones antes de que Thaindon y sus tropas los derrotaran. Kargos el Despojador, un temible dragón rojo de fuego, estaba herido de muerte por culpa del lanzavirotes, pero Thaindon le curó el ala con sus dotes arcanas. Desde entonces, Kargos no se separa, y moriría por él, si su amo lo necesitara.

Puedes elegir a Thaindon como una opción de Comandante y una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Thaindon, Noble de Caledor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thaindon	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Kargos el Despojador (dragón)	15	6	0	6	6	6	3	5	8

Puntos: 548
Armas y equipo: *Lanza de Dragón*, *Armadura de Caledor*.
Reglas Especiales: *Palabra de Dragón*, *Estirpe de Magos*. Thaindon monta en Kargos, un Dragón (ver página 13 del libro de Altos Elfos).

Objetos Mágicos

Lanza de Dragón: al contrario de las demás lanzas, proporciona un +1 a la fuerza en todos los turnos. Los efectos normales de las lanzas se anulan.
Armadura de Caledor: es una armadura pesada (tsa de 5+) que además hace a su portador inmune a los ataques de fuego y de aliento.

Reglas especiales

Palabra de Dragón: *si Kargos ve que un ataque puede dañar a Thaindon, intentará moverse para que no le afecte el golpe*. Proporciona un +3 a la tirada de salvación por armadura de Thaindon, dejándola en un 2+. Además, Thaindon gana una tirada de salvación especial de 6+. Por si esto fuera poco, los hechizos lanzados contra Thaindon o Kargos tienen un –3 a la tirada (no tiene efecto en hechizos con fuerza irresistible).
Estirpe de Magos: Thaindon tiene un don con la magia, por ello se considera un mago de nivel 1, y puede lanzar hechizos aunque lleve armadura.

[Nota: Por si alguien se asusta y piensa que está desequilibrado, es un Príncipe Élfico (125) en Dragón (320), con armadura de dragón (8), un Escudo de Escamas de Dragón (20), Gema Radiante de Hoeth (45), Espada de Poder (15) y Amuleto del Fuego purificador (15)]

Aenur, la Espada del Crepúsculo

Adaptado de Mordheim por Namarie, gracias a Albert Gómez

A Mordheim han llegado muchos espadachines famosos para hacer fortuna, pero pocos pueden igualar la temible reputación del espadachín Élfico Aenur. Abundan los rumores sobre sus orígenes. Algunos dicen que procede de más allá del Gran Océano, de los fabulosos Reinos Élficos, y que es el capitán de la legendaria Orden de los Maestros de la Espada.

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

Aenur

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

Puntos: 125.
Armas y equipo: *Armadura de Ithilmar*, *Capa Élfica*, *Ienh-Khain*.
Reglas especiales: *Carácter Extraño*.

Objetos mágicos

Armadura de Ithilmar: tirada de salvación por armadura de 4+.
Capa Élfica: nadie sabe el origen de esta capa, pero protege a Aenur con algo más. Aenur tiene una tirada de salvación especial de 5+, y un +1 adicional en la tirada de salvación por armadura cuando está en cuerpo a cuerpo (con lo que queda 4+ a distancia 3+ en cuerpo a cuerpo).
Ienh-Khain: esta espada da a Aenur un +1 a las tiradas para impactar. Además, modifica su fuerza en un +1.

Reglas especiales

Carácter extraño: *debido a la larga temporada de exilio que ha vivido Aenur, incluidos muchos años de vivir en los bosques cercanos a Mordheim, se ha forjado en él un carácter menos amable de lo que era, incluso para con los de su propia raza*. Aenur no podrá unirse a ninguna unidad, exceptuando una unidad de Sombras. Por supuesto, Aenur jamás podrá ser General del ejército, así que elimínalo de la “lista” de personajes que tienen que realizar las Intrigas en la Corte.

[Nota: Este personaje está totalmente equilibrado, de hecho es casi un personaje común].

Demian de Caledor

[Nota: El siguiente personaje nuevo está basado en otro que era invención de Korhil. Para hacerlo un poco menos “bestia”, se han eliminado algunas cosas, pero aún así puede no estar del todo equilibrado: debes pedir permiso a tu oponente para incluirlo]

Demian es uno de los mejores Príncipes Dragón, con lo que suele ser el Paladín que acompaña a los leales Caballeros a la batalla cuando no hay alguien importante al lado. Lleva la mítica lanza Filo de Dragón, una fantástica lanza modelada mágicamente a partir de un cuerno de uno de los Primeros Dragones que ayudaron a los Elfos.

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

Demian de Caledor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Demian	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos: 150 puntos
Armas y equipo: Demian lleva una Armadura de Dragón y el Escudo de Escamas de Dragón (ver libro de Altos Elfos, pág. 17), tiene la lanza *Filo de Dragón*, y va montado en un Corcel Élfico con barda de Ithilmar.
Reglas especiales: odio a pielesverdes.

Objetos mágicos

Filo de Dragón: además del modificador de +2 cuando ha cargado, esta extraordinariamente larga lanza es capaz de atravesar varias filas. Para representarlo, se considera que la fuerza disminuye en 1 por cada miniatura (como un lanzavirotes): la primera miniatura recibe el impacto de F6, si muere, la miniatura situada detrás recibe el impacto de F5, y si muere la siguiente de F4. No puede atravesar más de 3 miniaturas. Esto ocurre sólo en el turno en el que carga.

Threala, la Guardiana del Orbe

[by Namárië]

Hacia el año 500 del reinado de Bel-Hator (2003 según el Calendario Imperial), una niña élfica con dos trenzas negras y de padres nobles, corría por el bosque hasta que vio unos menhires. Curiosa por naturaleza, entró en el círculo, y allí tuvo unas visiones. La diosa Isha le habló, le explicó que tenía hermanos elfos en el Viejo Mundo, y que su deber era llegar hasta el bosque de Nuth, al Norte de Athel Loren, recoger el Orbe Negro y llevarlo a Hoeth para que estuviera a salvo de las incursiones del Caos. Threala se despertó dos días más tarde. Cuando contó su historia nadie le creyó, y dedicó su juventud al estudio de la espada pese a ser mujer. Cincuenta años más tarde (redescubierto Athel Loren, y verificado su sueño) se embarcó en una nave (pese a la oposición de su padre) con destino el Viejo Mundo. Mediante un hechizo de cambio de apariencia, disfrazó su cuerpo para que pareciese el de una humana. Con algunos problemas, consiguió llegar a Nuth, y se adentró en el bosque. La maga del Bosque sabía quién era y para qué venía, pues ella también había tenido el sueño. Le fue entregado el Orbe, que trajo con una escolta de arqueros hasta Hoeth. Los Magos la creyeron entonces, y la nombraron Guardiana del Orbe; en recompensa, los Maestros de Hoeth le enseñaron técnicas de la espada.

Puedes elegir a Threala como una opción de Príncipe Élfico. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo diferente.

Threala

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Threala	12	7	6	4	3	3	8	4	10

Puntos: 234

Armas y equipo: Threala tiene una espada (arma de mano). Lleva armadura ligera y, en las muñecas, los *Brazaletes de Protección de Isha*. Además tiene el *Orbe Negro* colgando de un collar.

Reglas especiales: *Enseñada en Hoeth*.

Objetos mágicos

Brazaletes de Protección de Isha: *estos brazaletes fueron un regalo del pueblo del Bosque de Nuth*. Dan a Threala un +2 a la tirada de salvación por armadura, y una Tirada de Salvación Especial de 6+.

Orbe Negro: es un potente objeto portahechizos que contiene dos hechizos: la Anulación de Vaul (con un nivel de energía 4) y la Ira de Khaine (con nivel de energía 3), entre otros misteriosos hechizos que aún están por descubrir.

Reglas Especiales

Enseñada en Hoeth: *pese a que no puede empuñar la famosa Espada de Hoeth, ha sido entrenada por los maestros*. Threala tiene un +1 a la tirada para impactar. Además, cuando está en combate cuerpo a cuerpo, puede parar golpes con la espada (+1 TSA en Cuerpo a Cuerpo; es decir, tiene una tirada de salvación final por armadura de 4+ contra proyectiles y 3+ en combate cuerpo a cuerpo).

Hallar de Caledor, Capitán de los Maestros de la Espada

[By Toumas Pirinen]
[Adaptado a la 6ª edición by Lestat (lestat_bcn@menta.net)]

Hallar de Caledor es el más poderoso espadachín de todo Ulthuan. Nacido en el seno de una de las más influyentes e importantes familias de Caledor, Hallar es un candidato directo a las posiciones de poder en la corte. Es capaz de degollar a un asesino elfo oscuro y desafiar al mayor de los Príncipes Dragoneros a un duelo con espada y salir victorioso. Tanto el Príncipe Tyron como el propio Rey Fénix han sido aleccionados por él. Actualmente esta adiestrando al famoso Guardián de Ivresse Eltharion.

Después de llegar a la Torre de Hoeth para estudiar artes marciales, ascendió en la cadena de mando de los Maestros hasta la posición dominante que actualmente ocupa.

Esta firmemente convencido de que es invencible (cosa bastante probable) y que la raza élfica es superior a cualquier otra. El Señor del Saber Teclis está bastante preocupado acerca de la actitud del poderoso Maestro, pero Hallar proviene de una arrogante familia y su única esperanza es que algún día aprenderá un poco de humildad.

En combate, Hallar es un oponente infernal. Normalmente sus enemigos yacen degollados antes de poder desenvainar sus armas.

Hallar es muy atractivo y luce una larga cabellera rubia. Va equipado con una armadura de dragón echa de Ithilmar, el mas preciado material del mundo conocido. Es también muy famoso por su sarcasmo y su sentido del humor.

Puedes incluir a Hallar como una opción de Comandante más una de héroe. Solo podrá ser incluido si el ejército incluye una unidad de Maestros de la Espada y deberá liderar esta unidad. Además, solo podrá ser el general del ejercito mediante la regla de intrigas de la Corte, ya que esta demasiado ocupado admirándose a si mismo como para liderar un ejercito.

Hallar de Caledor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hallar	12	10	6	4	3	3	10	5	10

Puntos: 315
Amas y Equipo: *Las Espadas de la Victoria*, *Armadura del Dragón de Ithilmar.*
Reglas Especiales: *Orgulloso, Parada y Estilo.*

Objetos Mágicos

Las Espadas de la Victoria: Estas espadas hermanas son posesión del primogénito de la casa de Hallar y han sido usadas por su familia desde tiempos de Aenarión. Al usar estas espadas, Hallar recibe +1 Ataque por usar dos armas de mano, y las espadas le confieren +2 a la fuerza. Hallar puede usar la regla de golpe mortal, pero en su caso solo tendrá que sacar un 5+.

Armadura del Dragón de Ithilmar: Esta armadura posee todas las propiedades de una armadura de dragón pero la tirada que confiere es de 4+.

Reglas Especiales

Orgulloso: Hallar debe lanzar un desafío siempre que luche contra cualquier oponente y aceptar cualquier desafío que se le lance.

Parada: Hallar es el mejor espadachín de todo Ulthuan y posiblemente de todo el mundo. En combate cuerpo a cuerpo puede bloquear un ataque de un oponente al que se enfrente.

Estilo: Hallar es un luchador terriblemente efectivo y rápido. Puede deslumbrar a sus oponentes con su sorprendente habilidad con la espada. Todos los enemigos en contacto peana con peana deberán realizar un chequeo de liderazgo, si lo fallan solo podrán impactar a Hallar con 6. Esta habilidad no afecta a criaturas como los No-Muerto y los Demonios.

Alith Anar, Rey de los Sombríos

[por Sehfirot]

Después de la destrucción de su reino, los Nagarythe que se mantuvieron leales a Caledor se convirtieron en un pueblo vagabundo he inquieto. Actualmente son desterrados incluso dentro de Ulthuan, manchados por la relación con sus traidores parientes, un alarmante recuerdo del potencial para el mal que existe en el corazón de los Elfos. De los antiguos Nagarythe se decía que eran crueles y que no mostraban piedad alguna, y actualmente los siniestro Guerreros Sombríos son los altos elfos más despiadados de todo Ulthuan. Se dice que están "tocados por el Rey Brujo" y muchos llevan una vida llena de peligros lejos de Ulthuan.

Existen muchas historias referentes a los héroes Élficos de los Nagarythe, de guerreros audaces y valientes, de hazañas increíbles, y de batallas contra los más siniestros enemigos. Los relatos más populares hablan de Alith Anar conocido como el Rey Sombrío. Las aventuras de Alith Anar tras la destrucción de Anlec son sin duda una mezcla de leyenda y realidad. Es imposible distinguir cuales de esta s historias son verdaderas y cuales son inventadas, ya que los Nagarythe son, comprensiblemente, muy reservados sobre su historia desde la época de la Secesión.

Según las leyendas, los Nagarythe decidieron elegir un nuevo gobernante tras la huida de Malekith con su madre, Morathi, hacia el Oeste. De todas las grandes familias que quedaban, tan solo una permanecía impoluta por la corrupción de la corte de Nagarythe a pesar de le persecución durante años a manos de Morathi y los de su estirpe. Alith Anar era el heredero de esa familia: su padre Eothil había muerto en combate siendo muy joven, y su abuelo Eolaran el Orgulloso fue asesinado en las mazmorras de Anlec. En los arrasados bosques bajo la Puerta del Dragón, los Nagarythe decidieron obedecer a Alith Anar y efectuaron un juramento de sangre que consagrarían sus vidas a la destrucción de Malekith y sus seguidores.

En aquellos días todavía quedan muchos Elfos Oscuros ocultos en las tierras de Ulthuan, y los Guerreros Sombríos se dedicaron a destruir todos los vestigios de esta maldad. Alith Anar llevo a cabo todas las misiones como una venganza personal, y pronto hubo pocos bandidos Elfos Oscuros que no conocieran o temieran su nombre. Cada vez que atacaba y quemaba un campamento, su fama crecía. No dejaba a nadie con vida. Aquellos enemigos que sobrevivían a la batalla eran crucificados en los árboles, para que aquellos que pasaran pudieran comprobar su horrible destino.

Después de la batalla de la Puerta del Dragón, Alith Anar capturo setecientos Elfos Oscuros y los hizo colgar calvados en las laderas blancas que rodean el estrecho valle, donde permanecieron hasta que murieron. Sus cadáveres siguieron colgados durante años hasta que se pudrió la carne y los huesos cayeron formando grandes montones a lo largo del camino. Es tal el poder del lugar, que los huesos todavía puede verse, junto a las marcas rojas dejadas sobre las laderas por los clavos de hierro.

Durante años Alith Anar dirigió a sus guerreros contra sus enemigos en el interior de Ulthuan. Posteriormente los dirigió contra las recién construidas fortalezas en Naggaroth. Los Guerreros Sombríos se convirtieron en una espina clavada en el costado del Rey brujo, saqueando sus barcos, emboscando a sus guerreros y hostigando sus caravanas. No había nada a lo que no se atrevieran los Guerreros Sombríos. Se dice que Alith Anar bailó disfrazado con Morathi en la corte del Rey Brujo antes de robar la Piedra de la Medianoche de su tesoro. Humillada, Morathi envió varias Elfas Brujas tras él, pero él las engañó y consiguió que bebieran sangre mezclada con veneno, y así escapó a Ulthuan, hacia los campamentos de los Guerreros Sombríos, donde sus guerreros le aclamaron como el Rey Sombrío.

No se sabe cómo murió Alith Anar. Sus herederos han gobernado el pueblo nómada de los Nagarythe desde entonces, aunque ninguno ha tomado el nombre de Rey Sombrío, que sigue siendo solamente de él. Ellos son los Aesanar, los hijos de Anar, con quien ni

siquiera el Rey Fénix se ha encontrado sabiendo quiénes eran. Sin embargo, alrededor de fuegos de campamento, los Guerreros Sombríos hablan de Alith Anar como un guerrero vivo, un Elfo entre las sombras, un espíritu de venganza, obligado a permanecer en la Tierra hasta que el Rey Brujo sea destruido.

Puedes elegir a Alith Anar como una opción de Comandante. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni desoves sagrados adicionales.

Alith Anar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alith Anar	12	7	7	4	3	3	8	4	10

Puntos: 295 puntos.
Armas y equipo: Arma de mano, escudo, armadura pesada. Tiene la *Piedra de la Medianoche*, la *Corona Sombría* y el *Arco Lunar*.
Reglas especiales: *Rey Sombrío*, Estoico, *Odio profundo a Elfos Oscuros*.

Objetos Mágicos

Piedra de la Medianoche: *Esta piedra fue un regalo para Morathi de Aenarion, el primero y más poderoso de todos los Reyes Fénix. Fue robada de su palacio por Alith Anar, que burló todas las defensas mágicas y las guardianas de la Reina Bruja. Morathi ha prometido el don de la eterna juventud, una habitación llena por completo de oro y una noche con la más bella de sus Elfas Brujas a cualquiera que recupere su tesoro. Pero ni siquiera el más valiente de los Elfos Oscuros se atreve a dar caza al Rey Sombrío*. En combate cuerpo a cuerpo, cualquier tirada que impacte o hiera a su portador deberá repetirse y se aplicará el segundo resultado.
Corona Sombría: *Este es el símbolo de los legítimos gobernantes de Nagarythe, una sencilla corona con un único diamante. El Rey Brujo lo codicia enormemente, ya que sin la corona sus aspiraciones a ocupar el trono de Nagarythe son vanas. Al pronunciar el Elfo antiguo "Soy el verdadero rey de Nagarythe". Alith Anar puede congelar el tiempo durante unos instantes, lo que le permite evitar su captura.* La magia de la corona no permite a Alith Anar herir a nadie mientras está congelado el tiempo. Alith Anar puede moverse con liberad en la fase de movimiento, aunque esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Esto quiere decir que Alith Anar puede escapar de un combate cuerpo a cuerpo en su fase de movimiento, y como personaje individual siempre puede doblar su atributo de movimiento.
Arco Lunar: *Este gran Arco Largo esta fabricado con un pálido metal que brilla a la luz de la luna. Los Guerreros Sombríos afirman que la diosa Lileath se lo entregó a Alith Anar. Este arco ha representado la muerte para innumerables Elfos Oscuros, y el mero silbido de las flechas disparadas por el Arco Lunar provoca el miedo en el corazón de los Druchiis*. Tiene un alcance de 90 cm y se puede disparar incluso si Alith Anar ha efectuado un movimiento de marcha. Los impactos causados se resuelven como si se tratase de un proyectil de lanzavirotes. Como es un arco es posible aguantar y disparar con él. Si una unidad de Elfos Oscuros sufre bajas por este arco deberá realizar un chequeo de pánico.

Reglas especiales

Rey Sombrío: Puede desplegar mediante la regla especial de explorador, ya sea en solitario o junto con una unidad de sombríos. Sólo puede unirse a unidades de Sombríos. Además, los Guerreros Sombríos pasan a ser unidad básica en vez de especial, pero no cuentan para el mínimo de unidades básicas que debe incluir el ejército. Por supuesto, Alith Anar también es hostigador.
Odio Profundo a los Elfos Oscuros: Alith Anar odia profundamente a los Elfos Oscuros, por lo que no solo puede repetir las tiradas para impactar en el primer turno de su primer combate cuerpo a cuerpo, si no que podrá repetirlas también en los primeros turnos de todos sus combates cuerpo a cuerpo contra los Elfos Oscuros.

Nada está olvidado, nada está perdonado. Alith Anar, el Rey Sombrío.

Nuevos Objetos

En la White Dwarf #79 aparecieron unos cuantos Objetos Mágicos descubiertos en Albión. Son COMPLETAMENTE OFICIALES, así que puedes incluirlos sin miedo alguno en tu ejército. Como los Altos Elfos quedaron los segundos en la Campaña en cuanto a número de victorias, son de los que más objetos han “obtenido”:

- **Garra de Devastación**. Arma mágica, 80 puntos. *Con la forma de una garra afilada, este arma mágica destila energía oscura y es capaz de desgarrar armaduras y huesos con la misma facilidad*. El portador puede repetir las tiradas no superadas para herir en combate cuerpo a cuerpo. Ignora las tiradas de salvación por armadura.
- **La Armadura de los Dioses**. Armadura mágica, 35 puntos. *Esta altamente ornamentada armadura está imbuida de una fuerza propia que traspasa a su portador*. La Armadura de los Dioses sólo pueden llevarla personajes a pie y no puede combinarse con ninguna otra armadura. Su portador obtiene una tirada de salvación de 3+ y, además, suma +1 a su atributo de Fuerza.
- **Fusil de Conflagración**. Arma mágica, 30 puntos. *Este arma mágica emite rugientes llamas que incineran al enemigo condenándole a una muerte infernal*. El portador del Fusil cuenta como si tuviese un ataque de aliento que impacta con Fuerza 3. Se trata de un ataque de fuego.

Regimientos Actualizados

Hay algunos regimientos o opciones de personajes que han desaparecido en la sexta edición. Las reglas “adaptadas” a Sexta están bastante ponderadas, o incluso infravaloradas. En su mayor parte son de Hordas Invasoras, pero en algunos casos se han hecho otras adaptaciones.

0-1 Guardia de Doncellas (unidad Singular)

Guardia de Doncellas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Doncella	12	5	5	3	3	1	6	1	8

Puntos: 10 Doncellas, incluidas Campeón (tiene 2 ataques), Músico y Portaestandarte, cuestan 300 puntos. La unidad puede aumentar a un coste de 20 puntos por doncella.

Tamaño de la Unidad: 10+ doncellas.

Armas y equipo: Las doncellas van equipadas con arma de mano, lanza, arco largo, y armadura pesada. La Portaestandarte lleva el *Estandarte de Avelorn*, y la músico el *Cuerno de Isha*.

Reglas especiales: la Guardia de Doncellas lucha en tres filas con lanza, como el resto de Altos Elfos. Son inmunes a psicología.

Objetos mágicos

Estandarte de Avelorn: es un estandarte de una belleza tan cautivadora que los oponentes que quieran cargar a la Guardia de Doncellas deben hacer un chequeo de liderazgo; si no lo superan, no podrán cargar y la unidad que quería cargar deberá quedarse quieta. La Guardia de Doncellas debe decir la reacción a la carga antes de este chequeo. Las unidades inmunes a psicología también son inmunes al efecto del estandarte.

Cuerno de Isha: una vez por batalla, en la fase de disparo o en una fase cuerpo a cuerpo (tuya o del oponente) la Músico puede hacer sonar el Cuerno de Isha; en ese turno, las Doncellas tendrán dos ataques (si estaban en fase de cuerpo a cuerpo) o podrán disparar dos veces (si era en fase de disparo). Sólo se puede hacer sonar el cuerno una vez por batalla.

Monturas para personajes

Monturas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6
Unicornio	25	5	0	4	4	1	5	2	8

Puntos: +50 puntos por un Pegaso, +50 puntos por un unicornio.
Quién puede llevarla: un Príncipe Élfico puede llevar Pegaso. Un Archimago puede ir en un Pegaso o en un Unicornio.
Reglas especiales: el Pegaso vuela. El Unicornio suma +2 a la Fuerza cuando carga, y proporciona +2 dados de dispersión adicionales a su jinete contra cualquier hechizo que les afecte a ellos o la unidad donde se encuentren.

Unidades Básicas

Guerreros Altos Elfos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Alto Elfo	12	4	4	3	3	1	5	1	8
Campeón Guerrero Alto Elfo	12	4	4	3	3	1	5	2	8

Puntos: 8 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 10+
Armas y equipo: Los Guerreros Altos Elfos están equipados con arma de mano y escudo.
Opciones: Puedes equiparlos con armadura ligera (+1 punto por miniatura). Puedes transformar un Guerrero Alto Elfo en Músico (+6 puntos), en Portaestandarte (+12 puntos) o en Campeón Guerrero (+12 puntos).

Regimientos Nuevos

Guardia del Dragón

By Xabier Mikelez

Los dragones son poderosísimas criaturas capaces de derrotar pequeños ejércitos, volando por encima de las cabezas de sus enemigos, mientras pegan zarpazos y los incineran con su aliento. Pese a esto, una vez el grueso del ejercito haya entrado en combate resulta muy arriesgado utilizar su aliento dado el peligro de dar a sus propias tropas, por lo que los dragones se ven forzados a posarse en tierra para contribuir al combate de una forma menos arriesgada. De esta manera los dragones son más vulnerables y es cuando mayor peligro corren de ser atacados. Los enemigos les pinchan los vientres e incluso les atan con redes y cuerdas, en un desesperado intento de inmovilizarlos para luego destruirlos. Muchas veces esto no funciona, pero los Altos Elfos son muy conscientes de la importancia de los dragones y saben que cada baja es irrecuperable, por lo que prefieren no arriesgarse a este tipo de ataques. De esta manera en las montañas de Caledor se entrena una tropa especial, entrenada para proteger a los dragones de esa tierra. Antaño eran Príncipes Dragón, pero debido al letargo de sus monturas se ven obligados a luchar a pie, presas de una melancolía hacia sus ancestrales monturas, que se torna en un deseo de protegerlas. Allí donde un dragón se posa, aparece al instante la guardia del dragón, protegiendo a este de los ataques enemigos por la retaguardia o por los flancos.

Guardia del Dragón (Unidad Singular, 0-1 por cada Dragón que haya en el ejército)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia del Dragón	15	5	4	4	3	1	6	1	9

Puntos: 15 puntos por miniatura.
Equipo: Arma de mano, Alabarda, Armadura de Dragón.
Tamaño: 2-5 miniaturas.

Reglas especiales

Allí donde esta el dragón: Los guardianes del dragón despliegan junto al dragón alrededor de el, formando una unidad de hostigadores. Los disparos contra la unidad se resuelven de la forma habitual con la única excepción de que del 1-4 impactan al Dragón, con un 5 a uno de los Guardianes y con un 6 al jinete. El dragón no puede volar, debido a que dejaría a sus guardianes atrás. Utilizará su atributo de movimiento terrestre, junto a sus guardianes.

Proteger al Dragón: Los guardianes del dragón, cuando el dragón entra en combate, se sitúan en contacto peana con peana con el enemigo, con el dragón detrás. El enemigo no puede atacar al dragón debido a que los guardianes le cierran el paso y no pueden avanzar hasta su vientre, el único lugar vulnerable de los dragones. En cambio, el dragón si que podrá atacar al enemigo son sus largas fauces y zarpas que pasan por encima de los guardianes, del mismo modo que el jinete montado sobre el largo cuello del dragón podrá atacar a las tropas enemigas que se encuentren debajo de el. Cuando el enemigo derrote a los guardianes podrá pasar a atacar al dragón. (Imaginemos un muro de guardianes que por encima de ellos esta el jinete y la zarpas del dragón, atacando al enemigo).

Atentos a todo: Dado que los Guardines y el Dragón forman una unidad de hostigadores, el Dragón deja de tener flancos y retaguardia, ya que ante cualquier carga por estos sitios, los Guardianes reaccionaran y pasaran a proteger ese lado, dando tiempo al Dragón a girarse. Cuando esto suceda los Guardianes y el jinete atacaran de la forma habitual, pero el Dragón atacara tan solo con la mitad de sus ataques, (redondeando hacia arriba) debido al tiempo empleado en encararse hacia la carga.

Inmunes a desmoralización: Los Guardianes del Dragón, eran antiguos Príncipes Dragón que han jurado dar la vida por el dragón, a si que si este sigue vivo la unidad formada por el Dragón y los Guardianes será inmune a desmoralización. Si el dragón muere dejaran de ser inmunes y pasaran a ser una unidad de hostigadores como otra cualquiera. Si los Guardines mueren, el Dragón dejara de beneficiarse de la determinación de sus Guardianes y actuara de l forma habitual.

Justificación de los puntos (retocado por Namárië)
La Armadura de Dragón, es que mas que nada para seguir el trasfondo, (pongamos que vale +1 punto la mini) ya que los Guardines se deberán proteger del aliento del Dragón. El Movimiento 15 es para que, al igual que con los aprendices Druchii de la Hidras, puedan seguir el ritmo terrestre del dragón (+1 punto por mini). Con estos cambios pues quizás tendrían que valen 17 puntos, ya que se parecen a un Fénix (15 puntos). Tener un punto más de fuerza vale +2 puntos por miniatura (llevamos 19). ¿El no causar miedo hace que cuesten menos? A priori sí. Pero fijémonos que el bichito que tenemos justo detrás causa terror… así que no abarata el coste. Proteger al Dragón puede valer 2 puntos (21). Ser inmune a desmoralización parece la bomba pero no lo es: cuando esta habilidad resulta útil es cuando puedes "frenar" unidades enemigas (y 2-5 miniaturas no lo conseguirían). Lo que sí es muy malo es que el dragón no pueda volar, esto en realidad podría costar unos 30 puntos menos (entre 5 miniaturas son 6 puntos menos por miniatura). Al final se queda, pues, con 15 puntos.

Saludos

(Comentarios a Xabier Mikelez sehfirot@hotmail.com)

El Ejército Alto Elfo

Mucha gente estaba acostumbrada al ejército Alto Elfo de la anterior edición. Muchos de ellos, cuando apareció el códex de la Sexta, se tiró de los pelos al ver todos los cambios negativos que había. Y es que los Altos Elfos han dejado de ser ese “ejército mimado” (junto a Caos, por supuesto) para ser un ejército compensado que necesita pensar cada movimiento, que necesita valorar cada uno de los 12 puntos que vale el lancero. En definitiva, lo primero que hay que pensar es que el ejército Alto Elfo es un ejército inteligente, no es tan sencillo de llevar como Caos o un Whaagh. Hay que planificar la composición del ejército, hay que pensar cómo se van a complementar las tropas, y hay que ir reaccionando ante lo que hace el enemigo.

Como punto positivo tenemos que es un ejército flexible. Con un buen dominio de la magia, un Liderazgo alto que hará que la tropa se mantenga firme, con una Iniciativa y HA altas que harán impactar más rápido al enemigo.

En contrapartida, que un Elfo menos se nota, y que no aguantan mucho. Por eso los movimientos deben planificarse. Lo de “intrigas en la corte” no va a quitar el sueño, salvo por si toca de general un mago (que va a ser el objetivo de disparos y demás). Y no os preocupéis, a 2.000 puntos, hay un 50% de posibilidades que el General sea el que queríamos.

Hagamos el análisis de las tropas a 2000 puntos. Posteriormente veremos en detalle cómo usar dos de las tropas más complicadas para los jugadores novatos (Sombríos y Lanzavirotes).

- Personajes.
    - Príncipe. Lo único malo es su R3. Por 125 puntos tenemos una maravilla de L10 con cuatro ataques HA7 F4 fácilmente ampliable. Que puede montar en un Sr. Dragón (poco recomendable a 2.000 puntos, eso de tener una cuarta parte del ejército en una miniatura). Lo que acostumbra a hacerse es ponerlo en un caballo bardeado, con armadura pesada (salvación de 3+), y cargarlo con algún objeto que sume Fuerza. Lo que es prácticamente indispensable es una buena TSE, que se puede conseguir con los Brazaletes de Defensa. El Talismán de Saphery va bien para asegurarte la defensa.
    - Archimagos. Demasiado caro, para 2000 puntos es mejor un Príncipe. 255 puntos un mago 4 o 130 un N2... Bajo mi punto de vista, es arriesgado el Archimago.
    - Héroe (eso de “comandante” no suena muy bien). Otra pequeña maravilla, por 70 puntos es muy bueno, HA 6 HP6 (con arco de Navegante o Ellyrion). Lo malo (again) es que dura bastante poco si no lo proteges bien.
    - Mago. Indispensable. +1 a las tiradas de dispersión, y unos objetos mágicos bastante majos (atención a la Vara de Plata, 3 hechizos... que son 4 si son Alta Magia... para un N2 ☺). Yo pondría un par. Además, el Mago Vidente (honor de 30 puntos) puede hacer que “orientemos” los hechizos del mago en función de a qué ejército nos estemos enfrentando.
- Unidades Básicas.
    - Arqueros. Cuidado. No son muy recomendables, su HP4 hará que impacten algo, pero la F3 les hace poco útiles. Si son cargados tampoco van a aguantar mucho. En definitiva... opción poco recomendable.
    - Lanceros. Mucho mejor que los Arqueros, y además se salvan a 5+ de los proyectiles. Lo mejor es hacer una buena unidad, con personaje incluido, y que ese personaje haga algo más resistente a la unidad. Otra cosa buena es ponerles un Estandarte Mágico

(aunque sea el típico de +1 al resultado del combate). Las unidades deberían ser de 20 o 25: si son cargados son 15 ataques HA4 (vale, F3), y entre filas, Potencia de Unidad y estandarte de +2, esto da... hum... creo que no huyen ☺

  - Guardia del Mar de Lothern. A principio no están mal, pero comparando con lanceros, pagar 5 puntos más (por miniatura) por tirar 5 flechitas que no van a desestabilizar... La opción más interesante es disponerlos en una fila "larga" para que vayan disparando el máximo de miniaturas, y cuando vayan a ser cargados (en el turno antes, vaya) cambien a formación de 5. Aún así, no son del todo recomendables.
  - Yelmos Plateados. Una interesantísima opción, de lo más decente. Por 23 puntos tenemos un "full equip" de HA4, F5 en carga y salvación de 2+ (y si quieres de 3+ por dos puntos menos por miniatura). Ah, y que puede marchar y cargar 40cm... Opción muy recomendable, sobre todo acompañados de personajes. No hay que olvidarse de las unidades de 5 (a 19 puntos el bisho) sin grupo de mando, ideales para flanquear (aunque maten a uno siguen anulando filas).
- Unidades Especiales. Lo peor es que dos de ellas son 0-1, pero para la mayoría de partidas irán bien. Para 2000 puntos lo adecuado parece una de Príncipes, una de Sombríos y cuatro Carros "full equip". Con cuatro carros y toda la caballería avanzando a todo gas contra tu rival, consigues meterle una sensación de agobio que juega mucho a tu favor. Más vale invertir aquí los puntos que en el Dragón, por ejemplo.
  - Guardianes de Ellyrion. Son caballería rápida, pero quizá demasiado caros. Personalmente prefiero usar miniunidades de Yelmos para ir cargando por flancos, y guardarme las Especiales para otros menesteres. Aunque para un ejército que necesite movilidad pueden ser útiles.
  - Príncipes Dragón. ¡Opa! Indispensables. Por sólo 3 puntos más que los Yelmos tienes HA+1, I+1 y L9, además que mueven 22cm (barda de Ithilmar), que el porta lleva un estandarte mágico chachi, y que (por si fuera poco) el Paladín puede llevar un Yelmo del Destino, o un Libro de Valor y Gloria (L10!), un Amuleto del Fuego (antimagia)...

  - Maestros de Hoeth. Tropa buena de infantería, HA6 F5 y que con ese pedazo I5 les hace atacar primero casi siempre. Lo malo es el 5+ de salvación.
  - Sombríos. Otra tropa multiuso, la típica Hostigo – Exploro que tienen la mayoría de ejércitos y que contra la mayoría de rivales son necesarios.
  - Carros de Tiranoc. Pese a que tengan R4, siguen siendo una tropa muy buena. El ponerle caballos adicionales es una opción estupenda: además del 1D6 impactos iniciales habrá 6 ataques cada turno... Eso quiere decir que puedes hacer que dos carros "acompañen" a los Dragoneros, y otros dos carros a los Yelmos Plateados. Las cargas de todos ellos, bien combinados, puede causar muchos estragos en el enemigo. Sobre todo contra caballeros enemigos.

- Unidades Singulares.
  - Guardia del Fénix. Estupenda tropa de HA5 y F4 (con la alabarda) que, además, causa miedo. Su uso prácticamente es llegar al cuerpo a cuerpo con el máximo de efectivos, acompañado de una pequeña tropa para flanquear. Si tu flanco consigue anular el suyo estaremos hablando de un +4 para ti al combate

respeto a tu oponente. Y ya se sabe que perder contra algo que causa miedo y supera en Potencia de Unidad, es huida segura...

- Lanzavirotes. Buena opción (y con 2x1). Como un solo virote está bien para anular las armaduras de la caballería pesada enemiga, los multivirotes son indispensables para la infantería.
- Leones Blancos de Cracia. Los machotes. No están mal, pero su uso es más táctico que otra cosa. Aunque aguanten mejor (4+) los proyectiles enemigos, el hacha a dos manos que les hace atacar últimos los transforma en la unidad perfecta para atacar flancos del enemigo (HA5 F6!!). Quizá a 2000 prefieras poner otro tipo de tropa.
- Águila Gigante. El timo del siglo. Vale, que vuelan, que se cargan las dotaciones (prefiero Sombríos, la verdad). Sus 2 míseros ataques HA5 F4, pero sin armadura, hace que sean casi un regalo de puntos para el enemigo. A 2.000 puntos olvídate. A más, piensa en ponerlas, primero porque son un cebo (si dispara a las Águilas dejará en paz tu caballería), segunda, porque si no les dispara, con sus 50cm se meterán en la cocina e impedirán la marcha del enemigo.

Alta Magia

Así como en la anterior edición de Warhammer la Alta Magia era terriblemente poderosa y decisiva, en esta Sexta la Alta Magia es más suave, pero no por ello poco poderosa.

Para empezar, los magos Altos Elfos tienen un +1 siempre para dispersar (basta decir que el objeto que se corresponde a ello, para cualquier ejército, vale 50 puntos). Y los que usan Alta Magia conocen un hechizo más GRATIS (hechizo que puede putear mucho al enemigo). Como postre, decir que entre Honores y Objetos podemos conseguir un dominio total de la magia. No hay muchos hechiceros por ahí de nivel 2 que tengan 3 hechizos A DEDO de la Alta Magia, más un +1 a dispersar, más Disipación de Magia (un N2 con Mago Vidente y Vara de Plata).

Los magos N1 y N2 son ligeramente caros, y los N3-N4 se deberían reservar para partidas con 2 o más comandantes. Por qué? Porque un mago N4 (350 puntos, objetos incluidos) tiene 4 hechizos (5 si son AM), un +1 a dispersar, si queremos hacemos que elija los hechizos a dedo (éste honor es muy muy bueno, la verdad), y nos sobran 70 puntillos para objetos (Rubí Crepuscular, Cristal de las Annuli o un Báculo de Hechicero para tener +2 a dispersar siempre).

Pero vamos a centrarnos en los hechizos en sí.

- Disipación de magia. Ole! Un hechizo gratuito, barato de lanzar, y que encima podemos “inflar” según los dados que tengamos. En su nivel más “básico” (5+) estamos hablando que un hechicero a 60cm (no es precisamente al ladito), no pueda tener nunca Fuerza Irresistible (un N1 dejando sin FI a un personaje especial de cientos de puntos...), y “rebajamos” la tirada. Para que os hagáis una idea: con un dado se tiene siempre una puntuación media de 3’5. Si no valen los seises, la puntuación baja a 2’5, lo que quiere decir que para asegurarse un hechizo de 7+ tendrá que gastar 3 dados en vez de 2. Cuando elegimos el nivel 2, por un triste 7+ (dos dados) estamos consiguiendo que el hechicero enemigo no tenga Fuerza Irresistible y que la puntuación promedio sea de 1’7 (si tira 3 dados tendrá un 5 en promedio, y cuenta que un dado se le va). Lo increíble viene cuando tenemos un

pequeño mago N2 que con 3 dados lanza la Disipación en nivel 3. El mago oponente ya puede decir adiós, suponiendo que sea un mega-mago N4 con sus cinco (o mejor, seis por algún objeto raro) dados para lanzar un triste hechizo de 7+... y que le cueste!!

- Caminar entre dos Mundos. Hechizo muy barato (50% de lanzarlo con un solo dado) pero que suele resultar inútil. Sólo tiene sentido si el mago va a pie (adiós a caballos y demás), con lo cual se reserva para cuando el mago va en solitario o en una unidad de infantería. Casi seguro que cualquier personaje cutre y salchichero de tu oponente, a nada que tenga una espadita de 20 puntos (Espada del Poder) o cualquier otra arma fuertecita (que la tendrá), puede acabar con tu mago (recuerda que cuando es etéreo las armas mágicas afectan igual). Un posible uso es para hacer que el mago se mueva por encima de un lago (ey, pero que no acabe encima!) y se ponga a cubierto. O para acercarse al enemigo y lanzarle una Disipación...
- Maldición de la Atracción de las Flechas. No está mal, por 6+ la típica unidad de 12 arqueros incrementa su puntería considerablemente. Lo malo... que los arcos siguen teniendo la triste F3. Suponiendo un 50% de probabilidad de impacto, de los 12 acertarán 9, pero de esos herirán 5 o 3, y las armaduras... Por lo tanto, el consejo es combinarlo con una unidad de 24 arqueros encima de una colina y que apunten a una tropa de baja R y sin armadura (o ligera). Huida garantizada.
- Caprichosa fortuna. Infravalorado. Por un 7+ rebajas no sólo las probabilidades de que lance el hechizo, sino las probabilidades que te haga una dispersión!!! Contra un hechizo “grande” (de 9+ o superior, como puede ser Llamas del Fénix), el oponente se verá obligado a coger cuatro dados si quiere asegurar la dispersión... pero eso sube las probabilidades de sacar un doble... es decir, de no dispersar!!
- Ira de Khaine. Buen proyectil. En tropas no muy resistentes, una buena tirada puede destrozar (imagina 10 impactos F4...)
- Llamas del Fénix. El mejor, sin duda. Una táctica muy buena es tener dos magos N2 y un N4; con el N2 (o con los dos) lanzas una Caprichosa Fortuna en el hechicero fuerte enemigo (evitas dispersiones), y con el N4 te arriesgas y plantas unas Llamas del Fénix en alguna unidad suya bonita (mira dónde hay más puntos). Aunque la idea de meter en una básica de 20 orcos 20 impactos de F3 parezca buena, espérate a ver qué ocurre en el siguiente turno al tener impactos de F4. Piensa qué va mejor antes de lanzar: contra tropas de bajo Liderazgo (verdes, ratitas, humanos) una básica que huya puede hacer huir a el resto del ejército. Contra tropas de alta resistencia y/o alto liderazgo (p.e. Enanos) lo mejor es lanzarlo sobre alguna unidad que queramos debilitar. O contra la dotación de una máquina de guerra. Aunque lo mejor de todo, sin duda alguna, es lanzarlo contra una tropa que hostigue (no va con plantilla, toda la unidad impactada a la vez, y los Hostigadores no suelen llevar mucha armadura); en un solo turno puedes deshacerte de ella.
- Anulación de Vaul. Buena. Especialmente interesante contra el Portaestandarte de Batalla (adios a 75 puntos mágicos). Si no, es muy bueno lanzarlo contra hechiceros enemigos (te aseguras que no tengan ases bajo la manga). O contra ese General tan cazurro con la espada corta-machaca-pela-mata-mucho de potrollón de puntos que se queda en un cuchillo para el postre (un Conde Elector con Colmillo Rúnico? Ops... cien puntitos de objeto inutilizados...). Ah, si tiene algún personaje especial, ni hablemos...

En definitiva, la Alta Magia no desequilibra (ya, ninguna desequilibra) pero es una de las que más putean a los generales novatos. Como sabemos contra quién nos enfrentamos, será bueno elegir hechizos antimagia o alguno realmente ofensivo (Ira de Khaine o Llamas del Fénix). Cuidado con las dificultades.

Objetos Mágicos y Honores

Los Honores no son la panacea universal. El “puro de corazón” es bastante triste (una unidad imune a pánico? Pero si un Príncipe tiene L10, por dios!), y el perder 100 puntos extra no lo compensa (prefiero un Lanzavirotes más). Guardia del León está algo bien, sirve para tener un Héroe como “jefe” de los Leones Blancos (tozudos a L9), y además permite

guardar las “singulares” para otras cosas como más lanzavirotes (o una preciosa Guardia del Fénix). El Señor del Saber es una tontería (40 puntos para tener un guerrero-mago N1 sin armadura?). Maestro de la Espada es para hacer un héroe para los Hoeth, pero es caro. Mago Vidente es de lo mejorcito, hace que nuestro mago elija sus hechizos “a dedo” (y no tiene por qué ser de Alta Magia!!). El Canalizador, bueno, no es muy potente, pero es barato, por 10 puntos puedes hacer que un mago “bajo” acierte más.

En los Objetos hay de todo. En general es mejor poner varios objetos pequeños que uno grande, tendremos más ventajas de las que parece. Los objetos pequeños son doblemente útiles: no sólo son más baratos, sino que pueden estar en los Paladines de las unidades de élite (Leones, Fénix, Hoeth y Príncipes Dragón), por si fuera poco.

¡Atención a las Rebajas del Corte Inglés! Los objetos comunes (esos que casi nadie usa, salvo los Pergaminos) pasan a ser un duro más baratos, con lo que tenemos una fantástica espada F+1 por 15 puntos (hum!) o el Escudo Hechizado por 10 puntos.

En el tema Armas hay un par de arcos (el del Navegante, que es como un Lanzavirotes pero con la HP6 de un Personaje... jie, jie, jie... o el de Ellyrion, ideal contra dotaciones de máquinas, puede inutilizar una Dotación entera en un turno, ya que impacta a corto con 2+ y tiene F5), y otros que tienen cosas buenas pero que no destrozan. La triste F4 de los megaelfos hace que necesiten herir Y anular armaduras, y los objetos, cuando hacen una cosa (Espada de Hoeth, hiere; Espada de Oro Marino, anula armadura) no hacen la otra. Claro que con la HA7 o HA6, eso reduce las tiradas para matar a dos (impactar y herir o impactar y armadura), pero se echa en falta algo en plan “+2F” que nos ayude en ambas (joer, ¿cómo es posible que un Guardia del Fénix tenga F5 y no podamos superarlo ni con un Príncipe?). Las demás armas a veces serán útiles, pero nunca serán “lo mejor de” (más ataques, atacar primero siempre y más HA).

Las armaduras no llegan a paliar la patética R3 de los personajes, pero algo hacen. Lo mejor es la Armadura de Protección (con escudo-caballo y barda, proporciona una TSA de 3+ y una especial de 4+, es decir, salva casi todas las heridas) y el Yelmo del Destino (tsa 6+ y permite repetir las TSA falladas, lástima de los ataques con mucha F o que anulen TSA). Si tu personaje va a pie, es indispensable la Armadura de los Dioses (objeto encontrado en Albión pero 100% legal): TSA de 3+ y +1 a la Fuerza (combinado con algo que de aún más fuerza es una pasada). El Escudo de Escamas no está mal pero es exactamente lo mismo que Escudo Hechizado más Talismán de Protección. La Armadura Sombría podría estar bien si ese personaje-hostigador pudiera tener un Arco del Navegante, pero mejor usar los personajes gordos para otra cosa. Por último, decir que la Armadura Estelar es una solemne tontería (tienes el tío pegando leches, si le hieren, ¡plof! Quizá aparece en medio del ejército enemigo, con lo que no sólo estará a tiro (otra vez) del enemigo, sino que además hará que la unidad en la que estaba no tenga su Liderazgo. Quizá como experimento tenga salida (dejar un tío que vaya pegando saltos) pero no es muy útil.

El tema de los Talismanes (que no Talibanes) es bastante “normal”, hay de todo, aunque hay que destacar los geniales Brazaletes de Defensa (repite TSA y da TSE de 4+) y el Talismán de Saphery (ideal contra tíos dopados).

Los objetos arcanos (los de los magos) son bastante buenos, como corresponde a los habitantes de Ulthuan. El Libro de Hoeth es tan bueno como caro; pero el Cristal de las Annuli (roba un dado de energía y los pasas a los tuyos de dispersión, ideal para partidas con pocos magos), el Rubí Crepuscular (+1 dado de energía por 15 puntos??) o la increíble Vara de Plata (por 10 míseros puntos un hechizo más!!), son la repera. Siempre están los de “relleno” (el del Árbol es muy caro, sobre todo comparado con el Cristal), el Sello es peligroso (pagar 20 puntos por un 50% de posibilidades que el mago olvide el hechizo? Prefiero otro pergamino de dispersión), y el Báculo anti-primera-disfunción no llama la atención.

De los Objetos Hechizados hay que destacar los portahechizos (Anulación de Vaul cada turno por 35 puntos, o una Ira de Khaine por 30) y el Amuleto del Fuego Purificador (obligas a usar un dado más al oponente si el personaje o la unidad son blanco del hechizo). La Poción parece muy maja, pero sólo puede ser útil en un Príncipe o un Archimago (porque para un Héroe subir 1H por 50 puntos es carísimo). Los demás objetos tienen cierta gracia (la piedra de la anulación es brutal... pero a 15cm del hechicero, y dudo que esté precisamente cerca). Y un objeto que parece una tontería pero no lo es, es la Gema Radiante de Hoeth: tienes un dado más de dispersión, uno más de magia, y encima (si eliges Alta Magia) un guerrero fuerte capaz de disipar magia...

Finalmente, queda el tema estandartes. Por una parte están los estandartes baratos, hechos para las unidades (Lanceros o Yelmos, estandartes de hasta 25 puntos, y las unidades de élite estandartes de hasta 50 puntos), y por otra el estandarte para el Portaestandarte de Batalla. Lo mejor es poner un Estandarte de Guerra para los Yelmos (ya que no tendrán bono por filas) y olvidarse de los Lanceros. En cuanto a la élite, tenemos como interesantes el del León (parece adecuado para Hoeth o para los Leones Blancos, no sólo por el nombre sino porque tienen el L más bajo de todas las tropas de élite; es indispensable contra Demonios y No Muertos), el de la Templanza (ídem, bueno contra Demonios y No Muertos). El de Saphery y de Protección Arcana son para la magia (olé por Saphery!). Los estandartes “gordos” no están mal (+1D6 al resultado? Por 80 puntos?).

En definitiva, la mayoría de objetos enfatizan los valores élficos (más magia, más defensa, más HA y más I), en vez de intentar equilibrar la baja Resistencia de los Elfos. Aún así, hay algunos que son de lo más interesante, se trata, como siempre, de analizar contra quién jugaremos, y poner los objetos en consecuencia. Y no poner los objetos “a saco”, a veces es preferible una unidad de 5 sombríos antes que el Estandarte del Dragón.

Tácticas Élficas

Cómo usar los Lanceros

By Pixie

Sobre los lanceros AE, seguimos teniendo nuestros calentamientos de cabeza. A ver, los lanceros elfos AE son MUY caros (11 puntos) y una simple unidad de 20 (ni siquiera 25) sin estandarte ni musico son ya 220 puntos (15% de 1500 puntos) para ser simples lanceros con armadura ligera y escudo pero sin +1 a la salvación por arma de mano y escudo.

Vamos, que pocos de la primera fila van a quedar para devolver el primer golpe contra tropa cañera (cara en puntos). Y si pelean contra gañanes (baratos en puntos), normalmente tendrán otra unidad gañán que anule el bonificador por filas de los lanceros atacando su flanco.

Si a eso sumas que pocas flechas van a elegirlos como objetivo (estando por ahí maestros de la espada, leones blancos, dragoneros, yelmos... incluso arqueros!), muy probablemente la formación llegue intacta hasta el cuerpo a cuerpo.

Con esta suposición (¿os parece correcta?) pensamos que 3 filas de 6 lanceros son preferibles (además de más 'barato' que 5 de 5). ¿Por qué? Porque aún en el caso de que todas los ataques del contrario (q normamente monta filas de 5 ó 4 miniaturas) hagan herida, eso significa que la formación 5x5 devuelve 10 ataques mientras que la 3x6 devuelve 13, 3 ataques más de HA4 y F3 que fácilmente pueden compensar en heridas el +1 por filas del 5x5).

Y si el contrario tiene una unidad cañera (corsarios con 2 ataques, guerreros del caos con 2 armas de mano, rompehierros, caballeros de todo tipo) contra los que tus lanzas son como caricias, tienes la opción de reformar a 4x4 (y sobran dos miniaturas de refuerzo) para intentar bloquearlos el mayor tiempo que aguanten.

Los Sombríos: manual de uso y disfrute

Este tipo de tropa no suele durar mucho (TSA de 6+, es decir, prácticamente sin armadura), sin filas, etc. Tienen el mismo uso que el resto de hostigadores / exploradores.

Primero, dependen MUCHO de la escenografía. El ser exploradores hace que puedan ponerse en cualquier lugar cercano al enemigo pero sin que éste los vea (p.e. detrás de un bosque, de una colina, etc.). El poder salir enseguida (o quedarse) les permite estar cerca del enemigo, para poder evitar que se acerquen. En tropas con buen potencial defensivo (como los Altos Elfos) esto permite seguir acribillando al enemigo mientras tarda más y más en llegar al Cuerpo a Cuerpo.

Otra cosa que está muy bien de los Sombríos es la típica combinación 360º - arco largo. Eso permite que, desde donde estén, puedas disparar (p.e. la típica unidad de 9, es decir 150 puntos) 9 flechas, con HP4, hacia donde quieras, y que el corto alcance sea casi común. Imagínate, pues: despliegas cerca del enemigo, evitas que marche, y finalizas con 7 o 6 bajas (ves a por tropas sin armadura) con lo que obligas a un chequeo de Liderazgo.

Aunque el uso más común de los H/E suele ser el ir a por dotaciones, magos y demás zarandujas que pululan por las partes de atrás de los ejércitos. Los hostigadores van pegando brincos (movimiento 24cm aunque haya enemigos cerca) directamente hacia la parte posterior del ejército enemigo. Ahí te puedes permitir el lujo de disparar 9 flechas en dirección a esos tres tristes humanos que están manejando un Mortero. Y adiós mortero. Para, en el siguiente turno, encargarte del mago de pacotilla que está detrás dispersando tu Alta Magia. Y todo eso, mientras impides que el enemigo avance con sus Caballeros del Lobo Blanco como una locomotora. Locomotora que, por cierto, se va a encontrar dento de poco con tus Lanzavirotes...

Por último, destacar que son una unidad (sobre todo en Altos Elfos con ese peaso Liderazgo) ideal para el juego de “me pongo delante” - “me cargas” - “declaro que huyo” - “carga fallida” y “cargo con mis Dragoneros”.

Los problemas más graves para los Hostigadores son, sin duda, las tropas de Caballería Ligera... y los demás hostigadores. Sobre todo, que NO entren en combate Cuerpo a Cuerpo.

Cómo usar Lanzavirotes

Hay varios ejércitos que disponen de los Lanzavirotes (también conocidos como los “pinchos morunos”): Orcos y Goblins, Enanos, Elfos Oscuros... y Altos Elfos.

Como hay dos usos diferentes, vamos a analizarlos por separado.

No hay mucha complicación en el uso de un Lanzavirotes con un Virote. Al tener HP4, ello implica que de dos lanzavirotes (una Singular) tengan bastante fácil el poner “a la barbacoa” esa unidad de latas que se llama Guerreros del Caos. Anulan armadura, y van traspasando filas. Con algo de suerte puedes masacrar. Sobre todo, tira a por R baja más que a por armadura baja. La armadura la anulas, la R no.

El usar la “salva” es mucho mejor de lo que parece. Esos dos lanzavirotes, lanzando 12 flechas con HP4 a corto alcance 60cm, de F4 y con un –2 final a armadura... ¡wow! Ideales para la mayoría de tropas. No debes preocuparte por la armadura de la infantería, que suele ser de 4+ por pesada y escudo (pero olvídate de la caballería) y seguro que hieres 5 (chequeo).

Hay distintas disposiciones tácticas, pero lo mejor es que vayas probando a ver qué funciona mejor contra qué tipo de tropa.

- En los flancos. Son buenos como “soporte” para ir haciendo algunas bajas, pero no serán la pieza que desequilibre.
- Atrás del todo, en medio. No corres el riesgo que te los frían a flechazos en el primer turno, y además con un simple giro alcanzas casi todo el campo de batalla.
- Delante en primera fila, en medio. Pueden disparar seguro en el primer turno donde quieras, y flanqueados por arqueros puede ser mortal. Aún así, corres mucho riesgo, porque seguro que atraerán cargas, flechas, morteros y lo que sea.

El ejercito Alto Elfo

(por Sergindel)

Pese a mi no muy dilatada experiencia en el campo de batalla como general alto elfo (menos de 50 partidas), creo que puedo dar unas cuantas pinceladas y truquillos acerca de cómo crear un buen ejercito Alto elfo, comandarlo en la práctica y además de todo eso, evitar bastantes topicazos aplicados a los ejércitos Alto elfo más comunes (léase culodurismo). Os diréis ¿y ganar qué? Bueno, pues deciros que para ganar se empieza por lo anterior, pero lamentablemente (o por fortuna, según se mire) la suerte siempre, siempre, siempre jugara un papel muy importante; y el que se piense que sólo con hacer un buen ejercito y grandes tácticas se gana una partida que lo pregunte a Paski y Namárië (je je, no pude resistirme) (Comentario de Namárië: Sí, sí, pero aún no me has derrotado incluso con mi mala suerte...).

Dicho esto anterior, empezamos a analizar paso a paso este ejercito:

Puntos fuertes y puntos débiles del ejercito en conjunto

Pues sin ninguna duda, el punto fuerte mas determinante de este ejercito lo resumiría en una palabra "REGULARIDAD". Ojo, no confundir con Mediocridad. Si no quieres ver como explota la artillería (cañones, catapultas, hellblasters...), revientan unidades cuando pierdes un combate (no muertos, demonios...) o incluso aunque no lo pierdan (skaven) y quieres evitar chequeos taquicárdicos (animosidad) o peligrosos (liderazgo bajo), los Elfos (especialmente Altos y Oscuros) son uno de los ejércitos más adecuados, porque realmente casi siempre harán lo que tu quieres en los caso anteriores y no lo que ordene el dado (salvo desgraciadas tiradas); un liderazgo básico de 8 y una artillería fiable te lo garantizan. Entre otros puntos fuertes destacaremos la muy alta iniciativa de las tropas (5 lo más bajo), lo que implica que en combates de más de un turno tengas las de ganar; y como no HA y HP 4 de base (lo que quiere decir impactar a veces más que otras tropas), y por supuesto algunas unidades de élite, de las cuales hablare mas adelante

Bueno, como siempre después de lo bueno, viene lo malo (en algunos ejércitos va al revés :P). Pues lo peor de todo es, sin duda, el valor en puntos de cada unidad. Relevante, en concreto, la diferencia de puntos que hay entre tropas básicas élficas y de otros ejércitos (por poner un ejemplo, 3 lanceros altos elfos = 20 goblins nocturnos). Evidentemente son tropas mejores las élficas, pero siguen siendo 20 contra 3. Ya lo sé, me diréis "las tropas del caos también son muy caras!" pues correcto, pero el Caos puede tener tanto tropas caras (Guerreros) como baratas (Bárbaros), con lo que es sencillo establecer tropas principales numerosas y tropas de apoyo más pequeñas y con muy buenos stats (alguien ha visto un Guerrero del Caos Elegido con alabarda? Esos 2 ataques HA5 F5 por miniatura...). Hay otro detalle en el ejército Alto Elfo (Elfo en general), y es la fragilidad de todo el ejército. Salvo la caballería y los carros (que tienen una armadura considerable), el resto de tropas son extremadamente frágiles (todo R3 y difícilmente con armadura mejor de 5+). Lo único que tiene resistencia son los Carros. Y las tropas de infantería, por lo general, caen como moscas ante tropas de F4 o superior. Es decir, que pese a ser mejores, son menos y aguantan menos. Estos dos puntos negativos del ejército Alto Elfo influye y mucho en la táctica a llevar con ellos: es ABSOLUTAMENTE necesario pegar primero. La alta Iniciativa hará que generalmente peguemos primeros en segundo turno de combate, con lo que la clave es CARGAR y no QUE TE CARGUEN. Sí, así es en la mayoría de ejércitos, pero mientras algunos (como el Imperial) pueden permitirse el lujo de recibir cargas (malditos Destacamentos), no es el caso de los Altos Elfos. En los Altos Elfos, ser tú el que carga es vital. Y, por ende, la fase de Movimiento es vital y debes dominarla (ahí se notan los 4cm más en carga de infantería).

De todos modos pensad que, pese a estos puntos débiles, son aspectos conocidos previos a la batalla, vamos que ya sabéis a lo que ateneros; durante la batalla no sufriréis "anomalías" de nada, nada y absolutamente nada ajeno a vuestros Stats. Y eso, creedme, es una gran ventaja respecto a otros ejércitos (¡si conseguís sobreponeros al ver el ridículo numero de tropa en la mesa frente a tu contrario!)

Personajes

En este aspecto depende del tipo de ejercito que quieras hacer. Salvo algunos casos (Khorne por citar uno, con esos miles de dados de dispersión) es indispensable un mago élfico siempre de nivel 2, y a ser posible 2 magos (aunque yo a 2000 puntos no lo hago casi nunca, a menos que me enfrente con ejércitos muy pero que muy mágicos).Si llevas un solo mago, que pueda elegir conjuros y lanzar algún hechizo más de lo normal (son dos honores realmente baratos). Como saberes de magia, en primera opción siempre tengo el de Alta magia, porque el conjuro de disipación de la magia puede ser muy útil; como hechizos suelo coger Ira de Khaine (2d6 de f4 hacen mucha pupilla), Maldición de la atracción de las flechas (en especial por el lanzavirotes, como ya veremos), y por supuesto las Llamas del Fénix (no tan devastadora como la maldición de los años, pero en unidades duras puede hacer estragos y en unidades densas te aseguro que las destroza). Mi segunda opción (cuando la incluyo) es siempre el de los Cielos (por los rayos antipersonajes).

Como demás héroes, suelo tener 1 ó 2, según el numero de magos (1 héroe + 2 magos, o 2 héroes + 1 mago). "¿y eso por qué?" Fácil; antes hemos hablado de lo caras que son las unidades... pues los héroes también, y no es plan de tener demasiados puntos en héroes y magos, y menos a 2000 puntos. Sinceramente creo que como máximo deberíamos poner unos 500-600 puntos máximo en personajes (y digo muy máximo). Uno de los errores de muchos generales noveles Altos Elfos es llenar de personajes y objetos mágicos el ejército (en personajes, unidades y campeones de unidades). En algunos casos es muy útil (el Libro del Valor y la Gloria para poner un aún más alto Liderazgo en una unidad, por ejemplo), pero hay que recordar que tanto los personajes como la magia como los objetos mágicos NO OS HARAN GANAR LA PARTIDA, ya que sirven para apoyar el resto de tropas, reforzar las tuyas (un buen Comandante picadora de carne) y debilitar las enemigas (p.e. magia).

Otro motivo es evitar el reparto de poder (¿os acordáis de la tiradita de "intriga en la corte"?), porque lo mejor es llevar el general en la mejor unidad posible (pensad que perderíais los puntos del personaje y 100 puntillos mas), y cuantos menos personajes, más probabilidad de elegirlo vosotros tendréis (¡ya hablo como Yoda!).

Por ejemplo, a veces suelo tener un héroe a pie y otro a caballo casi siempre, para fortalecer tanto la infantería como la caballería. En el de a pie se pueden dar combinaciones divertidas e inesperadas por el enemigo, como puede ser "espada a 2 manos + armadura de los héroes" en el personaje a pie (F7, salvación 3+ y sólo son 105 puntejos de nada). Lo malo, que ataca último, pero si no es un desafío tampoco será de mucha importancia.

Tropas básicas

No hay mucho donde elegir, aunque eso no quiere decir que sea malo. Como ya hemos dicho, muchos regimientos de Altos Elfos suelen ser débiles; pues bien, una de las joyas en cuanto a aguante es tropa Básica: los Yelmos Plateados. Sin ninguna duda, pon muchos, muchos, muchos yelmos plateados: una unidad de unos 7 + héroe, y luego unas 2 unidades mínimas (o sea de 5) de apoyo y flanqueo. Puedes hacerlos tanto muy resistentes (con armadura pesada y escudo), lo que les dará una tirada de salvación de 2+; o bien

ponerlos como vienen de fábrica y te ahorras 20 puntillos. No pongas Portaestandarte en esos apoyos, de hecho ni siquiera el resto de Grupo de Mando vale la pena...

También muy importante una unidad de unos 25 lanceros (+ o -); respecto a los arqueros, yo opino que es una pérdida de tiempo contra ejércitos que tengan más de R3 de base, además tiene tendencia a quedarse en la retaguardia y hacia el tercer turno sólo serán carne de cañón (aunque esto también es aprovechable para frenar cargas hacia unidades más importantes tuyas). Sí, hay quien dice que esos impactos a 3+ a corta distancia están muy bien. Pero no deja de ser F3, que significa muchas veces herir a 5+ y luego pasar una armadura...

Especiales

Esto se complica a partir de aquí. ”¿y eso por qué?”, Pues porque si algo bueno tiene este ejército, es variedad de unidades especiales. Sin embargo, hay dos unidades que no deberían faltar en un ejercito Alto elfo nunca: Sombríos y Carros de Tiranoc. Muy útil tener una tropa hostigadora y exploradora a la vez (nada como ver el campo de batalla y ponerlos después de todo), entre 5 y 8 sombríos seria lo ideal. Por lo que respecta a los Carros de Tiranoc, fantástica unidad flanqueadora y nada despreciable como apoyo frontal (o por el flanco) a las cargas de unidades de caballería (es que son muchos ataques, incluido el bonito 1d6 impactos de F5 del carro). Recomiendo poner 2 siempre (total, 2 por una sola opción de Especial!)

Las otras unidades especiales no son malas, al contrario, pero su inclusión debe variar según el tipo de enemigo. Una buena unidad de espaderos de Hoeth es muy útil (eso si, siempre intenta cargar tú). Los Ellyriones y Dragoneros no son tan recomendables a 2000 puntos (prefiero Yelmos Plateados como caballería pesada y carros u otras de Yelmos como apoyos a caballería). A más puntos siempre Dragoneros. La cuarta opción de unidad Singular puede ocuparse con los leones de Cracia (¡mi favorita!) incluyendo a un personaje con el Honor “guardia del León (45 puntos)”, que la convierte en unidad especial (y así libero una opción de unidad singular).

Singulares

La parte más sencilla. En la mayoría de las batallas 2 lanzavirotes (fiable, largo alcance y demoledor), usad el virote gordo para unidades muy duras (caballeros, jinetes de jabalí, tumularios, etc) con mucha armadura (total, la anula); en el resto de casos (poca

armadura) andanada y ya está. Consejo: si es posible las dos andanadas al mismo sitio, mejor una unidad exterminada que muchos estorbos diezmados. Otro Consejo: es bueno hacer el hechizo “maldición de la atracción de las flechas” y soltar el virotazo gordo. Otra unidad muy recomendable y que da mucho juego táctico (aunque hay que saberlas usar) son las Águilas (mueven mucho y molestan mas): antidotaciones, antimarchas, absorbedoras de cargas... vamos, multiusos muy útiles.

Construcción del ejército y Tácticas a seguir

En realidad ya os he ido explicando unas cuantas tácticas subliminalmente, ahora resumiremos un poco lo anterior (siempre refiriéndonos a 2000 puntos) para definir el ejército que yo uso:

- Ejercito básicamente de caballería, perfectamente secundado por 2 o 3 unidades de infantería duras (lanceros, leones, espaderos).
- NO abusar de personajes, máximo 3, excepto contra ejércitos de características similares (valor de las unidades)
- La elección de los magos depende del jugador, preferentemente 2 contra ejércitos de mucha magia (o al menos muy peligrosos mágicamente).
- Obligatorios Carros de Tiranoc, Lanzavirotes y Yelmos Plateados (son la base de cualquier ejercito élfico).

En lo que se refiere a tácticas dependerá un poco del tipo de ejercito al cual te vayas a enfrentar, aunque a grandes rasgos no se trataría de aguantar atrás al estilo enano, friendo a lanzavirotes y magia al rival (cosa que la gente suele hacer al inicio), sino más bien aguantar las unidades de caballería un poco (movimientos reducidos) poniéndolas al mismo nivel que la infantería, hasta que todo el ejército pueda cargar en bloque. Con esto formamos un bloque bastante denso pero a la vez móvil, obligando al rival a tomar la iniciativa, hasta tenerlo a distancia de carga.

Sin embargo esto no se debe hacer contra ejércitos que tengan mucha artillería (enanos, imperio...), sino “corre a por ellos y písalos con los cascos de los caballos”. Hacia ellos con la mayor rapidez posible. Si les dejas disparar mucho rato te freirán (recomendable no poner carros).

Como último consejo, lo mejor para saber que táctica usar contra cada ejército es jugar contra todos. ¿A que es sencillo?

Tácticas para Asur

By Alarick el Orate (almonacids@yahoo.com.mx)

[Nota: para saber el equivalente pulgadas – centímetros, hay que multiplicar las pulgadas por 2'5; así, 18" (18 pulgadas) son 45cm]

I. INTRODUCCION.

"Si conoces lo que puede hacer tu enemigo y sabes de lo que puedes hacer tú con tus tropas, en cien batallas nunca estarás en peligro. Si no conoces a tu enemigo y solo sabes lo referente a tus tropas, en batalla estarás la mitad de las veces en peligro. Si no conoces nada de tu enemigo y nada de tus tropas, en cien batallas Siempre correrás peligro"; Tsun tzu.

Este tratado es una recopilación de experiencias propias y de lo que he visto y leído. También son consideraciones teóricas acerca del como usar a los ejércitos Asures. No son axiomas, por lo que son tácticas que pueden ser mejoradas o relegadas al olvido. Para los Generales Altos Elfos con experiencia esto le servirá como un enfoque diferente del como usar a nuestros ejércitos. Y para los Generales primerizos en el uso de las fuerzas del Rey Fénix, les ayudará a formar una base de donde poder empezar a crear sus propias tácticas, más acordes a su estilo personal de juego.

Por mis experiencias, en este juego intervienen en mucho la Suerte. Los dados no le son fieles a nadie y pueden ser tan buenos o malos para ambos bandos. Es por eso de mis tácticas, yo cuando disparo puedo obtener una media de impactos, de ahí viene otra media en resultados favorables para herir y el oponente obtiene algo más de la media en salvación, si bien me va. Para los combates es casi igual, salvo cuando logro los flancos y retaguardias. Y no importa cuan alto sea el HA de un personaje, ¡he tirado 3 o 4 Unos juntos! Y en contra de eso no te queda mucho por hacer.

En magia, esto es lo que me ha dado un promedio aceptable, incluso en contra de archimagos enemigos, y es que las combinaciones aquí propuestas así lo permiten. Pero como todo esta basado en dados, he tenido experiencias muy horribles como para contar en esta publicación, pero también he tenido mis días en que todo sale, ¡incluso con Fuerza Irresistible!

Antes de continuar me gustaría aclarar algo. Por un ejército "Normal" yo lo entiendo a uno de 2000 Pts. con sus personajes promedio, una media en disparadores, tropas de infantería, caballería y artillería, sin llegar a excesos. Son ejércitos propios para Torneos o para "Una primera ves en ese club" o "en contra del Nuevo". Por mí, son mi ejército por norma; pero nunca se sabe en contra de que tipo de ser humano te enfrentarás. Por "Especiales" están los ejércitos con ciertos antecedentes o aquellos que se van a los extremos y que las listas y las reglas del como conformar un ejército permiten. Son casi comunes en los lugares habituales donde nos reunimos a batallar, de forma amigable, con nuestros Oponentes habituales.

El tratado esta dividido en secciones que tratan del como uso a cada aspecto del ejercito Alto Elfo. De los personajes, primero veo sobre los Lords y del como los uso y armo, después sigo con los héroes y explico su importancia en mis ejércitos y del porque de su uso. Con las tropas Básicas doy una forma de uso basado en mis experiencias, Ellos son el corazón de mi ejército, los que llevan el soporte de mi plan de batalla. Las tropas Especiales y Singulares son los que llevan a cabo el golpe letal sobre el enemigo, siempre que este se deje. Igual que con las Básicas, indico donde he tenido experiencias y donde solo teorizo sobre su uso, pero esto esta fundamentado en vivencias sobre el campo de batalla de tropas enemigas similares. ¡Ah! La oportunidad de poder devolver la Cortesía.

Como siempre lo he dicho, los Altos Elfos somos una Raza en que la Magia es parte vital de nuestras existencias. De ahí la importancia que les doy al como usar todos sus aspectos, si no se controla nuestra fase de magia y ni la del enemigo, estaremos en graves aprietos.

Aquí también trato sobre cada uno de los objetos mágicos disponibles para los nobles personajes de Ulthuan y de algunos de sus Capitanes. Algunos de ellos tienen mi experiencia en su uso y otros solo un punto de vista personal sobre el como darles un uso.

También además, escribo sobre el uso de la Armería Asur. Que aunque puedan ser mundanas, he sabido que son la preocupación de mas de un General Enemigo, al menos es así por las tierras norteñas de América.

Otro aspecto aquí tratado es sobre los Honores Élficos, son algo parecido a las Virtudes Bretonas, o sea que no pueden ser canceladas por menesteres mágicos, y algunos de estos Honores son parte importante de las tácticas aquí propuestas. También he hecho unas propuestas sobre el uso de algunos de ellos, los cuales no he tenido oportunidad de probar, debido a que en mi búsqueda por mejorar en el uso de mi ejercito Asur, han salido de mis prioridades pero no por eso las he dejado aparte y he ahí de las propuestas, ya que mi intención es que el General Ulthuanence tenga algo en que basarse a la hora de escoger un honor.

Mucho he leído sobre el Arte de la Guerra y sobre nuestro Hobby y en algo he visto coincidencia, un mal uso del terreno y un mal despliegue puede dar al traste con un buen plan de batalla! De ahí la importancia que le doy al uso del terreno, ya que todo despliegue para un ejército Alto Elfo esta basado en la disposición de la escenografía de la mesa/campo de batalla. Aquí puede que muchos no estén de acuerdo conmigo, pero como ya indique antes, no pretendo imponer si no proponer una “idea táctica”, basada en tiros de dado no muy afortunados y/o una media de resultados. Mi propuesta sobre el uso de la escenografía, llámese Terreno, es por experiencias propias, tanto favorables como nefastas.

La formas de mi despliegue esta fundamentado en el terreno disponible y lo que describo en este tratado fue probado en batalla, a veces con resultados malos pero todo resultado crea un registro y este fue aplicado en batallas posteriores. Mucha sangre Asur corrió para poder moldear este criterio personal.

¡La Maldición Asur es que somos a veces una bola de intrigosos! Cuando estas nuevas reglas comenzaban a circular por la Web y empecé a usarlas basadas en un futuro libro, esta regla daba al traste tus planes de batalla o los modificaba de tal manera que tenías

que reconfigurar tu despliegue para amoldar tu ejército en contra del enemigo y del “nuevo General”. Doy algunas ideas de como superar esto.

Las tácticas propuestas están basadas en experiencias propias y son el resultado de ellas. Puede que sean poco extensas en comparación con lo escrito en otros capítulos, pero esos capítulos son la base de estas tácticas y considero que son parte importante de ellas. Además, hago hincapié de situaciones ya antes mencionadas y aclaradas en esta introducción.

Quiero hacer diferencia sobre los últimos temas, en el uso de monstruos y mercenarios me baso de traumas por haber confrontado a tales animalitos (ya tengo en entrenamiento a mis “cachorritos”, ¡mi venganza será dulce!) y sobre el contrato de uno, la experiencia de enfrentar a otros y el estudio de los demás. Además, debo agregar algo sobre el asedio y el como llevarlo acabo. Como las escaramuzas ya empiezan a despuntar, las trataremos también. He dejado al final el hablar sobre los Personajes Especiales y algo sobre el Oponente, a fin de no apartarme mucho del uso de la tropa y personajes normales.

Espero que la lectura de este tratado sea de su agrado y que aporte el objetivo trazado intentado por mí para el lector de esta obra.

II. LOS PRINCIPES Y ARCHIMAGOS.

Un príncipe alto elfo es un personaje poderoso pero frágil, su resistencia de 3 lo hace presa fácil de su contraparte y de algunos héroes enemigos, sobretodo los de las razas brutas. Es por eso que es necesario el protegerlo bien, con armaduras mágicas y equipo complementario. Además, con un costo de 125 Pts. más el equipo y monturas, lo hace costoso y doloroso de perder.

Los objetos mágicos costosos son muy especializados, como para un enemigo en específico, es mejor varios objetos mágicos baratos que uno solo caro. La espada del poder, +1 de fuerza y 15 Pts., permite pegar con fuerza 5 durante los combates. La armadura de los héroes y un escudo (25 Pts.) da un 4+ de salvación, lo cual puede llegar a 2+ si el personaje va montado sobre corcel bardado élfico, además la armadura hace que el enemigo deba hacer un chequeo de liderazgo para poder atacar al príncipe. El mejor talismán para un Lord (Comandante) es el Talismán de Saphery, que por 35 Pts. hace que el arma mágica del contrario no tenga sus efectos especiales, dejándola como un arma común y corriente. Esto mejora las posibilidades de supervivencia del personaje por mucho. Por ultimo tenemos el amuleto de la flama purificadora a 15 Pts. y provee protección mágica a él y a la unidad que lo acompaña con un -3 a los intentos del hechizo hostil.

Todo esto es para un príncipe con corcel para un ejercito de 2000 a 2500 Pts. para batallas a 3000 Pts. se le puede montar sobre un monstruo, pero esto le quitaría salvación dejándola en 4+. Un Grifo es una buena opción, sobretodo considerando que el enemigo puede hacer lo mismo con algo parecido. Los dragones son buenos pero atraen muchos disparos y cuando se batalla a 3000 o más es seguro que el enemigo lleve muchos disparadores. Además, hay que tener en cuenta que su liderazgo de 10 puede ser perdido si se va ha buscar pelea lejos de sus líneas y con un monstruo por montura, la tentación es grande.

Para un príncipe a pie, la espada del poder, la armadura de los dioses, talismán de saphery y amuleto de la flama purificadora a 100 Pts. por todo, que permite al príncipe pegar con fuerza 6, salvar con 3+, nulificar el arma mágica del enemigo y -3 en contra de hechizos lanzados hacia él y la unidad acompañante. Todas estas opciones de príncipes deben de tener el honor de Pureza de Corazón.

Siempre hay que desplegar al personaje dentro de una unidad, esto les protege de terminar eliminados por algún hechizo o de una bala. Una de 9 Yelmos plateados es la opción a seguir si el príncipe va montado en corcel y los Leones Blancos son ideales para protegerlo cuando luche a pie, además los leones se vuelven tozudos.

Los archimagos no son buenos guerreros pero no por eso son menos peligrosos. Son caros, 220 Puntos, y a mi ver son un lujo para batallas a 2000 Pts. por la cantidad de puntos gastados que pueden ser empleados en tropa. Pero pueden ser obligados si se enfrenta a ejércitos con mucha magia como los del caos de Tzeentch y Slaanesh, Reyes Funerarios o a uno Imperial con muchas bocas de fuego.

Siempre hay que darles el honor de vidente, lo cual nos permitirá escoger los hechizos y estos deben de ser Drena-magia, Maldición atrae-flechas, Furia de Khaine y las Llamas del Fénix, y si es de nivel 4, puede añadirse el Camina entre-mundos o la Desmarca de Vaul.

Los objetos mágicos que deba portar dependerá de los gustos de cada quien. Yo prefiero usar el Báculo de la Solidez, que por 20 Pts. evita que el archimago se suicide con una Mala Invocación. Un anillo mágico, el de Furia o el de Corin complementaria su equipamiento.

Estos personajes son poderosos y caros; son frágiles, por lo que deben ser bien cuidados ya que son el filo de la espada y dependiendo del combate, ellos determinarán el éxito de la batalla.

Por lo común hay que dejarlos a pie, pero protegidos por tropas tales como los Maestros de la Espadas de Hoeth. Para batallas de más de 2500 seria bueno el montarlos en algún corcel o águila, no vale la pena montarlos en grifo o dragón ya que no son buenos guerreros y este tipo de animalitos son para llevarlos de manera agresiva cuando así son requeridos.

III. LOS HEROES Y MAGOS.

Son la base del mando en el ejercito élfico, dan fuerza al frente de batalla y son relativamente costosos en comparación con sus contrapartes enemigas.

Los comandantes son útiles para reforzar a esos regimientos que van a dar el golpe final al enemigo, como los Yelmos Plateados, MEH y los Leones Blancos. Para batallas a 2000 Pts. siempre empleo uno a pie cuando tengo a un príncipe por general y uno sobre corcel si uso a un archimago.

El comandante tiene el honor de Maestro de la Espada y armadura pesada y esta al mando de los MEH “Guardianes de Yrtle”. Si uso algún comandante sobre corcel bardado, le doy la espada del poder, el Escudo Encantado y Armadura pesada, con esto tiene salvación de 1+ y algo de protección, además del honor de Pureza de Corazón. Esta combinación la uso cuando él es el general en batallas de 1000 a 1500 Pts.

En batalla de más de 2500 Pts. se puede emplear a un héroe montado en una gran Águila para dar pelea y contrarrestar lo mismo del enemigo o el tratar de silenciar la artillería enemiga, considero esto una mejor opción en lugar de montar a un Príncipe en este animal.

Los magos de nivel 2 son los que llevan el peso del combate mágico en mis ejércitos, uno como Agresivo y otro como Defensivo. El Mago Agresivo tiene el honor de Vidente, que junto a la Vara de Plata le da un hechizo de más y se tiene seguro los mejores hechizos agresivos de la Alta Magia: La maldición atrae-flechas, la furia de Khaine y las llamas del Fénix. El Mago Defensivo puede tener el honor de Canalizador o el de Pureza de Corazón con dos pergaminos de dispersión.

Por lo común uso uno a caballo y otro a pie; el montado es el mago agresivo y va acompañando a los yelmos para apoyarlos con sus hechizos y/o aprovechar los bosques para cubrirse y emboscar al enemigo. El mago defensivo esta a pie y cerca de los MEH, su misión principal es la de dispersar hechizos peligrosos y si le tocan buenos hechizos, como las Llamas del Fénix o la Furia de Khaine, puede apoyar a la línea de combate con ellos. O dos a pie, no incluidos en algún regimiento pero siempre tratando que se encuentren a las 5” y no ser el objetivo más próximo para los disparos y hechizos. El mago Agresivo y el

Defensivo apoyan la línea de combate, a veces se puede usar los bosques cercanos para darles cobertura y desde ahí, agredir al enemigo con sus artes.

IV. LAS TROPAS BASICAS.

Los ejércitos de los Altos Elfos tienen sus bases en los Lanceros, Arqueros, Yelmos Plateados y Guardiamarinas (Guardia del Mar) de Lothern. Nunca deben faltar los tres primeros, sobretodo para batallas de 2000 a 2500 Pts. Los Guardiamarinas pueden ayudar para completar los requerimientos para batallas de 3000 Pts. o más.

Los Lanceros son el alma del ejercito élfico, su falta daría de que pensar sobre el trasfondo del ejército. Un bloque de 20 de fuerza con su grupo de mando completo es el mínimo para que estas tropas funcionen bien sobre el campo de batalla; formados con un frente de 5 por 4 de flanco dan un modificador por filas de 3+ más el 1+ por el estandarte se tiene 4 para la resolución del combate. Ellos tienen la regla de pelear con tres filas, dos si ellos cargan pero solo durante ese turno de combates. Esto hay que aprovecharlo, siempre es mejor pegar primero que recibirlos y con una HA de 4 casi siempre pega con un 3+ y son 11 golpes de Fuerza 3; no parece mucho pero en contra de enemigos con R3 puede causar un buen daño. Si se recibe la carga enemiga, se les recibe con tres filas y descontando las bajas son casi 10 golpes los que devuelven. Si se extiende el combate, las tres filas y la Iniciativa de 5 te permite pegar primero en la mayoría de las veces. ¡Son 16 impactos! y eso son muchos dados.

Son buenos aguantando la línea, en el peor de los casos la sostienen en dos turnos de combates, por lo que deben ser apoyados por otras tropas, como las de elite para que carguen sobre el flanco enemigo y rompan el frente enemigo. También tienen la opción de portar un estandarte mágico de hasta 25 Pts. por la regla de “el primero entre iguales”, pero por lo común no lo uso en ellos.

Los Arqueros élficos son buenos impactando con sus arcos largos, los cuales tiene un alcance máximo de 30” y posicionados sobre alguna colina pueden cubrir una buena área del campo de batalla. Si no se mueven, impactan con 4+ a largo alcance y con 3+ a corto y si el enemigo es Maldecido por el hechizo de atrae-flechas, se le impacta casi a todos. El problema es que no se hiere mucho, con una Fuerza de 3 se requiere de muchos 4+ o 5+ para impactar y como no modifica la salvación enemiga, son contados los enemigos que caen si tienen buen blindaje o una resistencia de 4. Pero en contra de enemigos con R3 y ligeros de armadura causan muchas bajas.

Son buenos en formaciones de 10 a 15 arqueros con campeón, aunque 10 es como los uso ya que es una fuerza pequeña que puede con facilidad posicionarse sobre la mayoría de las escenografías de colinas y si no dispongo de alguna, la línea de 10 no quita espacio en el frente. Dependiendo de las opciones de tamaño y enemigo a enfrentar, uso uno o dos regimientos de 10 con campeón incluido. No le veo el caso de pagarles por el músico y el estandarte, ya que no son tropas para combates, aunque mis arqueros ya me han demostrado una fuerza en ese terreno al aguantar la línea en contra de enemigos que causan miedo.

Los Yelmos Plateados son la caballería del ejercito élfico por excelencia, pueden ser armados tan ligeros, salvación de 4+, o tan pesados, salvación de 2+, como se quiera. Su coste va de 19 Pts. a 23 Pts. por elemento, sus monturas se mueven 8” debido a la barda de acero y no de ithilmar, esto les reduce su movilidad pero aun así son más rápidos en comparación a las caballerías enemigas, con excepción de la Bretona que se mueve igual. Como toda unidad Asur, son frágiles por lo que No deben de ser lanzados sobre la línea frontal enemiga; para un mejor desempeño es deseable que carguen sobre el flanco enemigo, ya que en ese turno de combate pueden impactar con 3+ y herir con 2+ en la mayoría de las veces y aunque esto parezca bueno, no es suficiente si se les lanza sobre unidades bien blindadas como los Rompe-hierros Enanos y los Guerreros del Caos, incluso las unidades de infantería enemigas con R3 y poca armadura pueden causarles problemas, ya que si no se les rompe con la carga en ese turno, se les mantendrá fijos y a riesgo de ser flanqueados. Lanzarlos a una carga de apoyo por el flanco sobre un enemigo fijado por los lanceros o por alguna tropa de elite, puede ser de más utilidad que el lanzarlo en una salvaje carga frontal porque después de eso solo tienes a guerreros elfos montados a caballo con fuerza de 3 y eso no hace mucho daño.

Tienen la opción de portar un estandarte mágico de 25 Pts. por la regla de “el primero entre iguales”, al igual que los lanceros, pero yo les doy a ellos este beneficio por ser más rápidos. El Estandarte de Ellyrion de 15 Pts. es mi favorito porque te permite sorprender al enemigo que espera que alguna escenografía de terreno difícil le proteja su flanco y con una distancia máxima de carga de 16” es casi seguro que los agarras por su flanco.

Mis Yelmos Plateados o “Pesadillas Plateadas” siempre acompañan a un Príncipe o a un héroe, según sea el caso, lo apoyan para darle protección en contra de disparos y añaden pegada cuando cargan.

Los Guardiamarinas de Lothern son buenos para las escaramuzas por su doble acción en el uso de la lanza y el arco, son buenos defendiendo posiciones elevados como las colinas, ya que con ello pueden disparar con dos filas, son netamente la tropa básica defensiva. Siguen como opción cuando vas a la batalla con 3000 Pts. o más. También los llevo casi igual que a los arqueros y si necesito gastar puntos para completar la cuota, les doy su grupo de mando completo.

Por el momento no los he usado muy seguido en batallas, su costo de 15 Pts. por modelo los hace la tropa básica mas cara.

V. LAS TROPAS ESPECIALES.

A mi disposición cuento pintado a los Príncipes Dragoneros de Caledor, Maestros de la espada de Hoeth, y los Guerreros Sombríos. Los Ellyrian Reavers (Guardianes de Ellyrion) y el carruaje de Tiranoc no los tengo pintados por el momento.

Los que casi nunca faltan en mis ejércitos son los MEH, Maestros de la Espada de Hoeth., por 13 Pts. por modelo son muy rentables. Como solo tengo a 15 de ellos pintados, son ese el tamaño del regimiento que uso, puede ser poco en muchos casos, pero como los uso dan la talla aunque sufro mucho con los disparos de morteros y lanza piedras. No se les puede dar equipo adicional pero el capitán y el abanderado pueden portar objetos mágicos de hasta 25 y 50 Pts. respectivamente. Como estandarte mágico obligado para ellos esta el “estandarte de la Hechicería” de 50 Pts. el cual me da 1D3 de dados de poder en cada una de mis fases mágicas y para el capitán a veces le doy el “tomo bendito” de 25 Pts. me da +1 de Ld al portador y a las unidades elfas a 6” de él, que junto con el liderazgo del comandante

acumulo uno de Ld10 para ellos y de +1 para los demás. Además, ellos se encargan de cubrir al mago defensivo y apoyan a la línea de frente con sus potentes cargas.

Los Guerreros Sombríos son buenos para lidiar en contra de las maquinas de guerra enemigas, retrazar el movimiento enemigo y hacer salir a los fanáticos desde algún bosquecillo seguro. No son buenos para el combate pero si para hostigar con disparos al enemigo y pueden desplegar cerca de las líneas enemigas si la escenografía así lo permite.

Los Príncipes Dragoneros son algo caritos, 26 Pts. por elemento, y el abanderado y el capitán pueden llevar objetos mágicos. Casi no los uso mucho para batallas de 2000 Pts. por su costo y porque me reduce mis opciones de otras tropas. Para batallas de 2500 o más sí los he incluido y son temidos; ellos tienen una HA de 5 con lo que les permite impactar con 3+ y con una fuerza de carga de 5, hieren con 2+ en la mayoría de las veces. Sus pesadas armaduras les confieren una tirada de salvación de 2+ y no por ello les reduce su distancia máxima de carga de 18". Esto es a lo que el enemigo más teme y les confieren un tratamiento preferencial por parte de su magia y disparos. Otra cosa buena de ellos es que son inmunes a cualquier ataque a base de fuego (mundano o mágico), así que con ellos puedes despreciar a los lanzallamas Skavens y Enanos.

Los Ellyrian Reavers y Carruajes son buenos para tácticas más agresivas, al lanzar a los Ellyrian a flanquear y hostigar, y al carruaje para apoyar a los Yelmos o Dragoneros con alguna carga por el flanco o frente. En teoría, usando las reglas de caballería rápida los Ellyrian estarían metidos entre las filas enemigas a fin de evitar que estas marchen. Una unidad de 8 o dos de 5 serian mis opciones a usar.

Los carruajes deben de ir en pares para hacer sentir su presencia al enemigo, uno para fintar y el otro para sorprender, esa seria mi uso para ellos.

VI. LAS TROPAS SINGULARES O RARAS.

Hasta ahora solo uso a los Leones Blancos y a los Lanza-virotes de Repetición (LVR), las grandes Águilas, aunque pintadas, no las he podido emplear en batalla pero me las han recomendado para eliminar a la artillería enemiga de forma rápida. Yo he sufrido el embate de los voladores y espero poder retribuir algo de este sufrimiento. Las pienso usar volando "bajo" y usando la escenografía del terreno de batalla a fin de poder acercarlas a sus victimas. Espero que con solo la amenaza de que "ahí van las águilas" me permita distraer al enemigo y aumente sus probabilidades de supervivencia.

Recuerda que las tropas singulares son tropas de elite de prestigio y por lo común son acreedoras a un trato preferencial por parte del oponente. No los dejes solos y por muy buenas que parezcan, no soportan mucho castigo y tienden a caer como moscas, así que no las descuides.

Mi regimiento de Leones Blancos, "los Guaruras de Alarick", son mi opción de infantería rara favorita y siempre los uso si mi general va a pie para darle la protección debida. Aunque tienen una HA de 5, la fuerza de 4 aumentada a 6 por la gran hacha los hace combatientes temibles. Siempre trato que ellos carguen para que puedan pegar primero y en los turnos subsecuentes trato que mi príncipe cause el mayor número de bajas enemigas para que no me los dañen mucho. De todos modos, no es aconsejable que se les lance sobre el frente enemigo, hay que buscar el flanco siempre que se pueda y si no, pues como son tozudos es probable que mueran defendiendo a su señor. Tiene la habilidad de "Guardabosques" lo que les permite desplazarse por los bosques sin ninguna restricción y eso puede ser de utilidad cuando se trata de flanquear al enemigo. También tienen la opción

del estandarte mágico y un objeto mágico para su capitán, y como estandarte mágico por lo común les doy el del León, que los hace inmunes a los efectos del miedo y del terror.

El LVR (Lanza Virotes de Repetición) es la pieza artillera del ejercito Asur, nunca se autodestruye a si mismo y con un alcance máximo de 48" se alcanza cualquier lugar del campo de batalla que este a la vista de los artilleros. Tiene dos formas disparo: la salva y el virotazo. El primero se dispara una salva de 6 virotes de Fuerza 4 y con un modificador a la salvación de -2, es ideal en contra de tropas con R3 y poco blindados. En el virotazo, dispara un único virote de Fuerza 6 y niega la tirada de salvación, los cual es bueno en contra de tropas blindadas. Siempre hay que desplegarlos en alguna elevación y de ser posible, llevar dos de ellos para las batallas a 2000 Pts.

Por ultimo están la Guardia Fénix, son muy especializados por su habilidad de causar Miedo y sus Alabardas. Además tienen las opciones de estandarte y objeto mágico. Nunca los he visto en batalla y no he oído comentarios sobre su uso.

VII. CONSIDERACIONES SOBRE EL USO DE LOS OBJETOS MÁGICOS.

Tenemos los objetos mágicos mas baratos del mundo Warhammer, incluso los artículos mágicos comunes son un 20% +/- más baratos para nosotros. Además, siempre hay que busca el reducir el facto de fallo al tirar los dados. Un Personaje elfico tiene F4 y R3, y los Capitanes tienen F3 y R3, esto modifica poco las tiradas para herir y las tiradas enemigas de salvación. Los objetos mágicos están para ayudarnos a lograr un mejor margen en las tiradas de dados, tanto propias y del enemigo. Por lo que a continuación daré un probable uso para los objetos mágicos de nuestro arsenal:

ARMAS MAGICAS.

ESPADA DEL COMBATE (25 Pts.). Modificador de +1 para Impactar; para Príncipes y Comandante los hace impactar con 3+ y 2+ (un resultado de 1 siempre es falla). Buena si enfrentas a ejércitos con R3 como norma.

ESPADA DE BATALLA (20 Pts.). Da +1 ataque; aquí es cuestión de gustos, yo prefiero 4 ataques de F5 o más, a 5 ataques de F4. Considero esta un arma para situaciones con ejércitos conocidos, en los que ya sabes lo que viene y la usas porque consideras que con ella vas a contrarrestar a tu oponente.

ESPADA DEL PODER (15 Pts.). +1 de Fuerza; mi favorita, en manos de un Príncipe o Comandante les confiere una Fuerza de 5 para todos los combates. Así no tienes que indicar con que esta armado tu personaje, si va a caballo ahórrate lo de la Lanza de caballería.

ESPADA MORDEDORA (10 Pts.). Modificador de -1 a la Tirada de Salvación por Armadura (T.S.A.). Es buena, pero a veces tienes que herir con 4+ o 3+ y puedes herir poco, aunque este modificador no es nada despreciable lo prefiero como Segunda opción en mi Arsenal.

ESPADA DE ORO FULGURANTE (60 Pts.). Confiere +3 Ataques a su dueño; para un Príncipe serian 7 ataques. Pero serian de F4 y a veces no es costeable su valor en contra de ejércitos de F4+, por lo que a esta espada la dejaría para situaciones en que ya se de antemano que voy a enfrentar a masa de tropas de R3 y esos Ataques de más serian un alivio (pegas y hieres con 3+).

ARCO DEL NAVEGANTE (60 Pts.). Resuelve un Impacto del arco como si fuese el disparo de un único virote del LVR. Se puede aguantar y dispara con el con todos sus efectos. No le veo utilidad en terreno abierto por lo que lo relego a asedios, cuando debemos ser el defensor y podemos de antemano saber por donde vendrá el enemigo, y con un 1+ para impactar (recuerda que un 1 es tiro fallado) ¡Es un virotazo seguro!

LA ESPADA DE HOETH (60 Pts.). Todos los Impactos hieren automáticamente; pero a F4 esta bueno en contra de unidades enemigas con poco blindaje. Caballeros montados tienen una salvación de 2+ o 1+ y nada que agrega con los Enanos y sus runas, es poca reducción a su salvación. Si se combina con la Armadura de los Dioses la cosa cambia ligeramente ya que se pega con F5 combinada y en contra de blindados eso puede ayudar en algo. Para batallas balanceadas no la recomiendo, pero si sabes que vas a enfrentas a unidades Blindadas, considérala como una opción.

ESPADA DEL ACERO PUNZANTE (45 Pts.). Siempre impactas primero y si el otro también, tiren dados. Además, da un modificador de +1 al Impactar. Como Elfo es casi seguro que siempre pegues primero, y la mejora de pegar con 2+ o 3+ la tienes mas barata con la Espada del Combate. Esta arma es para situaciones conocidas, en donde ya sabes a lo que enfrentas y por lo tanto no es recomendable para batallas donde no sabes que es lo que te viene y es mejor ir por la media.

ARCO DE ELLYRION (40 Pts.). Arco con tres disparos de F5; ideal para planes de batalla muy defensivos a terreno abierto y es casi obligado en contra del enemigo asediante. Aquí es cuestión de gustos, yo prefiero una buena espada mágica a un arco mágico.

ESPADA DE ORO MARINO (40 Pts.). Niega la tirada de salvación enemiga, como elfo Impactas con 3+, casi siempre, e hieres con 3+ en contra de R3 y en contra de R4, el herir puede ser mas difícil. Esta espada es útil en contra de ejércitos de R3 como promedio y cuando sabes que el personaje enemigo esta bien blindado.

FUSIL DE CONFLAGRACION (30 Pts.). Da al portador el ataque de aliento flamígero de F3; si te vas a defender a campo abierto ve por él. Lo considero bueno para defender la fortaleza y para tomar las almenas. Esto es un lanzallamas y se necesita que el enemigo venga por donde queramos.

GARRA DEVASTADORA (80 Pts.). Permite repetir los fallos al tirar los dados para herir y niega la salvación por armadura. No sé, se me hacen muchos puntos para un objeto demasiado agresivo y los Elfo somos Frágiles y con 20 Pts. de cambio no da para mucho al escoger algo de blindaje mágico o de defensa mágica. Me gusta para ayudar a defender las murallas, cuando puedes ver venir al enemigo y ver por donde vienen los blindados enemigos. Eso de arriesgar al Príncipe con ella y esperar que mate al odiado personaje enemigo en el primer turno, a riesgo de fallar y dejarlo vivo y esperar que el Príncipe sobreviva a la retribución…y este con poca defensa para su frágil R3…no es mi estilo.

AZOTE DEL MAL (25 Pts.). En contra de un enemigo con 3 o más heridas, te permite pegar con 2+; esta espada combinada con la Armadura de los Dioses da buenos resultados. Como Alto Elfo casi siempre pegas con 3+ y con la armadura hieres con 2+ a la tropa y con 2+ a los personajes por acción de la espada, ya que sin ella por lo común seria una tirada para herir de 3+ o 4+.

ARMADURAS MAGICAS.

ESCUDO ENCANTADO (10 Pts.). 5+ a la TSA y puede ser combinado con otra armadura mágica o mundana. Nunca salgo sin ella, me ayuda a darle a mi Príncipe una TSA de 1+. Y ese 1+ puede ser la diferencia en que tu personaje sobreviva o no en una batalla, ya que es seguro que reciba lo peor del enemigo y por eso debe ir bien defendido. Este objeto te permitirá siempre mejorar la defensa de algún personaje no mago para cualquier puntaje de batalla.

ARMADURA DE PROTECCIÓN (40 Pts.). Es como una armadura ligera y puede combinarse con otro equipamiento como es normal, le puedes meter un escudo, además da una salvación especial de 4+. No me gusta porque te da solo ella 6+ de TSA y esa salvación especial de 4 nunca me sale al tirar los dados. Siempre busca la mejor protección a la primera.

ARMADURA DE LOS DIOSES (35 Pts.). Da +1F, TSA de 3+ que no puede ser mejorada y solo la pueden portar personajes a pie. Esta es mi favorita, ya que da un mejoramiento a la fuerza del personaje (F5). Con armamento mundano para un personaje a pie solo puedes obtener una TSA de 4+ y pudieses lograr una de 3+ usando el Escudo Encantado. Esto lo puedes casi igualar con la Espada del Poder y el Escudo Encantado y armadura pesada. Pero con esta armadura te permite lograr una F7 si le das al personaje el Honor de Maestro de la espada (40 Pts.), F6 si lo armas con la Espada del Poder (+1F) y es como si tuviese un arma a dos manos y sin tener que pegar al ultimo, o F5 si lo armas con alguna otra arma a tu gusto ¡y por solo 35 puntos! Mi General en jefe, Comandante de las Fuerzas Científico-Catadoras, el Príncipe Alarick "El Orate" siempre porta una de estas armaduras cuando va a la batalla.

Para ti ya no habrá ni frío ni calor,
Ni días ni noches,
Ni familia ni amores,
Ni enfermedades y temores.
Tu mayor terror será el fallar ante
Los ojos de tu Raza, y de tus camaradas.
¡Recuerda que eres un Asur!
Y cuando entres en batalla solo eso importa,
Porque es por lo que peleas,
Por la supervivencia de nuestra Raza
¡Por la gloria de Ulthuan!
¡Y de nuestro Rey Fénix!

CREDO DE LAS FURZAS CIENTÍFICO-CATADORAS.

ESCUDO ÁUREO (35 Pts.). Sirve como cualquier otro escudo y puede combinarse con otros equipos. Además, causa al enemigo un modificador de -1 a intento de impactar al portador del escudo en combate. Si te enfrentas con algo que impacte a tu personaje con 3+, con el escudo le disminuirás a 4+; esto es bueno pero hay otros objetos que combinados puedes obtener mejores resultados. Se me hace muy caro para un escudo mágico.

ARMADURA ESTELAR (30 Pts.). Armadura ligera para personaje a pie y puede ser combinada con otros aditamentos. Además, si se sufre una herida no salvada, el personaje instantáneamente es tele-transportado a 3D6" en dirección determinada por el dado de dispersión o deriva. Es una muy buena armadura defensiva, aunque algo engorrosa. Estás a punto de matar al personaje enemigo y lo dejas con una herida, él te hiere y fallas la salvación y ¡zaz! Apareces a una distancia "X" ¡de tu victima! Si eres agresivo no la uses. Esta era una de mis opciones antes de ganar la campaña de Albión (como siempre, no saben todavía diferenciar entre un Alto Elfo de un elfo oscuro). Una vez Albión, solo uso la Armadura de los Dioses para mi General a pie. La ventaja en su uso estriba en que no importa cuantos ataques el enemigo te haya pegado y herido, con la primera herida hecha (así hayas tirado varios dados, solo cuenta una) ¡las demás ya no cuentan! Pero cuidado con los Golpes Letales y armamento de múltiples heridas por impacto, que eso te puede matar.

ARMADURA DE LOS HÉROES (25 Pts.). Es una armadura pesada que puedes combinar; además, el enemigo debe primero pasar una prueba de liderazgo antes de efectuar algún ataque sobre el portador en las fases de combate. Los personajes y tropas enemigas inmunes a la Psicología no son afectados por el arma. Esta es la armadura mágica que uso para mis generales a caballo, puede que en contra de razas nobles con liderazgo

alto sea casi un intento fútil, pero en contra de liderazgos bajos o promedios se obtienen interesantes resultados.

ARMADURA SOMBRÍA (25 Pts.). Cuenta como armadura pesada y permite combinarse con otros equipos; solo para personajes a pie. Además le confiere la habilidad de Explorador y puede ser desplegado como tal o como un personaje más. No le he encontrado un uso para mi despliegue básico, la veo como para algún tipo de ejército temático basado en las tierras Sombrías y el personaje portador como su General ó para Skirmishes con el héroe portándola y al mando de una partida de guerreros sombríos.

YELMO DE LA FORTUNA (25 Pts.). Da un 6+ de TSA y se puede combinar con otros equipos defensivos; además, te permite repetir las tiradas de salvación falladas. Buena opción, sobre todo si estas frente a una mega-batalla y no sabes como armar a esos personajes de más. Considera que aunque una armadura signifique algo que cubre de pies a cabeza, aquí lo puedes mejorar con, por ejemplo, este yelmo mágico con el Escudo Encantado y una armadura pesada: 2+ en la TSA para un personaje a pie y de 0+ ¡si el personaje va sobre corcel bardado! Pero recuerda que un resultado de uno es siempre un tiro fallado, aunque este 0 te puede ayudar en contra de ataques de F5+. La F5 es casi una norma en el caos y si le pegan al personaje con esa fuerza, su TSA quedaría de 2+, ¡solo No hay que tirar Unos!

ESCUDO DE ESCAMAS DE DRAGÓN (20 Pts.). Confiere un 5+ de TSA y puede combinarse con otros aditamentos, también da una salvación especial de 6+. Es un Escudo Encantado pero mejorado y esto lo obtienes con el talismán de protección y al mismo costo. Pero eso si, muy a lo Alto Elfo.

TALISMANES.

TALISMAN DE PROTECCIÓN (10 Pts.). Permite una salvación especial de 6+; si eres de los que tienen un alto promedio de resultados de Seises en los dados, pues es algo que no puede faltar en los personajes de tu ejército. Yo como nunca he podido ejercer esta salvación (nunca obtuve el 6) ya lo he sacado de mis consideraciones defensivas y prefiero algo mas efectivo.

BRAZALETES DE DEFENSA (55 Pts.). Permite repetir TSA falladas y da un salvación especial de 4+, nada despreciable y si solo tomas el escudo encantado con equipo mundano completo, incluyendo corcel bardado, tendrás una TSA de 1+, dejándote 45 Pts. para el arma mágica y/o algún objeto hechizado.

CORONA DORADA DE ATRAZAR (40 Pts.). Descuenta la primera herida sufrida por una sola vez en la batalla. No le encuentro uso práctico en batallas normales, salvo que ya se sepa que esperar del enemigo y su uso pueda significar una sorpresa táctica sobre él.

CAPA DEL SEÑOR DEL SABER (40 Pts.). Da una salvación especial de 2+ al personaje y a la unidad que lo acompaña en contra de los efectos de hechizos enemigos invocados sobre de ellos. Encuentro la capa para un uso muy especifico, en donde ya sabes como actuara el enemigo en contra del personaje y su unidad acompañante y se refiere al trato preferencial que sus magos le imponen. También si ya sabes en contra de quien pelearas, como por ejemplo al Caos o a ejércitos con hechizos muy agresivos. No tiene caso su uso en contra de Enanos, salvo que usen en Yunque de la Perdición, y Khornianos.

TALISMAN DE SAPHERY (35 Pts.). Mi talismán favorito para ser usado por mis Príncipes, ya que anula los efectos mágicos de las armas mágicas del enemigo en contacto con tu personaje, dejándolas en su equivalente mundano y si consideras que tu Príncipe tiene una TSA de 1+, es poco lo que le modifican a su salvación. Este talismán es de uso general y versátil, ya que no importa con que venga armado el personaje enemigo, si es mágico el talismán lo nulifica y casi todas las armas mágicas son armas de mano.

INCIENSO SAGRADO (30 Pts.). Este objeto es para una batalla donde ya conoces al enemigo y sabes que le surtirá muchos disparos a tu personaje y unidad acompañante, ya

que ese -1 al impactar puede ayudar a que sean pocos los aciertos. Además, solo ayuda en contra de armamento menor, lanzavirotes y escupitajos, pero no en contra de cañones, morteros, lanza-piedras, lanza-gobos, etc. Osease, armas de apreciación.

LA LLAMA DEL FÉNIX (25 Pts.). Permite una tirada de salvación especial de 5+. No le he encontrado uso todavía, ya que eso de lanzar un dado y esperar a que quede una de dos de sus caras de las cuatro restantes en la parte superior, no me agrada. Muchos puntos para algo que da tan poco.

AMULETO DEL FUEGO (20 Pts.). Da una Resistencia mágica de 1 y hace inmune al portador de ataques basados en fuego. No lo uso para mis personajes, prefiero su uso para los campeones de unidades como los Leones Blancos y MEH. Principalmente por esa defensa mágica, debido a que algunos Generales enemigos usan algún tipo de hechizo selectivo y tienden a eliminar a los campeones de unidades con ello.

OBJETOS ARCANOS.

PERGAMINO DE DISPERSION (20 Pts.). Nunca salgo sin dos de ellos en batallas normales y siempre los porta mi Mago Defensivo. Te permite dispersar un hechizo no invocado con fuerza irresistible y es parte del arsenal mágico de casi todas las razas (los Enanos no pueden usarlos, pero para eso tienen sus runas). La cantidad a llevar en un ejercito dependerá de en contra de quien enfrentes y será a gusto personal.

PIEDRA DE PODER (20 Pts.). Cuando te enfrentas en contra de ejércitos con poca o nada de magia, puede que en lugar de llevar pergaminos se lleve de esta piedras, dos como mínimo.

BÁCULO DE LA HECHICERIA (40 Pts.). Como Alto Elfo tienes ya un +1 para dispersar, si quieres mejorar esto usa este báculo que te da +1 al dispersar. +2 no es nada despreciable pero lo dejas mucho a la suerte y puede que con ese +1 natural y dos pergaminos sea más costeable.

EL LIBRO DE HOETH (100 Pts.). Permite invocar hechizos con Fuerza Irresistible al obtener un doble (menos el doble Uno, ese es mala invocación) y que el resultado permita la invocación, ejemplo Drena magia de 7+, si obtienes un doble 4 da un resultado de 8, con esto es suficiente para invocar el hechizo y se vuelve como invocado con fuerza irresistible por el libro. Es un objeto arcano extremo, ya que por su costo solo un Archimago lo puede portar y de preferencia que sea de Nivel 4, ya que como se tendrá que tirar dados para seleccionar los hechizos hay que aumentar las probabilidades que salgan los hechizos agresivos del repertorio de Alta Magia. Su aplicación implica el conocimiento del enemigo, en donde ya sabes que tu oponente trata siempre de frustrarte tus fases de magia con pergaminos de Dispersión, runas y demás objetos mágicos defensivos. Piensa que tarde o temprano obtendrás un doble (no doble uno, ¡por favor!) y con ayuda del libro lograras la invocación del hechizo.

CRISTAL DE LAS ANNULI (40 Pts.). Sus efectos me recuerdan a cierta runa Enana. Durante la fase mágica enemiga le puedes tomar un dado de poder a tu oponente y usarlo como dado de dispersión. No lo he usado en mi planteamiento mágico para batallas a 2000 Pts. ya que no tiene cabida en él, puede que en batallas con más puntos y más magos lo use.

BÁCULO DE ÁRBOL ESTELAR (40 Pts.). Da +1 a los intentos de invocación. Muy agresivo y costoso a mí gusto. Como elfo debes usar la magia para apoyar tu plan de batalla y como el costo de este objeto es alto para un mago de Nivel 2, no me sirve para batallas normales. Para batallas de más puntos en donde puedo usar un archimago, puede que sirva si el hechicero es Vidente.

SELLO DE ASURYAN (40 Pts.). Funciona como un pergamino de dispersión pero si obtienes un 4+ en 1D6 destruyes el hechizo enemigo y ya no te tendrás que preocupar por él durante el resto de la batalla. Usa el sello cuando algún hechizo enemigo te trae por la calle

de la amargura y sabes que tu oponente gusta de su uso contra de ti. Son muchos puntos para usarse en una batalla normal, porque no sabes que hechizos tendrá el enemigo y puede que los que obtenga no sean de cuidado, a no ser que pueda escogerlos.

BÁCULO DE SOLIDEZ (20 Pts.). Siempre que uso un Archimago le doy este báculo, no es agradable el pagar una buena cantidad de puntos por este personaje y ver después como de suicida con una Mala Invocación, al menos te ayuda a que sobreviva al primero.

GEMA DEL ATARDECER (15 Pts.). Una de mis opciones para mi mago Agresivo es el darle esta joya y con ello tengo un dado de poder de más para invocar sus hechizos. También es obligada en contra de ejércitos enemigos con poca o nada de magia.

VARA DE PLATA (10 Pts.). Mi objeto arcano favorito, nunca dejo de usarlo. A un Mago elfo de Nivel 2 lo hace como uno de N3 pero sin ese dado de poder de más. Te permite hacer que tu hechicero conozca un hechizo de más, y con ello y con el honor de vidente, te permite tener para la batalla a los hechizos agresivos de la Alta Magia.

OBJETOS ENCANTADOS.

PIEDRA DE LA ANULACIÓN (80 Pts.). En un radio de 6” con centro en el personaje portador no se permite la magia, tanto enemiga como propia. Esto incluye a los objetos mágicos y hechiceros; la única táctica para ella es el usar a un Lord para portarla y hacer que llegue a esa distancia de efecto sobre el enemigo seleccionado, que puede ser un príncipe demonio o Archon o algún otro tipo de lanza hechizos o personaje muy cargado con mega combos de difícil manejo. Esto es para situaciones extremas y puede que en eso sirva la piedra.

POCIÓN CURATIVA (50 Pts.). De un solo uso, restituye todas las heridas perdidas durante la batalla hasta el valor inicial del atributo. No se puede beber si el personaje es muerto. Es un objeto para situaciones especiales en donde ya conoces de que te van a tupir a tu personaje y con esto le das algo más de tiempo para eliminar a su oponente.

GEMA RADIANTE DE HOETH (45 Pts.). Nos permite crear a un mago guerrero, de Nivel 1 y nada más, pero con la gracia de que puede portar un arma y armadura. Lo considero una especie de albur, porque no puedes controlar el tipo de hechizo que necesita este mago guerrero y todo queda a la suerte. Carísimo para un héroe y solo si te gusta las emociones fuertes dáselo a un Lord. No lo veo útil para batalla normal y sola para una batalla donde esta habilidad pueda contrarrestar una amenaza o para crear una diversión táctica.

[Nota de Namarie: un efecto de este objeto que la gente no suele observar hasta que no lo usa, y es que al transformar al personaje en un mago N1 nos está proporcionando 1 dado extra de magia y 1 dado extra de dispersión… Si se consigue, lo más recomendable es darle un saber que tenga un hechizo “1” bueno, como Cielos (Segundo Sello de Amul)]

CAPA DE LAS BARBAS (35 Pts.). Usase en contra de Enanos únicamente, no tiene cabida en otro teatro de operaciones. Es casi obligada para algún Príncipe a pie ya que puede cancelar, con suerte, ese molesto objeto rúnico que es casi seguro que todo personaje Enano que se precie de serlo ha de llevar consigo. Además de la gracia de que será odiado y temido el portador de la capa. Yo por antecedentes creados para mi ejercito de Altos Elfos, Las Fuerzas Científico- Catadoras del Príncipe Alarick “El Orate”, no usamos este objeto mágico por el respeto que le tengo a los creadores de la Bugman XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX edición especial.

ANILLO DE CORIN; Hechizo con fuerza propia de potencia nivel 4 (35 Pts.). Este es un anillo para un archimago agresivo en donde la táctica es espera que el enemigo gaste sus dados y pergaminos y después nulificar algún molesto objeto mágico enemigo. Una forma barata de invocar el hechizo de la “Desmarca de Vaul”.

ANILLO DE LA FURIA; Hechizo con fuerza propia de potencia nivel 3 (30 Pts.). Dale este anillo a un archimago con el hechizo de “la Furia de Khaine” y ve como el enemigo usa pergaminos de dispersión en sus primeros turnos. ¡Por algo es temida la Alta Magia! ¡Ah! se

me olvidaba, hay que tirar un 1D6 cada vez que se use y con un resultado de 1 el poder del anillo se agota.

LIBRO DEL VALOR Y LA GLORIA (25 Pts.). Cuando puedo, le doy este libro al capitán de los MEH. Como casi siempre van acompañado de un Comandante, este Tomo le aumenta su liderazgo a 10 y a las tropas a 6" del Capitán en 9. Puede parecer poco, pero en donde tienes a tus tropas de elite listas para saltar sobre el enemigo en el momento adecuado, debes de reducir el porcentaje de error en tu estas tropas. Además, considera que con la regla de "intriga en la corte" puede que termines con tu mago defensivo como General.

AMULETO DE LAS LLAMAS PURIFICADORAS (15 Pts.). Nunca falta en el equipamiento mágico de alguno de mis Generales, por ser barato y muy rendidor. Por 15 Pts. obtienes que el enemigo deba restar 3 al resultado de su tirada de dados de poder al invocar un hechizo dirigido al portador y/o a la unidad en donde él esta. Puede que parezca poco pero muchos hechizos muy mortíferos apenas se logran con tiradas de 3 dados y mientras más dados se usen, más probabilidades de que un doble Uno se presente. Esperanza fútil tal vez, pero esperanza es al fin.

ESTANDARTES MÁGICOS.

ESTANDARTE DE BATALLA. (80PTS.). En la edición anterior, era casi obligado para mis 5 Príncipes Dragones. Pero en la actualidad esta reservado para los portaestandartes Alto Elfos; algo que todavía no he usado porque el liderazgo de 8+ de mis ejércitos me basta y sobra por el momento. En alguna mega-batalla es común incluir al Portaestandarte de batalla y este Pendón da un modificador de 1 a 6 al resultado del combate y eso con un poco de suerte puede ser decisivo en un rompimiento de frente.

ESTANDARTE DEL DRAGÓN (60 Pts.). Otra Bandera Mágica para el portaestandarte de Batalla. Esta es muy buena en situaciones donde ya esperas un trato preferencial por parte de los hechiceros enemigos en contra de una de tus unidades favoritas. Te da una inmunidad mágica sobre hechizos que incluye los efectos mágicos enemigos y propios.

ESTANDARTE DE SAPHERY (50 Pts.). Es algo obligado para abanderar a mi regimiento de MEH. Te puede dar de 1 a 3 dados de poder en cada una de tus fases de magia e incluso Un dado puede hacer mucha diferencia. En un buen turno puedo obtener hasta 9 dados de poder con lo cual se puede intentar invocar un Drena-magia de 7+, unas Llamas del Fénix y la Furia de Khaine o la Maldición atreflechas.

ESTANDARTE DE LA TEMPLANZA (45 Pts.). Si tienes problemas en contra de alguna unidad enemiga afectada por algún efecto psicológico molesto para ti, esta bandera mágica es la solución. El enemigo en contacto pierde estos efectos y se pueden volver en algo más controlable, y con ellos nos facilita el lograr el rompimiento del frente.

ESTANDARTE DE PROTECCIÓN ARCANA (40 Pts.). Esta bandera mágica esta para un uso muy particular, solo podrás aprovecharla por completo si peleas en contra de No-muertos y Demonios. Para otras batallas con otras razas solo servirá la Resistencia mágica de 2 pero su costo es excesivo para este tipo de resistencia y que puede ser suplido por algo más efectivo como dos pergaminos de dispersión, por ejemplo.

ESTANDARTE DEL LEÓN (25 Pts.). Casi obligado cuando enfrentas a No-muertos y demonios y casi siempre se lo doy a mis Leones Blancos, aunque cuando no los despliego, mi caballería media es su portadora. Este estandarte te ayuda a que tu unidad de choque pegue en el momento que tú has designado para golpear duro y tratar de desvanecer a las calaveras o demonios. No es sencillo esto pero es mejor intentarlo y con esta bandera te evitas la pena de tirar el par de dados y fallar.

ESTANDARTE DE ELLYRION (15 Pts.). Que puedo decir, este es uno de los objetos mágicos que siempre uso para mi caballería de Yelmos Plateados. El hecho que te permita pasar como si nada sobre terreno difícil hace que tomes al enemigo por sorpresa.

Solo hay que estar seguros que al menos un modelo de los Yelmos pueda ver al enemigo por el borde del bosque ¡y así obtener su flanco!

VIII. DE LA ARMERIA ELFICA.

Te permite armar a tus personajes casi igual a alguna de tus tropas, la Armadura de Dragón hace inmune en contra de ataques basados en el fuego de cualquier tipo, así que ríete de los Lanzallamas. La Piel de León no le veo más uso que en los regimientos de Leones Blancos y si deseas un personaje que la porte, mejor ve por el Honor de batalla correspondiente. La Barda de Ithilmar antes era común para la caballería media de los Yelmos Plateados, pero ahora solo queda reservada para personajes y Príncipes Dragones. De todos los artículos de la armería, considero esta barda como la que más preocupa al enemigo y es que eso de poder cargar y marchar a 18" es algo que te permite lograr la sorpresa y la maniobra táctica favorable a tus intereses.

IX. SOBRE LOS HONORES DE LOS ALTOS ELFOS.

Son el complemento ideal para los personajes elfos, ya que les dan ciertas habilidades que mejoran sus atributos y algunos de ellos son pieza clave en la realización de un plan de batalla a seguir. Además, nos permiten dar coherencia a los personajes al poder estos acoplarse como casi un igual entre tropas de elite, tales como los Leones Blancos y MEH.

El Honor que siempre debe estar en un ejercito Alto Elfo es el Honor de "puro de corazón"; en batallas normales este honor lo lleva mi Príncipe y en batallas no tan normales lo puede llevar un mago o el portaestandarte de batalla.

El honor "León Guardián" nos permite crear a un personaje que pueda ser puesto con los Leones Blancos, crear a nuestro "Khoril", dándote la piel de león y solo necesitando el hacha para estar a tono con el regimiento. A 45 Pts. para un Comandante es todo lo que le darás, mas su hacha y armadura pesada, y puede que sea algo excesivo pero para un Príncipe a pie puede que le quede, aunque deja pocos puntos de donde tomar para el equipamiento mágico. Además, vuelve a los Leones en una opción Especial.

El honor de "Maestro de la Espada" es uno de los que siempre uso en batalla y siempre le es dado al Comandante que incluyo con los MEH, no necesita mas que su armadura pesada y ya. La Habilidad de "Killing Blow" puede ayudar a que no queden muchos que puedan regresar los golpes, aunque con F6 no hay mucho que le resista.

"Amo del conocimiento" es un Honor que todavía no le encuentro sentido. Con un costo de 40 puntos mas los 70 de un Comandante tendríamos un mago de N1 de 110 Pts., que si se escoge un mago de la lista su costo es de 95 Pts. pues la diferencia seria de 15 Pts. Luego esta el Príncipe que vale 125 Pts. y un Archimago de 220 Pts., con los 40 se tendría algo de 165 Pts. que seria un buen guerrero pero sin nada que lo proteja correctamente. Parece una conspiración Druchii.

El mejor Honor para un Mago es el Honor de "Vidente". Un mago de mi ejército siempre es honorado con dicho Honor. El te permite poder seleccionar tus hechizos según sea el enemigo y situación de campo y táctica. Necesitas las Llamas del Fénix porque tu oponente usara regimientos grandes, no hay problema porque al menos uno de tus magos lo llevara consigo. No necesitas dejar todo a la suerte.

Por ultimo esta el Honor de "Canalizador" que es un honor barato y de uso no critico. Un hechizo se invoca o no se invoca no importa si se puede usar un dado de mas o no. Yo lo uso poco y a veces solo para tener cantidades cercanas a los 2000 Pts. de batalla.

X. EL DESPLIEGUE DE LOS ELFOS DE ALARICK.

Los Elfos no somos muy agresivos en comparación con las demás razas, con excepción de los degenerados oscuros, somos una raza vieja y noble que va a la guerra en

busca de algún fin supremo y siempre tratando de minimizar nuestras bajas. Es por eso que el despliegue debe de ser presentado con cuidado, hay que considerar todos lo que este sobre el campo de batalla y no dejar dudas sobre ello. Somos frágiles, así que hay que protegernos de los brutos y de sus artefactos y artes.

Antes que nada hay que revisar el terreno, ver cuantas colinas hay sobre el terreno, cuantos bosques y como afectan ellos a la visión y al despliegue; donde se encuentran las ruinas o edificaciones y si son de utilidad para la defensa o para el arte artillero. Cada una de ellas nos sirve para darle lo suyo al enemigo, por lo que serán tratadas por separado. Los caminos, vallas, ríos con vados o puentes son poco comunes en las batallas normales, dejándolo para escaramuzas y campañas.

A. LAS COLINAS:

Es raro ver un campo de batalla sin ellas, las hay con suaves pendientes, escalonadas, lisas, empedradas o arboladas; de un piso o de varios. Pero todas tienen casi un común denominador, no son lo suficientemente grandes para albergar a las maquinas de guerra y a los arqueros juntos, mas uno que otro personaje, y en muchos casos nos vemos en la necesidad de hacer malabares con las miniaturas a fin que puedan ser desplegadas sobre ellas. Una colina grande te permite desplegar a 10 arqueros y a un LVR y la colina promedio a 10 arqueros o al LVR. Están ubicadas por lo común en el área de despliegue de los ejércitos y son raras las colinas entre ejércitos, ya que parece que a todos les gusta pelear sobre terreno regular. Si se tiene la opción de varias colinas para el terreno, siempre trata de ubicar algunas entre las áreas de despliegue, sobretodo en tu mitad, porque? Porque así puedes controlar por donde vendrá el enemigo, por donde debe él ir a buscarte y con ello puedes prepararles un caluroso recibimiento.

Pero por lo común es que sea una colina por bando, así que hay que aprovecharlo. Coloca tu colina lo mas cercana a la línea limitadora frontal de tu área de despliegue, con ello tendrás a tus arqueros a distancia de disparo y a tu LVR con la posibilidad de poder pegar con 3+ en el segundo turno. Si tienes la fortuna de obtener una colinita, pues la opción lógica es el posicionar sobre ella a tu LVR.

B. BOSQUE Y ARBUSTOS:

Que puedo decir de ellos, son nuestra salvaguarda y mi mejor aliado para proteger a mis magos, águilas y hostigadores. Son también parte importante de mi sorpresa táctica, ya que como sabrás, los Leones Blancos y mis Pesadillas Plateadas con el estandarte de Ellyrian pueden pasar por los bosques como si fuesen terreno normal y con ellos lograr el flanqueo letal al enemigo. Es por eso la importancia de conocer como afectan en la batalla cada pieza de terreno, para que a la hora de cargar tu oponente no salga con que no los puedes ver y esas cosas. Una vez aclarado el punto, antes de empezar la batalla, no se le permite llorar al enemigo.

Un bosque en tu área de despliegue pasa, dos es un desperdicio. Uno te puede servir si tienes a algún mago sabedor del conocimiento de los Cielos o para cubrir a alguna unidad rápida o para bloquear un flanco, pero dos… es un desperdicio si esta sobre tu área de despliegue. Lo mejor es que estén cerca de ella para con ellos poder ayudarte a dirigir al enemigo y puedas crear tus “sectores de disparos”. Como siempre, son lo más común y por lo tanto, podrás disponer de alómenos de dos como media.

Si el enemigo también le agrada su uso, pues aprovéchate de eso ya que el efecto del bosque será el mismo para ambos.

C. EDIFICIOS Y RUINAS:

Aquí dependerá de la colección de tu club o grupo de juego; pero por regla general son al menos, lo que viene en las cajas de inicio del Warhammer y casi siempre todos las ponen en su área de despliegue. No digo que sea esto algo malo, estas escenografías ayudan a bloquear un área o te sirven de costado para tener un buen flanco defendido.

También son útiles para lograr vías seguras para el paso de unidades rápidas sin tenerla expuestas al castigo artillero o mágico. Una edificación en medio del campo de batalla da mas interés a la batalla y con lleva a razonamientos tácticos mas pesados para lidiar con ellos.

Además, algunos puedes ser puestos artilleros de fácil defensa o cuando se enfrenta a ejércitos de masas troperas, pueden ser puntos estratégicos o tácticos para jugar un papel defensivo. Y si es esto lo que deseas, pues posiciona algún edificio al centro o extremo de tu área de despliegue y a defenderlo!

D. VALLAS Y CERCAS:

Son terreno difícil y son ideales para logra puntos defendibles, pero son escasos y poco comunes en el campo de batalla ya que los de marca son algo caros y uno normalmente se esfuerza por tener colinas y bosques en la colección personal, pero para un ejercito élfico son de lo mejor. Así que hay que hacerlos o adquirirlos y usarlos en nuestras batallas y hay que llevar suficientes para que el oponente también haga uso de ellos. Desplegad un par de ellos al frente de tu área de despliegue y después posicionas detrás a algún regimiento de infantería o lo pones por donde deba pasar tus Yelmos Plateados con el estandarte de Ellyrian, ¿ya lo cachas?

E. DE LOS RIOS Y DE LOS VADOS Y PUENTES:

Nunca en Warhammer he tenido la oportunidad de pelear una batalla con un río de por medio. Como trabajo escenográfico esta bueno y son poco comunes en los clubes y grupos de juego y si lo tienen, es común su uso solo para campañas y escenarios especiales de escaramuzas. Como jugador de juegos por computadora, como TOTAL WAR, MEDIEVO, las batallas agresivas en las que se debe cruzar uno o dos puentes son siempre un baño de sangre. Así que considero que para cuestiones de nuestro juego esto no cambia en nada.

Consideremos esto, un puente ancho te permite pasar por él a un regimiento de 5x4 y se puede considerar como grande, pero solo es de uno por uno y los puentes y vados crean “cuellos de botella” que pueden obstaculizar el paso de la tropa.

Como Alto elfo son de lo mejor para nuestros propósitos ya que nos permite dirigir las acciones del enemigo y solo “Birjan”, dios de la suerte, puede darte al traste tu plan de batalla. Si se tienes ríos, se tiene una posición altamente defendible y esa es la mejor forma de pelea de los Altos Elfos.

Si te toca pelear a la agresiva, manda siempre tropas de elite al ataque principal y si tienes dos vías, usa a la caballería para fintar en una de ellas mientras pegas duro en la otra y cuando pegues, trata de pasar a la otra orilla con la caballería y flanquear. Esto es difícil, así que un empate seria algo bien recibido.

Una ultima cosa a considerar, las Lagartijas y renacuajos no son afectados en su camino por terreno acuífero, por lo que seria recomendable jugar una batalla muy defensiva en contra de ellos cuando se cuenta con este tipo de terreno cruzando el campo de batalla.

Hay un escenario para jugar con escaramuzas, el objetivo es el destruir el puente y/o el de capturarlo, si te toca destruirlo ve por unidades de pegada fuerte y si te toca defenderlo ve por el “montón”, o se a se, mucha tropa básica.

F. DEL COMO DESPLEGAR A PERSONAJES Y TROPA.

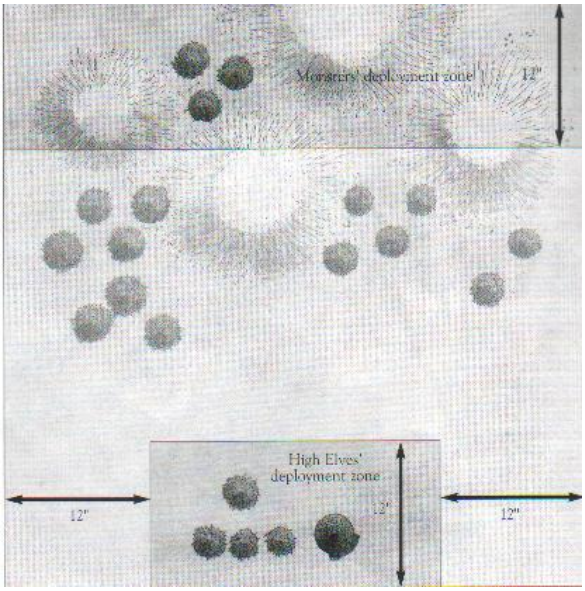
Un ejercito de Altos Elfos por lo común despliega hasta 75 modelos como media en ejércitos de 2000 Pts., en comparación con los ejércitos de las otras razas que pueden desplegar hasta 100 o más modelos. Un lord, dos o tres héroes, tres unidades básicas, uno o dos unidades especiales y una o dos unidades singulares. Somos pocos pero bien entrenados, esto quiere decir que se pega mucho aunque a la hora de herir se sufra.

Es por eso que no se puede pelear una batalla con un frente amplio, como casi siempre se nos supera en número despliego cerca de una esquina y si puedo usar algo de terreno para cubrir mi flanco, que mejor.

Consideremos los puntos buenos de nuestro ejército: Los Asures son rápidos, con un atributo de Movimiento de 5” para la infantería y de 8” a 9” para la caballería casi siempre nos permitirá el cargar al enemigo. Los Elfos tienen una habilidad de armas arriba del promedio, el HA 4 nos permite pegar con 3+ o 4+ para la tropa básica y la HA 5 de las tropas especiales y singulares mejora esto, pero los MEH que tienen una HA de 6 casi siempre pega con 3+ y solo en contra de algunos Héroes enemigos les pegan con 4+. Los Elfos tienen Iniciativa alta, por lo que es seguro que se pegue primero, incluso los corceles elficos pegan primero en contra de algunos enemigos, y quien pega primero tiene la ventaja que le devuelvan pocos o casi nada los golpes. Los Elfos son mágicos, nuestros magos con el conocimiento de Alta Magia y el Honor de Vidente nos permiten dirigir nuestra ofensiva mágica y contamos con objetos mágicos “baratos” con lo cual un héroe puede ir bien equipado a la guerra. Los Elfos tienen armamento de alcance de rango largo, con 30” de alcance máximo para nuestros arcos y 48” para los LVR, nos permite dar muchas flechas al enemigo.

Ahora consideremos los puntos malos de las fuerzas de Ulthuan: Los Elfos somos frágiles, con una R3 casi siempre nos hieren con 3+ y eso causa muchas bajas si no se logra reducir el número de enemigos que devuelven los golpes y además se debe considerar que salvo la caballería pesada y media, la mayoría de la tropa tiene salvaciones de 5+; a los personajes se les puede proteger con objetos mágicos y son pieza medular para lograr esa reducción en las filas enemigas. Los Elfos no son muy musculosos, F3 es la media común en el mundo de Warhammer y también son muchas las razas que tienen tropas de F4+ y eso hace mucha pulpa elfa; aunque se cuenta con dos regimientos que por el armamento aumenta esto por dos y lo mantienen, la mayoría del ejercito elfo hiere con F3 (después de las cargas, la caballería hiere con F3).

Por lo tanto, hay que buscar el romper al enemigo en el turno de la carga o en nuestro siguiente turno con alguna carga de refuerzo.



“UN BUEN CAMPO PARA DAR BATALLA”.

Usando un área de despliegue promedio, dos colinas y un bosque, trata de colocar tus colinas del centro a un extremo del área y cerca del centro, al bosque. Despliega primero a los arqueros, colócalos cerca o sobre la colina central, los lanceros al frente y sobre las faldas de la colina, los LVR uno sobre cada colina o uno sobre la colina y otro en el frente, a lado de los lanceros, los MEH y los Yelmos Plateados sobre el flanco extremo para buscar la carga de flanco.

A los personajes como los Príncipes y Héroes se les debe desplegar dentro de una unidad de caballería o infantería a fin de apoyarlos en los combates y de protegerlos del fuego enemigo. A los Magos y archimagos hay que desplegarlo cerca de las unidades de infantería y siempre procurar que no sean el objetivo más cercano de una pieza artillera.

XI. INTRIGA EN LA CORTE.

Esto fue algo de lo nuevo que trajo al 6ta. Edición del juego, no importa cuanto se planee antes de batalla sobre el uso de un Príncipe y su alto liderazgo, un tiro de dado puede dar al traste con ello. Lo mejor es no preocuparse mucho sobre esto, como ya no es tan importante si el General muere o no en batalla, solo la pérdida de ese gran liderazgo y el hecho de perder a tu mejor guerrero. Puede compensase usando el Tomo Bendito en el campeón de los MEH, Leones Blancos, Guardia Fénix y Príncipes dragones; con ese +1 al liderazgo puede hacer que ese Comandante tenga Ld10 o el mago lo tenga de Ld9 y eso puede ayudar mucho. Yo he tenido batallas en que mi general a sido uno de mis magos y no he tenido problemas, puedes usar con mas libertad a un Príncipe Alto Elfo sin el hecho de sopesar el riesgo de perder su liderazgo, que en estos casos solo beneficia a la unidad que lo acompaña. Para tratar de minimizar esto, teniendo a cuatro personajes, dale al que quieres como General el numero 4 para que así tengas las opciones de obtener 4, 5 y 6 en el dado y que con ello conserve su mando.

XII. ALGO DE TÁCTICAS.

Teniendo a los Yelmos con el estandarte mágico de Ellyrian, que te permite pasar por terreno difícil como si fuese normal, hay que buscar el flanco enemigo de esas unidades enemigas pegadoras y que es seguro que el enemigo las lance en pos de nuestras líneas. Hay que recibirlas con las tropas básicas para después darles duro con la caballería por el flanco y con las de elite.

Cuando se enfrentan a ejércitos con nada de artillería y poca caballería, como los del Caos, no es necesario el cargarlos con los Yelmos, he encontrado que la sola amenaza de la carga por flanco puede disuadirlos a ir por la infantería y ponerse a “bailar” con mis Yelmos en una danza en la cual se busca la carga y aunque parezca poco, esa pulgada de más hace mucha diferencia a la hora de la maniobra.

Con los Sombríos hay que evitar que el enemigo marche para poder surtirlo de flechas y virotes, también hay que optimizar el uso de las Llamas del Fénix; siempre escoge a una unidad grande y poco blindada y Maldícela con el Atrae-flechas y las Llamas del Fénix y hazla objetivo de los disparos elfos. Aquí se trata de crear una situación de pánico entre tropas vivas y si son ejércitos de bajo liderazgo, pues esto se convierte en una cuestión de vital importancia para nuestra supervivencia, ya que este tipo de ejército obtiene su valor en el montón de tropa que despliegan. Con No-Muertos esto ayuda a que el oponente gaste dados en reponer lo perdido y te ayuda a evitar lo molesto y mortífero de su arsenal mágico. Por lo tanto, hay que concentrar el poder mágico y artillero en una sola unidad para maximizar el daño.

Como ya dije, a la caballería elfa se le respeta por sus atributos de movimiento, pero cual frágiles elfos, es necesario el evitar cargar por el frente. En el arte de la guerra oriental, las básicas sostienen la línea y las de elite la rompen a nuestro favor. Toda caballería es una fuerza de elite, su +2 de Fuerza al cargar y la peligrosidad de los corceles les confiere este honor. Esto también lo sabe el enemigo y tratará por todos los medios a su alcance de reducir o eliminar a estas fuerzas, por lo que es necesario el de proporcionarles algo de abrigo mágico y artillero. Use los bosques, colinas y edificaciones para cubrirlos y un personaje o campeón con el amuleto de las llamas purificadoras también ayuda. He ahí la importancia para el General Asur del uso de la escenografía en el terreno de juego y un campo de batalla con casi nada de escenografía significará un probable “baño de sangre” (se puede ganar, perder o empatar, pero caerán de seguro muchos elfos). Mucha escenografía significa mucha maniobra y como tenemos un promedio alto en ello, nos conviene. Los Príncipes Dragones de Caledor son lo pesado del arsenal, pero sigo pensando que son muy

especializados y costosos para batallas en donde no se les pueda sacar todo los que ofrecen, por lo que considero que son buenos en contra de los Skavens y Enanos cuando sabes que van a usar sus Lanzallamas.

Lo vuelvo a repetir, como elfos disparamos con precisión pero herimos poco, es por eso que siempre hay que concentrar el fuego sobre una sola unidad enemiga, de preferencia esa gran unidad de tropa básica y poco blindada. Empieza el tratamiento desde la fase de magia con misiles mágicos, llamas del Fénix y maldición atrae flechas (he aquí la importancia del Honor de Vidente y la Vara de Plata). Si aguantan, concentra el fuego de los arqueros y lanzavirotes, hay que ir por esos chequeos de Pánico.

Mi táctica favorita es la de esperar que el enemigo venga a ti, azuzándolos con disparos y magia, la caballería en un extremo para que haga un movimiento de flanqueo y los lanceros al frente apoyados por los MEH y/o los Leones Blancos.

XIII. TÁCTICAS ESPECIALIZADAS.

Cuando tienes un grupo de amigos con quien jugar o un lugar donde ir a batallar, a veces te encuentras con listas de ejércitos muy “especiales”. Por Especiales se entiende por ejércitos muy cargados a una de sus habilidades o tropas y que no son “balanceados” pero si legales, ya que siguen lo indicado para formar un ejercito. Un ejército Balanceado es aquel que cuenta con disparadores, caballería, infantería, artillería, personajes y puede o no contar con hostigadores. Este tipo de ejércitos sufre mucho cuando se enfrenta a ejércitos Especiales.

En contra de ejércitos del Caos basado en Tzeentch o Slaanesh, en los cuales usan príncipes demonios o archimagos, combate fuego con fuego y ve por un archimago también y uno o dos magos Nivel 2. Cárgalos de pergaminos y trata de frustrarle sus fases de magia. Dos magos N2, uno Agresivo y el otro Defensivo, pueden lidiar incluso en contra de Archimagos de N3 de las razas Humanas, Orcas y Skavens pero tendrán problemas en contra del Caos, Lagartos, Condes Vampiros, Reyes funerarios y Elfos.

Otros ejércitos a los cuales hay que contrarrestar con magia y archimagos son los basados en la pólvora. Los ejércitos Imperiales de Nuln y algunos de Enanos son los más comunes a esta tendencia, por lo que hay que usar el terreno y tratar de acercar a los magos a distancia para abrazarlos con las llamas del Fénix y la furia de Khaine. Con el Imperio es algo mas fácil causar suficientes bajas como para que estén checando Pánico, pero en contra de los Enanos puede que esto no sea la norma, por lo que hay que concentrarse en sus maquinas ya que sus tropas tardaran en llegar al frente.

Los ejércitos con base en caballería, tales como el Bretoniano y el de Cruzados Imperiales son muy vistosos y peligrosos, tienen mayoría de Tirada de Salvación por Armadura de 2+ y 1+. Como siempre, trata de que haya sobre el campo de batalla mucha escenografía, al menos sobre tu mitad de la mesa, y déjalos venir. No escojas para tu ejército a arqueros o solo toma a 10 de ellos con campeón, la F3 no hace mucho y solo lleva más arqueros si sabes que tu oponente es el “Señor de los Unos”. Lleva contigo a una de Lanceros y dos de Yelmos Plateados de 8 de Fuerza, una de Príncipes Dragones y otra de Ellyrian Reavers. Dales a los Príncipes Dragoneros el Estandarte de Ellyrion y sorprende al enemigo con alguna carga por entre los árboles o terreno difícil. Si no tienes mucha disponibilidad de caballería, lleva infantería de elite, como los MEH y los Leones Blancos, que con su F5 y F6 respectivamente causaran mucho daño a los caballeritos.

XIV. TÁCTICA MÁGICA.

Como ya indique anteriormente, yo uso a dos magos de Nivel 2 para batallas normales. El mago Agresivo y el mago Defensivo son los que han llevado mi poderío mágico de mis ejércitos elficos y hasta el momento es una buena táctica que me ha ayudado bien a ganar batallas normales, no tantas como yo hubiese querido pero al menos el promedio a favor es alto. Recuerda siempre que los Altos Elfos somos un ejército Mágico y que si se tiene problemas con las fases de magia en batalla, no será fácil el ganarla.

Esta táctica usa al Honor de “Vidente” y la Vara de Plata para crear al mago de Nivel 2 Agresivo, el cual esta encargado de invocar sobre el enemigo los hechizos de Alta Magia ofensivos tales como: “La Maldición Atraeflechas”, “La Furia de Khaine” y “Las Llamas del Fénix”. La Vara de Plata te permite usar un hechizo más y el honor de Vidente te permite el poder seleccionarlos para tu mago Agresivo, evitando con ello el depender de la suerte para poder usarlos en batalla.

Dos pergaminos de dispersión y quizás el honor de Canalizador es como llevo a mi mago Defensivo de Nivel 2. Aquí si dejo a la suerte la selección de hechizos, que con suerte podrán ser alguno o dos de los antes mencionados. Obtener la “Fortuna es Impredecible” solo nos servirá si los hechiceros enemigos son del tipo guerrero y se acerca lo suficiente a tus líneas. Ver como tu oponente sufre con decidirse si debe usar a su hechicero afectado por este hechizo o cuando tira sus dados y espera no obtener ese par maléfico, hace del juego algo muy ameno. La “Desmarca de Vaul” es un hechizo difícil de lograr con dos o tres dados y aquí el honor de Canalizador es donde rinde sus frutos; con el hechizo puedes eliminar de la batalla esas armas mágicas letales para nuestros frágiles personajes. Además, este hechizo es casi seguro que puedas intentar invocarlo, ya que los portadores de objetos mágicos peligrosos del enemigo están al frente de sus ejércitos.

Mi táctica mágica la apoyo con el Estandarte de la Hechicería, el cual es llevado por mis MEH. El estandarte me permite poder usar en cada fase de magia de 1 a 3 dados más de poder, que son sumados a los 6 que genero por mis magos y ejercito. Así que con ello cuento de 7 a 9 dados de poder y con ellos realizo mis invocaciones.

Primero o después hay que invocar el Drena-magia sobre el primer mago enemigo que se encuentre al alcance de las 24”, de preferencia de dificultad de 7+, ya que con ello reduces la fuerza mágica enemiga y le haces desperdiciar dados o pergaminos de dispersión. Usa solo Dos Dados de Poder al invocarlo.

Intenta después una Maldición Atraeflechas usando dos dados de poder sobre la unidad que se desee mermar y después remata con las Llamas del Fénix y/o una Furia de Khaine sobre la misma. Con suerte puedes lograr un chequeo de Pánico exitoso para tú causa y rompas así sus líneas.

Es importante el concentrar todo el poder mágico sobre una solo unidad enemiga, de preferencia una grande y con poco blindaje, de tal manera que el oponente deba efectuar chequeos de Pánico y aunque no se logre, al menos reduzcas el tamaño de esa unidad a cantidades más manejables. Recuerda que llevar más de 20 de tropa te reduce el número de arcos o tropas de elite o de objetos mágicos y que somos pocos en numero, de ahí la importancia de concentrar los efectos mágicos sobre una sola victima.

Como toda táctica para este juego, la suerte tiene la última palabra. Hay días en que parece que los Unos son tu resultado más común y frecuente. Y otros días en que todo te sale, incluso con tirar un dado! Esta táctica mágica me ha resultado con promedio a favor en contra de ejércitos normales.

XV. TÁCTICA MÁGICA PARA SITUACIONES ESPECIALES.

Hay veces en que tu oponente habitual tiende a usar recursos poco normales pero legales en el uso de su táctica mágica, esto también es porque su ejercito así esta configurado y es el uso de la magia es tan importante para ellos, como los condes vampiros o los reyes funerarios. O usan demasiada Pólvora.

En estos caso y dependiendo la cantidad de puntos acordados, es necesario el uso de Archimagos de N3 (para batallas de 2000 Pts.) y de otros lineamientos tácticos.

Cuando esto se presenta, escojo un Archimago como Lord y lo armo con el honor de Vidente, el Báculo de la Solidez, el anillo de Corin y puede que la gema del Atardecer. Con ello tienes asegurado los tres hechizos ofensivos de la Alta Magia, evitas que tu hechicero en

jefe se suicide con una Mal Invocación y le das un dado de más para sus hechizos. Añade a los magos Agresivo y Defensivo y tendremos a dos hechiceros con el Honor de Vidente y con los mismos tres hechizos ofensivos. Además de poder disponer de 11 a 13 dados de poder en tus fases de magia. Como siempre, fastidia al enemigo con los Drenamagias y repítele la dosis de Llamas y Furia sobre una sola unidad victima.

Otra forma de llevar al Archimago es el darle el Honor de Vidente, el Báculo de la Solidez, el anillo de Fuego y un Pergamino de Dispersión. Esto parece menos agresivo pero en contra de reyes funerarios esto es muy ofensivo para ellos.

En contra de ejércitos normales pero sin nada de magos, como los Enanos y Khornianos, ve por que los dos magos sean Videntes o a un o de ellos que use piedras de poder en lugar de pergaminos de dispersión.

Como ultima consideración o concejo, si tienes un grupo de buenos amigos con quien disfrutar el hobby, aprovechadlo y ve por esos objetos mágicos que casi nunca usas pero ya les tenías ganas. La experiencia es algo invaluable en este juego, al igual que lo es en el arte de la guerra.

XVI. SOBRE LOS MONSTRUOS.

A quien no le impresiona esos modelos grandes de criaturas monstruosas y más si son monturas de héroes legendarios! Son una buena inversión de puntos y dinero, pero lo valen. Ahora bien, el cuando y el como usarlos dependerá de los gustos personales de cada quien. Si uno hace el gasto lo que más se desea es el usarlos lo antes posible.

Del bestiario Alto Elfo tenemos a los pequeñines, las grandes águilas que son monturas propias para los grandes hechiceros, Príncipes y Comandantes. Sus atributos superan a la de ciertos Capitanes de los Regimientos de Elite pero solo por alguno que otro atributo. Eso si, es una montura barata y un inconveniente que encuentro es que no existe un modelo de marca que nos permita ver su uso común sobre el campo de batalla. El otro inconveniente es que no causa terror, pero que se puede esperar por solo 50 Pts.

El Grifo es la bestia más común para muchas razas y sus atributos pueden considerarse como la media para las criaturas monstruosas. Lo malo es que solo Príncipes lo pueden usar y yo veo esto más un inconveniente que una canonjía. Si se usa, se tiene a un posible General o Ld 10 volador y como los Elfos somos seres frágiles, lo que menos queremos es que nos eliminen a nuestro personaje por disparos o combates. El grifo no puede hacer todo! Solo recomiendo su uso para batallas grandes de 3000 Pts. o más y donde se sepa que el enemigo puede usar algo igual. No con esto digo que se rete y lance solo al personaje y mascota en pos de ese enemigo, si no que hay que cebar al enemigo y después con apoyo, ir por su cabeza. Además, causa terror y eso es bueno para mejorar la supervivencia de nuestro personaje. Aprovecha esto primero y si se falla te queda el Miedo, además se puede soltar al animal y que la cosa siga su curso natural, sobre todo con tropa con algo de blindaje, TSA de 3+ de preferencia, como pegas con F5 se modifica lo suficiente para dejar la TSA a 5+ y eso puede representar muchas bajas enemigas y si se carga por el flanco que mejor. De hecho, siempre usalo para cargar de flanco, nunca de frente.

El Dragón es el rey de las bestias, sus atributos son de lo mejor y causa Terror y tiene ataque de aliento productor de una prueba de Pánico y su piel escamosa le da una TSA de 3+. Sus inconvenientes son un alto costo y son objetivos grandes, pero tienen una ventaja adicional, un efecto psicológico molesto sobre el enemigo. Tu oponente sabe de la peligrosidad del Animal y de su jinete, sabe que el personaje estará cargado de objetos mágicos que le permitan a él y a su mascota, el poder sobrevivir a todo lo que él le lance. Y lo digo por experiencia propia, es horrible el enfrentarse a un Dragón.

Un Dragón es una bestia que solo recomiendo sea vista para batallas de mas de 3500 Pts. ¿El porque de esto? Cuestan mucho y para batallas normales quedaría en entredicho nuestra genialidad como General al comandar a los ejércitos del Rey Fénix, ¡somos Generales Asures y no necesitamos de muletillas!

Como siempre, si usas a un Dragón, dale toda la protección que se pueda; usa la escenografía para evitar que le disparen, protegedlo en contra de hechizos enemigos y sobre todo, aprovecha el efecto del Terror que causa y de su ataque de aliento que causa Pánico en el enemigo. Además, nunca cargues de frente, solo por el flanco o retaguardia para aumentar sus efectos. No por se algo Grandote y Feo deba dejádsele desprotegido! Los Dragones son seres delicados.

XVII. SOBRE EL USO DE LOS MERCENARIOS Y REGIMIENTOS DE RENOMBRE.

Son rudos y hacen el trabajo sucio por Oro, son los mercenarios y Regimientos de Renombre. Antes de seguir me gustaría aconsejar a los Generales Alto Elfo Novatos que no usen ningún tipo de estos regimientos de Paga, ya que pueden crear una falsa mejoría cuando estos responden bien en batalla y pueden dejarlo sin poder experimentar bien todo el poderío de las fuerzas Asures. Ya para jugadores con amplia experiencia, el uso de estos Mercenarios pueden ayudarlos a suplir o compensar algo que siempre nos falta en contra de algún Oponente, sobre todo de aquel al que nos cuesta trabajo derrotar y que aunque uno detecta el porque de las derrotas, se considera no contar con tropas propias que superen con facilidad este problema.

Por ejemplificar mi caso, yo he enfrentado con éxito a muchos tipos de ejércitos No-muertos y mi promedio está arriba de la media y usando un ejercito normal. Pero nunca he podido derrotar a un Amigo dueño de uno de estos ejércitos (lo de Albión fue un caso especial) y siempre el factor Miedo le ha permitido afectarme en el último momento. En contra de otros oponentes No-muertos, a los cuales he enfrentado con ejércitos Normales, esto no ha tenido mucha relevancia en la mayoría de las batallas; es más, hasta 10 de mis arqueros han mantenido la línea y me han permitido cargar de flanco! Así que, ¿Por qué no combatir al fuego con fuego? Tengo preparando a 15 Guardias del Fénix y tengo a mi disposición a la Compañía Maldita.

La Compañía Maldita me ha permitido aplicar bien el efecto del Miedo sobre los enemigos de Ulthuan (pero no en contra de otros No-muertos, al menos no por el momento). Es un regimiento de renombre y casi todos ellos te dan a un personaje que va incluido en el contrato y que no te quita o resta dicha opción para cuando reúnes a tu ejército.

Siempre contrata los servicios de uno de estos regimientos donde consideres que te cuesta trabajo el superar con amplio margen a un oponente. ¡Ojo! He dicho oponente y no Ejercito o Raza Enemiga. Este juego lo juegas en contra de un oponente que es un ser Humano (¡aunque hay estudiosos que dudan de esto, sobre todo los que juegan con Caos!), y que suele conocerte bien. Vas a usar a un regimiento de Mercenarios y/o Regimiento de Renombre para poder someterlo. Esto quiere decir también que ese contrato solo te ayude en contra de ese oponente y no en contra de los demás.

XVIII. SOBRE LOS ASEDIOS.

Los asedios son acciones muy sangrientas, en donde el atacante es el que le toca derramar la mayor parte y al defensor el ayudarle a realizar esto. Como Elfos este tipo de batallas la sufrimos mucho, por lo que es importante nunca olvidar el cual es el objetivo de la batalla: El lograr poner un regimiento en el patio de la fortaleza y que no esté trabado en combate o el de evitar que el enemigo logre esto.

Si nos toca ser el atacante nos daremos cuenta que no contamos con una artillería lo suficientemente fuerte como para derribar los muros y puertas de una fortaleza (al menos no durante los 7 o más turnos que dura una batalla de este tipo). La magia tampoco sirve para derribar muros y solo podemos lograr a un personaje de F7 con objetos mágicos y uno solo, como que le estaremos cargando demasiada responsabilidad al pobre. El hecho del poder contar con el doble de puntos no quiere decir que podamos superar a los defensores en numero, hay razas que con esa mitad de puntos nos iguala en cantidad o nos superará por algunos pocos.

Del equipo para asedio tenemos los arietes, escaleras, grampines con cuerda, pavesas y las torres. Siempre equipa a tus regimientos con varias escaleras y grampines, de preferencia de 4 o más, y a tus arqueros protegedlos con las Pavesas. De los arietes siempre usa uno con protección, porque ten presente que las puertas siempre están bien guardadas y es seguro que los dispensadores de líquidos calientes y mortales estén ahí. Recuerda que somos pocos y que cada baja duele. Las torres de asedio son buenas si enfrentas a defensores carentes de artillería; de otra forma, solo con suerte lograras llevarla a los muros y darle buen uso.

Todo tu ejercito irá a pie si llevas de 2000 a 2750 Pts. Si llevas más de esta cantidad recomiendo el uso de alguna bestia alada, una Gran Águila o un Grifo, para un personaje. Escoge todos los disparadores con que cuentes en tu colección, dales pavesas y agrupadlos en regimientos de 10 con campeón incluido. Por tropas de infantería tenemos a los Lanceros, MEH, Guardia Fénix, Leones Blancos y Guardiamarinas de Lothern, y que dependiendo de tu colección, será la cantidad de cada regimiento básico y de elite disponibles para asaltar los muros. Lleva también todos los LVR que se te permitan. A los Príncipes y Comandantes armadlos con armas que nieguen la TSA o que mejoren la tirada para impactar, ya que no siempre se puede lograr muchos 6s. Los magos pueden ser los mismos, el Agresivo y el Defensivo.

Como el defensor despliega primero, podrás seleccionar el mejor punto para efectuar el ataque distractor y donde el ataque que realmente pueda penetrar las defensas enemigas. Dependiendo del tamaño de la fortaleza o castillo, el defensor podrá cubrir o no todos los muros. Aquí recomiendo el efectuar un ataque con las tropas básicas en el muro adyacente al conjunto de regimientos defensivos, con esto haremos mover las tropas oponentes. Los arqueros colócalos frente a estos regimientos y a los LVR cerca de las líneas imaginarias que despliegan las puntas de las esquinas de la fortaleza y que siempre disparen Salvas de 6 virotes. Efectúa el ataque principal con las tropas de elite en los puntos menos defendido del enemigo, aquí lleva a tus Príncipes y Comandantes, a los magos déjalos al cuidado de tus arqueros y que apoyen el asalto de las tropas básicas con las Llamas del Fénix y la Furia de Khaine.

Aquí se espera el poder lograr que las pocas tropas de elite enemigas y personajes se alejen del ataque de las tropas básicas y corran a cerrar brecha por donde atacamos con las de Elite; con algo de suerte y serán las tropas básicas las que tomen el castillo! Si el enemigo lanza a sus tropas de elite sobre el ataque de nuestras tropas básicas, la magia podrá mermar sus líneas y cuando entren los Héroes con las tropas de elite, estas solo tendrán que realizar una labor de limpieza.

Si nos toca la defensa de una fortaleza, hay que aprovechar nuestros puntos fuerte y el hecho de que el enemigo nos pega con 6+. El enemigo tiene el doble de puntos y en contra de razas no nobles eso significa muchos soldados enemigos agolpándose en nuestros muros. Así que hay que defender el punto débil de toda fortaleza, la puerta. Como es común pelear en un club con los amigos, el tipo de fortaleza y muros y puertas y torreones son de lo que la compañía de la GW distribuye. Puedes considerar el defender eso porque no hubo más opción, pero como Alto Elfo es necesario que se considere el proyecto de una fortaleza adecuada para su defensa. Muchos libros sobre historia y arquitectura medieval pueden servir de inspiración y si eso no te motiva, trata de sobrevivir en una de esas fortalezas de marca. Somos una raza vieja y orgullosa y eso de pelear un asedio en una fortaleza propia de monos rosados como que no nos va. Ahora bien, como eso de poder pelear en nuestros castillos puede suponer algo de infraestructura que por lo común no se cuenta para todo jugador, debemos usar lo que se tiene.

Tenemos a disposición de la defensa de los muros a piedras y líquidos candentes. Usemos esos dispensadores de líquido para defender la entrada principal y piedras a cuanta tropa se despliegue en las almenas. La disposición de una fortaleza casi oficial es de tres caras, con dos torres es cada esquina y en uno de sus muros está la puerta. Esto puede cambiar y el tamaño de una fortaleza determinará el tamaño de cada uno de los ejércitos involucrados. Pero por regla general y a ojo de buen cubero, para un clásico 2000 vs. 1000 Pts. se usará lo que la GW da para estos casos y es como lo he descrito anteriormente.

Con pocos puntos disponibles, ve por lo básico. Dos regimientos de 10 arqueros con campeón incluido, al menos 20 o más lanceros y uno o dos regimiento de elite. Busca el tener a dos personajes, un Comandante y un Mago. Si los puntos dan para más, ve por un mago vidente de nivel dos con los hechizos de Llamas del Fénix y/o la Furia de Khaine o la Maldición Atraeflechas. Al Comandante dale objetos mágicos que nieguen tirada de salvación o que aumenten su fuerza. Y si te alcanza los puntos, ve por personajes con arcos mágicos para disminuir el ímpetu enemigo.

Despliega a tus disparadores en dos bloques, cada uno ocupando cada esquina de la fortaleza; sobre cada torre posiciona a un LVR, a los lanceros que apoyen en la defensa del muro donde esta la puerta y en el patio principal despliega a lo que tengas de elite. Deja a cada personaje fuera de los regimientos, esto les facilitará el poder moverse libres por las almenas y poder apoyar donde se requiera. Con excepción de la Furia de Khaine, un hechicero Asur puede invocar hechizos sobre unidades sin que tenga que verlas, así que lo puedes desplegar sobre el patio principal pero cerca de los muros. Trata de darle al hechicero el Honor de vidente para poder escoger las Llamas y la maldición.

La táctica aquí es el tratar de disminuir el número de enemigos que asaltan los muros con disparos y magia, y cuando lleguen a ellos recibirlos con piedras y aceite caliente. Las tropas de elite serán las cierra brechas y los héroes deberán tratar de moverse rápido para apoyar donde el combate es más encarnizado. Aquí no se trata de eliminar por completo al enemigo (se requeriría de mucha buena suerte propia y mucha mala suerte del oponente), solo el evitar que el enemigo logre su objetivo y son 7 largos turnos o más. Como siempre, trata de concentrar todo el poder de disparo y de magia sobre una sola unidad para lograr un chequeo de Pánico exitoso para nosotros!

XIX. DE LAS ESCARAMUZAS.

Son una opción para ponerle emoción a una batalla, porque el resultado de ellas las afecta. Son también un buen ejercicio mental porque tienes que decidir que usar para el enfrentamiento. Como ya es común para nuestra raza, casi siempre vamos a ser superados en número. Lo curioso de este tipo de combates son los pocos puntos disponibles y el tener que lograr un objetivo para alzarse con la victoria.

Esto hay que tenerlo bien claro, nunca vamos a enfrentar al enemigo con mucha tropa, así que cada elfo cuenta y su sacrificio debe ser encaminado a lograr el objetivo de la misión, si se olvida esto y se trata de acabar con el enemigo, estaremos perdidos.

Lo mejor para estos escenarios son toda la tropa que puedas llevar; un único personaje, un Comandante con el Talismán de Saphery y la espada del poder nos ayudará a lidiar con el personaje enemigo. Hay que llevar de 4 a 6 arqueros como base y todos los lanceros que puedas, pero deja algo de puntos para un par de MEH para que acompañen a tu héroe. En escaramuzas a 350 Pts. yo llevaba un héroe, 11 o 12 lanceros, 6 arqueros y 2 MEH. Siempre busca tener toda la tropa que puedas y siempre ataca con todo sobre un solo punto, si el objetivo así te lo permite.

Los objetivos son como el tener que eliminar a alguien, el destruir algo, el cruzar una línea o el encontrar algo y salir corriendo. Usa a la tropa básica para bloquear al enemigo mientras tu Comandante y MEH tratan de lograr el objetivo. Si se requiere buscar, encontrar y correr, desplázate en grupo y si el enemigo encuentra el tesoro, ve por él y sangra un poco. Si tu lo encuentras, corre y sacrifica tropas, ya se que suena muy rastrero pero el objetivo se tiene que lograr y esto puede ayudar a que en la batalla no caigan más elfos.

XX. PERSONAJES ESPECIALES.

Son los súper héroes de cada raza y tienen los mejore atributos y lo mejor del arsenal mágico, son los Personajes Especiales. Para nosotros los Asures, tenemos al gran Príncipe Imrik de Caledor y a los gemelos Tyrion y Teclis. Decirles como usarlos seria algo no correcto ya que la diversión de descubrir esto es de ustedes, solo puedo aconsejar el que No los usen para batallitas de menos 3000 Pts. Ellos son muy poderosos como para ser

molestados en esos casos. Lo mejor para ellos es cuando hay suficientes puntos de batalla de por medio y ambos oponentes despliegan lo mejor de sus ejércitos y los personajes especiales estarán en un ambiente propicio para enseñar todo lo que son capaces y que pueden demostrar como acabar con lo mejor del enemigo.

Esta recomendación la hago para que no desperdicien la oportunidad de experimentar con las demás tropas Alto Elfas. Un Personaje Especial vale muchos puntos, Imrik vale 675 Pts., Tyrion 585 Pts. y Teclis 630 Pts. Para una batalla a 2000 Pts. ellos usan poco más de un cuarta parte del ejercito y pueden hacerte desplegar a pocos regimientos y con pocos elementos de tropa.

XXI. PSICOLOGIA DEL JUEGO O EL ESTUDIO DEL OPONENTE.

Un tratado de táctica no estaría completo sin algunas líneas sobre el oponente. Se que es difícil el juzgar a una persona a primera vista y sobre todo cuando nunca la has enfrentado, como cuando se participa en un torneo o se va a invadir a algún club cercano o lejano. Cuando ya se tiene a un grupo de oponentes habituales la cosa puede ser algo más sencilla.

Hay que estudiar al oponente, ver cuales son sus gustos en batalla. Ver si es muy aventado y agresivo o si es reservado y defensivo. Una vez detectados esto, usa la tropa adecuada para molestarlo y lograr que se distraiga y olvide su plan de batalla. Puede que le guste usar mucha magia, para eso tenemos los pergaminos y el drena-magia, o el atrincherarse en una colina y repartir plomo, en estos casos usa mucha escenografía en tu mitad de mesa y aclara que así te gusta, él tendrá problemas para ubicar objetivos para sus armas y si le dejas algún bosque cerca y a menos de 24” de esa colina, usa algún mago para “Quemarlos” con las Llamas del Fénix. Nunca juzgues al oponente por su apariencia, que puedes llevarte una sorpresa.

También obtén información sobre su colección de miniaturas del ejercito que acostumbra a usar en contra tuya, con esto puedes suponer que tipo de tropas va ha emplear y así puedes prepararte para contrarrestarlo. Obviamente que deberás tener una copia del libro de ejercito de tu oponente. Si tiene tu oponente una buena colección, entonces enfatiza en el tratar de comprender como el juega.

Otro asunto es una curiosidad que casi en todos lados ocurre, “A” vence a “B”, “B” siempre le gana a “C” y “C” nunca pierde en contra de “A”. Si tu tienes este caso, trata de estudiar el estilo de juego del oponente que vence a tu Némesis y elimina lo referente a la suerte, es seguro que encontraras la “cura” para tu mal.

Hay otro tipo de “tácticas” que aunque no las he empleado, me he topado con oponentes que acostumbran a usarlas. En estas está la “Bravata” que consiste en que el oponente dice cosas como “¿ves los trofeos de esa vitrina? Yo los gane” o “mi ejercito es mas poderoso que el tuyo, así que no tienes ninguna oportunidad” o cosas que van por este estilo. Esta “táctica” trata de amedrentar al jugador novato o primerizo en ese lugar, no hay nada del que preocuparse, es más seguro que este tipo de oponente digan esto para darse a sí mismos ánimos porque ellos están más nerviosos de enfrentarte. Están también los “Campeones” que uno ya conoce y a veces nos hacen el ir a la batalla con una derrota ya en la mente. Acordarse de que los dados son iguales para todos y que solo tienes que conocer bien a tu oponente y saber que es lo que tu ejército puede hacer bien y es seguro que darás buena batalla. Por ultimo están los que siempre se quejan de que su ejército es el menos favorecido por la compañía, que el tuyo esta muy sobrevaluado, etc. Su táctica es tratar que ganes confianza y pienses que ya tienes ganada la partida, terminan por darte una “sorpresita” y te vence.

La ultima táctica de este tipo, la cual es la que más uso yo, es la de mostrarte amable, hacer bromas sobre las razas participante, conceder el uso de algunas reglas de la casa y cosas salidas en la WD, permitir acciones que den “sabor” al juego, discutir de forma amigable alguna discrepancia del reglamento y proponer el tiro de dado para resolverlo

cuando el reglamento no lo cubre y sobre todo, tratar de divertirte tú y tu oponente con la batalla. Esto puede que no te gane batallas pero te dará muchos oponentes con quien jugar.

Príncipe Alarick “El Orate”, Comandante en jefe de las Fuerzas Científico-Catadoras Asures.

Rogue
By Gerwin Broers <broers.westwoud@worldonline.nl>

La No Muerte y Yo

By Alarick el Orate

[Nota de Namárië: Alarick siempre usa el libro original en inglés, por lo que puede que algunos nombres difieran de la edición española del juego]

Introducción.

En mi relativa corta vida en el mundo de Warhammer, me he enfrentado a tantos ejércitos no muertos de los Condes Vampiros que ya perdí la cuenta. Pero algo bueno he sacado de esto, mis tropas están bien curtidas a los efectos del Miedo…bueno, todavía aun me salen con que olvidaron los frijoles en el fuego y que deben de ir a retirarlos de él y me abandonan la pelea.

He visto como mi orgulloso ejercito Asur con su “Alto Liderazgo” ha salido huyendo por mi borde de mesa después de haber perdido los combates por el mínimo marcador, pero también he visto actos de gran valentía por parte de mis arqueros, además del como mis tropas fueron haciendo callo y las hordas no muertas se desmoronaban frente de ellos.

La principal arma de los No-muertos es el Miedo que causan en nuestras tropas, porque con sus pobres atributos para la tropa básica, el pegarles es relativamente fácil y el producirles la herida esta en la media. ¿Pero por qué no es tan sencillo el derrotarlos? Porque con un turno malo de combate y que nos ganen con el mínimo, se tiene que huir en automático si nos supera en potencia de unidad y como nosotros nunca desplegamos un ejercito numeroso, esta falla causa una brecha en nuestro frente dejando expuesto los flancos de las demás unidades y produciendo demasiados chequeos de Miedo y Pánico. Y mientras más se dados se tiren, tarde o temprano saldrá ese resultado funesto a nuestros intereses.

Por lo que a continuación voy a realizar un análisis del enemigo a fin de ayudar a comprenderlo y que otros Generales Asures puedan lograr mejorar sus contramedidas en contra de esta muerte andante. En este tratado se vera a los personajes, sus reglas, sus lazos consanguíneos, sus objetos mágicos, sus artes nigrománticas y a sus sirvientes; además de las reglas generales para este tipo de plaga. También esto ayudará a los noveles a no ser victimas de torceduras del libro y del reglamento y además, si conoces al enemigo y te conoces a ti mismo, en cien batallas nunca estarás en peligro. Después de conocer al enemigo, se vera con que contamos para devolverlos a la tumba por lo que se tratara lo referente a nuestro arsenal mágico, su uso por parte de nuestros personajes, las tropas, así como alguna tácticas mágicas y mundanas que me han sido de utilidad al enfrentar a los hijos de la dama de negro. Por ultimo trato sobre sus personajes especiales y una manera de lidiar con ellos del ánimo y del oponente, que al fin y al cabo es él quien los mueve; espero que todo esto sea de ayuda para los generales de nuestro Rey Fénix.

PERSONAJES

Los personajes de los ejércitos de los Condes Vampiros son los encargados de dar “vida” a las hordas de No-muertos. Todos los vampiros son peligrosos guerreros, unos más fáciles de controlar en combate que a otros y todos pueden invocar hechizos. Y para nuestro pesar, son por lo común los Generales de este tipo de ejércitos. Los Nigromantes son como los hechiceros Humanos y casi siempre trataran de estar lejos de los combates; los Espectros y Wight Lord son netamente guerreros sin artes mágicas. Ahora vamos a tratar a cada personaje por separado y por lazos consanguíneos.

Señor de los Vampiros

Todos sin excepción cuentan como opción de un Lord y de un Héroe a la hora de hacer el ejército. Así como vienen en la lista de ejército representan al Vampiro mayor de alguna región de Sylvania o de la línea consanguínea de los **Von Carstein**, pero aun así son seres muy peligrosos en combate. Con una HA de 8 hace que puedan pegarle a uno de nuestros Príncipes con 3+ y esa fuerza de 5 le permite herirlos con 2+, nuestros Príncipes y Héroes con el arma adecuada le pueden pegar y herir con 4+ o 3+. Por lo común no son vistos en batallas normales a 2000 Pts. pero pueden aparecerse en batallas de 3000 o más puntos. Esto es porque son costosos, un Lord Vampiro con equipo mundano, mágico y consanguíneo completo y sin montura grandota esta por los 440 Pts. Si le montas sobre una pesadilla alada supera los 500 Pts. y con el dragón zombi los 700 Pts. No digo que no les podamos enfrentar en batallas normales (2000 Pts.), habrá ocasiones que esto pueda pasar, solo debemos tener en cuenta que el solito se lleva casi la mitad de puntos de su ejercito y que el otro personaje sea un nigromante de N2 y el resto unidades no muy grandes de esqueletos y zombis.

Los **Necrarch** no son buenos guerreros (si los comparamos con un vampiro), tiene la misma HA de 6 que un Comandante pero debido a su R5 son duros de matar. Sus artes son la magia nigromantica y la de la muerte. Tienen un +1 a sus intentos de invocación, lo cual es contrarestado por nuestro +1 al disipar hechizos enemigos. No son muy dados a lanzarse en pos de los combates y pueden ser vistos en la segunda línea de batalla de sus ejércitos.

Los del clan **Dragón Sangriento** casi siempre impactarán con 3+ debido a su HA de 10 y por su fuerza hieren con 2+. Son los Vampiros guerreros y aunque pueden invocar hechizos portando armadura, generan un dado menos de poder. No pueden usar familiares y siempre estarán lanzando desafíos a diestra y siniestra. Es muy probable el verle acompañado de una rutina de Caballeros Oscuros, si va montado en pesadilla, o dentro de un regimiento de tumularios. Lo mejor con ellos es tener a la mano a uno que otro comandante o capitán que tome sus desafíos y no nuestro príncipe, a no ser que se tenga algo mágico con que contrarrestar sus habilidades.

Los **Strigoi** son algo más peligrosos que un Von Carstein, tienen un ataque, odian a todos y tienen una salvación especial de 5+. Lo único bueno con ellos es que siempre pelean a pie y no montados en algo.

Las chicas del clan **Lahmia** son de cuidado, ese 10 de Iniciativa y eso de que nos puede reducir en 1 nuestro liderazgo, no compensa en nada de que tengan una HA de 7. Lo mejor es mantenerse algo alejadas de ellas.

Conde Vampiro

Son comunes el verles en batallas de 2000 Pts. y en ocasiones montados sobre pesadillas aladas. Los **Von Carstein** no los he visto muy a menudo, pero los que son los **Necrarch** y los **Dragones Sangrientos** son mayoría en las veces que he confrontado a estas bestias nocturnas. Los **Strigoi** empezaron a aparecer cuando la compañía lanzo al mercado su modelo, y después de eso vi como los jugadores No-moridos volvían a sus ejércitos de antes. El problema tal vez estribe en que los Necrófagos son modelos metálicos y puede que un ejército temático sea algo caro, además de que los Necrófagos están “vivos” y son lo único que les he visto correr, a parte de las milicias Sylvanesas. Las Condesas

Lahmias son en mi opinión, un enemigo de cuidado y sin embargo no he enfrentado a muchas de ellas. No se, como que su uso pudiese dar a pensar que les incomoda que les vean “jugar con muñecas”. Ellas son peligrosas por el hecho de que te reduce en -1 nuestro Liderazgo y eso en contra de los No-Muertos es muy peligroso.

En contra de los Condes, nuestros Príncipes sufren sus impactos con 4+ y son heridos con 2+. Les pegamos con 4+ y para herir es necesario el uso de reforzadores mágicos para poder hacerlo con 4+ o mejor. Con excepción de las **Lhamias**, a los demás Condes se les ataca primero por nuestro mejor atributo de Iniciativa.

Maestro Nigromante

Son como cualquier archimago humano, pueden ser algo fáciles de eliminar si se logra trabarles en combate con nuestros Príncipes y Comandantes, el problema que veo es que son baratos en puntos y estos muchachitos pueden optar por ir a la batalla montados en pesadillas aladas o peor aun, sobre un Dragón Zombi. Lo bueno en esto es que lo único peligroso en el combate lo aporta el Dragón. Por lo común van a pie y acompañados de algún Espectro o Wight Lord para que lo protejan de los molestos desafíos y por un montón de esqueletos armados como comparsa.

Vampiro Neonato

Son vampiros para dar pelea, con excepción de los **Necrarch** que con el poder consanguíneo adecuado puede invocar hechizos, son buenos para reforzar el poder combativo de las unidades de esqueletos. Los más peligrosos son los del **Dragón Sangriento** con su HA de 8. Un Comandante puede pelear casi al mismo nivel si se le protege bien y un príncipe puede que no le cueste mucho trabajo el derrotarlo; los Thrall de los demás clanes pueden ser suprimidos por nuestros personajes guerreros. Aunque pueden ser los portaestandartes de batalla, no les he visto este honor en ellos muy a menudo. Una modalidad a la que he enfrentado es cuando fungen como guardaespaldas de Generales Nigromantes y de vampiros Necrarch, haciendo que la pelea se prolongue mucho.

Señor Tumulario

Son los héroes guerreros no muertos más usados, ya sea como guardaespaldas de un General nigromante o al mando de Caballeros Negros o de Tumularios. Sus atributos son buenos, lo suficiente para crear daño en nuestras filas, además de que me ha tocado enfrentar uno que otro con arma mágica de 50 puntos y hay que tener cuidado con esto. Son el portaestandarte de batalla más común es este tipo de ejercito.

Espectro

Muy caro y a veces poco efectivo, puede que cause Terror pero este efecto es de un solo disparo, si le atinas estas perdido, si no, lo puedes neutralizar si tienes a alguien con algún arma mágica, como alguno de nuestros Capitanes y Comandantes. Algunos Generales No-Muertos acostumbran darle un arma mágica para ayudarle en la pelea

Nigromante

Es muy raro el ver un ejército de calacas sin que incluyan al menos a uno de estos personajes. Ellos son el refuerzo mágico de los Generales vampiros y por lo común son magos de N2. Los he enfrentado cargados de pergaminos en la mayoría de las veces y todos ellos siempre teniendo el hechizo “Invocación de Nehek” para rellenar las filas de esqueletos que sucumben bajo la lluvia de flechas de mis arqueros. Por lo común van dentro de una unidad de esqueletos y son muy raras las veces que he enfrentado a un ejercito con nigromantes que anden sueltos. Son fáciles de eliminar si se les traba en combate. No es una norma pero también les he enfrentado siendo ellos los Generales y no son fácil presa, ya que siempre hay muchos huesos de por medio.

LA TROPA BÁSICA

Tienen tropa barata, por lo que sus regimientos de esqueletos y zombis serán de 20+, sus atributos son bajos debido a que están “muertos” pero eso lo compensan bien con el efecto del Miedo y por ser “reciclables” alguno de ellos.

Esqueletos

Son tan baratos como la tropa humana, pueden portar armadura ligera y armarse con lanzas. Es la tropa más común y característica de los ejércitos de los Condes Vampiros, su falta solo se vería en ejércitos temáticos. El tamaño de sus regimientos va de 10 a 30 esqueletos, no pudiendo pasar de este tope máximo al inicio de la batalla, después se puede aumentar a más de esto con el hechizo de Nehek. Casi todos los regimientos de ellos son de 30 de fuerza, la media a la que he enfrentado los sitúa entre los 20 a 25 elementos y son por lo común dos regimientos de ellos. El más grande de ellos puede incluir al General o al portaestandarte de batalla; pegan casi siempre con 4+ y hieren con 4+, su iniciativa hace que siempre les peguemos primero (salvo cuando ellos logran cargarnos). Debido a que son inmunes a toda psicología y desmoralización, pueden retener a nuestras unidades por muchos turnos de combates antes de caer hechos polvo por nuestras armas ó nos flanqueen y destrocen.

Zombies

Siempre vienen en gran número, de 30+. Con un máximo de 40 de tropa por regimiento, HA de 2 y la regla de “Muerte Cerebral” son tropas para sacrificar en aras de proteger a unidades mas útiles. Además, como son fáciles de “levantar” (2, 4 y 6 como mínimos) pueden dejar fijos a una unidad de infantería o el amenazar nuestros flancos. La Regla de “Muerte Cerebral” les obliga a pegar siempre al último, aun si ellos logran cargar. Su peligrosidad estriba en la cantidad y en el factor Miedo, así que no los subestimen.

Necrófagos

Los Necrófagos son tropas de hostigamiento, no van en formación y son difíciles de matar a distancia por el modificador de -1 y su resistencia de 4. Ningún personaje le puede acompañar y pueden ser peligrosos por sus dos ataques envenenados, pero están “Vivos” y con un Ld de 6, son presa fácil del Pánico provocado por una buena andanada de flechas y virotes, o se desmoralizan al perder el combate en contra de la infantería. Si llegan en número suficiente a nuestras líneas, pueden causar problemas entre los arqueros y LVRs.

Bandada de Murciélagos

“Están Vivos” también, como con los necrófagos, pero estos no se desmoralizan ni le temen a nada. Son muy buenos fijando al terreno a nuestros escuadrones de caballería pesada y evitando que estos destrocen los flancos de las huestes No-Muertas. Son tan rápidos como un elfo con su Movimiento volador de 10” (25 cm.) y son peligrosos en grupo de tres bases. Debido a su resistencia de 2 caen muy rápido por lo que siempre hay que reservarles un turno de disparos y magia para menguar su número a cantidades más controlables. Estos voladores no son reciclables, por lo que son fáciles de eliminar y no volver a ver durante la batalla.

Lobos Espectrales

Son rápidos pero tienden a caer como moscas por los efectos de nuestros disparos, nunca he visto ni enfrentado a una unidad de 20 de ellos, el máximo que he enfrentado es de 10 y esto me ha facilitado el poder controlarlos. Nunca hay que menospreciarlos, ya que si nos llegan a cargar a nuestros arqueros o artillería con fuerza de unidad de 6+, puede causarnos un rompimiento de nuestras líneas. Tienen una regla especial al cargar que les confiere una Fuerza de 4 en ese turno y con ello las probabilidades de herirnos aumenta. Nunca los descuiden.

LAS TROPAS ESPECIALES

Son en mi opinión, la tropa más peligrosa de los ejércitos de los vampiros, lo único bueno para nosotros es que son algo caras y por eso no se les ve en cantidades muy grandes.

Guardia de los Túmulos

Portan armadura pesada y pueden estar armados con alabardas, lo cual considero yo como la combinación más letal, los Tumularios son Wights y por esto tienen unos atributos que le permiten sobrevivir al promedio de fuerza de nuestros ejércitos Asures. Fuerza 4, Resistencia 4 y Liderazgo de 8 les permite maniobrar casi de forma independiente del área de acción del liderazgo del General. Pueden usar estandartes mágicos de hasta 50 Pts. y las cuchillas espectrales les permiten golpear con “Golpe Letal”. El tamaño promedio de este tipo de unidad cuando la he enfrentado, ha sido de 15 de tropa y rara vez enfrente a más de 20.

Caballeros Negros

Son como los Tumularios pero a caballo, son caros en puntos por lo que es raro que se enfrente a más de 15 por unidad, a no ser que se enfrente a un ejército temático del Dragón Sangriento. Sin apoyo, son presa fácil y nuestra caballería los supera en maniobra. Pueden portar un estandarte mágico de hasta 50 Pts. y casi siempre los he enfrentado con el estandarte de las carretillas o Barrows, el cual les permite impactar con 3+ y con ello mejorar sus probabilidades de ganar el combate. Su “Golpe Letal” puede ser molesto cuando se les combate con caballería, ya que con esa baja automática sin TSA afecta mucho nuestro desempeño y puede hacernos perder el combate.

Murciélagos Vampiro

Son murcielagotes que forman unidades voladoras en despliegue de hostigadores. Esto a veces les permite sobrevivir una andanada de disparos, pero no cuando esa andanada es concentrada por varias unidades de arqueros y LVR. Con un Movimiento de 20” (50 cm.) es probable que estén encima de los LVR en el segundo turno o sobre el flanco de una unidad de caballería. Por lo común vienen en formaciones de 3 de fuerza, pero he enfrentado unidades de 6 murciélagos y nunca he visto unidades de 10 de ellos juntos.

Hueste Espectral

Buenas como cortina de protección en contra de disparos y para fijar sobre el terreno a unidades de elite y de caballería. Su estado etéreo las hace inmune a ataques mundanos y si no se quiere lidiar con ellos habrá que designarles un turno de Llamas del fénix o de la Ira de Khaine para suprimirlos o reducir su numero. Pero en mi experiencia, no los he visto muy a menudo en la batalla y puede que se deba a que su valor en puntos reduce la cantidad de otras fuerzas y que para que estos funcionen bien deben de ir con tres peanas de fuerza o 12 fantasmas como mínimo.

LAS TROPAS SINGULARES

Solo tienen la opción de dos No Muertas y los mercenarios vivos. Son unidades de cuidado y por lo común son seleccionadas ambas opciones No Muertas.

Doncella Espectral

Una unidad de un solo elemento, con la gracia de poder “disparar” un aullido de alcance de 8” (20 cm.) que puede causar que nuestros personajes y tropa caigan muertos. Como Asures tenemos algo de margen para salir bien librados de sus efectos, nuestro alto liderazgo nos evita tener muchas bajas por los efectos del aullido, que en el peor de los casos pueden ser 6. Se le considera como personaje solitario y con ello puede tener mucha movilidad, al menos para evitar a la infantería. Como es etérea no es afectada por el armamento mundano y solo por magia o la fuerza del número se le puede desvanecer.

El Carruaje Negro

Es un carro de combate para efectos del reglamento con la habilidad de transformarse y crecer en Heridas por cada victima que mate en combate (pero no cuando alcanza a un enemigo en persecución), además de tener una salvación especial de 5+ y de poder negarnos el modificador por fila si choca por uno de los flancos. Es bastante peligroso el dejarlo llegar a nuestras filas de infantería, lo mejor es eliminarlo antes de que llegue con alguna carga de la caballería o con disparos y magia.

Mercenarios

Nunca he enfrentado a un ejército No Muerto con mercenarios incluidos en su despliegue. Como que se vería extraño su empleo en un ejercito cuya principal característica es ser decrepito y estar “muerto”, pero puede que en ejércitos temáticos para los Von Carstein, Strigoi, Lahmia y de algún General Nigromante tengan cabida. No se, puede que algún sirviente Sylvanes o Strigano haga el contrato para los Carstein o Strigoi; o algún capitán mercenario puede haber caído bajo el embrujo de la belleza de una Lahmia y como algunos de estos regimientos ya vienen con personaje incluido, puede ser una buena forma de hacer un ejercito legal parecido a los ejércitos temáticos al final de su libro. Como Asures no debemos preocuparnos mucho, las tropas mercenarias están vivas y por lo tanto pueden huir.

OBJETOS MÁGICOS

Todo ejército de Warhammer cuenta con su arsenal mágico y aquí veremos el de los Condes Vampiros. Una característica común entre estos objetos mágicos es que la mayoría tiende a preservar la existencia de estas criaturas con efectos tales como salvaciones especiales, restauración de Heridas y refuerzo mágico para la invocación de hechizos. No deseo extenderme mucho y solo tratare sus efectos y una probable contra medida. Los objetos comunes no son de importancia aquí ya que los objetos del ejército son mejores.

ARMAS MÁGICAS.

Espada del Frío

No permite la TSA y por cada herida causada y no salvada por salvación especial la victima debe de hacer una prueba de Resistencia y si la falla es muerta, no importando si le quedan más heridas. Por su alto costo solo la puede portar un Lord o Conde, siendo esto lo único que portará.

Bebedora de Sangre

Solo Vampiros. Cada ves que mate, el portador recupera una herida, pero solo hasta su atributo inicial. Esta espada puede hacer que el matar a un vampiro sea algo muy difícil.

Hacha Negra de Krell

No puede ser portada por Necrarch ni Lahmia. Da +2 de fuerza por ser un arma grande (parte mundana), pero si se sufre una o más heridas se debe tirar 1D6 al inicio de cada fase de magia, con un resultado de 1 o 2 se sufre una herida extra sin TSA pero si a la Salvación Especial (parte mágica). Esta puede causar estragos entre nuestros comandantes y príncipes.

Espada de la Energía Maldita

Esta espada da un dado de poder o de dispersión por cada herida no salvada. Buena espada para las Lahmias y para los del clan del Dragón Sangriento, para compensar en algo ese dado de poder menos.

Espada Tumularia

Si el portador esta con una unidad de esqueletos o zombis, por cada modelo con una herida de atributo muerto, aparecerá un esqueleto o zombi. Una arma ideal para un Wight Lord al mando de un regimiento de esqueletos con el nigromante a proteger incluido.

Espada de los Reyes

Da el Golpe Letal con 5+. Un arma de uso muy común entre los Thralls y los Wight Lord.

CONTRA MEDIDAS PARA LAS ESPADAS Y HACHA

Todas pueden ser nulificadas si uno de nuestros personajes entra en contacto con los portadores llevando consigo el “Talismán de Saphery”, hace que el arma mágica sea mundana. Aquí hay que tener cuidado con el hacha de Krell que sigue siendo un gran arma y no pierde su +2 de Fuerza. Esto conlleva el riesgo de poder perder a nuestro personaje al enfrentarlo en contra del vampiro, sobre todo si es un Lord o Conde. Los Thralls son más manejables pero no por ello se deben de descuidar. Otra opción para hacerlo a distancia es el uso del “Anillo de Corin” y el hechizo “La Desmarca de Vaul”, aquí conviene usar una estrategia agresiva en la magia, de tal manera que el oponente gaste sus pergaminos y dados de dispersión para luego tratar de rematar con el hechizo o si el enemigo no tiene más dados, usar el anillo. Con ellos se suprime el arma mágica enemiga por el resto de la batalla.

Arco Áspid

Solo vampiros Lahmias. Tiene un alcance de 24” (60 cm.), fuerza de 4 y ataque envenenado. Además, puede seleccionar un personaje modelo dentro de unidades con un modificador de -1. Pueden impactar con resultados que van del 1 al 4 dependiendo del tipo de personaje que lo porte y nos hieren con 3. Se puede lograr que un príncipe tenga una TSA de 0, con lo que con la reducción de fuerza la TSA quedaría en 1, el problema esta para los Comandantes no montados en corcel y entre los magos, por lo que será bueno el desplegarlos en lugares fuera de su línea de mira. Aquí también puede aplicar el usar la “Desmarca de Vaul” con un Mago o con el anillo de Corin, pero cuidado, que hay que ponerse dentro del alcance del arma para invocar este hechizo.

ARMADURAS MÁGICAS

Yelmo Aullante

El portador causa Terror. Me parece como miel sobre hojuelas, esto puede ser molesto si se falla la prueba. El terror es una prueba de una sola ves por batalla, si se pasa ya no es necesario efectuar otra por el resto de la batalla. Así que hay que mejorar las probabilidades de pasarla aumentando el Liderazgo de la tropa; con el “Tomo Bendito” se aumenta en +1 el Liderazgo de la unidad en la que esta incluido en portador y para toda unidad Asur que se encuentre a 6” (15 cm.) del portador y si se añade el Liderazgo de un Príncipe que sea el General, se tiene un 83.3% de probabilidades de no fallar. El tomo lo puede portar un Capitán de Regimiento.

Armadura de hueso

Da una TSA de 5+ y se puede combinar. Permite al portador hechicero el poder invocar sus hechizos y se ignora la primera herida no salvada, la armadura se destruye y el mago se queda sin esta protección. Un buen virotazo la eliminaría pero esto es algo difícil de lograr si el portador esta en medio de muchos huesos. La he visto a menudo en Nigromantes y Necrarch montados en pesadillas alada, donde lo expuesto del personaje le hace merecedor de un trato preferencial por parte de disparos, desafíos y magia. No es común que sea usada si el Personaje esta entre sus sirvientes, ya que es una armadura costosa. Con el hechizo de “La Desmarca de Vaul” se puede eliminar, pero no le veo mucha utilidad el desperdiciar el hechizo en su supresión.

Cota Desolladora

Permite una TSA de 1+ y no puede ser mejorada por nada, además de que le esta vedada a los Necrarch y Lahmias. Es una armadura ideal para el vampiro que pelea a pie, haciéndolo difícil de eliminar. Un Comandante con el honor de Maestro de la espada solo le dejaría al personaje no muerto una TSA de 4+, por su F6. La espada de oro marino, blandida por un príncipe le negaría esa excelente TSA. Como siempre, “la desmarca” es la efectiva.

Escudo Maldito de Mousillon

Funciona como un escudo y puede combinarse, también no le esta permitido su uso para los Necrarch y Lamías. Un solo enemigo en contacto con el portador, pierde un ataque. Nunca lo he visto en batalla y puede que se deba a que para ser un escudo, es muy costoso. Al igual que con la de Hueso, no le veo caso eliminarla con la Desmarca de Vaul.

TALISMANES

El Anillo de Carstein

Solo para los del linaje de Von Carstein, les confiere una salvación especial de 4+, además del poder regenerarse, haciendo al personaje algo difícil de eliminar por cualquier

medio. Lo único bueno con el anillo es que debido a su alto costo, es lo único mágico o consanguíneo que podrá llevar consigo el vampiro. Aquí el hechizo de “La Desmarca de Vaul” y el anillo de Corin son de ayuda para desaparecer el anillo de la batalla. El hechizo del conocimiento de Aqshy (fuego), “La Espada Llameante de Rhuin”, le daría a nuestro Mago dos ataques que no podrán ser regenerados, el problema aquí es que los Magos no son buenos con las armas y puede que eso de esgrimir una espada no sea algo muy confiable, además del riesgo de perder al Mago y con ello la potencia mágica para contrarrestar la de la Muerte andante.

Amuleto de Obsidiana

Le permite al portador una salvación espacial de 4+ en contra de cualquier ataque de índole mágico de cualquier tipo, arma o hechizo, además de una Resistencia Mágica de 1. Como tenemos el arsenal mágico más barato para Warhammer, este amuleto nos afecta. Por lo que una “Desmarca de Vaul” por medio de un mago o del anillo de Corin seria una solución en su contra.

Corona de los Condenados

Salvación especial de 4+ pero puede volver Estupido al portador. No es tan efectivo como el amuleto de obsidiana pero para los Lord, Condes y Wight Lord puede que esto sea algo de poca importancia debido a su alto Liderazgo. Las probabilidades de quedar estupido son mayores en los demás personajes no muertos. Si lo porta un Lord o Conde puede que sea necesario el uso de la “Desmarca de Vaul”, pero en los demás personajes puede que sea divertido esperar a que el objeto los vuelva Estupidos.

Brazaletes de Oro Negro

Permite al portador una salvación espacial de 3+ en contra de cualquier tipo de proyectil, mundano o mágico. Este en un objeto casi obligado para todas las opciones Lord que monten un monstruo, ayudándoles a sobrevivir de un buen virotazo. La Desmarca de Vaul es la solución, siempre hay que tratar de invocársela sobre uno de estos personajes para ver que portan y si nuestra intención es el recetarle un buen pedazo de hierro y madera, hay que eliminárselo pronto.

Anillo de la Noche

Salvación especial de 5+. No creo que alguien lo use pero se puede contrarrestar con la misma receta, la desmarca de Vaul.

La Gema de Sangre

Para un único uso en batalla, cuando el portador sufre la primera herida por combate se tira un dado, con un resultado de 2+ en causante de la herida sufre la herida y el portador de la gema no, negando la TSA. Si se obtiene un 1, el portador obtiene una herida adicional sin TSA. Puede ser molesto si tu plan contempla la eliminación del General vampiro o nigromante, que ya de por si son difíciles de matar. La misma pócima, la desmarca.

OBJETOS ARCANOS

Familiar de Poder

Añade un dado de poder o un dado de dispersión; con el Cristal de Annulian se le puede quitar el dado de poder obtenido. Si el General no muerto tiene algo de experiencia en contra de las fuerzas Asures puede que escoja este objeto a fin de apoyar su fase mágica y causarnos problemas en la nuestra.

Báculo de la Condenación

Este báculo tiene el hechizo de “Vigor Infernal” de un nivel de poder de 4 y puede ser invocado una vez por cada fase mágica del portador. La diferencia entre el hechizo y lo que porta el báculo es el alcance, siendo en este caso de 12” (30 cms.). Vale la pena guardar un dado de dispersión para tratar de dispersarlo. También tiene la gracia de que una vez usado hay que lanzar un dado para ver si el báculo agota su poder; con un resultado de 1 el báculo deja de servir.

Báculo del Cráneo

Este báculo le permitirá al portador en conocer todos los objetos mágicos que porta nuestros Príncipes y Comandantes, además de nuestros regimientos y magos. Esto pasará si al inicio de la fase de magia enemiga el portador del báculo está a 12” (30 cms.) de cualquiera de los antes mencionados. Además, le permite al portador volver a repetir la tirada para la tabla de efectos de la “mala invocación”, pudiendo así evitar los efectos más dañinos.

Familiar Guerrero

Antes de que cualquier golpe sea dado en la fase de combate, este Familiar inflinge un impacto de Fuerza 5 a un único modelo escogido por el hechicero y que este en contacto con él. Esto quiere decir que nos hiere con 2+ y da un modificador de -2 a la salvación, y como es común entre los hechiceros no muertos a pie, es casi seguro que cae un Asur.

Libro de Arkhan

Tiene el hechizo de la “danza macabra de Vanhel” con un nivel de poder de 3 y puede ser usado en cada fase de magia del portador. Además, se debe tirar un dado cada vez que se use, con un resultado de 1 y el libro ya no sirve por el resto de la batalla. Si lo logran pueden hacer que una unidad de esqueletos a caballo nos flanquee o carguen, por lo que siempre tratemos de dejar un dado de dispersión para esto; como Asures tenemos un +1 para dispersar, así que solo debemos obtener un 2+.

Talismán Negro

El relicario le permite al portador almacenar un dado de poder o de dispersión para ser usado en su próxima fase de magia. Con el Cristal de Annulian se le puede quitar este dado almacenado, aunque solo el de poder. No es un objeto que cause un desbalance pronunciado en las fases de magia, por lo que no hay que darle mucha importancia.

Familiar de Hechizo

Funciona y cuesta igual que con la “varita de plata” de nuestro arsenal mágico. No es muy peligroso así que no hay que preocuparse mucho con el.

CONTRAMEDIDAS

Además del Cristal de Annulian, tenemos al Báculo de hechicería que añade +1 a los intentos de dispersión y el Anillo de Corin con en hechizo de la desmarca de Vaul. Este mismo hechizo invocado por nuestros magos puede eliminar el objeto arcano molesto para los intereses Asures.

OBJETOS ENCANTADOS

Báculo Llameante de la Muerte

Tiene un hechizo de misil mágico ígneo, con un nivel de poder de 4. El misil tiene un alcance de 24” (60 cms.) y causa 1D3 impactos de Fuerza 4; si causa una baja, la unidad victima debe realizar una prueba de Pánico. El +1 que tenemos al dispersar nos permite el

arriesgarnos con un dado, solo no hay que obtener un 1 o 2, pero si se quiere ir seguro, el amuleto de la Llama purificadora nos permite mejorar esto por mucho.

Libro Maldito

Todo modelo a 6” (15 cms.) del portador sufre un modificador de -1 al impactar en combate. Esto puede ser algo molesto porque obliga a nuestros guerreros a pelear casi igual que ellos, debiendo impactarlos con 4+ en lugar del 3+ (esto es en la mayoría de los casos). Un personaje Alto Elfo afectado por este objeto puede contrarrestarlo con la Espada del Combate o con la Espada de Acero Punzante, ambas dan un modificador de +1 al impactar.

Capa de Niebla y Sombras

Solo para personajes a pie, la capa los convierte en seres Etéreos. La mejor protección en contra de nuestro armamento mundano para los hechiceros no muertos. Lo bueno con esto es que el portador no puede disparar ni golpear en combate, solo puede hacer esto en contra de sus iguales, pero puede invocar hechizos. No creo que un vampiro la use, ya que perdería sus magnifica HA. Bueno, tal ves un Necrarch si la use. La capa solo lo protege de lo mundano pero no de lo mágico y como nuestro arsenal mágico es bueno, bonito y barato, además de que alguno de nuestros Capitanes pueden portar armas mágicas, no creo que tengamos problemas con el usuario de esta capa.

Garra de la Muerte

Provoca un impacto de Fuerza 5 a todo modelo que este en contacto con el portador. Si este es un personaje a bordo de un carruaje de guerra o montado sobre un monstruo, ambos sufren el impacto. Esto nos hiere con 2+ y su modificador puede matar a cualquier guerrero Elfo a pie. Un personaje puede con los objetos y blindaje mágico adecuado, minimizar el modificador. Considérese este objeto como un arma peligrosa, la cual debe de ser eliminada por el procedimiento avalado por el dios Vaul.

Relicario de la Muerte

De un solo uso durante la batalla, la canasta tiene un hechizo con el nivel de poder de 3. Un modelo en contacto con el portador sufre una herida que no permite TSA, solo las Salvaciones Especiales. Si no se salva esta herida y la victima todavía vive, tiene que efectuar una prueba de resistencia y si no la pasa, la victima muere en el acto. Como Elfos, nuestra resistencia es de 3, así que puede que esta canasta nos cause dolores de cabeza. El amuleto de la Llama purificadora puede ser de utilidad, con su -3 a los intentos de invocación solo no hay que obtener un 1 al dispersar. Además contamos con varios objetos mágicos que nos dan Salvaciones especiales de 2+, 4+, 5+ y 6+, según los gustos de cada quien.

CONTRAMEDIDAS

Además de las ya propuestas en alguno de los párrafos anteriores, siempre tendremos el hechizo de la Desmarca de Vaul para eliminar este tipo de objetos malditos

ESTANDARTES MÁGICOS

Estandarte de las Tinieblas

La unidad portadora causa Terror y Miedo a las unidades que causan miedo. Este estandarte solo lo puede llevar el portaestandarte de batalla no muerto, por lo que hay que estar pendiente de ello y así poder dirigirle una Desmarca Registrada. Este estandarte puede ser problemático para nuestros Guardianes Fénix, ya ellos causan Miedo. También ayuda el Estandarte del León, que hace inmune a la unidad portadora de estos efectos.

Estandarte de la Condenación

Una buena protección en contra de todo tipo de misiles, tanto mundanos como mágicos, al darle a la unidad portadora una Salvación Especial de 5+. Puede evitar en promedio, un 33% de bajas menos por nuestros disparos, pero solo es en una unidad. Solo elimine el estandarte si el oponente tiene muy buenas tiradas de salvación especial.

Estandarte de los Túmulos

Solo es usada por los Wights y les permite pegarnos con 3+. Es el estandarte enemigo al que más he enfrentado y siempre que puedo lo elimino con una Desmarca de Vaul, ya que a veces este resultado causa muchos contratiempos entre mis tropas, sobretodo entre la infantería.

Estandarte de los Lamentos

Hace que la prueba de Miedo que provoca la unidad portadora se haga con tres dados en lugar de dos. Se descarta el dado con el resultado más bajo. Hasta el momento no lo he visto en batalla este estandarte, pero se me hace uno de los mejores del arsenal no muerto. Nuestro estandarte del León ayuda a contrarrestar esta prueba.

Estandarte de la Legión Muerta

Permite a la unidad portadora tirar un D6 y sumar el resultado a su potencia de unidad cada vez que así lo necesite. Esta bandera puede hacer que un resultado contrario en el combate pero con la ventaja de la potencia de unidad a nuestro favor, cambie y se tenga que huir en el acto o peor aun, que tres esqueletos con este estandarte nos pueda negar el modificador por filas si estos se encuentran en nuestro flanco.

CONTRAMEDIDAS

Al igual que con los demás objetos mágicos, la Desmarca de Vaul es la solución para todo estos trapos malditos. Esta es la forma más directa para lidiar con ellos.

LAZOS CONSANGUÍNEOS

Los Lazos Consanguíneos son algo parecidos a nuestros Honores y no pueden ser eliminados por magia. Todos están hechos para mejorar los atributos vampiricos de cada Clan. Es bueno tener en cuenta que estos Lazos Consanguíneos usan los puntos que se tienen para los objetos mágicos de los personajes no muertos. Un personaje no muerto tiene 100 o 50 Pts. para ser gastados en objetos mágicos y Lazos. Esto es para evitar ser sorprendidos con personajes usando estos puntos en objetos mágicos más los lazos

Ya describí las características generales de estos Lazos consanguíneos para cada clan, ahora veamos los específicos de cada uno de ellos.

VON CARSTEIN

Invocando murciélagos

Una vez por juego, el vampiro puede invocar a estas ratas voladoras al inicio de cualquiera de sus turnos. Puede ser una base de murciélagos o 1D3 Fell Bats, los cuales pueden aparecer por cualquier borde de la mesa. Esto puede causar el silencio de nuestros LVR o el dejar fija una unidad de caballería. Con un buen despliegue de nuestra artillería se puede minimizar la amenaza.

Llamando a los vientos

Este lazo solo lo puede usar el vampiro si este decide No moverse durante su fase de movimiento. El oponente tira un D6 y con un resultado de 1 nada pasa, pero si se obtiene

de 2+, todo disparo tiene un modificador de -1, además todo volador debe aterrizar y usar su atributo de movimiento a pata. No creo que alguien lo use si tiene enjambre de murciélagos, murcielagotes o pesadillas aladas. Estos efectos duran hasta el siguiente turno no muerto, pero pueden ser suprimidos si se traba en combate, se le hiere o se le mata al vampiro invocador.

La Muerte Andante

Por cada Carstein con este lazo, todas las unidades de su ejército añaden un +1 a todas las resoluciones de combates. Por lo común será un Lord acompañado por un Thrall, lo cual es raro que ambos lo tengan, así que solo sumaran un +1. No hay cura fácil para este mal, solo el de causar más bajas para que esto no afecte, además del hecho que también representa una baja menos.

Invocando Lobos

Una vez por juego y al inicio de uno de sus turnos, el vampiro puede invocar un D3 lobitos, los cuales aparecerán por cualquier borde de la mesa. Estos lobos no muertos no son efectivos en pequeños grupos, necesitan como mínimo 10 para poder absorber bajas por disparos y así llegar con fuerza sobre el flanco enemigo. Si se invocan, es probable que usen un borde de mesa alejado de los arqueros y exploradores. Aunque pueden aparecer en el borde de las máquinas artilleras o cerca de algún flanco expuesto, sobre todo si se logra invocar a los tres lobitos.

Aura de Siniestra Majestad

Un Carstein con esto le permite tener una influencia sobre sus tropas de 18” en lugar de las 12” normales (45 cms. En lugar de los 30 cms.). Esto les permitirá el avanzar en grupo compacto. Una táctica algo arriesgada es la de meter entre las filas enemigas a las águilas, Sesgadores y a los guerreros Sombríos, a fin que con esto las tropas no- muertas no puedan marchar. El problema con esto es que si hay algo que cause terror puede hacer que no se pueda meter nada entre sus líneas.

Forma Lobuna

Solo sirve para que el vampiro Carstein pueda correr de más. No le encuentro uso practico si consideramos que por lo común solo habrá un Carstein en el ejercito a 2000 Pts., pero puede que haya dos en 3000 Pts., así que esto se le puede dar a un Thrall para que corra a dar golpes en los primeros turnos. Nada que un buen pedazo de virote no resuelva.

DRAGÓN SANGRIENTO

Furia Roja

Le da un ataque más. Nunca lo vi en uno de estos vampiros, como que sus ataques normales ya son de por si suficientes.

Maestro de Espadas

Un modelo oponente, escogido por él, pierde uno de sus ataques. Por lo común este tipo de vampiros nos desdeñan, considerando que aunque somos hábiles con la espada, somos muy frágiles y fáciles de romper. Esto cambia cuando ya se nos conoce mejor y saben de la calidad de nuestro arsenal mágico. Cuando esto pasa se puede recurrir al armamento que da ese ataque de más, como la Espada de Batalla y la Espada de Oro Fulgurante.

Rompe Corazones

Durante el primer turno del combate, el vampiro puede repetir los tiros de dados fallados para impactar. Esto si lo he enfrentado y es aterrador el hecho de que te repita los

fallos, sobre todo cuando exhalaste de alivio al ver su pésima tirada. Aquí uno puede ir por algo de Salvación especial como la que da los Brazaletes de defensa o proteger bien a un personaje con armadura y objetos mágicos. El problema esta en que no hay mucho que hacer para proteger a la tropa.

Golpe Maestro

Confiere la habilidad del Golpe Letal; esto puede ponerse peor si se le añade un arma mágica, pero esta puede ser contrarestada con el Talismán de Safery. Para el golpe letal solo se puede usar los objetos que dan la salvación especial.

Fortaleza de acero

Añade un +1 a la fuerza del vampiro cuando este carga, aunque por el valor de esta característica consanguínea, no es muy popular. Sale más barato una lanza de caballería y esta da un +2 de fuerza en la carga. Puede uno pensar que si esta característica la tiene el vampiro enemigo, nos pegaría al cargarnos con Fuerza de 8, pero como que es demasiado gasto en puntos para pegarle a nuestra Resistencia de 3, con la normalita F7 ya nos muele mucho. Un príncipe Asur con montura bardada, armadura pesada, escudo encantado puede tener una salvación de 1+, y si se le añade el yelmo de la fortuna, puede esta salvación llegar a 0. Por lo que habría que obtener muchos cincos o cuatros.

Honor o Muerte

No entiendo bien esta característica sanguínea, como que no les va con sus antecedentes de Clan guerrero. Al inicio de un desafío, el personaje seleccionado y que acepto el reto debe hacer una prueba de liderazgo. Si lo falla, cuenta como si hubiese rehusado el desafío. Según los antecedentes de este clan, sus miembros siempre lanzan un desafío sobre el enemigo que considera un digno oponente de armas. Nunca lo he visto en juego.

NECRARCH

Sangre Noble de Nehekhara

Permite añadir un nivel extra de magia y para el Thrall de este clan, le permite ser un hechicero de N1 y puede ser designado como General. Con ayuda de esto se puede hacer un Conde de Nivel 3 por 80 Pts. y a un Lord en Archimago de Nivel 4 por 95 Pts. El consuelo aquí es que es le quedan pocos puntos para gastarlos en objetos mágicos.

El Despertar

Le permite al Necrarch invocar más esqueletos o zombis que los demás, añadiendo 1D3 a los efectos del hechizo “la invocación de Nehek”. La forma de evitar esto esta en el evitar que el vampiro logre invocar este hechizo, para lo cual debemos reservar dados o pergaminos de dispersión. En batalla en contra de este clan vampírico, esto ha ocasionado que elimine muchos esqueletos, demasiados esqueletos, montones y montones de esqueletos.

Acolito Siniestro

Le añade un dado de poder más a su pila. Para esto tenemos el “Cristal de Annulian”, con el cual le quitamos este dado de más y lo usamos en su contra como dado de dispersión.

Cinosura Sacrílega

Una vez por batalla, el jugador no muerto puede repetir la tirada de un único dado cuando intenta invocar un hechizo. No hay mucho por hacer, si no que esperar a que vuelva a tener mala suerte de nuevo.

Maestro de las Artes Oscuras

Esto le aumenta el alcance de sus hechizos (los que tengan un valor de alcance nada más), en 6” (15 cms.), esto no incluye a los hechizos con alcance propios de algún objeto mágico. Aquí vale la precaución, teniendo dados o pergaminos de dispersión listos. También ayuda el que hagan victima del hechizo “Drena magia” o del hechizo “la fortuna es impredecible” al vampiro.

Conocimiento Prohibido

Con esto el vampirillo sabe un hechizo más, tal como lo hace nuestra varita de plata. Si se quiere eliminarlo, se puede usar el pergamino de Asuryan.

STRIGOI

La Maldición del Revénate

Confiere la habilidad de la regeneración y todas sus molestias. Hay que atacar al vampiro con algo que tenga efectos quemantes, como “Las Llamas del Fénix” o el Rifle de conflagración. El problema con estos es que la Fuerza 3 no ayuda en mucho en contra de la Resistencia de 5 o 4 que tienen los vampiros.

Complexión Monstruosa

Tiene una herida de más. No creo alguien la use mucho, ya que es muy cara este habilidad consanguínea. Aquí puede que la espada “Foe Bane” de sus frutos.

Forma de Murciélago

Le da alas al Strigoi, pero también no creo que sea muy popular su uso entre los Lord y Condes, ya que su ejercito necesita de su liderazgo e influencia para poder moverse rápido. Un Thrall Strigoi que vuele puede ser un buen elimina artillería, si es que logra llegar sobre de ellas. Nada que un buen virotazo no arregle.

Odio Infinito

Uno de los mejores y más peligrosos, le permite repetir todos los resultados fallados para impactar. Se puede buscar una salvación especial para evitar estos impactos o usar objetos que modifiquen el resultado del tiro para impactarnos. Un personaje Asur puede portar el escudo dorado y tener un -1 para impactarle.

Invocando Necrófagos

Una vez por batalla y al inicio de su turno, se puede invocar D3+1 Necrófagos y que aparecerán por un borde de la mesa. Los Necrófagos son de las pocas cosas “vivas” de este tipo de ejércitos, y por lo tanto pueden ser obligados a tener Pánico. Esta habilidad puede ser usada para tratar de suprimir nuestros LVR, por lo que un despliegue separado de ellos puede ser útil (siempre que se despliegue a dos). Además, la cantidad es aleatoria y va de dos a cuatro necrófagos, por lo que si no se tiene objetivos por el frente, se le puede surtir a esta molestia con una buena andanada de virotes.

Tendones de acero

+1 de fuerza, con ello aumenta a 6 la fuerza de los vampiros Strigoi, o sea que de todas formas solo necesitaran obtener 2+ para herirnos con un modificador de -3 a nuestra TSA. Se puede lograr una TSA de +1 o se puede usar los objetos mágicos que nos dan las salvaciones espaciales.

LAHMIA

Seducción

Al principio de un combate, la vampira selecciona un modelo victima que se encuentre en contacto con ella, la victima debe realizar una prueba de liderazgo y si esta es fallada, esta queda bajo el control del jugador no muerto por esa fase del combate. La victima no puede ser atacada por ninguno de los beligerantes y el efecto termina una vez que se contabiliza el resultado del combate. Si la victima no tiene o no puede ponerse en contacto con otros modelos “Amigos”, la victima se considera que ha sido “Dominado”. Es por esto que considero a las vampiras Lahmias como el clan más peligroso de todos; aunque como Asures tenemos un buen atributo de liderazgo, no será la primera vez que se falle una prueba del mismo y tener a nuestro príncipe o comandante con arma mágica o gran arma dando de tajos a sus propios camaradas. Este linaje es caro, por lo que solo puede ser usado por una Lord o Condesa. Como el máximo liderazgo para una prueba siempre es de 10 y considerando que la vampira nos reduce a -1 el liderazgo de todo modelo en contacto con ella, el “libro bendito” puede considerarse como algo “Obligado” a ser llevado por el capitán de alguno de nuestros regimientos de elite que acompañe a un príncipe o comandante Asur.

Dominación

Este linaje tiene las mismas reglas de activación de la “Seducción”, solo que su efecto es distinto. Este consiste en que la victima no puede atacar y todos los ataques dirigidos sobre de ella, impactarán de manera automática. Este linaje puede ser dado a una Thrall, pero es casi seguro que solo esto sea lo que ella porte. Aquí también se recomienda el uso del “libro bendito” para ayudar a pasar la prueba de liderazgo o procurar tener una buena TSA.

Sangre Rápida

Confiere una salvación especial de 5+; no hay mucho que decir salvo que este linaje es el menos agresivo de todos.

Inocencia Perdida

Las Lahmias con este linaje siempre atacan primero, aun si han sido cargadas. No sirve el uso de objetos mágicos que nos den la gracia de pegar primero, ya que se tendría que ir a la comparación de iniciativas y como las vampiras tienen este atributo superior al nuestro, nosotros perdemos. Podemos atacar el hecho que nos impacten con 4+ y usando el Escudo Dorado, tendrían que impactarnos con 5+.

Transfiguración

Su activación es igual que con la Seducción y la Dominación, sus efectos hacen que la victima no pueda atacar durante esa fase de combates y nada más. Si se quiere matar a la vampira hay que pegarle duro, así que hay que tratar de pasar esa prueba de liderazgo y esto puede ser ayudado con el Libro Bendito.

Beguile

Al igual que el linaje anterior, su activación es similar. Su efecto consiste que la victima no puede atacar a la vampira durante esa fase del combate. Usar lo antes recomendado, el libro Bendito.

Hay una regla especial para los atributos consanguíneos de Seducción, Dominación, Transfiguración y Beguile; estos no afectan a modelos inmunes a la psicología y si una Lahmia tiene a más de uno de estos, las pruebas de liderazgo empiezan con el lazo consanguíneo más caro y si este se pasa, le sigue el otro y así sucesivamente hasta que se supere todos o se falle en uno, en cuyo caso la vampira puede intentar usar el siguiente lazo

que siga en costo al que si se logro, a otro modelo en contacto con ella. Una Lahmia Lord o Condesa puede tener hasta tres de estos lazos consanguíneos, solo ellas pueden tener la Seducción, además de Dominación y Transfiguración, pero no le dejaría nada para emplear puntos en objetos mágicos. Otra opción empleando tres lazos seria con Dominación, Transfiguración y Beguile, dejando 10 Pts. para objetos mágicos. Si el General no muerto es muy apegado a seguir los antecedentes y trata en lo posible con tener un ejército temático al Clan Lahmia, si usa uno de estos personajes puede que vaya por la primera selección aquí propuesta. Las Thralls Lahmias pueden únicamente optar por una combinación de dos lazos consanguíneos: Dominación-Beguile y Transfiguración-Beguile. En la primera combinación, esta seria lo único que portaría la Lahmia y en la segunda opción le quedará 20 Pts. para emplear en objetos mágicos. Considero estos cuatro lazos muy acordes a la historia de este clan vampirico.

EL ARTE MÁGICO

Todos los Lords y Condes vampiros y personajes nigromantes de un ejercito No-muerto pueden emplear el Conocimiento de la Muerte o Amethyst, y el Conocimiento Nigromantico. Por mi experiencia, solo me he enfrentado dos veces en contra de algún hechicero No-muerto con el conocimiento de la Muerte y era uno solo en esos ejércitos, los otros lanza-hechizos empleaban la Nigromancia. El porque no es tan popular este conocimiento de la muerte, tal vez se deba a que las tropas No-muertas no son la mar de efectivas en los combates. Claro que tienen el factor Miedo y el hecho de que nunca se desmoralizan y esas cosas, pero por lo común tienden a desmoronarse en cantidades grandes durante los combates y disparos. Además, el Miedo necesita del “montón” para dar todo de si. El hechizo “Invocación de Nehek” con sus tres grados de dificultad a escoger, lo hace el hechizo más útil para un General No-muerto, al permitirle reponer sus bajas y con ello conservar la potencia de unidad necesaria para lograr una desmoralización automática cuando logra vencer en el combate. El otro hechizo Nigromante de importancia táctica es la “Danza Macabra de Vanhel”, el cual le permite mover a una unidad No-muerta o aliada a ellos, hasta 8” (20 cms.) y con ello obtener una ventaja en maniobra sobre el enemigo. Por ultimo tenemos al “Vigor Infernal”, que le permite a una unidad No-muerta el poder pegar primero y poder repetir las tiradas para impactar falladas, incluso esto se aplica para los zombis.

El conocimiento de la muerte cuenta con dos misiles mágicos y uno de área de efecto muy dañino para nuestra R3, pero el hechizo “¡Oscuridad y Perdición!” esta hecho a la medida para el clan de las Lahmias. Como sus poderes consanguíneos de Seducción, Dominación, Transfiguración y Beguile usan la prueba de liderazgo para ver si entran en acción o no sobre la posible victima, este modificador de -3 al liderazgo de un personaje, sumado al -1 que por ser de la línea sanguínea Lahmia ya tienen, puede ser un factor clave para la victoria. ¡No es nada agradable el tratar de pasar una prueba de liderazgo con el 50% de posibilidades de fallar!

Ahora bien, los valores de invocación de los hechizos para cada conocimiento son la clave para que como Asur, podamos someterlos. El conocimiento Nigromante tiene valores de 3+, 7+, 8+, 9+, 10+ y 11+. El conocimiento de la Muerte tiene valores de 5+, 8+, 10+ y 12+. Consideremos también que son pocos los hechizos que pueden ser invocados con el tiro de un único dado. Tengamos en cuenta que un hechizo de valor de invocación de 9+ o mayor, es difícil de invocar con solo dos dados. No digo que no se pueda hacer, solo que es más difícil. Y si agregamos el factor que a más dados lanzados aumenta la posibilidad de éxito en la invocación, también aumenta la posibilidad de que aparezca un resultado de “mala invocación”. En todo lo anterior esta la clave para evitar que un General No-muerto emplee la magia para su provecho, lo cual es algo preocupante para él, ya que todo su ejército en “mágico” y lo que lo mueve es la voluntad y la magia del Nigromante o Vampiro que lo comanda.

Como Altos Elfos, tenemos el arsenal mágico más barato y esto incluye el valor de los pergaminos de dispersión, además de nuestro modificador de +1 al dispersar. Pero lo más importante de todo, es que todo Mago Asur que emplee el conocimiento de la Alta Magia (o Magia Suprema) tiene a su disposición el hechizo “Drena magia”. Este hechizo

invocado con éxito sobre un hechicero enemigo, le niega a sus hechizos los resultados de 6, 5 y 4 en sus dados de poder (los resultados afectados dependerán del valor de invocación del hechizo empleado), además de negarle la “fuerza irresistible”. Empleando el valor de invocación medio de 7+ para nuestro “Drena Magia” y logrando imponerlo sobre un nigromante no muerto, este pobre infeliz deberá tratar de invocar con más de dos dados para poder lograr sus hechizos en su siguiente fase de magia. Las combinaciones numéricas para los resultados necesarios disminuyen dramáticamente con el aumento en el valor de invocación de los hechizos nigromantes. Por ejemplo, la “invocación de Nehek” de 7+, un nigromante N2 sin el efecto de hechizo “Drena Magia” tendría 47 combinaciones con el tiro de 3 dados de poder; bajo los efectos del “Drena Magia”, estas combinaciones se reducen a solo 13. La “mirada de Nagash” de 8+ se vería afectada sus combinaciones al reducirse a 10 y solo hay que restar 3 para saber cuantas combinaciones le quedaran a los demás hechizos. Obviamente, un archimago no muerto puede mejorar estas combinaciones tirando más dados, pero un hechicero no muerto de Nivel 2 solo puede lanzar para invocar un máximo de tres dados de poder. El único problema con esta táctica mágica, es que todo depende del poder lograr el “Drena Magia” y eso requiere de suerte.

Otra forma de controlar a un hechicero no muerto es con el hechizo “La Fortuna es Impredecible”, ya que cualquier resultado que incluya un par o doble, incluso el doble seis, es causa de “mala invocación”. Con tres dados y descontando los resultados naturales para la “mala invocación”, serian 30 combinaciones de 50. El único problema con este hechizo de Alta Magia es que “permanece en juego” y el mago Asur que lo invoque no podrá invocar nada más, a menos que desee que los efectos del hechizo desaparezcan de su victima.

Ahora bien, un ejército No-muerto “normal” de 2000 Pts. por lo común lleva de tres a cuatro personajes. Un Lord vampiro puede ser un maguito de Nivel 2 o un archimago de Nivel 3 y solo los Lord Necrarch pueden lograr el Nivel 4 con el linaje consanguíneo “la sangre noble de Nehekhara”. Los Condes vampiros pueden ser hechiceros de Nivel 2, con la excepción de los Condes Necrarch y su linaje. El Maestro nigromante es un archimago de N3 o N4. Los hechiceros nigromantes son por lo común de Nivel 2 y son raros los de N1. Así que, un ejército de Conde vampiro de N2, con uno a dos nigromantes de N2 y un portaestandarte de batalla o héroe, tendríamos que lidiar con 4 a 6 hechizos, de los cuales es casi seguro que la “invocación de Nehek” este repetida dos o tres veces (debe recordarse que se puede optar con cambiar los hechizos del 2 al 6 de la lista por el primer hechizo de ella). Los otros hechizos son escogidos aleatoriamente y las probabilidades pueden permitir que uno de esto lo tengan dos de los hechiceros no muertos. Esto es con lo que me he enfrentado y no siempre esta mecánica es la norma, pero he peleado en contra de los No-muertos en México y en los Estados Unidos, y la mayoría así los he combatido.

DE NUESTRO ARSENAL MÁGICO.

Como ya lo he indicado, tenemos el arsenal mágico más barato del mundo de Warhammer y a esto le podemos sumar el hecho de que algunos de nuestros capitanes pueden portar un objeto mágico de hasta 25 Pts. dándonos una ventaja por sobre las demás razas. También tenemos a varios regimientos de tropas que pueden ondear un estandarte mágico de hasta 50 Pts.

Para empezar, cualquier arma mágica nos ayuda a matar cosas etéreas. De los objetos encantados, tenemos al Tomo Bendito que nos ayuda con nuestro liderazgo y con el Amuleto de la Flama purificadora se logra que por -3 le sea más difícil el invocar un hechizo sobre el personaje o sobre su unidad. De los estandartes, contamos con dos cuyos efectos ayudan en mucho en contra de los No muertos. Estos son: el estandarte de Protección arcana, que ademas de la resistencia mágica de dos, provoca heridas a los modelos no muertos que estén en contacto con la unidad portadora y el estandarte del León, que hace inmune a la unidad portadora de los efectos del Miedo y del Terror. El primer estandarte debe ser portado por una unidad Asur que va ir en la batalla a buscar el contacto con el enemigo. El segundo nos ayudará a formar un buen punto en nuestro frente, donde con suerte, podamos parar al enemigo y con ello lograr su desgaste, además de poder ayudar a esa unidad elfica pegadora a cargar en el momento adecuado por el flanco.

LA SELECCIÓN DE PERSONAJES Y TROPAS.

En mi ultima batalla en contra de los esqueléticos ejércitos no muertos, use a dos personajes: un Comandante sobre corcel Elfico y a un Mago vidente de N2, y gracias a las reglas especiales de esa batalla (en cada fase de magia, había que lanzar todos nuestros dados, tanto de poder como de dispersión, y por cada resultado de 1 este dado le era entregado al oponente), puede lidiar en buenos términos en contra de un Conde vampiro y un Nigromante de N2. Generalmente uso cuatro personajes en contra de cualquier ejército, aunque estoy empezando a disminuir esta cantidad, buscando obtener más tropa a cambio. Siguiendo, he usado un príncipe Asur, generalmente en corcel bardado, portando el escudo encantado, armadura de los héroes, espada del poder, talismán de Safery y amuleto de la flama purificadora; esto pensado para enfrentar a cualquier tipo de enemigo. Pero si sabes que el General enemigo va a pie, puede que convenga usar a un príncipe a pie también, el cual puede estar equipado con la Armadura de los dioses, talismán de Safery, la espada del poder y el amuleto de la flama purificadora. Los que siguen son mis dos magos de N2, uno Ofensivo con el honor de Vidente y la vara de plata, escogiéndole los hechizos de Alta Magia de Drena Magia, la maldición atrae flechas, las Llamas del Fénix y la Furia de Khaine. El Mago Defensivo con dos pergaminos de dispersión y puede que con el honor de Canalizador o sin ningún honor. Por ultimo tenemos al Comandante con el honor de Maestro de la Espada y portando su armadura pesada. Este último personaje no lo considero ya necesario, pudiendo emplear sus puntos en objetos mágicos para el capitán de los MEH o de otro regimiento básico.

Para la tropa básica podemos ir por 20 de lanceros, 10 arqueros y 9 yelmos plateados, esto yendo por algo mediado. Pero como los ejércitos de los Condes Vampiros no son “rápidos”, podemos optar por esperarlos y así escoger más arqueros, unos 20 divididos en dos grupos de 10, por ejemplo. Si se opta por ser el agresivo, el uso de caballería puede que sea muy útil pero se debe siempre darle apoyo, ya que después de la carga son guerreros normales y puede que tengan problemas. Denles apoyo con disparos e infantería y que carguen siempre por le flanco. En contra de los caballeros negros, puede que se tenga ventaja con dos escuadrones de caballería.

Las tropas especiales pueden ser los guerreros sombríos y los MEH, unos 8 sombríos pueden con facilidad meterse en medio de las filas no muertas y lidiar con algo de suerte a los Lobitos y murciélagos grandes. Los Sesgadores de Ellyrion pueden ser otra opción con la ventaja de su velocidad, y poder de pegada de +1 de fuerza al cargar (si es que se les arma con lanzas). Los MEH con sus grandes espadas y +2 de fuerza los hace muy buenos para romper huesos. Los príncipes Dragones son caros y para incluirlos en ejércitos de 2000 Pts. debemos prescindir de un personaje más. El carruaje de guerra de Tiranoc no lo recomiendo en contra de bloques grande de infantería esquelética o de zombis, ya que estos carros son buenos para cargar y romper la línea enemiga, y con unidades vivas esto seria que puede causar las suficientes bajas para hacerlos salir huyendo, pero con los No-muertos esto no es así y el carro quedaría fijo y a riesgo de ser flanqueado. Pero en contra de unidades con pocos elementos, tales como los escuadrones de Caballeros Negros, puede que un carro de Tiranoc cause daño y si se apoya con la caballería Asur, se puede lograr una buena rompedera de huesos y con ello eliminar a una unidad enemiga peligrosa.

De nuestras opciones Singulares tenemos a los famosos Leones Blancos de Cracia, los cuales tienen sus grandes hachas y su regla de ser tozudos. Estos elementos con el estandarte del León y su capitán con el amuleto de la llama purificadora, además de la Fuerza 6 que se cargan, los hace unos combatientes formidables y que por lo común reciben trato preferencial por parte de misiles mágicos y hechizos ofensivos (pegan con 3+ y hieren con 2+ a la tropa No-muerta). También son una buena opción para acompañar al General a pie, ya que con la configuración propuesta, estas tropas de elite defenderán la línea y a su General hasta el ultimo Elfo. La Guardia Fénix tiene la particularidad de que causa miedo y por lo tanto, es la única tropa Asur inmune a los encantos de los No-muertos. También es la única tropa Asur que no he visto en acción y esto tal vez se deba a que el modificador de +1 a la fuerza dada por su arma, la Alabarda, no sea muy atractiva, esto y que cuestan dos puntos más que los MEH y los Leones Blancos. El factor Miedo no es algo que les ayude mucho, ya que con una TSA de 5+ tienden a caer fácilmente cuando se les dispara y el Miedo necesita de la cantidad para ser efectivo. En contra de no muertos, esta característica

de la guardia Fénix nos permitirá tener un buen punto de resistencia en nuestro frente, además del hecho que los ejércitos de Condes vampiros no cuentan con disparadores y es posible el llegar con la unidad de la Guardia Fénix casi intacta al combate, donde la HA de 5 y la Fuerza de 4 puede hacer estragos entre las filas de esqueletos y despojos putrefactos. Las Grandes Águilas son nuestra fuerza aérea y en contra de los no muertos tienen la ventaja de no enfrentar misiles mundanos y tener mejor HA, Fuerza y Resistencia. El Problema es que por 100 puntos como ejemplo, solo podemos desplegar dos de ellas y en cambio los Vampiros pueden desplegar a 5 de sus Fell Bats. En teoría nuestras aves pueden causar más daño del que recibirían y con ello ganar el combate. Por lo que ellas pueden ayudarnos a proteger a nuestros LVR del ataque de sus unidades voladoras al colocarlas ligeramente adelantadas a estos, los Fell Bats deben colocarse tarde o temprano a rango de carga y siempre es preferible el cargar primero a ser cargado. Por ultimo tenemos a nuestra Artillería, los Lanza Virotes de Repetición, con ellos podemos menguar las filas enemigas con andanadas de salvas, las cuales pueden optimizarse si se logra maldecid la unidad objetivo con el hechizo de Atrae Flechas. El Virotazo único déjalo para cuando el vampiro montado en pesadilla alada salga a descubierto o cuando se quede con menos de 3 esqueletos en su unidad o para los Caballeros negros, donde su Fuerza de 6 y la eliminación de la TSA enemiga lo hace peligroso. Por último tenemos a los Mercenarios, que pueden ser empleados en batallas de 2500 Pts. o más, entre los cuales yo recomiendo a la Compañía Maldita, que además de ser inmune a todo lo que los No muertos hacen, también los odian, al menos así lo es para su Capitán.

Ahora bien ¿Que factores debemos tener en cuanta cuando seleccionamos un ejército Asur para enfrentar la amenaza no muerta? Puede que parezca algo difícil de contestar pero debemos de considerar la colección de nuestros oponentes habituales No-Muertos. Estos ejércitos podrán basarse en alguno de los Clanes Vampiricos o de un Nigromante y los más comunes a los que he enfrentado son los del Dragón Sangriento, Necrarch y Nigromantico.

Si tu oponente gusta de los condes algunos de los clanes, seria bueno escoger uno de Nuestros príncipes por si es necesario usar la fuerza para eliminarlo, pero si emplea a algún tipo de archimago nigromante, puede que sea mejor usar un comandante para poder lidiar con el guarda-espaldas. En un principio usaba cuatro personajes pero después deje de usar al comandante. Un ejército Asur de las Fuerzas Científico-Catadoras del Príncipe Alarick “el Orate” de dos mil puntos que comúnmente use en varias ocasiones en contra de los no muertos estuvo compuesto por un príncipe a caballo, un mago ofensivo y un mago defensivo, 20 lanceros con grupo de mando, de 10 a 20 arqueros con campeón y divididos en dos grupos, 9 Yelmos plateados con el estandarte de Ellyrion, 15 MEH con el estandarte de hechicería y el capitán con el tomo bendito, y dos LVR. En algunas ocasiones use a 15 Leones Blancos en lugar de los MEH y fueron muy efectivos en contra de los Tumularios. La ultima selección que emplee en contra de los ejércitos de calacas fue usando solo a un comandante a caballo, un Mago ofensivo, 20 lanceros con grupo de mando, dos unidades de 10 arqueros con campeón, 15 MEH con estandarte de hechicería y tomo bendito, 9 Yelmos plateados con el estandarte de Ellyrion, 8 Príncipes dragones con estandarte de guerra y amuleto de la flama purificadora, 8 guerreros sombríos con campeón y dos LVR. Aquí se podría incorporar un Mago defensivo y quitar a los Guerreros sombríos y dejar una única unidad de 15 arqueros con campeón. Y es que me he dado cuanta, que ha más elfos, más fácil es el controlar a los muertitos, pero todos estos ejércitos fueron pensados para enfrentar a cualquier ejército enemigo, no específicamente en contra de los No-muertos. Si se sabe a que tipo y composición de ejército de Condes Vampiros se ha de enfrentar, se podrá seleccionar el tipo de tropa adecuada para contrarrestar a sus tropas especializadas y así poder trazar un buen plan de batalla.

SOBRE LAS TÁCTICAS MÁGICAS.

Partiendo que contamos con los servicios de dos Magos, uno como Ofensivo con el honor de vidente y la varita de plata, y el otro como el defensivo con dos pergaminos de dispersión y el honor de pureza de corazón (lo de este honor es opcional), démosle al Mago ofensivo los hechizos de drena magia, maldición atrae flechas, la furia de Khaine y las llamas del Fénix. Al Mago defensivo tendría el drena magia con dos hechizos seleccionados al azar,

alguno de nuestros regimientos de elite ondeando el estandarte de la Hechicería, tendríamos 6 + 1D3 dados de poder. Intente primero invocar un Drena Magia de 7+ sobre el Nigromante más cercano con dos dados de poder, unas Llamas del Fénix con tres dados; si se obtuvo nueve dados, se puede intentar una Maldición Atrae Flechas y si solo se logro uno, intente otro Drena Magia sobre un hechicero enemigo. Lo que se busca desde el principio es que el enemigo empiece a usar sus pergaminos de dispersión y es que cuando un General No muerto nos enfrenta, por lo común trae hasta tres de estos papiros; además, de lograr invocar un drena Magia, se logra desde ese momento que el oponente solo use un mago para intentar dispersar hechizos, mermando con ello la confianza enemiga en sus artes mágicas. Un hechizo que es casi seguro que el oponente gastara sus pergaminos casi sin pensarlo, es el hechizo de la Fortuna es Impredecible; si nuestro Mago defensivo tuvo la suerte de obtenerlo trate desde el principio de invocarlo sobre el hechicero enemigo más prominente, ya que es seguro que, a no ser que se invoque con fuerza irresistible, este sea dispersado usando los pergaminos o con una buena dosis de dados de dispersión. Si se logra invocarlo, manténganlo así hasta el final de la batalla, aunque este Mago tenga otras Llamas del Fénix. La victima tendrá el 60% de posibilidades de obtener una Mala Invocación o fallo en la dispersión a partir de ese momento y esto puede ser devastador sobre un Vampiro Necrarch, por ejemplo.

Siempre intente invocar los hechizos ofensivos sobre una única unidad enemiga por fase mágica, ya que si se logran, esto puede mermar mucho la capacidad combativa de la unidad victima, sobre todo cuando se coordina con la fase de disparos. En dos turnos se puede reducir hasta la mitad de efectivos en una unidad de esqueletos, si es que no a más. De preferencia, seleccione a la unidad donde se encuentre el General, ya que lo que se pretende es lograr la disminución de elementos no muertos de ese regimiento, de tal manera que el Personaje no cuente con la protección a los disparos con artillería que usa la HP. Otra opción como victima es la unidad que el piensa usar como rompedora de nuestro frente y en la cual puede ir incluido un Thrall o un Wight Lord o un Espectro. Si se logra la disminución de tropas, es probable que dude en lanzarla sobre nuestro frente, ya que puede no tener la suficiente potencia de unidad como para poder vencernos. Si se logra invocar unas Llamas del Fénix sobre una unidad enemiga, solo déjela que haga bajas cuando fue invocada, con el 3 de fuerza y cuando inicie de nuevo nuestra fase de magia con el 4 de fuerza; necesitamos del mago ofensivo para continuar intentando la invocación del drena magia, el atrae flechas y de nuevo las llamas del fénix.

En la fase de magia enemiga, contaremos con cuatro dados de dispersión y dos pergaminos, concentre la defensa en lo ganado durante nuestra fase de magia y de disparos, no permitiendo que vuelva a revivir más elementos para reponer sus bajas. Si se logro un Drena Magia, la victima no podrá invocar con Fuerza Irresistible y por lo tanto, puede que no intente una Invocación de Nehek de 9+ y si intenta una de 7+, sus probabilidades de éxito son pocas. Así que es posible intentar dispersiones con dos dados, permitiéndonos reservar nuestros pergaminos para cuando la situación de la dispersión de un hechizo enemigo sea algo vital para nuestros intereses. Un escenario de batalla mágica ideal seria el poder invocar una drena magia sobre dos hechiceros enemigos y la fortuna es impredecible sobre el hechicero pesado enemigo, ya que con ello tendríamos una fase de magia tranquila para nuestros intereses al estar el oponente intentando dispersar sobre si mismo los hechizos impuestos por nuestros magos y con su fuerza mágica mermada.

Como toda táctica en Warhammer, todo queda al azar cuando ruedan los dados; debemos tener en cuenta que las invocaciones de nuestros hechizos no alcancen los valores señalados para ello o que el oponente logre buenos tiros de dispersión y de invocación, o de plano tenga a todos sus lanza hechizos atiborrados de pergaminos de dispersión y puede que nosotros ni con el lanzamiento de cuatro dados logremos la dispersión de un hechizo. Esta táctica esta pensada y probada para tiro de dados con resultados ligeramente por sobre la media favorable a nuestros intereses, ya que cuando Birjan nos sonríe, esta táctica puede ser muy demoledora; así que no desespere si los resultados no son favorables, piense que todavía tiene a la espada y a la flecha para moler huesos.

SOBRE LAS TÁCTICAS MUNDANAS

Terreno y despliegue

Siempre hay que considerar al terreno como una parte importante para nuestros planes de batalla, debemos usar cada tipo de escenografia o terreno a nuestro favor a fin de poder maximizar los atributos de nuestras tropas y minimizar u obstaculizar las del enemigo. Así que cada vez que pueda, trate de poner terreno en la tierra de nadie (tierra de nadie: es el espacio de campo de batalla entre los frentes de ambos ejércitos desplegados antes del inicio de las hostilidades), con esto podemos dificultar el avance enemigo, el cual debidos a la característica de necesitar del General y personajes para poder marchar, debe de hacerlo casi como un bloque. Más terreno en la tierra de nadie significa mejor cobertura para nuestro ejército y más maniobra para ambas fuerzas beligerantes, lo cual es una ventaja para nosotros.

Con el despliegue de nuestra fuerza dependerá del tipo de maniobra y pelea que deseemos realizar; podemos realizar la fortificación de una colina o el cambio del eje de batalla. En el primero solo debemos escoger una colina grande y ahí colocar una unidad de arqueros y un LVR, colocar la otra de arqueros (si se cuenta con dos unidades) y el otro LVR sobre la línea frontal de batalla, ligeramente sobre un ala, las unidades de lanceros protegiendo el frente de esta colina con las tropas de elite en uno de sus flancos y la caballería sobre un ala para intentar flanquear. Exploradores y demás tropa hostigadora desplegada cerca de bosques y coberturas cercanas al camino por donde el enemigo ira a venir. La segunda forma usa el hecho de que nuestro enemigo despliega mucha más tropa que nosotros y que casi siempre forma una única línea de batalla; consideremos nuestra zona de despliegue y del frente de ella y a su centro, despleguemos un LVR (no es necesario que se despliegue al principio, solo que se debe tomar en cuenta que ahí se colocará). De este pivote hacia una ala, despliegue una de arqueros y algo mas alejada (10” – 25 cms. Aprox.) se colocará a otra de arqueros o al otro LVR. En la otra ala desplegamos al resto del ejército, con los lanceros, tropas de elite y unidades de caballería, en este orden. La caballería pude quedar en una segunda línea pero en el extremo del ala; al inicio de la batalla, en nuestro primer turno y fase de movimiento, desplace a toda la infantería y caballería de manera escalonada y al final que giren para dar la cara al enemigo. Con esto desplazamos el eje de batalla, del perpendicular a los extremos largos de la mesa, a un eje que se desplaza desde sus esquinas ¿Y en que nos ayuda esto? En que como ellos tienen más tropa, deben maniobrar más para que su ala opuesta pueda apoyar a la otra. Tenemos a todo nuestro ejército pegando en un único punto y con una mayoría de efectivos; si se logro poner terreno en la tierra de nadie, este actuará a nuestro favor al retrazar el avance del apoyo enemigo. Aquí nuestros hostigadores pueden ir a meterse entre los espacios de estas unidades o solo hacer acto de presencia a fin de evitar que estas marchen. Si trata el enemigo de contrarrestar esto con un despliegue sobre la misma ala y con doble líneas de batalla, recuerde que nuestro corceles son más rápidos, solo desplace a la tropa y a la caballería al unísono del centro al ala opuesta de nuestro despliegue, ya que el enemigo dejo libre la otra parte del campo de batalla, dándonos también la oportunidad de poder surtirlo durante algo más de tiempo con magia y disparos.

Tácticas para los disparos

Al igual que con los hechizos mágicos, hay que concentrar los disparos sobre una única unidad enemiga por fase de disparo. Ya sea que se cuente con 20 arqueros o con 10 de ellos y con los dos LVR, debemos considerar la destrucción que puede causar una andanada de 10 a 20 flechas de Fuerza 3, más los 12 virotes de Fuerza 4. Con nuestra HP de 4 podemos impactar con 4 a largo alcance y con 3 a corto alcance, y si nuestros Magos lograron invocar una Maldición Atrae Flechas sobre la unidad victima, la cantidad de impactos puede promediar de un 70% a un 80% y en algunas buenas y contadas ocasiones, de un 90% a 100%. Las Flechas hieren en la mayoría de los casos con 4+ y los Virotes con 3+; en contra de esqueletos con escudo y armadura ligera (TSA de 5+) puede que un promedio del 20% se salve de las flechas pero no de los virotes con su modificador de -2 a la TSA. Por ejemplo, una andanada de 20 flechas y 12 virotes sobre una unidad de 25 esqueletos con vampirillo incluido y maldecidos por el hechizo de Atrae flechas, al tirar los

veinte dados se obtienen 10 resultados malos y al repetir se logran cinco aciertos más; con los virotes lo mismo, de 12 se fallan seis y se recuperan 3. Así que tendríamos 15 impactos de flechas y 9 de virotes; al lanzar dados para herir se obtienen ocho heridas por flechas y seis por virote (el 4+ de las flechas lo deja como la media y el 3+ del virote le confiere un promedio mayor), el oponente intenta salvar con 5+ y de los ocho salva a dos. Se tiene seis bajas por flecha y seis bajas por virote, casi la mitad de la unidad enemiga ¡Nada mal para una andanada! En este ejemplo es usando la media matemática aproximada, con el alcance largo del armamento, pero en la realidad esto puede quedar peor o mejor. Si la unidad objetivo del ejemplo no esta maldecida, el promedio de bajas puede quedar en 7, un 25% aproximado del total de la unidad. También como podrán haber notado, de 20 flechas solo se logro seis victimas, poco más del 25% de efectividad; es por eso la importancia de concentrar todos los disparos en una única unidad enemiga durante una fase de disparos, por lo que la selección de esta unidad enemiga tiene mucha importancia táctica para el desarrollo de nuestros planes de batalla.

¿Pero a que unidad enemiga debemos hacer victima de nuestros disparos? Lo primero que debemos tener en cuenta es como se desplaza el enemigo sobre el campo de batalla, ya que de esto dependerá la cantidad de fases de disparo a nuestra disposición. Todo ejercito de los Condes Vampiros necesitan de su General o de un personaje incluido en los regimientos para poder Marchar (yo lo considero como “de frente a paso veloz”) y para ello el debe estar a 12” (30 cms.) de las unidades que deban ir rápido; su ausencia hace que estas solo caminen. Esto se traduce para las unidades de infantería en que con el General y/o los personajes, sus fuerzas pueden moverse hasta 8” (20 cms.) y sin él solo pueden moverse hasta 4” (10 cms.), para la caballería seria de 14”-18” (35-45 cms.) y 7”-9” (17-22 cms.). De ahí a que el General enemigo sea desplegado al centro, dentro de una unidad de infantería para poder mover a su ejército en conjunto y de manera coordinada o se incluya a algún personaje en unidades de choque o en unidades situadas en los extremos de la línea de batalla no muerta. Son 24” (60 cms.) efectivas desde el General hacia los extremos y si además consideramos que solo se necesita “tocar” a la unidad con esta aura de mando, el diámetro enemigo de expande algo más. El General al centro no siempre es seguido por los jugadores No muertos, algunos gustan de las monturas monstruosas y hacen que su General se suba en ellas, por lo que tiende a dejar el movimiento en manos de sus acólitos y servidores, ya que él ira a buscar pelea.

Por lo que un segundo factor a ver seria el identificar cual es la unidad principal de choque. Esta dependerá de en contra de que tipo de ejército enfrentemos, el cual puede ser de alguno de los clanes vampiricos o el de un ambicioso nigromante. En contra del clan del Dragón sangriento, podemos tener a una unidad de 9 a 14 caballeros negros con el Conde vampiro incluido o un regimiento de 14 o 15 tumularios con el General incluido en este. El resto serán unidades de apoyo y de protección a sus flancos. Las unidades de caballeros negros casi siempre me las he encontrado en los flancos, si así viene al caso, maniobre con los Yelmos para tratar de ganarles el flanco y con ello, estos responderán en consecuencia permitiéndonos el poder surtirle con todo lo que tengamos. Si esta al centro esta unidad de caballería, igual hay que darle con todo, pero así tendremos más turno de disparo o este buscará entrar rápido en contacto con nuestra línea y con ello tendremos al General enemigo y a la unidad de choque sobre nuestro frente, a merced de nuestras unidades de elite y sobre todo, sin el apoyo de las otras unidades no muertas. Si esta en un regimiento de tumularios, es probable que se encuentre al centro de su línea de batalla; le debemos surtir con flechas y virotes. Ahora bien, este tipo de tropa tiene atributos y armadura como para suponer que pueden desdeñar nuestro arco de Fuerza 3, no importa, si se concentra los disparos de flechas, algunos caerán y estas tropas no son reciclables, cada baja le duele al enemigo y este tipo de tropa necesita de la cantidad para tener la potencia de unidad y con ello lograr que nuestra tropa de alto liderazgo salga huyendo en automático si pierde un turno de combate. Además, esta tropa es cara en puntos y si es una unidad grande, las unidades de apoyo son relativamente pequeñas. Aquí lo que se busca, es mermar la confianza del oponente en poder vencer en combate a nuestras tropas con buena HA, ya que como no muerto sabe que sus tropas no huyen y pueden fijar a nuestro frente hasta que lleguen las unidades de apoyo, pero necesita de la cantidad para lograrlo. Para los clanes de los Von Carstein, Strigoi, Lahmia e incluso también los del Dragón sangriento la unidad de choque principal puede estar compuesta por guerreros esqueletos con armadura ligera, escudo y

lanza, siendo de hasta 30 de fuerza. Este tipo de regimiento puede estar acompañado para cubrir sus flancos y darle apoyo por regimientos menores de esqueletos, tumularios o zombis, dejando a los escuadrones de caballeros negros y de lobos la función de flanqueadores. El General puede estar incluido o no en esta unidad, pero es seguro que vaya un personaje guerrero para compensar el rendimiento de las calacas. Si se logra reducir el número de guerreros en este regimiento y además evitamos que lo vuelvan a rellenar de tropas, haremos dudar al oponente de lanzarlo sobre nuestra línea, dándonos más turnos de disparos y magia sobre este. En contra de Necrarch y Nigromantes, por lo común me he enfrentado a una línea de varios regimientos de esqueletos y tumularios, con una unidad grande de protección en una segunda línea, en donde el General es desplegado en ella junto a un personaje guarda-espaldas; en la primera línea puede estar un Thrall o un señor tumulario o un espectro junto con un regimiento de tumularios. Este generalmente no es muy grande, así que se le puede reducir lo suficiente como para que se desmorone pronto en combate, permitiendo concentrar una andanada en alguna de las unidades de sus flancos.

Tácticas para los combates

Como Asures, nuestra tropa básica tiene una HA de 4 y las de Elite de 5 y 6, por lo que en contra de los no muertos, en la mayoría de los combates les pegaremos con 3+. Pero esto no es suficiente, ya que siempre superan en número y con un turno malo de combate tendremos a uno o dos regimientos huyendo del campo de batalla. Así que, siempre que pueda vaya por los regimientos pequeños del ejército enemigo, al menos si lo que desea es realizar una carga frontal. Recuerde que el enemigo se mueve en un único bloque, así que su peligrosidad no radica tanto en que pueda vencernos en dar golpes sino en que puede dejarnos fijo al terreno y con el resto de sus fuerzas, lograr flancos y con ello forzarnos a salir corriendo.

Hagamos un supuesto: Una unidad de 30 calacas con grupo de mando en contra de 20 Lanceros con grupo de mando, los cuales cargaron a los esqueletos. Se realizan 11 ataques con 3+ para impactar, supongamos que se logran siete; al herir con 4+ podemos lograr cuatro y supóngase que los esqueletos están con una TSA de 5+, logran salvar a uno. Ellos realizan tres ataques con 4+ para impactar y logran dos; al herir con 4+ provocan una herida y esta se salva. El resultado seria de 3 más 1 del estandarte, más 3 por filas, igual a 7; las calaveritas tiene 1 por estandarte, más 3 por filas, más 1 por superioridad numérica, igual a 5. Los no muertos pierden por dos, lo cual son dos bajas más; se logro desaparecer una fila. Siguiente turno de combates y esta vez los Asures pegan 16 veces, logran 10 impactos, hieren 5 y se salva uno; se contestan dos golpes, se logra uno y no hiere. El resultado es de 8 contra 5 y se desmoronan tres esqueletos más. Hasta aquí el regimiento no muerto le quedan 18 guerreros en contra de 20 elfos; continuando, se realiza otro turno de combate, 16 impactos y se logran 10, hieren 5 y se logran 5 bajas; el enemigo devuelve dos y logra uno y logra una baja, se tiene 10 en contra de 4; son 6 no muertos menos y con ello se logra desaparecer a dos filas de golpe. Para este turno, de 16 ataques se logran solo ocho, de estos solo se logran cuatro heridas y son salvadas dos de ellas; nos hacen cuatro ataques y se logran dos, los cuales todos hieren y eliminan a dos elfos; los resultados quedarían en 8 en contra de 3, así que caen cinco mas esqueletos. Se logro la desaparición del enemigo pero se estuvo fijo en el combate por espacio de cuatro turnos de combates, en los cuales se pudo haber flanqueado a nuestros lanceros. También como se habrá notado, no se “revivió” a ninguno de los caídos por parte del enemigo, de haberse hecho, los combates se habrían prolongado más turnos, ni que una unidad así de grande no contase en su primera fila de un personaje, con el cual la diferencia entre los resultados de los combates seria mucho menor.

Lo que se busca normalmente al ganar en un combate en Warhammer, es que el enemigo deba realizar una prueba de desmoralización con base a su liderazgo modificado por el resultado del combate, que este lo falle y con ello salga huyendo para así tener la oportunidad de perseguirlo y alcanzarlo, con la consecuente destrucción de este. También con esto se logra romper el frente enemigo y con ello poder poner presión donde se requiera y así lograr la victoria; todo esto funciona si la tropa esta “viva”, el problema aquí es que los ejércitos de los Condes Vampiros casi todos están “muertos”. Así que no importa cuantos huesos se rompan una y otra vez, estos se volverán a unir o surgirán más para ocupar su

lugar, y esto se traduce en que tarde o temprano tendremos un turno malísimo de combate y lo perderemos, haciendo que nuestros aguerridos Altos Elfos salgan huyendo.

Lo que recomiendo es que siempre que se pueda, se busque el flanco enemigo, no hablo de un único regimiento, sino de toda la línea enemiga. La amenaza más preocupante para el oponente es la perdida de los puntos por fila, ya que eso significa la perdida de un guerrero por modificador de fila, además del combate. Y digo siempre que se pueda, ya que el oponente no va a dar la yugular, pero aunque no lo crean, la simple amenaza puede hacer que el enemigo cometa un error, o simplemente no vaya todo avante sobre nuestra línea de batalla, dándonos más turnos de magia y disparos para mermar sus filas. Como Elfos podemos desplazarnos hasta 10" (25 cms.) y sobre nuestros corceles de 16" a 18" (40 a 45 cms.), ellos se desplazan menos. También tiene unidades "rápidas", que no necesitan de un personaje para poder marchar o del aura de mando de su General. Entre estas están los enjambres de murciélagos, que tienen un vuelo de 10" (25 cms.) y que pueden bloquear nuestros movimientos de flanqueo; para evitar esto se pueden usar a los guerreros sombríos, unos cinco de fuerza colocados en el flanco a atacar, para que les salgan al paso. Otros serian los murcielagotes, pero estos por lo común van por nuestras maquinas de guerra y para contrarrestarlos tenemos a nuestras Águilas. El carruaje negro puede ser otro de sus rápidos, pero no creo que muchos oponentes no muertos le gusten desplegar este carrito de 200 puntos frente a un escuadrón de caballería elfica. Los lobitos pueden mover 9" (22.5 cms.) sin la ayuda del General pero no son la gran cosa peleando, así que no creo que se nos lancen de frente sobre una unidad de caballería o infantería, ellos siempre buscaran nuestro flanco o el ir sobre los arqueros y LVR, solo son peligrosos si van con 10 o más de fuerza (en la mayoría de las veces).

Otro asunto a tratar es el enfrentamiento entre caballerías; los caballeros negros solos no son la mar de peligrosos, ya que si se les enfrenta a 10 de ellos con grupo de mando en contra de nueve de yelmos con grupo de mando y personaje incluido, el cual puede ser un comandante o un Príncipe, no me han durado más de dos turnos de combates. Otra cosa es un escuadrón de 9 caballeros negros con un Conde Vampiro del clan del Dragón Sangriento, aquí vale mejor el amenazarlos con cargarlos y/o de ganarles el flanco que el cargarlos de frente. Lo único que he visto que puede superar esta configuración vampirica es la de un Lord de Khorne con siete caballeros de Khorne, a un gran demonio o a un súper sapo con su rutina de saurios. Y es que, aunque se lleve a un príncipe y a nueve Yelmos con todo, al cargarlos es seguro que el vampiro lance el desafío y puede que con los yelmos tumbemos a varios caballeros negros, pero nuestro príncipe no creo que sobreviva al encuentro con el vampiro, no digo que esto sea la norma, pero mis príncipes no han hecho mucho o mis yelmos han hecho muy poco. Lo que aquí recomiendo es que no es necesario cargarlos de frente, si no que aprovechemos nuestro superior rango de velocidad y que empleemos a una unidad de caballería o carro de apoyo, siempre amenazando su flanco y de ser necesario, colocarnos a su costado para forzarlo a reformarse y así lo podamos dejar fijo con el carro o con la unidad de apoyo.

Personajes Especiales

Los ejércitos de los Condes Vampiros pueden estar bajo el mando de dos de sus personajes especiales: Mannfred Von Carstein y Zacarías "El Eterno". Los dos representan un peligro potencial para nuestras fuerzas, ya que por ser especiales y tener historia oficial que le respalde, tienden a traer cosas con las que normalmente no nos toparíamos en los personajes de un ejército hecho por la lista normal.

Mannfred Von Carstein es un Conde ligeramente mejorado, tiene la misma habilidad de armas de un príncipe Asur pero mejores atributos de Fuerza, Resistencia, Heridas y Ataques; por lo que un Príncipe puede pegarle cuatro veces con 3+ y sin algo que mejore su fuerza, lo hiere a 5+; pero con un Arma mágica barata, la espada del poder con +1F, se le puede herir con 4+. El ataca cinco veces con 4+ para impactar pero nos hiere con 2+. En magia, el se le considera un Archimago de N4 y sus objetos mágicos lo hacen difícil de controlar usando la tácticas aquí propuestas. La espada del sacrílego poder le da un dado de poder o de dispersión por cada victima de la espada, el báculo Ebony o báculo negro de la no-muerte le permite invocar un hechizo sin la necesidad de tirar dados de poder, con lo que

puede sobreponerse de un hechizo drena magia. De sus poderes conferidos por el linaje consanguíneo, solo el Aura de siniestra majestad es de utilidad, salvo que él no despliegue fuerza aérea y su enemigo si, entonces el llamado a los vientos le servirá de algo. Mannfred es difícil de matar, aunque se porte una espada que niegue la TSA como la espada de Oro Marino, todavía él tiene una salvación especial de 3+ debido a su capa mágica. No creo que alguien no muerto se le ocurra incluirlo en un ejército de 2000 Pts., él solo usa algo más que una cuarta parte de los puntos para el ejército, dejando poco para el otro personaje que pueden ser nigromante o un héroe guerrero por ejemplo. No creo que haya variedad de tropas si lo que se quiere es tener regimientos grandes, por que si muestra variedad esta será con unidades pequeñas, fáciles de controlar. Además, Mannfred viene sobre una pesadilla y es probable que se incluya a una unidad de 7 caballeros negros, cuatro como mínimo. Si se le enfrenta en estos casos, escoja los servicios de dos Magos Asures, agresivo-defensivo. Tire los dados primero para saber que hechizos tiene el mago defensivo y después escoja los del agresivo. Aquí se busca el tener el hechizo “la fortuna es impredecible” para ser invocado sobre el Mannfred, si nuestro mago defensivo lo tiene que mejor, ya que así tendremos libre al ofensivo para atacar a los huesos. Si no es este el caso, selecciónelo para el mago ofensivo en lugar de la Furia de Khaine, así Mannfred solo se atreverá a invocar hechizos con su báculo. El otro mago Asur puede invocar el drena magia sobre el otro nigromante (es la opción más lógica de héroe no muerto) y así tener controlada las fases mágicas y la cantidad de calaveritas en el campo de batalla. El resto de la tropa no muerta se le dará el tratamiento acostumbrado de magia-disparos-espada.

Zacarías es un hechicero N4 muy peligroso y un gran oponente para nuestra táctica mágica, porta el libro de Nagash que le confiere un hechizo más, además de que puede intentar la invocación de Nehek con valor de invocación de 15+, la cual de lograrse hace que aparezcan 4D6 esqueletos (de 4 a 24 huesudos) o 4D6+4 zombis (de 8 a 28 descerebrados). El báculo de Kaphamon tiene el hechizo de la mano de la muerte de potencia 4; el círculo de Rathek le da una salvación especial de 4+ y por ultimo, el gran vampiro lleva consigo varios pergaminos de Semhtep que son pergaminos de dispersión pero solo puede usar uno por cada una de nuestras fases mágicas. El gran Zacarías también tiene la gracia de contar con todos lo atributos dados por su linaje sanguíneo; todo esto hace que el sea un hechicero de N4 y que conozca todos los seis hechizos nigromanticos. Como guardaespaldas de Zacarías esta un Dragón zombi, el cual se encargara de proteger al vampiro de cualquier amenaza. Lo bueno es que no creo que se vea en batallas de 2000 Pts. Esto es debido a que él ocupa el 50% de los puntos para el ejército, además de que sería el único personaje y esto puede ser peligroso para su salud. Para batallas de 3000 o más puntos puede que si se le vea en batalla pero no para menos de este puntaje. En caso de enfrentarlo sin nuestros personajes espaciales y con el conocimiento de que íbamos a toparnos con él, debemos utilizar los servicios de nuestros archimagos de N4. Uno de ellos con el honor de vidente, báculo de la solidez y el anillo de Corin o si se quiere ir al extremo, el Archimago de N4 con el Libro de Hoeth. Además, debemos incluir nuestros dos magos de N2, de los cuales uno de ellos deberá tener también el honor de Vidente y la vara de plata. También se debe pensar en emplear los servicios de alguna de nuestras monturas monstruosas, de ser posible incluir a un Príncipe Asur sobre un Dragón, dándole algo de salvación especial para darle oportunidad de sobrevivir. Este Lord iría por Zacarías y primero trataría de matar al dragón zombi para después terminar con el vampiro.

Estos personajes especiales no los he visto muy a menudo sobre los campos de batalla, esto puede deberse a que no a todos les gusta usar el clan de los Von Carstein; de los Necrarch, aunque son populares, el modelo del vampiro con dragón es una pieza cara de colección y si alguien hace el esfuerzo, el costo en puntos del personaje lo saca de las batallas habituales. En los casos de que se emplee este modelo, su costo sería de 685 puntos, para con lo cual se tendría por oponente a un Lord Necrarch de N3 sobre dragón zombi, un tercio aproximado más barato que el personaje especial y con una única opción de héroe todavía disponible para el caso de batallas a 2000 Pts.

Sobre la actitud al enfrentarlos y sobre el oponente

Tal parece que cuando se enfrenta a un ejército de No muertos es como ir a un velorio, puede que esto se deba al factor Miedo que hace tan vulnerable a nuestras tropas o

el hecho de que nos espera un arduo combate con tropas que no retroceden. Si se lleva a la batalla esta mala actitud, un tiro de dados nos puede desanimar y hacer que no veamos alguna ventaja táctica durante la batalla, pudiendo con ello perder la oportunidad de obtener la victoria. Cuando se vaya a combatir a los ejércitos de los vampirines, hay que ir con la confianza de que nuestras tropas van hacer una buena rompedera de huesos, que es casi seguro que se pasen todas las pruebas con base al liderazgo que se deba tomar durante la batalla, que tenemos los mejores objetos mágicos anti-No muertos de todo Warhammer y que nuestros hechiceros pueden contrarrestar la magia enemiga y además hacerle la vida de cuadritos a los Nigromantes enemigos. Ellos lo saben y ya me he enfrentado a oponentes que han saturado de pergaminos a sus hechiceros a fin de evitar las Llamas del Fénix o imitan la carga de Pickett en Gettysburg y van por mi línea de arqueros, solo para ser rechazados por estos (se desmoronaron ante ellos, más bien).

Sobre el oponente hay que hacer un buen trabajo de inteligencia, se debe ver con cuantas miniaturas cuenta en su colección, si es alguien experimentado en el uso de su ejercito, si tiene poder de compra como para darnos una sorpresa con una nueva unidad y si es de los que meten modelos sin pintar o de los que siempre despliegan un ejercito bien pintado. Esto solo lo podemos hacer con nuestros oponentes habituales, en el Club o tienda donde comúnmente vamos a jugar. Es más difícil hacer esto para idas de visita a otra localidad o cuando se participa en algún torneo, donde la selección de nuestro ejército se hace para enfrentar a todo tipo de amenaza y de maximizar las propias. También con nuestros oponentes no muertos habituales, se puede saber el estilo de lucha que gustan hacer con sus huestes. Todo esto ayuda para saber a que se enfrenta uno, contra cuantos Caballeros negros y tumularios nos batiremos, de cuantos puede ser la unidad de esqueletos más grande, con cuanta fuerza aérea nos toparemos, etc. Si al oponente le gusta de usar Nigromantes poderosos y basa todo su plan de batalla en la magia, pues enfoquémonos en negarles esto aplicándoles el Drena magia y la Fortuna es impredecible, evitando que regeneren a sus regimientos básicos de infantería con el hechizo de Nehek. Esto lo molestará y pondrá incomodo, haciendo que pierda la concentración y descuidando el desempeño de su ejército. Si gusta del combate y va a él rápido; traten de fintarlo, niéguenle el combate tanto como sea posible, desgasten su regimiento o unidad de choque principal a fin que no se sienta tan seguro y cuando él comience a dudar, peguen fuerte. Con esto, nuestros oponentes tenderán a cambiar de tácticas para poder vencernos o al menos intentarlo. En una ocasión un oponente no muerto monto a su Conde Vampiro sobre una pesadilla alada, se acerco a alcance corto del LVR sobre una estructura alta que cubría uno de mis flancos (terreno difícil) y con un Virotazo se quedo sin montura y lejos de la acción. En otra ocasión, este mismo oponente uso al vampiro sobre pesadilla alada pero esta vez fue más cuidadoso de no quedar en la mira de mis artilleros usando el terreno para acercarse a mi línea de batalla, cuando al fin salio y trato de hacer efectivo el factor de Terror de su monstruo sobre mi unidad de Yelmos con el estandarte del León; obviamente esto le fallo y otro virote dio cuenta de esta amenaza al eliminar al vampiro, la pesadilla alada se desmoronó delante de mis Yelmos al poco rato. Desde esa batalla dejo de usar a su pesadilla alada como montura, al menos cuando me enfrentaba. La configuración de mi ejército que use en todas estas ocasiones fue la que ya he descrito con anterioridad, el ejército no muerto no contaba con unidades grandes de infantería, no contaba con caballeros negros, pero tenían tumularios y lobitos, pero no eran de cuidado después de que se le concentraba la magia y disparos.

CONCLUSIONES.

Enfrentar a los ejércitos de los Condes Vampiros es una tarea ardua que empieza desde la selección de nuestras fuerzas, basado en el conocimiento que se tenga del ejército oponente, hasta la realización del plan de batalla sobre el terreno. También debemos considerar el factor del Azar que influye sobre la batalla en todas sus fases, porque en teoría, deberíamos ganar siempre todos los combates, derribar con nuestros disparos a muchos enemigos y someter la magia enemiga. Pero esto no siempre es así, vamos ha tener pésimos días en que el único resultado común en nuestras tiradas de dados sea múltiples Unos; ante esto lo mejor es resignarnos y sobrellevarlo, que ya habrá días en que todo nos salga bien. Las tácticas que he empleado en contra de los No muertos han tratado de minimizar el uso de la suerte para lograr vencerlos, es por eso que he encontrado que al

concentrar todo en poderío Asur sobre un solo punto del frente enemigo, me ha permitido vencerlos en la mayoría de mis encuentros en contra de ellos. Así que, si se nos vienen en un frente amplio, ataquemos uno de sus extremos aprovechando el terreno y nuestra velocidad superior; si se nos vienen en frente compacto, amenácelos con flanquearlos y reduzca sus filas con magia y disparos. Siempre trate de dominar a sus nigromantes con el Drena Magia y evite que rellene a la unidad atacada por nuestros disparos y golpes. Llevando acabo esto, podemos preocupar al enemigo y hacerlo dudar en la batalla, logrando con ello tener la iniciativa y la probable victoria.

Príncipe Alarick “el Orate”.
Comandante de las fuerzas Científico-Catadoras.

Táctica Mágica para los Asures

INTRODUCCIÓN.

"La fuente de toda la magia esta en el colorido reino donde los aires forman la sustancia del cambio y la cual es conocida por el sabio nombre del Caos. Toda vida permanece balanceada entre el orden de las idealizadas formas sin tiempo y el caos del cambio sin fin. Orden y caos en igual medida y fuerza. Pocos entienden esto…".

La magia en Warhammer es uno de los aspectos que he visto que juegan un papel muy importante en el desarrollo de una batalla, algunos ejércitos dependen tanto de ella que el solo hecho de suprimírselas puede darnos la victoria. Son contadas las razas y ejércitos que cuentan con un tipo especial de Magia, por lo común la mayoría emplea los conocimientos emanados de los ocho vientos caóticos, tal como ocho son las puntas de la runa del caos. De las razas con que cuentan con su conocimiento mágico están los Orcos, los Skavens, los Condes Vampiros, Khemri, los adoradores de Slaanesh, de Nurgle y de Tzeentch, los Druchii, los hombre lagarto y nosotros los Asures. Todos estos conocimientos mágicos tienen sus hechizos, algunos más agresivos que otros, algunos mucho más defensivos.

No es mi propósito el analizar uno a uno cada hechizo, ya que esto puede suponer aspectos que salgan fuera de mi alcance, si no el analizar de manera general los hechizos por su forma de actuar en la batalla y con ello lograr explicar el porque de las tácticas aquí propuestas para los ejércitos del Rey Fénix. También trataré lo referente a los objetos mágicos que mejoren las habilidades de nuestros hechiceros, al igual de los objetos mágicos que hacen lo mismo para nuestros enemigos.

Además de las tácticas mágicas, también se tratará la curiosa Fuerza Irresistible Skaven y el efecto que produce el hechizo Drena magia sobre de los videntes. También veremos el como lidiar con las incantaciones de los reyes y sacerdotes funerarios, que a primera vista parecen peligrosas.

Durante la lectura de este tratado, el lector verá que hablo de combinaciones de dados, estas combinaciones están basadas en lo siguiente: Dependiendo de la cantidad de dados a usar para la invocación o dispersión de un hechizo, es el numero de combinaciones posibles sin repetirse. Esto es, con dos dados tenemos 21 combinaciones posibles sin repetir, con tres dados tenemos 56 combinaciones, con cuatro dados son 126 combinaciones, con cinco dados obtenemos 252 y con seis dados tenemos 462 combinaciones sin repetirse. Aquí no se considero el hecho de que a veces, usando por ejemplo tres dados, el dado "uno" obtenga un 6, el dado "dos" obtenga un 5 y el dado "tres" tenga un 4, dando un resultado de 15; luego que el dado "uno" tenga un 5, el "dos" un 6 y el "tres" un 4. No, solo se considero la combinación 6-5-4 para obtener uno de los varios resultados de 15 durante el lanzamiento de los dados.

DE LOS DADOS DE PODER Y DE DISPERSIÓN.

Como todos sabemos, todos los ejércitos en Warhammer generan dos dados de poder en su propia fase de magia y dos dados de dispersión en la fase de magia del enemigo, más los generados por los hechiceros dependiendo de su nivel mágico. Las únicas excepciones a esto es en cuanto a los ejércitos de los Enanos con cuatro dados naturales de dispersión y los dados de poder y dispersión obtenidos por las marcas a ejércitos del Caos. La marca para los regimientos de Tzeentch genera un dado de poder, pero solo si este regimiento no esta huyendo al inicio de la fase de magia; los adoradores de Khorne con marca registrada producen un dado de dispersión por marca.

Otra forma de obtener estos dados de poder y de dispersión es con el uso de objetos mágicos, que por lo común serán del tipo Talismán, Objeto Arcano y Estandarte. Algunos ejemplos de estos son: Familiar de poder, Estandarte de la hechicería, el Sello de Ghrond, etc. Estos objetos mágicos pueden añadir dados de poder o de dispersión a la cantidad básica ("Pool") para invocar o dispersar hechizos, también los hay quienes dan dados para que su portador use un dado o dos de poder o de dispersión cuando se ve en la necesidad de invocar o de dispersar. El problema con este tipo de obtención de dados es que el oponente solo necesita suprimir el objeto en cuestión por medios mágicos o mundanos (la acción de la espada-flecha-proyectil artillero es algo mundano).

LA NUMEROLOGÍA MAGICA DE WARHAMMER.

En el número esta la clave para entender el como vencer en la magia, ya que todo hechizo en Warhammer tiene un valor de invocación necesario para su funcionamiento. Este valor de invocación debe igualarse o superarse al lanzar de uno a "X" cantidad de dados de poder (donde "X" puede ser de 2 a 6) y dependiendo del nivel con que cuenta el hechicero, será la cantidad máxima de dados lanzados para el intento de invocación. Este valor de invocación puede ser de 3 a 12 y mientras más Agresivo sea el hechizo, mayor será su valor de invocación.

Pero como se habrán dado cuenta, si se tiran tres o más dados de poder se podrá obtener un resultado superior al valor de invocación máximo. El objetivo de la invocación empleando la mayor cantidad permitida de dados de poder no es solo lograr el valor nominal de invocación, si no el superarlo en la mayor medida y con ello hacer más difícil al hechicero oponente el que pueda dispersarlo con el tiro de sus dados de dispersión. También podemos deducir que habrá hechizos más fáciles de invocar que otros y que algunos hechizos requerirán un mínimo de dados de poder para poder tener una probabilidad superior a la media a la hora de invocarlos.

Son pocos los conocimientos mágicos que cuentan con 3 hechizos menor o igual a 6+, la gran mayoría tiene cuatro hechizos con valores de invocación que son igual o mayores a 7, pero no todos tienen hechizos con el valor máximo de 12 (el gran Zacarías "el Eterno" puede invocar el hechizo de Nehek con un valor de 15+). La importancia de esto radica que el hechicero debe de emplear una cierta cantidad de dados de poder para lograr invocar con éxito el hechizo, que por lo común será de dos dados de poder para hechizos con valor de invocación de 3+ a 6+, si se quiere tener una probabilidad de éxito superior a la media. Cerca del borde superior de esta combinación, esta los hechizos con valor de invocación de 7+, los cuales pueden todavía ser invocados lanzando dos dados de poder. Ya para los hechizos con valores de 8+ a 10+ se necesita un mínimo de 3 dados de poder para lograr su invocación con las probabilidades de lograrlo arriba de la media; las invocaciones de 11+ y 12+ apenas con tres dados quedan por la media del promedio.

La tendencia natural de todo jugador al emplear sus hechiceros y dados de poder, es la de tratar siempre de invocar la mayor cantidad de hechizos ofensivos sobre el enemigo, usando para ello la cantidad mínima suficiente de dados de poder. Por ejemplo: el hechizo nigromántico "La mano de polvo" de 7+, con dos dados la cantidad de resultados para poder invocar este hechizo es de 12 combinaciones de 21 posibles, incluyendo la de la Fuerza Irresistible (FI), por lo que tiene una probabilidad de 52.4% a 57.1%. Un hechicero de Nivel 2 puede intentar este hechizo usando un máximo de tres dados, con los que las combinaciones para lograr "la mano de polvo" aumentan a 47 de 56 posibles, de las cuales hay 6 con FI, y el promedio aumenta también de 73.2% a 83.9%. Un mago de Nivel 3 podrá invocar este hechizo usando 4 dados de poder, con lo que las combinaciones serían de 105 de 126 posibles, un 83.3% de éxito en la invocación. Conforme más dados se usen, mayor es el número de combinaciones posibles para lograr la invocación del hechizo usado como ejemplo, pero el porcentaje de éxito tiende a disminuir, esto es debido a que también aumenta las posibilidades de fallar el hechizo a causa de una Mala Invocación (MI). Pero la tendencia de invocación es la de emplear dos dados de poder, a fin de emplear el resto de los dados en otras invocaciones.

En un contesto más general, un hechicero de Nivel 2 es el más común para batallas a 2000 Pts., al menos casi siempre hay uno. Por lo que debemos ver como puede invocar sus hechizos usando el máximo tiro de dados de poder permitido para su nivel; con tres dados se tienen hasta 56 posibles combinaciones sin repetirse, de las cuales 6 son MI y 6 son FI. Con valores de invocación que van del 3+ al 9+, el promedio es de arriba de la media, todavía el valor de 10+ queda también arriba de la media pero esta muy cercano a la mitad. Un resultado de 11+ está en la media (50%) y el resultado de 12+ es el único que queda por debajo de esta media (23 de 56 combinaciones). Todos estos resultados y promedios de éxito de invocación incluyen la invocación con FI, pero si no se toma en cuenta estos resultados de FI, las combinaciones disminuyen en un promedio porcentual de 10.7%. Todo esto sin que el hechicero cuente con la ayuda de algún tipo de objeto mágico que le sume un modificador a sus intentos de invocación o le permita hacer uso de uno o dos dados de poder de más..

Todo esto también es aplicable para los menesteres de la dispersión, ya que cuando se usan los dados, lo que se busca es igualar o superar el tiro de invocación del oponente, pero con la única diferencia en que uno puede dispersar una invocación empleando la

cantidad que considere necesario para lograrlo con éxito. En este contexto, el riesgo aumenta para quienes dispersan con más de 4 dados; ya que con esta cantidad de dados, de 126 combinaciones posibles sin repetirse, 21 resultados pueden causar una MI y 20 combinaciones logran la FI. Si se aumenta la cantidad a cinco dados de dispersión, las cifras también aumentan a 56 combinaciones de 252 posibles para resultar en una MI y 50 combinaciones para lograr la FI. Como puede verse, el porcentaje de fallar supera ligeramente el de éxito automático (cualquier resultado de doble 6 significa una dispersión automática sin importar el resultado obtenido por la invocación del hechizo).

LA AYUDA DE LOS OBJETOS, HECHIZOS Y ATRIBUTOS MÁGICOS.

Los objetos y atributos mágicos que ayudan a las invocación y dispersión de hechizos los podemos clasificar por sus efectos en:

- **Objetos y atributos que dan dados para la invocación y la dispersión de hechizos.** Son objetos y atributos que otorgan uno o dos dados para la invocación o la dispersión, aunque son los más los objetos que otorgan dados para la invocación. Esto pueden venir como familiares, piedras de poder o estandartes y la mayoría dan estos dados de poder para la invocación de algún hechizo propio del portador del objeto. Por ejemplo están las piedras de poder con dos dados para la invocación de un hechizo. Son contados los objetos que dan dados de poder para uso general de los hechiceros y la cantidad de dados puede ser aleatoria, como con el estandarte de la Hechicería Asur. Algunos objetos confieren estos dados de poder con una pequeña trampa, como que si el dado obtenido por el objeto tiene un resultado de 1, entonces el hechizo se considera fallado con Mala Invocación y se paga las consecuencias resultantes o se sufre una herida sin salvación. Los atributos de los adoradores de Tzeentch y de Khorne dan dados de poder y de dispersión respectivamente, cuando algún personaje y/o regimiento ostentan su marca como devotos fieles que son: La Marca de Khorne suministra un dado para todos los marcados y la de Tzeentch solo a los regimientos y carruajes de guerra; estos dados son de uso general para el ejercito. Hay objetos mágicos que dan al portador y al regimiento que lo acompaña una protección mágica en contra de hechizos invocados en su contra, esta se traduce en uno o dos dados para dispersar y que no forman parte de la cantidad que se cuenta para la dispersión de hechizos enemigos del ejército; estos dados de protección mágica se generan cada ves que el portador y su unidad son agredidos por los conjuros enemigos. Son pocos los objetos que “roban” un dado de poder enemigo para convertirlo en dado de dispersión, entre estos esta una runa Enana para estandartes. La utilidad de todo esto radica en que a más dados de poder o de dispersión, más probabilidades de agredir o de defenderse mágicamente, pero no importa cuantos dados se tenga que en contra de una FI o de una MI no hay nada que hacer.
- **Objetos y atributos que confieren un modificador a la invocación o a la dispersión.** Este modificador a la invocación o a la dispersión es por lo común de +1 a los intentos de los hechiceros. Los Magos Asures que practican con la Magia Magistral o Alta Magia tenemos este modificador para nuestros intentos de dispersión. Nuestros primos oscuros y los vampiros Necrarcas tienen un modificador de +1 a sus intentos de invocación. Este modificador dado por atributos propios de la raza puede aumentarse con la ayuda de un objeto mágico, el cual confiere un modificador de +1 a los intentos de conjuro y dispersión. ¿En que nos ayuda esto? En que aumenta nuestro porcentaje de éxito pero mantiene las probabilidades de obtener una MI y una FI en su mismo nivel, dependiendo de la cantidad de dados a emplear. Por ejemplo, con dos dados hay 21 posibles combinaciones sin repetirse y si se desea lograr una invocación o dispersión con un valor de 12, con un modificador de +1 podemos tener 3 combinaciones (esto incluye el resultado de FI). Con un modificador de +2 podemos tener 4 combinaciones de éxito. Ahora aumentemos a tres el numero de dados a emplear, con el modificador de +1 las combinaciones suben de 23 a 28, con el modificador de +2 estas combinaciones aumentan a 33 de 56 posibles combinaciones totales. Si se necesita un resultado de 7, las combinaciones para dos dados serian de 15 y 17 de 21 posibles, para tres dados serian 49 y 50 de 56 posibles. Como puede apreciarse, estos modificadores si ayudan en nuestros propósitos mágicos.
- **Objetos y hechizos que modifican el resultado de los dados.** Por lo común, esto afecta a un único dado pero hay un objeto caótico que permite el repetir toda la tirada de los dados: “el báculo del cambio”, de uso exclusivo para los adoradores de Tzeentch. El

tiene una trampita implícita en su uso pero aun así vale su costo en puntos. El hechizo celestial, “el Segundo Sello de Amul”, permite obtener una cantidad de 1 a 3 repeticiones de tiro de un dado, cuando este hechizo se logra invocar con éxito, pero no dura más que el propio turno del invocador y puede ser usado para cualquier tirada de dados D6, no necesariamente los usados para la invocación. Ya sea uno o varios dados, el hecho de poder repetir el resultado de un dado puede ayudar en no tener problemas con una MI o lograr una invocación o dispersión exitosa con FI. Cuando el resultado de los dados es muy grande, a veces esta habilidad mágica puede que no sea de ayuda de todos modos.

- **Objetos que niegan la invocación de un hechizo.** Los pergaminos de dispersión son los más característicos para hacer esto y están disponibles para todas las razas y ejércitos, aunque el nombre pueda variar. También hay versiones que valen casi el doble de puntos y tienen la particularidad de destruir el hechizo, además de dispersarlo. Salvo cuando un hechizo es invocado con FI, este objeto mágico es de ayuda cuando el oponente tiene a su disposición una buena cantidad de dados de poder y nosotros solo unos cuantos, y logra invocar su hechizo con un valor de invocación muy alto. Con esto se le niega la invocación del hechizo y con ello el desperdicio de tan excelente lanzamiento de dados de poder. El problema con esto es que los pergaminos y su equivalentes son caros en puntos y a no ser que se despliegue a más de dos personajes hechiceros, su numero por lo común será de dos a tres, dependiendo de en contra de quien se este enfrentando (alguien a quien nuestra magia le cae muy mal).
- **Curiosidades mágicas.** Esto son objetos que tienen un efecto fuera de lo común al actuar en contra de un hechizo. El talismán “Sizzia’s shiny baubles” de los pieles verdes no intenta dispersar el hechizo, si no modificar su efecto; si se logra lo necesario para que el objeto actúe sobre de él, este refleja el hechizo sobre el invocador. Lo curioso de esto es que no importa si la invocación fue hecha con FI, el objeto funciona a pesar de esto.

TÁCTICAS MAGICAS ASURES.

ATACANDO LOS RESULTADOS ENEMIGOS.

Un hechicero Asur que emplee la Alta Magia tiene a su disposición el hechizo “Drena-magia” sin costo adicional, el cual puede ser invocado sobre un hechicero enemigo que se encuentre hasta 24” (60 cms.) del invocador. Tiene tres valores de invocación de 5+, 7+ y 9+, sus efectos son representados por la acción de negarle al oponente los resultados de los tiros de dados que lance para representar la dispersiones o invocaciones de su hechicero que es victima de la “Drena-magia”. Los resultados en los dados afectados son los 4, 5 y 6, y con estos se puede en su momento el eliminar la FI de los hechizos de ese hechicero.

Pero...¿Qué tan efectivo puede ser esto? Vayamos a los números, con dos dados se tiene 21 posibles combinaciones, de las cuales 19 son efectivas (recuérdese la regla del 2-1 no invoca). Si se invoca el “Drena-magia” con valor de 5+ con éxito, se eliminan todos los resultados de 6, el máximo valor de invocación que podrá usar la victima será de 10 (tanto para invocar o para dispersar). Si el “Drena-magia” fue invocado con valor de 7+, la victima pierde dos combinaciones posibles y el valor máximo de invocación que podrá usar queda en 8. Si se usa el valor de invocación de 9+ en el “Drena-magia”, se cancela 6 combinaciones y el valor máximo se reduce a 6. Lo que la victima puede hacer es el intentar invocar usando más dados, por ejemplo tres dados. Con un “Drena-magia” de 5+ se eliminan 6 combinaciones de las 56 posibles y el máximo valor que se puede esperar invocar o dispersar es de 15; con 7+ se suprimen 16 combinaciones y el máximo queda en 12; por ultimo, con un valor de 9+ del “Drena-magia” se cancelan 28 combinaciones y el máximo valor queda en 9. Así se podrá continuar, la victima debe usar más dados para intentar invocar o dispersar los hechizos y a más dados también aumenta la posibilidad de lograr una MI. Con dos dados hay 1 combinación, con tres dados hay 6 combinaciones, con cuatro hay 21, con cinco se tienen 56 y con seis son 124 combinaciones. Las combinaciones para intentar lograr una invocación o dispersión disminuyen mucho, además de negarle las FI, el mago afectado será relegado y el oponente tratará de invocar o dispersar con sus restantes magos, si es que tiene de más. El lograr esto es muy importante cuando se enfrenta a ejércitos donde el uso de su magia juega un factor determinante en el desempeño general de su ejercito o en el desarrollo de su plan de batalla.

ESCOGIENDO A LAS VICTIMAS.

A veces esto es fácil, ya que algunos ejércitos son animados o agrupados entorno a estos personajes. Un ejemplo claro son los ejércitos de los Condes Vampiros y de Khemri, en los cuales necesitan de la magia para poder compensar el pobre rendimiento que a veces tienen sus tropas básicas, además de rellenar las perdidas causadas por la magia y disparos enemigos; en este caso seria el nigromante que acompañe a vampiros del Dragón Sangriento y a los Condes N3 o a los sacerdotes y Supremos sacerdotes de Khemri. Otra fácil forma de escoger victima es cuando nuestro oponente decide usar alguno de los hechiceros-personaje especial con que cuenta su raza. Ellos son costosos y vienen con un arsenal de objetos mágicos propios muy agresivos, por lo que el lograr un "Drena magia" sobre de ellos puede resultar frustrante para nuestro adversario, permitiéndonos tomarlo fuera de balance.

También se puede escoger a la victima para el "Drena-magia" cuando el oponente escoja los hechizos al azar para sus hechiceros, esto se hace antes del despliegue o antes de iniciar la batalla y por lo común se realiza en presencia nuestra. Aquí se requiere de tener algo de conocimientos sobre los hechizos que por lo general porta el enemigo, si son de los que usan los 8 conocimientos mágicos, no habrá ningún problema porque estos vienen en el reglamento, pero se requerirá algo de tiempo, paciencia y/o dinero si se desea conocer sobre la magia especifica para ciertas razas de Warhammer. Una ves determinado el hechicero enemigo más ofensivo para nosotros, debemos de hacer que alguno de nuestros Magos este a distancia certera del hechizo "Drena magia".

Lo ideal es tener tantos magos Asures como hechiceros enemigos haya sobre el campo de batalla, pero esto puede que sea algo no muy común para alguno de nosotros. En este campo de batalla ideal, lo afortunado seria el poder lograr un "Drena magia" sobre cada uno de los hechiceros enemigos, pero en la realidad, hay un 90% de posibilidades de tener a un único hechicero enemigo bajo los efectos del "Drena magia". Lo que hay que procurar es que este hechicero sea el más peligroso para nuestros propósitos y de ser posible, sea también el más importante para el desarrollo del plan de batalla de nuestro oponente.

EL USO DE LOS DADOS DE PODER.

Dos dados naturales y otros por nivel de magia de los hechiceros, si se emplean a dos magos N2 (lo cual es la combinación más usada en batalla) la cantidad obtenida será de 6 dados de poder. Esta cantidad puede parecer poco pero bien empleada deberá ser suficiente para una "Drena Magia" y para algún hechizo ofensivo. Siempre trato de invocar el hechizo "Drena magia" al principio de la fase de magia, ya que si se logra se tendrá a un hechicero menos para las dispersiones enemigas y con esto se comienza a ejercer presión sobre el oponente. Ahora veamos con cuantas combinaciones de resultados de dado contamos para cada uno de nuestros hechizos de Alta Magia (contando la FI):

- **Drena magia 5+,7+ y 9+:** El primero de 5+ es muy débil pero se debe de invocar con dos dados para tener un 81% de posibilidades de éxito en su invocación. Lo considero débil porque solo niega la FI del oponente, pero todavía permite la invocación de hechizos de hasta 10 con dos dados de poder. Intentarlo invocar con tres dados es casi el éxito, ya que solo una MI nos lo haría fallar. El Drena magia de 7+ es bastante efectivo para negar la FI y deja al oponente con hechizos de hasta un valor de 8 si usa dos dados de poder (deja con una sola oportunidad para el 8, dos para 7, cuatro para 6 y seis para 5), el oponente tendrá que usar mínimo tres dados de poder si desea tener una oportunidad de invocar sus hechizos; si esta versión del drena magia es intentada, el uso de dos dados de poder nos permite tener el 57% de posibilidades de lograrlo, pero como puede verse, es como tirar una moneda al aire. Con tres dados de poder se tiene 47 posibles combinaciones de 56 (84%) de invocarlo con éxito y esto es mejor así. Con el valor de invocación de 9+ para el hechizo drena magia se puede casi inutilizar a un hechicero enemigo de nivel 2, ya que solo podrá invocar hechizos de un valor de hasta 6. Un Archímago enemigo podrá usar más de tres dados, pero para todos sus intentos de invocar sus hechizos tendrá que usar únicamente los resultados de 3, 2 y 1. Usando tres dados de poder se tiene un 71% de lograrlo invocar con éxito y como puede verse, sus efectos son devastadores. Nuestros Archímagos pueden usar más de tres dados de poder para invocar el de 9+, aumentando la posibilidad al 81% de éxito; aunque un mago de nivel 2 Asur podría invocarlo con cuatro dados usando el honor de Canalizador o una piedra de poder. Los efectos sobre los intentos de dispersión enemigos son molestos

si el oponente solo desplegó a un único hechicero, pero no pesa mucho cuando hay más de uno. En ese caso, si el hechicero enemigo afectado tiene algo que ayude a dispersar, puede que nuestro oponente no la piense mucho en usarlo.

- **Camina entre mundos:** Es un hechizo de valor 4+ y solo sirve para que nuestros magos Asures puedan escapar de algún enemigo por terreno difícil y al ataque de armamento mundano. Usando un dado de poder para invocarlo deja el porcentaje a la mitad, pero con dos dados es casi seguro que se logra al tener un 90% de posibilidades de éxito. Emplear tres dados es un lujo, ya que es seguro que se invoca a no ser que se obtenga una MI.
- **La Maldición Atrae-flechas:** De valor 6+, es uno de los más útiles en batalla; no vale la pena intentarlo con un dado, a no ser que este esté cargado, lo mejor es tirar dos dados para tratar de invocarlo sobre la unidad victima, con lo que se tiene un 71% de lograrlo. El uso de tres dados de poder aumenta esta posibilidad a un 87% de éxito. Recuerde que para que este hechizo de todo lo de si mismo, se debe de concentrar todo los disparos del ejército sobre de esta unidad, victima de la maldición, durante nuestra fase de disparos.
- **La Fortuna es Impredecible:** Con un valor de 7+, este hechizo puede mantener a dos hechiceros (uno enemigo y el otro Asur) sin actividad mientras este en juego. El lanzar dos dados de poder para su invocación deja el resultado dentro de la media pero si se emplea tres dados, la obtención del valor de invocación es más probable al quedar en un 84%. Si se va emplear este hechizo es importante usar estos tres dados de poder, ya que de lograr invocarlo sobre el hechicero enemigo más importante, hará difícil la batalla para nuestro oponente. Y es que se debe considerar el hecho de que, si el oponente decide usar los servicios del hechicero afectado, la MI y la no dispersión estará siempre presente en cada tirada de dados. Por ejemplo: si usa dos dados se cuenta con 6 combinaciones de números dobles. Con tres dados se tiene, incluyendo los resultados triples, 36 combinaciones de 56 posibles ¡Este hechizo puede sacar de circulación incluso al Gran Zacarías “El inmortal”!
- **La Ira de Khaine:** Misil mágico de valor 8+ de invocación, ligeramente sobre la media de probabilidad de invocarse empleando dos dados de poder, pero usando tres dados la cosa cambia a un 78%. Es un buen misil mágico que lanzado sobre una unidad de infantería o escuadra de caballería ligera en blindaje, puede causar estragos con algo de suerte. Si lo va ha emplear en batalla, asegúrese que la unidad victima también lo sea de todo el poder de fuego del ejercito Asur.
- **Las Llamas del Fénix:** Quizás el hechizo de Alta Magia más temido por el enemigo pero también uno de los difíciles de lograr en batalla. De valor 11+ de invocación, obliga a nuestros hechiceros el usa tres dados de poder como mínimo. Con ello tendremos un 50% de probabilidades de éxito, de las cuales un 11% nos dará el poder lograr el hechizo con FI. Uno de nuestros Archímagos podría lograrlo con un 74.6% de probabilidades de éxito si usa cuatro dados de poder. Este es uno de los hechizos de Alta Magia que ya tiene reservados varios pergaminos de dispersión y de ahí su principal dificultad de invocarse sobre alguna unidad enemiga de Resistencia de 3. Cuando se logra, deje que haga efecto con su Fuerza de 3 y si sobrevive para nuestro próximo inicio de fase mágica, aplique sus efectos de Fuerza 4 y después vuelva a invocarlo sobre la misma o sobre de otra unidad enemiga. Si el enemigo son los Enanos, permita que sus efectos perduren lo más que el oponente deje, ya que esta raza tiene Resistencia de 4 y buena armadura, haciendo algo difícil que el hechizo les cause muchas bajas al inicio; nunca he llegado a aplicar una Fuerza de 6 y en muy contadas ocasiones (dos) he aplicado una Fuerza de 5.
- **La Desmarca de Vaul:** De 12+ como valor de invocación, es un hechizo difícil de lograr para un Mago de N2 Asur pero no lo es tanto para un Archimago. Con tres dados de poder se tiene 23 posibles combinaciones de 56, dando un 41% de posibilidades de éxito. Con cuatro dados de poder, este porcentaje aumenta hasta un 71%. Sale más rentable el uso del “Anillo de Corin” pero hay que usarlo con astucia, se tiene que hacer que el oponente use sus dados de dispersión en intentar dispersar otros hechizos para luego invocar el poder del anillo. Este hechizo ayuda a eliminar los objetos mágicos enemigos molestos para nuestros intereses.

Si se emplea algún objeto mágico para darnos más dados de poder, como el “Estandarte de la hechicería”, la “Gema del atardecer”y las “piedras de poder”, se podrá

ampliar el repertorio de invocaciones durante nuestra fase mágica. El estandarte nos brinda de 1 a 3 dados de más que pueden ser usados por los hechiceros del ejército; la gema y las piedras añaden 1 y 2 dados de poder respectivamente, que solo podrán ser usados por el portador de los objetos. Con esto un mago de N2 podrá invocar un hechizo usando 4 o 5 dados de poder y con ello aumentar sus probabilidades de invocación. Usando a dos magos de N2 se tiene 6 dados de poder y con el estandarte se tendrá de 7 a 9 y si algún hechicero Asur porta la Gema, se contara con hasta 10 dados. Se podría intentar invocar dos drena magias, seguido por unas Llamas del Fénix y una Maldición Atrae flechas (2-2-3-3) por ejemplo. Hay que ser agresivo desde el principio, hay que tratar que el oponente gaste pronto sus pergaminos de dispersión o use todos sus dados de dispersión para que así conforme transcurra la batalla, podamos intentar invocarles los hechizos ofensivos de la Alta Magia.

Una cosa que se debe tener siempre en cuenta, habrá veces en que no se logre el mínimo necesario para poder invocar el o los hechizos, no hay por que desesperar ya que recuerde siempre que ya habrá otras batallas y que nuestra suerte cambie.

EL USO DE LOS DADOS DE DISPERSIÓN Y ALGUNOS OBJETOS DEFENSIVOS.

En ejércitos Asures de 2000 Pts. Es un lujo el disponer de un Archimago de N3 acompañado de dos magos de N2. Si se esta acostumbrado a usarlos, se tendrá 6 dados de dispersión. Yo acostumbro muy poco esta configuración de hechiceros (la he usado en contra de Khemri), mi norma son dos hechiceros N2 como ya lo he descrito antes, con lo que me deja con cuatro dados de dispersión y dos pergaminos para dispersar. Aquí también se ve la importancia de lograr invocar el hechizo de Drena Magia sobre el Mago enemigo más peligroso, facilitando las decisiones sobre cuando usar los pergaminos y los dados, así como también cuando dejar que se logre la invocación de algunos de los hechizos del enemigo.

Nuestro +1 natural a todo intento de dispersión, en ocasiones nos facilita el dispersar hechizos sencillos usando un único dado. Como se cuanta con pocos dados para dispersar, hay que ser hábiles para determinar cuando hay que lanzar dados y cuando es necesario usar los pergaminos, esto no es una decisión fácil y se requiere de no apartarse del plan de batalla. Por ejemplo: si has empleado tiempo y esfuerzo en reducir el número de esqueletos de la unidad principal de batalla no muerta, la cual tiene incluido al General enemigo, lo que menos quieres es que él trate de reponer sus bajas. Le recetas el Drena magia y usas todos tus dados y pergaminos para que no lo logre, con esto te facilitará el poder derrotarlo ya que si matas a su General, su ejército de desmoronará. Un Drena magia sobre el hechicero enemigo más peligroso también nos permitirá el poder usar estos cuatro dados para dispersar los hechizos de algún hechicero enemigo no afectado por el Drena magia.

Otras formas de ayudar a nuestros intentos de dispersión, es el de proteger a nuestros personajes y regimientos de elite en contra de los hechizos ofensivos enemigos. Tenemos el “Estandarte de Protección Arcana” que prodiga una resistencia mágica de 2 o el “Estandarte del Mundo Dragón” que hace al portaestandarte de batalla y a la unidad que lo acompaña inmunes a toda magia. Algo más barato lo provee el “Amuleto de las Llamas Purificadoras”, que afecta al intento de invocación enemigo al restarle –3 al resultado de los dados de poder empleados. Otro objeto que confiere resistencia mágica de 1, es el “Amuleto de Fuego” y el par de báculos, “Báculo de Madera Estelar” y “Báculo de Hechicería”, ambos suman un +1 a los intentos de dispersión. Su uso en batalla dependerá del gusto personal de cada General Asur, yo en lo personal uso mucho el “Amuleto de las Llamas Purificadoras”, el cual debido a su bajo costo lo puede portar mis Capitanes de los regimientos de elite Asur.

Nuestro hechizo Drena magia es nuestra mejor arma en contra de la magia enemiga, nunca dude en usarla y si es necesario el usar todos nuestros dados de poder para invocarlo sobre cada mago enemigo, hágalo. A veces es mejor tratar de controlar la magia enemiga que tratar de dañar a sus tropas, ya que algunas razas dependen mucho de la magia o más de un General basa el éxito de su plan de batalla en las artes mágicas. Tenga siempre presente que aunque somos una raza mágica, nuestras tropas básicas y de elite son de las más hábiles en el manejo de sus armas, dándonos en la mayoría de las veces, la victoria en los combates.

MAGIA SKAVEN.

Los Skavens tienen una magia muy particular, sus hechiceros principales son Archímagos de N4 conocidos como “Videntes grises”, los cuales son los únicos de su raza que pueden usar todos los hechizos de su lista. Las ratas pertenecientes al Clan Skryre

tienen entre sus filas a personajes conocidos como “Brujos”, ellos usan artefactos de su propia invención a fin de poder usar los vientos mágicos de Warhammer; son considerados hechiceros de N1 y con el “condensador mejorado de energía warp” pueden conocer y hacer uso del hechizo Skaven “Relámpago de Warp”, además de poder usar un dado de poder de más (puede hacerlo con tres dados de poder). Con el artefacto “acumulador súper cargado de poder warp”, el brujo genera un dado de poder de más (como mago N1 solo genera un dado), pero esto no quiere decir que el sube de nivel.

Los Skavens no tienen las mismas reglas para la Fuerza Irresistible como las demás razas, en lugar del doble Seis, ellos tienen su FI si la suma de todos los resultados de los dados lanzados para la invocación de un hechizo es igual a 13 (aquí no se aplica ningún modificador). Las ratitas solo pueden aspirar a lograr un hechizo con FI usando tres o más dados de poder; tienen cinco combinaciones con tres dados, diez combinaciones con cuatro dados, ocho combinaciones con cinco dados y solo tres combinaciones con seis dados de poder. Como de observa, el hecho de lanzar más dados no les da muchas oportunidades de lograr su FI y su máximo de oportunidad lo tienen cuando usan solo cuatro dados de poder. Sus brujos solo pueden intentar su hechizo con tres dados de poder como máximo, tienen solo cinco combinaciones; un Drena magia de 7+ aplicado sobre de ellos les cancelaría cualquier oportunidad de lograr su FI. Los Videntes grises pueden emplear mucho más dados de poder, ya sea que emplee su máximo natural de 5 o lo amplíe usando sus piedras warp. Con cuatro dados tiene 10 combinaciones y el efecto del Drena magia reduce la cantidad de estas combinaciones. Usando el Drena magia de 5+ reducimos por tres las combinaciones de FI Skaven; usando el Drena magia de 7+ le dejamos solo tres oportunidades de lograr su FI y con el Drena magia de 9+ se lo cancelamos en definitiva. Si el Vidente gris usa cinco dados las cosas se torna en nuestra contra, ya que si le aplicamos un Drena magia de 5+ le aumentamos sus combinaciones de FI a 13; el Drena magia de 7+ hace que el Skaven tenga 11 combinaciones para FI y únicamente el Drena magia de 9+ cumple con función defensiva al dejarle solo 2 oportunidades de lograr la FI. Si el Vidente emplea seis dados de poder, nuestro Drena magia ayudaría a que tuviera más oportunidades de lograr su FI y solo el Drena magia de 9+ le daría una combinación de más. Pero no todo está perdido, recuérdese que a más dados lanzados más oportunidades de obtener una Mala Invocación. Usando tres dados se tiene seis combinaciones de MI, cuatro dados tiene 21, cinco dados tiene 56 MI y seis dados tiene 124 combinaciones posibles. Por lo que, siempre aplique a los Videntes Grises un Drena Magia de 9+ a fin de poder controlarlos. Otra forma de control sería el provocado por la Fortuna es Imprevisible, ya que muchas de las combinaciones que tienen las ratas para su FI, dependen de obtener resultados repetidos en sus dados de poder. Esto es incluso mucho mejor que el aplicarle el Drena magia, ya que solo le deja dos combinaciones posibles cuando use tres y cuatro dados de poder y negándoselo por siempre cuando use más dados. El mago ofensivo deberá seleccionar este hechizo he intentar su invocación durante toda la batalla.

LAS INCANTACIONES DE LOS SACERDOTES DE KHEMRI.

Aunque sus sacerdotes no generan dados de poder, se les consideran hechiceros para efectos de dados de dispersión y de otras cosas que afecten a los hechiceros en Warhammer. Todos los sacerdotes, sin importar su jerarquía, conocen sus cuatro incantaciones. Los Reyes y Príncipes Funerarios conocen solo dos de estas; los Reyes y los Grandes Sacerdotes pueden intentar invocar dos de sus incantaciones, los Príncipes y Sacerdotes solo uno de ellos. Un gran sacerdote puede emplear tres dados para determinar el poder de su incantación, un rey usa dos dados al igual que un sacerdote, el príncipe uso solo un dado. Lo único bueno es que ellos no tienen Fuerza Irresistible. El problema táctico aquí es que el oponente tiene forma de saturar nuestra defensa mágica, en donde cuatro dados de dispersión pueden resultar muy pocos. Aquí debemos analizar con detenimiento la situación sobre el campo de batalla, ya que debemos permitir al enemigo que logre sus incantaciones cuando nosotros queramos y negarles sus incantaciones cuando él realmente las necesite. Tengamos en cuenta que los reyes y príncipes solo tienen incantaciones que ayudan a compensar el pobre rendimiento de sus tropas y el hecho de que ellos nunca marchan. Solo la clase sacerdotal tiene a su disposición la incantación que realmente molesta y que puede hacernos perder la batalla, la “Incantación de invocación de Djedra”. Con ella el oponente intentará reponer sus bajas al “curar” sus heridas y volver a animar a los caídos durante los combates, incluso restaura las heridas de tropas con el atributo de heridas de 3, además de reponer incluso a parte de un grupo de mando, curar personajes y reparar

carruajes y artillería. Lo único bueno es que no puede sacar esqueletos de la nada como los Condes Vampiros y no puede añadir mas tropas a una unidad de las que tenia en un principio.

Aquí recomiendo combatir magia con magia, ir por tres magos de N2 y dos de ellos llevando consigo dos pergaminos, con esto se tiene 5 dados de dispersión muy buenos. Otra selección pudiera ser el emplear un Archimago N3 y dos magos N2, con tres pergaminos y dos honores de vidente. Hay que intentar desde un principio el invocar el Drena magia sobre cada uno de los sacerdotes con que cuenta el ejército enemigo, de preferencia use el Drena magia de 7+ sobre los sacerdotes y aplique el Drena magia de 9+ sobre los grandes sacerdotes a fin de poder usar económicamente nuestros dados y pergaminos. Un gran sacerdote puede invocar sus incantaciones con valores de 3 a 18, si esta afectado por el Drena magia de 9+, el máximo resultado que logrará será de 9. Un sacerdote bajo el embrujo del Drena magia de 7+ solo obtendrá un 8 como valor superior para sus incantaciones. Con esto facilitamos nuestra defensa al poder intentar dispersar usando solo dos dados y desanimando al oponente. En cuanto a la nobleza de Khemri, se les puede dejar que avancen y cuando estén cerca, usar nuestros pergaminos y dados sobrantes para evitar que puedan cargarnos o que se acerquen demasiado o que intenten hacer alguna proeza de armas. El hechizo Asur la Fortuna es Impredecible no afecta en su totalidad a los sacerdotes funerarios, como no tienen ni FI ni MI, solo les afectaría cuando intentasen dispersar alguno de nuestros hechizos.

CONCLUSIONES.

El uso de la magia en una batalla en Warhammer es de mucha utilidad pero no siempre resulta determinante para obtener la victoria. Se necesita de la espada y de la flecha para terminar con el enemigo, además de mucha suerte. El uso del hechizo Drena magia aquí propuesto está basado en experiencia propia y ha sido un factor para lograr un buen desempeño con mi ejército Asur. No siempre se va ha poder lograr lo aquí propuesto, pero eso es parte del juego y es lo que le pone la emoción a la batalla, tanto para uno como para nuestro oponente. Trate implementar estas tácticas mágicas con sus Asures y estoy seguro que encontrará una mejora en la mayoría de las veces, porque habrá también momentos en que al oponente le resulte todo bien y a nosotros no o tendrá la oportunidad de ver como sus oponentes empiecen a saturar de pergaminos de dispersión a sus hechiceros.

Por ultimo les dejo la siguiente tabla de combinaciones y el promedio en que los resultados de invocación pudieran darse:

CANTIDAD DE DADOS USADOS.	VALOR DE INVOCACIÓN.	COMBINACIONES VÁLIDAS	% CON FI.	% SIN FI.
UNO	3	4	66.6	
	4	3	50	
	5	2	33.3	
	6	1	16.6	
DOS	3	19	90.4	85.7
	4	19	90.4	85.7
	5	17	80.9	76.2
	6	15	71.4	66.6
	7	12	57.1	52.4
	8	9	42.8	38.1
	9	6	28.5	23.8
	10	4	19	14.3
	11	2	9.5	4.7
	12	1	4.7	
	MI	1	4.7	
	FI	1	4.7	
TRES	3	50	89	78.5
	4	50	89	78.5
	5	50	89	78.5
	6	49	87.5	76.8

	7	47	83.9	73.2
	8	44	78.5	67.8
	9	40	71.4	60.7
	10	33	58.9	48.2
	11	28	50	39.3
	12	23	41	30.3
	MI	6	10.7	
	FI	6	10.7	
CUATRO	3	105	83.3	67.4
	4	105	83.3	67.4
	5	105	83.3	67.4
	6	105	83.3	67.4
	7	105	83.3	67.4
	8	104	82.5	66.6
	9	102	80.9	65
	10	99	78.5	62.7
	11	94	74.6	58.7
	12	89	70.6	54.7
	MI	21	16.6	
	FI	20	15.8	
CINCO	3	196	77.7	57.9
	4	196	77.7	57.9
	5	196	77.7	57.9
	6	196	77.7	57.9
	7	196	77.7	57.9
	8	196	77.7	57.9
	9	196	77.7	57.9
	10	195	77.4	57.5
	11	193	76.6	56.7
	12	190	75.4	55.5
	MI	56	22.2	
	FI	50	19.8	
SEIS	3	338	73.1	50.2
	4	338	73.1	50.2
	5	338	73.1	50.2
	6	338	73.1	50.2
	7	338	73.1	50.2
	8	338	73.1	50.2
	9	338	73.1	50.2
	10	338	73.1	50.2
	11	338	73.1	50.2
	12	337	72.9	50
	MI	124	26.8	
	FI	106	22.9	

Príncipe Alarick "el Orate".
Comandante de las fuerzas Científico-Catadoras.

Los Altos Elfos a exámen

By Lord Elendor (cyber_fercho@hotmail.com)

Comenzaré con los distintos componentes del ejército, después los objetos mágicos y la magia y por último algo sobre tácticas.

Personajes

Su principal cualidad es el elevado coste en puntos, de modo que nunca hay que empezar a meter personajes (ni objetos mágicos) a saco, alrededor de los 500- 600 puntos para un ejército de 2000-2500.

- Príncipe Élfico: la opción casi obligada de comandante. Por 125 puntos base se tiene a un tipo con L10 que puede, además, enfrentarse a cualquier personaje enemigo y derrotarlo, amén de proporcionar un excelente apoyo en combate. Sin embargo, debe ir bien protegido para paliar la R3 característica de todos los elfos. Esto nos plantea el problema de cómo equiparlo de tal manera que no muera a la primera de cambio sin perder potencia. La solución a esto en el apartado de objetos mágicos. En cuanto a las monturas, lo mejor es un precioso corcel élfico con barda de ithilmar, los dragones para partidas de 3000+ puntos.
- Archimago: muy potente en magia, es una opción bastante arriesgada debido a su elevado coste en puntos (350 con objetos mágicos y nv4) que difícilmente se amortiza. A 3000+ puntos sí que viene bien, desde luego nunca a 2000 y a 2500 no lo recomendaría.
- Comandante: el típico héroe de CaC, tiene unos atributos muy buenos (como siempre, exceptuamos la R) y múltiples funciones: apoyo de unidades(la más importante), montado en águila como cazador de magos, dotaciones y demás individuos que pasean por la retaguardia del enemigo, hostigador-explorador en una unidad de sombríos (Armadura Sombría), puede ser el portaestandarte de batalla (a muchos no les gusta, pero a 30cm repetir los chequeos de desmoralización fallados y llevar un estandarte mágico de cualquier nº de puntos me parece la pera)...
- Mago: Imprescindible. Nunca debe faltar (bueno, quizás contra esos enanos hasta el culo de runas antimagia). Puede llegar a ser prácticamente de nv3 (Vara de Plata, Canalizador de Magia) ELIGIENDO LOS HECHIZOS QUE QUIERAS (Mago Vidente), lo que reduce considerablemente la aleatoriedad de la magia. Y si encima escoge Alta Magia, tiene 4 hechizos. Y no nos olvidemos de que suma +1 a la dispersión, nada despreciable y muy útil. Siempre incluyo dos magos en mi ejército.

Unidades básicas

No destacan por su variedad, pero esto no tiene por qué ser malo.

- Arqueros: su relación calidad-precio los convierte en un innecesario gasto de puntos (12 puntos cada uno, por mucha HP4 que tengan, es un timo de escándalo, pero al parecer los de GW consideran los arcos largos lanzamisiles).
- Lanceros: estupenda unidad en todos los sentidos (bueeeno, vale, solo salvan a 5+), lo más recomendable es incluir 20, aunque a 1500 con 16, si se va justo de puntos, tampoco pasa nada. El único problema (por así decirlo) de los lanceros es...que llevan lanzas (¡no me digas!). Me explico: los elfos tienen buena HA, buena I y poca armadura, por tanto lo ideal es atacar primero para que te devuelvan menos ataques ¡pero vaya! Si las lanzas sirven para que te carguen, con lo que te comes todos los ataques del enemigo antes de devolver. Esto se suaviza un poco porque atacan en 3 filas y al cargar con 2; son 9/11 ataques cuando cargas, si a eso le sumas un carro y una carga por el flanco de unos Guardianes de Ellyrion, pues probablemente el enemigo huya(y lo hemos conseguido no con la unidad supermegapoderosa, sino con unidades normalillas). Pese a esto, una unidad por lo menos debe haber, lo cual respeta el trasfondo y todo, porque los lanceros son la base de los ejércitos élficos.
- Guardia del Mar de Lothern: de nuevo una unidad con una relación calidad-precio decepcionante. Ahora estamos hablando de pagar 16 puntos/miniatura para que

sean lanceros con arcos. Y menuda estupidez, porque si van en 5x4 son 5 disparos de F3, pero si los pones en una sola fila son 20 de F3 que cuando llegues al combate ni tienen filas ni atacarán todos, lo que se supone es la ventaja de las lanzas. En fin, como para no ponerlos.

- Yelmos Plateados: uno de los pilares de los Altos Elfos. Los puedes incluir como núcleo de caballería pesada o como pequeñas unidades de apoyo que se irán blindando conforme te lleguen los puntos. Únicamente las equipo con armadura pesada y escudo (las de apoyo) cuando me enfrento a ejércitos del tipo Caos o Enanos, que son capaces de hacer bajas en dichas unidades incluso cuando cargan por el flanco y se supone que casi no reciben ataques.

Unidades especiales

Estas sí que son variadas y dotan de gran flexibilidad y versatilidad al ejército. Algunas son indispensables.

- Guardianes de Ellyrion: son plaza fija en mis ejércitos, debido a su capacidad para reorganizarse tantas veces como quieran. Esto hace que puedan colarse por huecos estrechísimos para situarse y, después, cargar por el flanco (si dispones de tiempo suficiente, hasta por la retaguardia), una habilidad en extremo útil. Hay generales Asur que prefieren los Sombríos, porque molestan más al oponente, pero yo opino que, bien llevados, son la pesadilla de muchos (sobre todo de los Enanos). Otros pensarán que para qué meter Guardianes, que ocupan plaza de especial, teniendo esas fantásticas unidades de 5 Yelmos. La respuesta es la capacidad de infiltración y la movilidad, pues los regimientos de caballería rápida esquivan bosques y demás obstáculos con gran facilidad, mientras que otras unidades se ven obligadas a atravesarlos, Ojo, no estoy diciendo que no haya que meter pequeños regimientos de Yelmos, pero unos Guardianes de Ellyrion facilitan las cosas mucho. Obvia decir que no deben llevar grupo de mando (tampoco las unidades de 5 Yelmos).
- Príncipes Dragón de Caledor: pocas de entre las caballerías pesadas cargan 44 cm, tienen HA 5, I6 y L9. Esto los convertiría a priori en fijos, pero no es así. Si queremos aprovechar al máximo sus ventajas debemos meter 7(con personaje) o 9(de nuevo con personaje), un estandarte mágico y un objeto mágico al campeón (preferentemente Amuleto del Fuego Purificador), lo que supone demasiados puntos. Por tanto, a partir de los 2500 son rentables,(mejor a 3000, pero eso ya es personal).
- Maestros de la Espada de Hoeth: la mejor infantería élfica y mi unidad favorita. Sin embargo, con esta unidad se tiende a cometer excesos, como meter 24 con un héroe(en serio, lo he visto), lo que lleva a un inevitable desequilibrio del ejército y a que atraigan todo el arsenal del adversario, con lo cual nos habremos gastado un montón de puntos para nada. El tamaño más recomendable es 15 (o 14 y un héroe), aunque hay casos, como contra orcos por ejemplo, en que compensa meter 19 y un héroe(o 20), pero son situaciones especiales. También se pueden utilizar para flanquear al enemigo en unidades de 10 sin grupo de mando (lógicamente, apoyarán a los lanceros).
- Sombríos: unidad tocahuevos muy útil por ser hostigadora y exploradora a la vez. Sirve para todo: eliminar dotaciones, magos y apoyos del enemigo, impedir movimientos de marcha y, una vez hecho todo esto, disparar al enemigo para debilitarlo (con 5/7 flechitas o mucho, pero menos es nada). Aunque prefiero utilizar águilas para estas cosas, los sombríos pueden putear a saco y son la opción perfecta en caso de no meter Guardianes (y aunque los metas, pero son ya dos unidades especiales).
- Carros de Tiranoc: el segundo pilar de los Altos Elfos. Son el apoyo perfecto para la infantería(el carro pone las bajas y la infantería filas y estandarte) y, con su gran movimiento de carga, también para la caballería, aunque pocas veces es necesario con los Yelmos y el “general” (malditas intrigas de la Corte) por el frente y los Guardianes/Yelmos por el flanco. La pega que tienen es que no pueden llevar cuchillas (bastante estúpido no poder llevar algo para matar más).

Unidades Singulares

A diferencia de las especiales, que pueden elegirse según criterios variables y adaptándose al estilo de juego, en las singulares hay poca discusión y se eligen casi siempre las mismas.

- Guardia del Fénix: cuando los ves dices: no están mal, HA5, I6, L9, alabardas y causan miedo. Después te fijas en el coste en puntos (15 puntos, SÍ, 15) y no los ves tan bien. Es una verdadera pena porque las miniaturas están muy guapas y se les podría sacar mucho partido con lo de causa miedo, pero son 15 puntos, y para aprovechar el miedo hay que superar en nº, siendo tan caros es bastante chungo. Lo que todavía me cabrea más es que la Guardia Negra vale solo 1 punto más por miniatura y son tozudos que repiten tiradas para impactar en todos los turnos, por lo demás iguales (mismos atributos y mismo equipo). Gustosamente cambiaría las reglas especiales.
- Lanzavirotes de Repetición: el tercer pilar de los Altos Elfos. He aquí algo que funciona contra monstruos, tropa ligera y tropa blindada, encima con HP4 y 2x1(realmente es muy muy bueno).
- Leones Blancos de Cracia: están bastante bien porque tienen dos funciones: en una unidad de tamaño medio-grande con el general (aquí sí que fastidian las intrigas de la Corte) para cargar sin miedo a lo que sea, y la otra (para lo que mejor sirven) es para flanquear en unidades de 10 sin grupo de mando (lo hacen mejor que los maestros porque tienen más fuerza, resisten mejor los disparos y, al cargar, no importa que lleven arma a dos manos, atacan primero). Sin embargo, no son muy utilizados porque las opciones de singulares suelen ser lanzavirotes y águilas.
- Águilas Gigantes: estos pequeños bichitos de 50 puntos cada uno (tienen 2x1) cumplen prácticamente las mismas funciones que los sombríos pero no dependen de la escenografía, lo que para mí las hace perfectas. Evitan marchas, eliminan máquinas de guerra, cazan magos, distraen monstruos, sacan fanáticos, evitan cargas por el flanco (pones al águila de tal manera que la unidad que te amenaza, al intentar cargar por el flanco, se choque con ella; el pajarraco resultará destruido probablemente, pero el susodicho regimiento arrasará en línea recta, alejándose y dejando de amenazarte) y retrasan la caballería rápida de tu adversario. Y te puedes reír un montón si juegas contra tropas con furia asesina, ya que las obligas a cargar y tú huyes, así hasta que las coloques donde tu quieres para poder meterles una carga combinada a la que posiblemente no sobrevivirán.

Bueno, tras ver los pros y los contras de los elementos del ejército, pasemos a algo muy importante con Altos Elfos:

Magia

Los magos altos elfos pueden elegir todos los saberes más la Alta Magia, muy útil aunque fundamentalmente de apoyo y defensiva. Tiene 7 hechizos, que son:

- Disipación de Magia: con esto se puede fastidiar a los rivales cargados de magia un montón, además de que tiene la ventaja de poderse maximizar según los dados que tengamos. Si la lanzamos en primer nivel de dificultad, todos los seises que obtenga hechicero víctima no se cuentan (adiós fuerza irresistible), pero lo bueno viene cuando la lanzamos en tercer nivel, con lo que todos los cuatros, cincos y seises del mago víctima quedan anulados, haciendo casi imposible lanzar un hechizo bestia. Este hechizo lo conocen todos los practicantes de Alta Magia (dificultades 5+/7+/9+).
- Caminar entre dos Mundos: la verdad es que es muy poco útil y solo vale para cruzar algún elemento de terreno impasable o para que, cuando el mago vaya incluido en una unidad y le designen como objetivo de ataques en CaC, no muera. Dificultad 4+
- Maldición de la Atracción de Flechas: hechizo de apoyo muy útil para diezmar un objetivo lo más posible. Lánzalo a una unidad y después dispara todo contra ella, cuando se disipe el humo verás que queda muy poco. Y si tienes un dragón te puedes divertir aún más porque también repites las tiradas de a ver si les da o no a las miniaturas parcialmente cubiertas la halitosis del dragón. Dificultad 6+
- Caprichosa Fortuna: pese a que, al permanecer activo, requiere la total dedicación de un mago, te compensará cuando tu oponente lance tirada tras tirada en la tabla de disfunciones, o ni siquiera se atreva a lanzar hechizos. Pero lo bueno no es eso,

es que, también al dispersar, cualquier doble es fallo automático, con lo que lanzarás muchos más hechizos. En combinación con Disipación de Magia es brutal (se la lanzas en nivel 1 al mago más burro, y luego le lanzas Caprichosa Fortuna; resultado: todos los seises se anulan y cualquier doble excepto el seis que no vale es disfunción, a ver si el Slann de 2ª generación ese lanza algo). Y contra orcos y goblins hasta te puedes llevar puntos de victoria con esa tabla tan "especial" de disfunciones. Dificultad 7+

- Ira de Khaine: el típico proyectil mágico que causa 2D6 impactos de F4 (lo de siempre, contra unidades ligeras de infantería o caballería rápida). Dificultad 8+
- Llamas del Fénix: bestial hechizo para diezmar y aniquilar unidades (si son grandes, mejor que mejor). Lo bueno es que la F de los impactos va aumentando tras cada turno, por lo que puede afectar incluso a esas latas vivientes llamadas Rompehierros (es un desperdicio lanzárselas, pero bueno). Y no os olvidéis que afecta a campeones y personajes (como ese caudillo skaven con dos armas de mano y Brazaletes del Poder). Dificultad 11+
- Anulación de Vaul: se puede resumir con un ejemplo: ¡Hombre, Archaón! Te anulo el Ojo de Sheerian, te comes 4 virotazos y 1000 puntos de victoria "pa la saca". Osease, que se utiliza contra ese personaje que tiene mágica hasta la gorra y lo dejas en pelotas, para después mandarlo al otro mundo.

En cuanto a qué saberes elegir con tus magos, hay dos modalidades (suponiendo que tenemos 2 magos):

a) Los dos magos eligen Alta Magia y uno se dedica a fastidiar (Caprichosa Fortuna, Anulación de Vaul...) y el otro a hacer bajas (Ira de Khaine, Llamas del Fénix).

b) Un mago elige Alta Magia y el otro Saber de los Cielos (o del Fuego o de la Vida). Destacar que las repeticiones gracias al Segundo Sello de Amul son muy importantes para cuando saques unos en los impactos del carro.

La Forja de Vaul y Honores

Una de las mejores cosas que tienen los Altos Elfos es los objetos mágicos, que además de tener el coste reducido son excelentes.

Entre las armas mágicas se echa en falta algo que nos ayude tanto para herir como con las TSA (antes se solucionaba con Maestro de la Espada, pero ahora solo vale para héroes a pie). Tenemos la Garra de Devastación, pero es muy cara y nos obliga a contar con poca especial (algo indispensable), de modo que generalmente pondremos la Espada de Oro Marino (anula armaduras) si ponemos arma mágica. La Espada de Hoeth (siempre hiere) es muy buena contra Condes Vampiro (casi nadie lleva buena TSA). La Espada de Oro Fulgurante (+3 Ataques) puede parecer una tontería porque sigues teniendo F4, pero en combinación con la Armadura de los Dioses (solo si vas a pie, 3+ de TSA y +1F, no se combina con otras armaduras) tienes 7 Ataques de F5, lo ideal por ejemplo contra Skavens (no recomendable contra otras razas porque te deja sin especial). El Arco del Navegante (arco largo, al impactar se considera un Lanzavirotes) es muy bueno en un Archimago que lleve además Mago Vidente (no solo tenemos un hechicero de nivel 4 que elige hechizos, sino que además contamos con otro lanzavirotes).

Las armaduras mágicas no son nada del otro mundo pero tenemos la Armadura de Protección (armadura ligera, TSE 4+ por 40 puntos), el genial Yelmo del Destino (+1 a la TSA, repetir TSA, se puede combinar con otros elementos de equipo por 25 puntos) y la antes mencionada Armadura de los Dioses (en un Comandante con dos armas de mano o con arma a dos manos).

Los talismanes sí que son la leche: Brazaletes de Defensa (repetir TSA, TSE 4+) ¡POR 55 PUNTOS! cuando debería valer 70. El Talismán de Saphery no está mal (sobre todo contra un Conde Elector con Colmillo Rúnico). La Capa del Señor del Saber (TSE 2+

contra hechizos tanto al portador como a la unidad) es buena contra ejércitos muy mágicos (más tarde hablaremos del kit antimagia), y una combinación muy buena para un Comandante (especialmente si quieres que sea el general a 1500) es Yelmo del Destino + Llama del Fénix + armadura pesada + escudo + corcel con barda de ithilmar + alabarda (la Llama da TSE 5+ por 25 puntos).

Los objetos arcanos son todos muy buenos para su coste en puntos (quizás el Báculo de Árbol Estelar no sea tan allá) y destacan la Vara de Plata (+1 hechizo por ¡¡10 PUNTOS!!) y el Libro de Hoeth (todos los dobles se consideran fuerza irresistible excepto el doble 1) que es brutal pero dejas que los dados elijan tus hechizos.

Los objetos hechizados baratos son los mejores, y muy adecuados para ponérselos a algunos campeones, por ejemplo el Amuleto del Fuego Purificador(todo hechizo lanzado contra la unidad del portador sufre un modificador de -3 a la tirada), que es perfecto para proteger a las unidades que crees que serán objetivo de hechizos, y el Libro del Valor y la Gloria(+1 al Liderazgo a todas las unidades a 15 cm del portador), ideal para esos Maestros de la Espada/Leones Blancos que tienen L8. No suelo incluir objetos portahechizos, pero ambos pueden dar una pequeña sorpresita a tu rival. La Gema Radiante de Hoeth no parece un gran objeto pero, en combinación con Mago Vidente y la Llama del Fénix tenemos a un Príncipe mago de nv1 (por tanto ya tenemos un dado de energía y un dado de dispersión más) que elige hechizos. Escoge la Espada Ígnea De Ruin y ahora tiene (cuando lo lances, que no es muy difícil, dificultad 6+) 5 Ataques de F7 que impactan a 2+, sin olvidarnos de que puede llevar armadura sin que afecte a su capacidad para lanzar hechizos; casi ná, ¿verdad?

En los estandartes tenemos uno con capacidad para desmoralizar a casi cualquier unidad: el Estandarte de Batalla (+1D6 al resultado del combate), que siempre meto contra Enanos. El Estandarte del Dragón (inmunidad a hechizos) forma parte del llamado kit antimagia, que se compone de: Estandarte del Dragón, Capa del Señor del Saber, Amuleto del Fuego Purificador, Estandarte de Protección Arcana y un mago con el Cristal de las Annulii (robas un dado de energía para añadirlo a tus dados de dispersión). Puede parecer un poco caro (de hecho está pensado para 2500+ puntos) pero garantiza que Tzeentch, los Condes Vampiro y los Hombres Lagarto no fastidien en su fase de magia; aparte de que se puede reducir para bajar su coste en puntos. El Estandarte de Saphery es un poco caro pero son 1D3 dados de energía más para el bolsillo, lo cual añade mucha potencia a esos 6 tristes dados de magia que se suelen tener a 2000 puntos. El Estandarte de la Templanza va de muerte contra esa unidad tozuda que no sabe lo que es huir, o contra esos adoradores de Khorne y su furia asesina, además de que garantiza que no huyas más que por desmoralización. El Estandarte de Ellyrion sirve para dar la sorpresa y decir: mira, mi unidad de Yelmos te ve, así que te cargo pasando por el bosque. Tu adversario mide la distancia, ve que hay 30 cm y ríe confiado, entonces tú le dices lo que hace el estandarte y el rival se queda a dos velas viendo como rompes por el flanco supuestamente protegido por la escenografía.

Ahora pasemos a cómo equipar a nuestro magnífico príncipe. La combinación más usual es la de Espada de Oro Marino y Brazaletes de Defensa (contra todo tipo de humanos, Caos y Enanos). Pero, por ejemplo, contra orcos no nos interesa negar TSA (¿para qué?), de modo que ponemos Espada del Poder, Escudo Hechizado y Brazaletes de Defensa, o también Espada del Poder, Brazaletes de Defensa y Anillo de la Ira(contiene Ira de Khaine). Esta última también vale contra Skavens. Y contra Condes Vampiro Espada de Hoeth y Armadura de Protección. Como notaréis, en todas estas combinaciones el príncipe lleva TSE 4+. Esto es porque, con esa R3, lo mejor es protegerlo al máximo (de ahí también lo de montarlo en corcel), pero se le pueden poner otras cosas (algunas ya las he comentado antes).

No me detendré mucho con los Honores, solamente decir que los únicos que utilizo son los referentes a hechiceros, Mago Vidente y Canalizador de Magia. El primero te permite elegir los hechizos que quieras (sí, a dedo), por lo que lo llevan todos mis magos casi siempre (sí te vas a poner dos magos nv1 para dispersar les equipas con pergaminos). El segundo solo tiene sentido para magos de nv1/2, ya que les permite lanzar un dado más de los permitidos por su nivel, facilitando el lanzamiento de hechizos de gran dificultad.

Tácticas

No me considero un experto y, si queréis mayor profundidad en este tema, hablad con Feanor o con Sogeru (por citar algunos ejemplos, que nadie se ofenda si no le he nombrado).

Los Altos Elfos son un ejército bastante versátil y pueden aplicar prácticamente todas las tácticas y estilos de juego, debido a que disponen de una amplia gama de tipos de tropas.

Las características principales de los Asur son:
- Alto movimiento
- Alto Liderazgo
- Altas HA e I
- Bajas R y TSA

Esto hace que, normalmente, podamos elegir dónde y cuándo atacamos al enemigo. Sin embargo, debido a la fragilidad de las tropas, TENEMOS que pegar primero para reducir las bajas (si pegamos antes matamos antes y nos devuelven menos), por tanto no podemos permitir que nos carguen y hay que intentar desmoralizar lo antes posible al enemigo para no exponernos a cargas por el flanco (aquí juegan un papel importantísimo las unidades de apoyo, utilizando lo que antes he dicho de las águilas).

Pese a que hay multitud de tácticas, para mí la mejor es el yunque-martillo, porque aprovecha casi todos los tipos de unidades. Consiste en atrapar al enemigo entre una fuerza móvil y potente de caballería (el flanco fuerte) y un centro sólido, pero con pegada, de infantería. La misión del flanco fuerte es romper la línea enemiga, en un punto entre el centro y el flanco, hacia el tercer o cuarto turno. Estará formado por una(o dos) unidad fundamental (esto es con filas, grupo de mando y, generalmente, personaje) de caballería pesada y 2+ unidades de apoyo(o sea, de tamaño mínimo, sin grupo de mando y baratas), también de caballería (pueden ser carros, pero tienen la pega de no poder marchar). Las unidades de apoyo sirven para ayudar a la fundamental cargando por el flanco, evitando que le carguen, etc. La fundamental tiene que esperar a que se posicionen las de apoyo, en lugar de lanzarse a la carga en solitario. No hay que hacer avanzar muy rápido el flanco fuerte al principio, con esto solo dividiríamos nuestro ejército. Después de la ruptura, el flanco fuerte debe cargar por la retaguardia al centro enemigo conjuntamente con nuestro propio centro, que lo hará por el frente. En el flanco fuerte se debe invertir el 40-50% de los puntos totales.

El centro se compondrá de unidades intermedias (como fundamentales pero sin personaje) de infantería (aunque puede haber una fundamental) apoyadas por carros u otras unidades pequeñas de infantería. Tiene que avanzar por detrás del flanco fuerte pero no muy atrás, y aprovechará la ruptura para atrapar al enemigo entre el yunque (el centro) y el martillo (el flanco fuerte).

Además, debe haber un flanco débil en nuestro ejército, que se compondrá de las unidades de proyectiles que tengamos, además de algunas unidades que retrasen la ruptura enemiga (las águilas son perfectas para eso). Entre el centro y el flanco débil se debe invertir el 50-60% de los puntos totales.

Ahora que ya lo he explicado, pondré un ejemplo:

Los Guardianes de los Asur

-Lord Elendor: príncipe élfico con armadura pesada, escudo, corcel con barda de ithilmar, Espada de Oro Marino, Brazaletes de Defensa, Puro de Corazón. 255 puntos
-Elthai: mago de nv2 con Vara de Plata y Mago Vidente. 170 puntos
-Claythrai: mago de nv2 con Mago Vidente y Pergamino de Dispersión. 180 puntos
-Muro de Ithilmar: 20 lanceros con grupo de mando completo, lanza, armadura ligera y escudo. 250 puntos
-Guardia del Príncipe: 7 yelmos plateados con grupo de mando completo, lanza de caballería, armadura pesada, escudo, corcel con barda y Estandarte de Guerra. 216 puntos
-Escolta de la Guardia: 5 yelmos plateados con lanza de caballería, armadura ligera y corcel con barda. 95 puntos
-Espadas Letales: 15 maestros de la espada con grupo de mando completo, espada a dos manos, armadura pesada y Estandarte de Saphery. 275 puntos
-Lathain: carro de Tiranoc. 85 puntos
-Thalui: carro de Tiranoc. 85 puntos
-Caballeros Segadores: 5 Guardianes de Ellyrion con lanza, armadura ligera y corcel. 90 puntos
-Garra de Águila: lanzavirotes de repetición. 100 puntos
-Garra de Águila: lanzavirotes de repetición. 100 puntos
-Erthais: águila gigante. 50 puntos
-Arthais: águila gigante. 50puntos

Total: 2001 puntos

El despliegue sería (con el punto de ruptura en el flanco izquierdo del enemigo):
Águila-Águila-LVR-LVR-Carro-Lanceros-MEH-Carro-Yelmos (F)-Yelmos (A)-Guardianes.
Los magos en el centro, más o menos.

Como podéis ver, el flanco débil lo compondrían los lanzavirotes y las águilas. Los LVR tienen la misión de debilitar a la unidad por donde vamos a romper o disparar al grupo de ruptura enemigo si representa una amenaza muy grande (imaginaos una unidad de Griales viniendo como un tren). Las águilas retrasan la ruptura enemiga impidiendo marchas, y de paso amenazan a magos y dotaciones.
El centro lo componen los carros, los lanceros y los maestros. Los carros pueden ayudar al flanco fuerte o al débil dependiendo de la situación, pero en principio apoyan al centro. Los magos, pese a que los despliego en el centro para ampliar su radio de acción, tienen la misión de debilitar el punto de ruptura y fastidiar a los magos enemigos, por lo que no pertenecen al centro propiamente dicho.
El flanco fuerte lo compone la caballería, ocasionalmente apoyados por un carro. Además de cargar por el flanco, los Guardianes también pueden eliminar o, por lo menos, distraer a la caballería rápida enemiga.

Bueno, pues aquí finaliza mi artículo. Espero que sirva de ayuda a los generales Asur o que, por lo menos, les sirva como otra forma de mirar el ejército. Especiales agradecimientos a DevilTeam, por sus fantásticos consejos sobre tácticas, a Minaith, porque me inspiró para elegir los nombres de mis unidades, a Pavelslav y a Lethanian, por sus innumerables mensajes sobre batallas en el post AE de OcioJoven, a Darkages, por sus intervenciones, y a Namarie, por publicarme este pequeño texto.

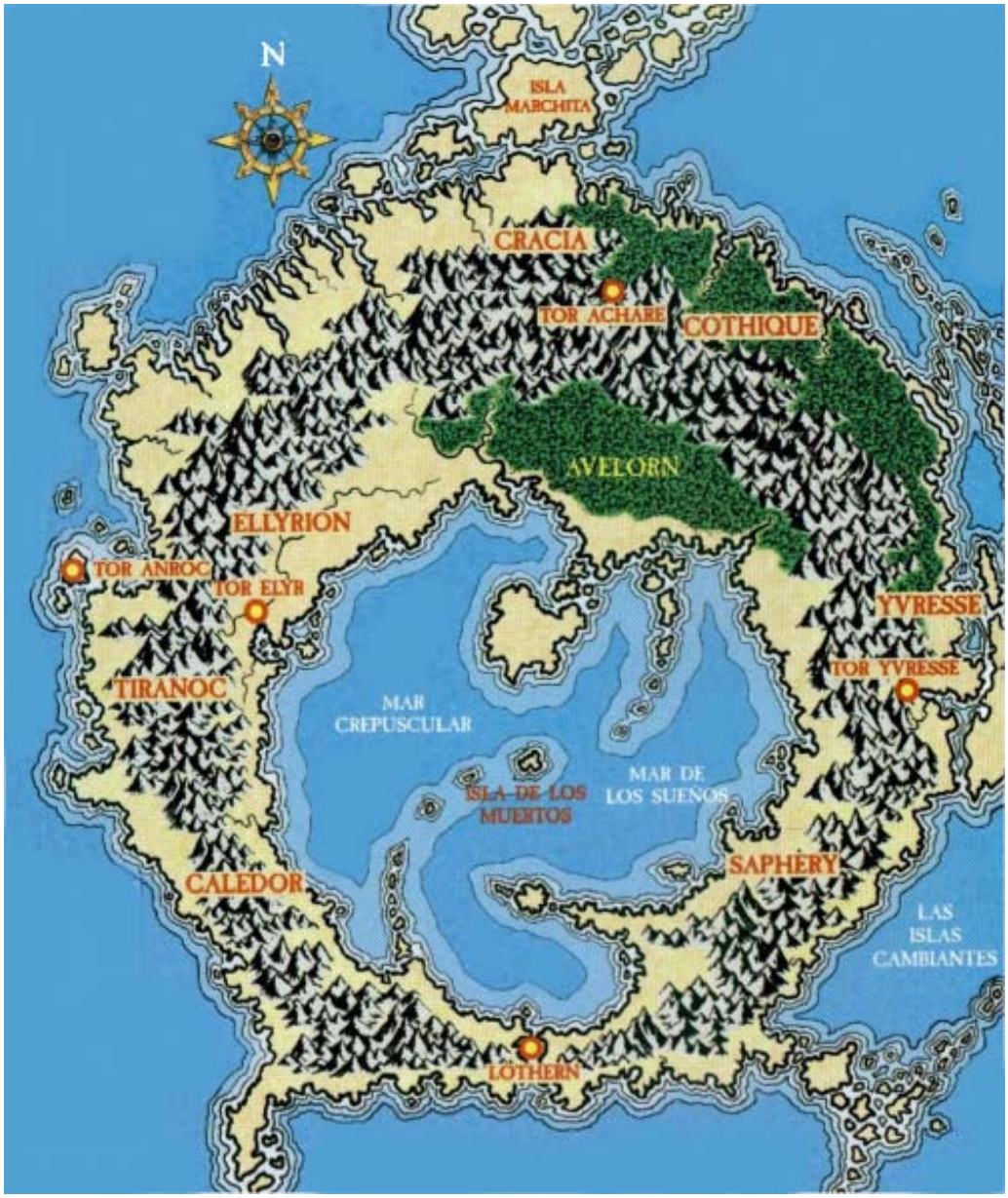
-_Lord Elendor_-

Ejércitos Temáticos

Hay distintos Reinos en Ulthuan, cada uno con una geografía e historia algo distinta y peculiar. Debido a las rivalidades entre las distintas ciudades, es normal que en cada una de ellas haya un tipo de tropa más abundante que otra. He aquí los ejemplos de ejércitos de cada una de las ciudades, para 2.000 puntos:

- Eataine. Al ser el reino natal del actual Rey Fénix, es considerado el primero de los Reinos. Sin embargo, Eataine es simplemente la provincia interior de la gigantesca ciudad estado de Lothern. Sus tierras están salpicadas de viñedos, villas y mansiones de verano, donde se retiran las familias nobles de la ciudad. La ciudad es el verdadero centro de poder y es el origen de la prosperidad de Eataine. Es, además, todo lo lejos que un No Elfo puede esperar llegar.
    - Personajes: lo que se quiera, preferiblemente dos no magos o más.
    - Básicas: una enorme Guardia del Mar de Lothern es indispensable. El resto podrían ser Lanceros y/o Arqueros.
    - Especiales: una unidad de Maestros de la Espada, y quizá algunos Guardianes de Ellyrion y algún carro.
    - Singulares: Lanzavirotes de repetición. Una de Mercenarios no desentonaría (o de aliados). Indispensable una unidad considerable de Guardia del Fénix.
- Caledor. Es un reino montañoso situado al oeste de Eataine, muy escasamente habitado, aunque antaño fue la capital debido a una sola palabra: Dragones.
    - Personajes: el Comandante debe ser un Príncipe Élfico montado en Dragón.
    - Básicas: lo que sea menos Guardia del Mar. Una de Yelmos podría interpretarse como los aspirantes a Príncipes Dragón.
    - Especiales: no escatimes en una unidad grande de Príncipes Dragón. Un Carro de Tiranoc y unas Sombras son buenas unidades a añadir.
    - Singulares: Águilas. Puede estar la Guardia del Fénix.
- Ellyrion. Al norte de Caledor se encuentra Ellyrion, el reino de los Señores de los Caballos. Estos Señores viven en armonía con sus monturas. De hecho, un conocido proverbio de Ulthuan dice: “Mejor maltratar al hermano de un Ellyriano que a su caballo”.
    - Personajes: a ser posible dos no-magos. Todos a caballo.
    - Básicas: Yelmos Plateados. Una de lanceros o arqueros.
    - Especiales: Guardianes de Ellyrion y Carros de Tiranoc.
    - Singulares: ninguna queda del todo bien... mejor invertir en caballos y no romper la movilidad del ejército.
- Avelorn: Al Noroeste de Ellyrion, cruzando el río Arduil, se encuentra el gran Bosque de Avelorn. Sobre sus enmarañadas arboledas se encuentran antiquísimas maravillas y bajo sus aleros todavía caminan criaturas legendarias. Los Elfos que aquí viven son de una casta extraña y visionaria, con más relación con los Elfos Silvanos del Viejo Mundo que la mayoría de los de Ulthuan.
    - Personajes: posiblemente un mago en águila, y el resto de personajes a pie o a caballo.
    - Básicas: sobre todo, Arqueros.
    - Especiales: Guardianes de Ellyrion y, sobre todo, Sombríos.
    - Singulares: o alguna unidad Silvana como aliada, o Águilas. La Guardia de Doncellas es de aquí, si se quiere incluir se debería.
- Saphery. Al Sureste de Avelorn, en las costas del Mar de los Sueños, se encuentra Saphery, la Tierra de la Hechicería. El corazón de Saphery es la torre de Hoeth, el templo del Dios de la Sabiduría, donde se encuentra depositada la mayor cantidad de conocimiento mágico del mundo.
    - Personajes: por lo menos dos Magos, mejor tres. Si se elige un Archimago, estaría bien en Águila.
    - Básicas: Arqueros y Lanceros.
    - Especiales: Sombríos, Guardianes de Ellyrion y una unidad grande de Maestros de la Espada de Hoeth.
    - Singulares: Lanzavirotes y/o Águilas Gigantes. También puede estar la Guardia del Fénix.

- Tiranoc. El reino más occidental de Ulthuan. Una vez fue el más hermoso de las tierras élficas: los aurigas de Tiranoc corrían por las ciudades de mármol blanco, la gente era completamente feliz, disfrutaban de la paz y de las riquezas de la tierra. Pero esa época de felicidad iba a terminar. Cuando los Elfos Oscuros rompieron con la gente de Ulthuan, Tiranoc sufrió amargamente. Los Elfos Oscuros desataron energías mágicas formidables y el Norte de Ulthuan se convirtió en una ciénaga. Durante mil años, los colonos han ido reconstruyendo su patria poco a poco.
    - Personajes: libre elección.
    - Básicas: menos Guardia del Mar, lo que sea.
    - Especiales: muchos Carros de Tiranoc, y algo de Sombríos.
    - Singulares: Lanzavirotes y sobre todo Águilas.
- Cothique y Cracia. En días ancestrales eran tierras relativamente salvajes, ocupadas por aquellos que buscaban escapar de los reinos más civilizados y querían volver a la naturaleza. Ahora se encuentran en un estado de guerra permanente.
    - Personajes: libre elección, a ser posible un Príncipe.
    - Básicas: Lanceros y Arqueros.
    - Especiales: Sombríos
    - Singulares: una grande de Leones Blancos de Cracia, Águilas.
- Yvresse. Es la tierra de las brumas. La tierra firme es una franja costera bordeada de densos bosques de coníferas, y profundos fiordos se adentran hacia el interior desde la costa. Yvresse sólo tiene una ciudad importante, Tor Yvresse, cuyo guardián es Eltharion.
    - Personajes: es recomendable usar a Eltharion. Si no se puede, un Príncipe montado en Dragón o Águila está bien. Lo demás libre.
    - Básicas: arqueros y lanceros.
    - Especiales: Sombríos, y quizá Guardianes de Ellyrion.
    - Singulares: águilas.
- Las Islas del Norte. Aunque antaño fueron de los Elfos Oscuros, los Altos Elfos mantienen algunas colonias. Estaría bien usar una configuración con ninguna unidad 0-1, o como mucho una, y más bien defensivo.


N
ISLA MARCHITA
CRACIA
TOR ACHARE
COTHIQUE
AVELORN
ELLYRION
TOR ANROC
TOR ELYR
YVRESSE
TOR YVRESSE
TIRANOC
MAR CREPUSCULAR
MAR DE LOS SUEÑOS
ISLA DE LOS MUERTOS
SAPHERY
CALEDOR
LAS ISLAS CAMBIANTES
LOTHERN

Trasfondo

Los Reinos de Ulthuan

[Extraído del libro antiguo de Altos Elfos, © 1993 Games Workshop]

Los reinos de Ulthuan se encuentran regidos por un conjunto de príncipes, princesas y magos, y sobre todos ellos se encuentran el Rey y la Reina. Las relaciones entre todos estos dirigentes y príncipes de Ulthuan no son tan simples como puede llegar a pensarse si únicamente se prestara atención a sus títulos. La monarquía no es hereditaria y el Rey y la Reina mantienen cortes separadas.

La Reina de Ulthuan es siempre la Reina de Avelorn. Su dominio es el lugar donde se encuentra el primigenio templo de la Madre Tierra, Isha, y se considera a la Reina la dirigente espiritual de todo el reino Élfico. El cargo de Rey Fénix es electivo. Este es elegido entre los Príncipes de Ulthuan al morir el anterior Rey Fénix y es coronado en la imponente pirámide del Templo de Asuryan, situada en una isla del Mar de los Sueños, fuera de las fronteras de cualquiera de los reinos.

Evidentemente, puesto que después de que un gobernante se haya convertido en Rey Fénix, esto incrementará el prestigio de su reino, el proceso de la elección del nuevo soberano de Ulthuian resulta ser un proceso cargado de maniobras diplomáticas, ya que tienen que hacerse auténticos malabarismos con los intereses de las diferentes facciones políticas.

Puesto que el rey controla la política exterior de Ulthuan, el carácter de los diferentes Reyes Fénix define los períodos de la historia Élfica. Un rey aislacionista implica que la tierra de Ulthuan puede permanecer cerrada en sí misma durante mil años o más. El rey actual, Finubar el Navegante, es nativo del estado comerciante de Eataine, lo cual explica el renovado y vigoroso interés actual en las tierras lejanas por parte de Ulthuan. Puesto que la mayoría de forasteros saben únicamente del Rey Fénix y de la preponderancia de Eataine, hay tendencia a suponer que Ulthuan es un bloque bastante más homogéneo de lo que en realidad es.

Los Reinos Élficos pueden dividirse en grandes territorios: los Reinos Exteriores y los Reinos Interiores.

Los Reinos Interiores se encuentran situados en el anillo débilmente iluminado de las Annulii, escudados de los contactos con el mundo exterior por las montañas y las tierras de los Reinos Exteriores, que actúan como un muro de contención. Los habitantes de la mayor parte de las tierras interiores tienden a ser introvertidos y soñadores. Son sabios, místicos y hechiceros sin parangón, pero se encuentran afectados por una languidez que raramente les impulsa a moverse excepto bajo las circunstancias más extremas y desesperadas. Son Eataine, el Mar Interior, Caledor, Ellyrion, Avelorn y Saphery.

Los Reinos Exteriores son más mundanos de lo que pueda esperarse de naciones que tienen que vérselas con Nórdicos dedicados al pillaje y con incursiones de Elfos Oscuros. Sobresaliendo entre los Reinos Exteriores se encuentra Eataine, el cual es fronterizo con Lothern, el mayor puerto marítimo de todo el mundo. El control que Eataine ejerce sobre los estrechos de Lothern lo convierte en único en Ulthuan, ya que se encuentra entre los Reinos Exteriores e Interiores. Los Reinos Exteriores son Eataine, Tiranoc, Las Islas, Cracia y Cothique, e Yvresse.

Aún sobreviven algunas pequeñas colonias élficas de antaño fuera de Ulthuan, como pueden ser la Fortaleza del Amanecer (al Sur de las Tierras del Sur), las Puertas de Calith (en el estrecho entre el Desierto del Caos del Sur y Catai) o las Islas Perdidas de Elithis (al Sur de Nippon), pero no se tratarán aquí.

Eataine

Al ser el reino natal del actual Rey Fénix, Eataine (pronunciado Ayatain) es considerado como el primero entre los Reinos Élficos. Sin embargo, Eataine es simplemente la provincia interior de la gigantesca ciudad estado de Lothern. Sus tierras están salpicadas de viñedos, villas y mansiones de verano, donde se retiran las familias nobles de la ciudad. La ciudad es el verdadero centro de poder y es el origen de la prosperidad de Eataine. Es una de las maravillas del mundo conocido, y nadie que la haya visitado puede llegar a olvidarla jamás.

La primera cosa que puede ver un marinero que se acerque a Lothern es la Torre Resplandeciente, un gran faro lleno de miles de lámparas, situado en una isla rocosa en la entrada de las traicioneras aguas de los Estrechos de Lothern. Esta titánica fortaleza vigila las rutas a la Puerta Esmeralda, la principal ruta marítima a Lothern. Cualquier atacante que se aproxime a la Puerta Esmeralda quedará atrapado con facilidad en medio de un mortífero fuego cruzado procedente de las grandes máquinas de guerra de la Torre Resplandeciente y las que se encuentran en la misma Puerta. La vista de esos enormes bastiones consigue que cualquiera que venga con malas intenciones se lo piense dos veces antes de atacar.

Guiado por un timonel Élfico, el navío cruza entonces la Puerta Esmeralda, un gran arco fortificado repleto de máquinas de guerra y de los lanceros y arqueros envueltos en capas de la Guardia del Mar de Lothern. Dos gigantescas compuertas de bronce grabado y con monstruosas esmeraldas engarzadas en ellas cierran el paso, pero a medida que el navío se acerca, las compuertas se van retirando lentamente por las agitadas aguas para revelar los Estrechos de Lothern. El navío pasa a continuación por un amplio canal entre los escarpados acantilados rematados con castillos, baluartes y defensas, antes de atravesar un segundo portal, una puerta de plata brillante cubierta de zafiros del tamaño de una cabeza humana. Más allá de la Puerta de Zafiro se encuentra una enorme laguna rodeada por las brillantes torres de Lothern.

La ciudad se extiende por la costa hacia las alturas, con sus blancas torres elevándose grácilmente hacia las colinas al pie de las distantes montañas. Meciéndose en el puerto se encuentran miles de navíos que van desde los barcos mercantes de los príncipes mercaderes a los fantásticos balandros de recreo de las gentes de Lothern y los bruñidos y mortíferos barcos de guerra de la Flota de los Altos Elfos. La ciudad de Lothern no está construida simplemente alrededor de la laguna: en algunos lugares se han construido islas artificiales en el interior de sus aguas. En ellas están situados grandes palacios, templos y almacenes formando una intrincada red de canales. En ambos lados de la bahía se elevan dos estatuas de unos sesenta metros de altura del Rey Fénix y la Reina Eterna, y alrededor del puerto se hallan situadas otras enormes estatuas de los Dioses Élficos: Asuryan, Lileath, Kurnous, Isha y muchos otros.

Este lugar es todo lo lejos hasta donde un no Elfo puede esperar llegar. Será libre de disfrutar de las maravillas de la ciudad, pero tendrá prohibido atravesar la tercera puerta de oro y rubí hacia los Mares Interiores en el Norte de Lothern, así como una extraña y terrible región conocida como la Isla de los Muertos.

El Mar Interior

La zona conocida como el Mar Interior se encuentra dividida en el Mar de los Sueños oriental y el Mar Crepuscular occidental. Aquí las aguas se encuentran mágicamente quietas y en calma. Navíos mercantes de los Reinos Interiores van y vienen regularmente por estas apacibles aguas, transportando caballos de Ellyrion y las mágicas mercancías de Saphery a Lothern y regresando cargados con mercancías procedentes de medio mundo. Muchos peregrinos embarcan para atravesar estos mares en ruta al Templo de Asuryan en el Mar de los Sueños y el de Isha la Madre Tierra en el Mar Crepuscular.

Una vez al año, las blancas y sagradas barcazas del Rey Fénix y la Reina Eterna surcan las aguas hacia sus respectivos templos. Estos ceremoniosos navíos son una visión

sobrecogedora, cada uno de ellos esculpido del tronco de un único árbol de hierromadera. Cada barco se construye para la coronación del regente y a su muerte la transporta a la Isla de los Muertos para que al final pueda descansar con los demás ancestrales regentes de Ulthuan. Cuando las barcazas surcan las azules aguas nada disminuye su constante avance, ninguna brisa hincha sus velas ni ninguna mano gobierna su timón. Siguen las líneas de energía que discurren por el Mar Interior hacia su destino. En épocas de grandes tribulaciones, las fantasmales siluetas de los Barcos Blancos pueden verse navegando por las aguas del Mar Interior.

El templo de Asuryan del Rey Fénix está situado en la Isla de la Llama, exactamente al Norte de Lothern. Dentro de su antigua pirámide arde la llama eterna del Fénix. Esta llama de un blanco puro surge de un gran manantial de fuego en la sala principal de la pirámide. El nuevo Rey se baña en el fuego cuando es coronado, quedando milagrosamente indemne al pasar a través del infierno, antes de surgir para ser ceremonialmente investido con los ropajes de la coronación azules y dorados, y envolverse los hombros con la gran capa emplumada de la realeza. El templo de Asuryan se encuentra vigilado por los formidables guerreros de la Guardia del Fénix. Durante su período de servicio, estos guerreros realizan el voto de silencio. Luchan en un silencio que resulta terrorífico para sus enemigos. Después de su servicio nunca hablan de las maravillas de las que han sido testigos.

Al norte del templo de Asuryan en el centro del mar, de hecho en el centro de Ulthuan, se encuentra la Isla de los Muertos. Este es el secreto corazón de Ulthuan, el nexo de los grandes hechizos de los antiguos Magos de los Altos Elfos al cual fluye toda la energía mágica atrapada por el vórtice. La Isla de los Muertos se encuentra tan saturada por la energía de los hechiceros que el tiempo ha sido destruido y la isla existe al margen del tiempo, más allá del alcance del mundo físico. Si los Elfos navegasen hoy en día hacia la isla, se encontrarían con los ancestrales magos de los Altos Elfos, atrapados como moscas en ámbar, recitando todavía las interminables letanías de sus hechizos para preservar el equilibrio del mundo.

Al norte de la Isla de los Muertos se encuentra el templo de la Madre Tierra. Aquí se encuentra situado el gran templo-caverna de la Diosa Madre, el cual alberga a las sacerdotisas del oráculo. El templo está situado en el Valle Gaean, un valle largo y maravilloso, lleno de hileras de manzanos y regado con cascadas y manantiales puros y cristalinos. En el interior del complejo subterráneo tienen lugar muchos ritos misteriosos de los que sólo las mujeres pueden ser testigos. Se supone que toda mujer elfa debe acudir aquí en peregrinaje al menos una vez en su vida. Aquí es donde se corona a la Reina Eterna, en una ceremonia que dura una semana.

Caledor

Caledor es un reino montañoso situado al oeste de Eataine, que se encuentra muy escasamente habitado. En los días antiguos, muchos de los Reyes Fénix de Ulthuan eran nativos de este lugar y el reino disfrutaba de un poder mucho más grande de lo que su escasa población podía dar a entender. La razón de esto puede resumirse en una sola palabra: dragones.

Estas poderosas criaturas tenían sus guaridas bajo las resplandecientes cimas de las Montañas del Espinazo del Dragón. Abrigadas entre esas tierras altas, desoladas y volcánicas, se encuentran fértiles valles con caza lo suficientemente abundante como para satisfacer incluso al apetito de los dragones. Aquí, ya hace mucho tiempo, acudió Caledor Domadragones. Este poderoso mago sometió a los espantosos dragones a su voluntad, usando arreos encantados, fundidos en el fiero corazón del Yunque de Vaul. Sus descendientes le dieron el nombre de Caledor al reino en su honor.

En los valles cubiertos por la neblina se hallan diseminadas grandes fortalezas de granito y desde ellas los Príncipes Dragoneros de Caledor cabalgaban en las ígneas criaturas sobre los lúgubres volcanes. En combate no había nadie que pudiese resistírseles, ya que los Príncipes Dragoneros de Caledor eran temibles magos así como poderosos guerreros, y resultaba una temeridad el enfrentarse a sus monturas. Aunque los Príncipes

Dragoneros eran poco numerosos la destrucción que eran capaces de causar, entonces como ahora, era incomparable y pocos osaban enfurecer al Reino de Caledor.

Con el tiempo, las montañas se enfriaron y los volcanes entraron menos en erupción. Y del mismo modo que las cimas perdieron su fuego, los dragones perdieron el suyo. Uno a uno, se fueron aletargando, haciéndose cada vez más difícil despertarles. Los que permanecieron despiertos se volvieron perezosos y temperamentales, y sus jinetes empezaron a mostrarse reacios a usar sus monturas excepto en casos de extrema necesidad. Al desvanecerse la fuerza de los dragones, fue desvaneciéndose el poder de los Príncipes Dragoneros. Acabó el largo reinado de los Príncipes Dragoneros y perdieron su dominio sobre el trono del Rey Fénix. El viejo reino de Caledor fue eclipsado por otros reinos, entre los cuales se hallaba la ciudad-estado de Lothern de gran crecimiento mercantil.

Sin embargo, incluso en su actual estado de debilidad, los Príncipes Dragoneros son todavía formidables. Son guerreros feroces y nobles, y aunque quedan pocos dragones, los Príncipes Dragoneros todavía pueden despertar a algunos en épocas de gran necesidad. En el resto de las ocasiones, los Príncipes Dragoneros cabalgan a la batalla en poderosos corceles Élficos, completamente cubiertos por bardas metálicas que recuerdan al pellejo de los dragones.

Caledor es también famoso por contar con el Yunque de Vaul, el más fiero de todos los volcanes. En esta llameante isla negra situada en el extremo de la cola del Espinazo del Dragón se encuentra el gran templo de Vaul, el dios de los herreros. Su templo se encuentra en una torre gigantesca de negro adamante que se levanta entre la lava humeante desde dentro del cráter del volcán. Únicamente se puede llegar al templo por un estrecho puente levadizo. En el interior de este templo los Herreros Ciegos de Vaul forjan poderosas armas e ingenios con infinita habilidad para que sean usados por los Señores Elfos.

Ellyrion

Al norte de Caledor, bordeando el mar interior, se encuentra Ellyrion, el reino de los Señores de los Caballos. Tor Elyr es su única gran ciudad. Grandes manadas de caballos cabalgan ruidosamente por las extensas llanuras de Ellyrion. Se trata de una tierra de veranos agradables y suaves inviernos. Tocados por la magia benefactora y alimentados por los grandes pastos de la estepa, los corceles de Ellyrion son los más rápidos y nobles de las bestias de cuatro patas. Rápidos como el viento y leales hasta la muerte, son la montura perfecta para la nobleza élfica.

Los Señores de los Caballos de Ellyrion viven en armonía con sus monturas. Prefieren no romper el espíritu de sus monturas con un proceso de doma prolongado. En lugar de eso, los hechizan con magia y los caballos les obedecen voluntariamente. Lo Elfos recompensan esta lealtad con amabilidad. Persiguen a cualquier extraño que dañe a sus corceles y les castigan con la más absoluta severidad. Un conocido proverbio de Ulthuan dice: “Mejor maltratar al hermano de un Ellyriano que a su caballo”.

Los Señores de los Caballos son orgullosos y altaneros. Son gente indómita y de espíritu libre, de genio rápido como los otros Elfos, y rápidos para cobrarse venganza de cualquier mancha en su honor. Son jinetes brillantes y muy hábiles, capaces de llevar a cabo sorprendentes hazañas de tiro al arco y acrobacia a lomos de sus caballos. Se dice que aprenden a montar antes que a caminar, y de hecho puede considerarse prácticamente cierto. Cuando aún son muy jóvenes, cada niño Ellyriano crea un estrecho vínculo con un potro especialmente seleccionado. Cuando son más mayores, este corcel llevará a su jinete al combate. La lealtad de estos caballos por sus señores es legendaria. Se mantienen de pie sobre sus jinetes mientras éstos duermen y vigilan para que no les ocurra ningún mal.

La caballería de Ellyrion siempre está siendo llamada a la batalla, ya que Ellyrion es una de las principales regiones contra las que los Elfos Oscuros realizan incursiones si pueden cruzar las montañas. Los Elfos Oscuros a menudo roban los caballos negros de las grandes manadas para que les sirvan de corceles. A consecuencia de esto, los caballos

negros tienen una mala reputación en Ellyrion. Un Ellyriano montado sobre un caballo negro a menudo se ve como el objetivo principal de un ataque por parte de Elfos Oscuros.

Los Señores de los Caballos efectúan constantes patrullas a caballo a lo largo y ancho de sus tierras para mantenerse alerta contra cualquier incursión. Los Caballeros Segadores de Ellyrion (conocidos también como Guardianes de Ellyrion) son un cuerpo cuya fama se extiende por todo Ulthuan, debido a su vigor y valor en combate. A menudo se les pide que pasen varios días de marcha, llegando a dormir sobre sus sillas de montar, y que luego luchen en una feroz batalla.

Tor Elyr es una bella ciudad en la costa del Mar Crepuscular. Está construida a base de una serie de castillos asentados sobre islas comunicadas por una red de puentes plateados. Cada castillo es un palacio esculpido en roca viva de una isla picuda. Es aquí donde los intrépidos jinetes de Ellyrion descansan cuando vuelven de sus largas cabalgadas a través de tierras azotadas por la guerra.

Avelorn

Al Noroeste de Ellyrion, cruzando el río Arduil, se encuentra el gran bosque de Avelorn, el más antiguo que hay en los reinos élficos. Sobre sus enmarañadas arboledas se encuentran antiquísimas maravillas y bajo sus aleros todavía caminan criaturas legendarias. La comunidad de Hombres Árbol más numerosa del mundo atiende sus indómitos jardines de robles y nogales. Las águilas gigantes anidan en las colinas encantadas, y los unicornios galopan por claros salpicados por los rayos del sol. Los elfos que aquí viven son de una casta extraña y visionaria, con más relación con los Elfos Silvanos de Athel Loren en el Viejo Mundo que la mayoría de los de Ulthuan.

Siempre es verano en los claros encantados de Avelorn. Entre las frondosas ramas cantan y bailan los dorados vasallos de la Reina Eterna. La corte de la Reina Eterna se traslada por Avelorn de un lugar a otro como un gran carnaval, levantando tiendas de finas telas de innumerables colores dondequiera que se detenga. Durante el día, risas cristalinas resuenan a través del bosque mientras los elfos practican deporte. Por la noche, luces encantadas parpadean en la oscuridad, corriendo tras los cortesanos de la Reina Eterna e iluminando los festejos y los banquetes. Con su clima perfecto, los bosques llenos de libertad y los bellos y casi inmortales habitantes de Avelorn parece el tipo de paraíso terrenal con el que los hombres sólo pueden soñar.

Sin embargo, detrás de esta despreocupada imagen se agitan amargas enemistades. Las facciones de la Corte Eterna rivalizan por el favor de la Reina. Las viejas rivalidades están escasamente disimulada y cada sarcasmo tiene un mortífero doble sentido, ya que el prestigio se considera un asunto de vida o muerte en Avelorn. El ser elegida la criada de la Reina es el honor más alto para una joven muchacha Elfa y para su familia, al igual que convertirse en su consorte es el sueño de todos los jóvenes de Avelorn. Todos buscan aumentar su categoría social a costa de sus rivales.

Las criadas de la Reina Eterna no son simples cortesanas: son su escolta de guerreras, un centenar de bellas Elfas entrenadas en los artes de la guerra hasta que llegan al nivel (o incluso sobrepasan) con la espada, el arco y la lanza a los más grandes caballeros élficos. Escoltan a la Reina Eterna mientras su corte viaja por Avelorn, ya que el bosque contiene multitud de lugares oscuros y peligrosos donde el corazón de los árboles se encuentra corrompido y las arañas gigantes acechan. Los corruptos rincones que se encuentran cerca de las montañas son evitados por todos menos los Elfos más intrépidos, puesto que seres malignos pueden caer sobre los incautos incluso en estas tierras. Con frecuencia, algunas Bestias del Caos encuentran un camino para penetrar en Avelorn desde las Annulii y atacan la región, pero los aspirantes a consorte de la Reina Eterna les dan caza rápida e implacablemente, en un esfuerzo de ganar el favor de su amada.

Avelorn se encuentra bajo el gobierno de la Reina Eterna, la Elegida de la Madre Tierra, la Señora del Bosque Inmortal, Preservadora de la Firmeza Verde, Observadora de los Ritos en la Dorada Primavera y Ocupante de Uno de los Tronos Gemelos de Ulthuan. La

Reina de Avelorn es la hija primogénita de la reina anterior, concebida después de su matrimonio ritual de un año de duración con el Rey Fénix. Después de esto, ambos siguen caminos separados. Ambos pueden tomar nuevos consortes, pero sólo su hija podrá ser la nueva Reina Eterna. De aquí que las Reinas de Avelorn siempre hayan sido las Reinas Eternas de Ulthuan, formando una línea continua desde tiempos inmemoriales.

Como bendecida por su diosa, Alarielle, la reina actual, es extraordinariamente bella. Es una experta hechicera y supervisa todos los complicados ritos de fertilidad de Avelorn y Ulthuan. Por ello tiene en Ulthuan un tremendo poder y prestigio. Su único rival en estos asuntos es el propio Rey Fénix. A menudo existe una cierta rivalidad entre los dos Tronos. La política de la Reina Eterna puede tener un objetivo opuesto al del Rey Fénix. La política del Rey Fénix es a menudo expansionista y proclive a la batalla, mientras que la de la Reina Eterna es pacífica y de objetivos más próximos a Ulthuan. Sin embargo, este equilibrio de conceptos opuestos es el factor primordial de lo que los Altos Elfos entienden por Gobierno: para ellos es inconcebible el ser gobernados por un único dictador todopoderoso. A pesar de todo, hay una cosa en la que ambas facciones están de acuerdo: detestan a los Elfos Oscuros de Naggaroth y a todo lo que éstos representan. Entre Ulthuan y Naggaroth sólo puede existir una guerra a muerte.

Saphery

Al Sur y al Este de Avelorn, en las costas del Mar de los Sueños, se encuentra Saphery, la Tierra de la Hechicería. El corazón de Saphery es la Torre de Hoeth, el templo del Dios de la Sabiduría. Es aquí donde se encuentra depositada la mayor cantidad de conocimiento mágico del mundo, acumulado durante siglos por los magos y sabios Altos Elfos que dedicaron sus vidas a la acumulación del saber sobre la magia. La Torre de Hoeth se eleva a gran altura sobre el bosque. Esta estructura de color blanco óseo tiene unos ochocientos metros de altura, un hito de la ingeniería sólo concebible mediante el uso de la magia. Fue construida hace unos veinte siglos, siguiendo las órdenes del Rey Fénix de la época, Bel-Korhadis, el Rey Sabio. La torre se eleva en un punto de intensa confluencia de líneas de energías mágicas camino del vórtice, hecho que le proporciona más fortaleza estructural que la que pueda tener cualquier otro tipo de edificación levantada a base de simple piedra y mortero.

La torre puede verse desde docenas de kilómetros de distancia, una afilada aguja que apunta hacia el cielo. Sus accesos se encuentran vigilados por un anillo de ilusiones y hechizos de confusión, para que únicamente aquellos que sean elegidos por los Señores del Saber de Hoeth sean capaces de encontrar el verdadero camino hacia la torre. Quienes buscan sabiduría en la torre la encuentran; los que buscan poder por simple ansia de poder nunca vuelven a ser vistos.

La Torre de Hoeth es también la morada de los Maestros de la Espada, guerreros ascetas que dedican sus vidas a la búsqueda del conocimiento y del aprendizaje cuidadoso del control de la violencia. Estudian meditación y artes marciales hasta que son capaces de llevar a cabo proezas sobrehumanas con las armas. Prefieren sobre cualquier otro tipo de arma la Gran Espada Élfica, una mortífera arma de unos 160 a 190cm de largo, de doble filo y afiladas hojas.

Los Maestros de la Espada han sido adiestrados de una forma tan cuidadosa que pueden empuñar en combate estas poderosas espadas con tanta soltura como un guerrero ordinario puede blandir una espada normal. Un Maestro de la Espada siempre intenta perfeccionar el arte de desarrollar nuevas estocadas mortales y diferentes Maestros de la Espada intentan perfeccionar sus propias estocadas, cosa que les proporciona un estilo de lucha tan característico como su propia firma. Los Maestros de la Espada son los representantes de los Señores del Saber y del Rey Fénix. Vagan por la tierra en busca de noticias, informando después en la torre. El Señor del Saber Supremo les envía con frecuencia para ocuparse de quien amenace los intereses de la Torre y del Reino.

Más allá de los muros encantados de la Torre de Hoeth se encuentran los dominios de los nobles de Saphery. Todos los Príncipes y Duques de este reino son hechiceros de

poder increíble. Son solitarios e idiosincrásicos, viviendo con sus familias y un grupo seleccionado de criados en mansiones exquisitas y alejadas unas de otras.

La residencia de cada noble tiene su propio carácter, reflejando los intereses y las investigaciones mágicas de su dueño. El palacio de Anurion el Verde, por ejemplo, se encuentra rodeado por jardines que contienen muchas plantas exóticas, algunas carnívoras, otras capaces de sentir físicamente, algunas con ambas características. Muchas de las plantas de su colección ni siquiera son de este mundo. La mansión de Hothar el Gris flota a la deriva grácilmente por el cielo de Saphery, aterrizando cuando así lo ordena la voluntad de su dueño. Todo el mundo evita acercarse a la cripta de Charison el Loco, ya que su dueño es un misántropo y se sabe que allí lleva a cabo muchos extraños y peligrosos actos de brujería.

No todos los habitantes de este reino son solitarios. Algunos son grandes guerreros y hombres de estado. Estos magos de Saphery y sus guardias personales son a menudo convocados por el Rey Fénix para ayudarle en sus guerras. Muchos son enviados en misiones por el Señor del Trono del Fénix y puede hallárseles dirigiendo ejércitos en lugares del mundo extraños y apartados.

Tiranoc

Tiranoc es el reino más occidental de Ulthuan. Una vez fue el más hermoso de las Tierras Élficas. Majestuosos picos cubiertos de nieve se elevaban sobre las extensas llanuras cubiertas de flores. Sus habitantes eran grandes marineros que colonizaron en gran medida la zona oriental del Nuevo Mundo. Las riquezas fluían desde esas colonias: oro para adornar las cúpulas de la ciudad, plata para forjar las carrocerías de sus carros, pieles para servir de ropajes invernales y hierbas medicinales para curar las enfermedades. Los aurigas de Tiranoc, famosos en toda la tierra por su pericia y osadía, corrían por las ciudades de mármol blanco. La gente era completamente feliz: disfrutaban de la paz y de las riquezas de su tierra. Pero esta época de felicidad iba a terminar.

En los aciagos días de la Secesión, cuando los Elfos Oscuros rompieron con la gente de Ulthuan, Tiranoc sufrió amargamente. Aunque eran parientes cercanos de aquellos que seguirían las sendas oscuras, las gentes de Tiranoc se mantuvieron leales a su herencia Élfica y pagaron un precio terrible. En el punto culminante de las Guerras de la Secesión, los Elfos Oscuros desataron energías mágicas formidables y los magos Altos Elfos respondieron con contrahechizos increíblemente poderosos. Todo el norte de Ulthuan quedó arrasado.

Las Tierras Sombrías se desmoronaron y desaparecieron bajo las hambrientas olas. El corazón de Tiranoc se convirtió en una ciénaga por causa de una serie de enormes olas de marea que inundaron las llanuras y destruyeron las ciudades. Tan sólo las montañas quedaron por encima de las aguas, como islas que se elevan de las turbulentas aguas. Sólo quedaron unas pocas y pequeñas villas en las laderas de los picos menores. Hacia el Este quedaba una delgada franja costera, como último resto de las enormes llanuras de Tiranoc.

Cuando los colonos regresaron del Nuevo Mundo, encontraron su tierra natal hundida y a sus parientes ahogados. El que una vez fuese el mayor y más próspero de los reinos Élficos había dejado de serlo. Amargados, muchos de los colonos volvieron al Nuevo Mundo. Otros, incapaces de soportar tamaña aflicción, juraron permanecer en su patria y reconstruirla hasta alcanzar su gloria pasada. Durante mil años lo han ido haciendo poco a poco y ahora existen nuevamente prósperas ciudades en el Oeste, y aunque sus habitantes son poco numerosos, son muy bravos. La nueva costa de este continente, aunque menos fértil que las llanuras de los viejos días, ha sido plantada y cultivada, y una vez más los carruajes trotan por la franja costera.

Los Altos Elfos de Tiranoc se han vuelto tan duros y despiadados como su tierra. El largo enfrentamiento para reclamar lo que era suyo los ha hecho fríos y mortíferos. Las canciones de tiempos pasados les recuerdan lo que perdieron, y hay un odio irracional en sus corazones hacia los Elfos Oscuros de Naggaroth. Con frecuencia, un ejército de Elfos Oscuros resulta aniquilado en Tiranoc, mientras intenta dirigirse hacia las tierras del sur y del

este más densamente habitadas. En el norte de Ulthuan se desarrolla una guerra continua contra las incursiones de Naggaroth; el pueblo de Tiranoc y sus parientes del Nuevo Mundo se encuentran siempre en primera línea.

Las Islas

Las Islas del Norte sufrieron muchísimo durante las Guerras de la Secesión. En este territorio se desataron fuerzas mágicas cataclísmicas que sumergieron la tierra y quebraron la parte norte del continente. Las islas sobrevivientes están desoladas y resquebrajadas, arrasadas por el fuego y la muerte; son islas prácticamente sin vida. La vida que aún puede hallarse en ellas ha sido terriblemente transformada por los residuos y los flujos erráticos de la magia oscura dejada por la guerra. Terribles monstruos despertados de su sueño en las oscuras profundidades oceánicas por las tierras que se hundían, salen aún con frecuencia a la superficie ante estas costas en busca de nuevas presas.

Este reino perteneció una vez a los Elfos de Naggaroth, y éstos todavía intentan reconquistarlo. Los Elfos de Ulthuan poseen fortificaciones y torres de vigilancia en estas tierras desoladas para advertirles de cualquier invasión. Año a año se hace la guerra en este lugar. Algunas veces, las islas se encuentran en poder de los Oscuros, otras veces se encuentran en poder de los guerreros del Rey Fénix. Se trata verdaderamente de una tierra torturada permanentemente por la guerra.

Levantándose entre las brumosas extensiones de la Isla Marchita, la más grande entre las islas que sobrevivieron, se encuentra el gran templo de Khaine, el dios de la guerra Élfico. Este templo fue abandonado ya hace mucho tiempo, pero todavía es un lugar con gran poder y de un profundo significado para los Elfos y los Elfos Oscuros. Ambos reverencian a Khaine como un dios y ambos reclaman como propio su templo.

El propio templo es un inmenso altar negro en el interior del cual se encuentra suspendida un arma de formidable poder. Todo aquel que mira dentro de él ve un arma diferente. Algunos ven una lanza, otros una espada, otros un hacha. Pero todos están de acuerdo que el arma está manchada de sangre. El altar se encuentra en una extensa llanura en la que tuvieron lugar numerosas batallas. Los cuerpos de los muertos quedaron sin enterrar, de modo que la llanura se encuentra cubierta por los huesos y los cráneos de Elfos y sus bestias de monta. Los espíritus de los muertos se arrastran por el campo de batalla atrapados en una batalla eterna. La misma bruma está manchada de rojo y huele a sangre. En algunas noches todos los fantasmas se traban de nuevo en combate y los distantes ecos de sus aullidos y gritos de batalla son llevados por el viento.

Los límites del campo de batalla sagrado están delimitados por un millar de grandes menhires labrados. Estos representan las diferentes especializaciones de Khaine. Algunos han sido derribados y otros se encuentran tan erosionados que no parecen ser más que cantos rodados moldeados por el viento. Otros conservan la imagen del halcón en posición de ataque, del toro enloquecido por la sangre, del escorpión usando su aguijón o del guerrero herido. Todos estos obeliscos son oscuros y siniestros; sus siluetas gigantescas se levantan sobre un manto de blancos huesos bajo un cielo plomizo.

Los Elfos ven a Khaine como el dios de la violencia desatada. Para ellos es un dios siniestro, pero necesario, ya que viven en un mundo violento y deben ser capaces de luchar cuando sea preciso que lo hagan. Khaine es una parte del alma de cada Elfo, una parte que nunca querrían usar, pero una parte necesaria. Su ansia de sangre debe desatarse cuando les amenaza el peligro, pero debe controlarse y emplearse sabiamente. Los rituales Élficos de Khaine reverencian con énfasis esta necesidad de control.

Los Elfos Oscuros ven a Khaine bajo una luz completamente diferente. Sus seguidores Elfos Oscuros se han abandonado completamente a su adoración. Dejan que su lado siniestro controle sus vidas y buscan activamente oportunidades de causar la muerte y la destrucción. Se regocijan en su ansia de sangre y la satisfacen siempre que tienen la menor oportunidad.

En cierta manera, la lucha por poseer el Templo de Khaine simboliza la lucha interior que tiene lugar en el alma de la raza Élfica, entre aquellos que siguen la oscuridad y aquellos que buscan una forma de armonía. Nadie puede saber cómo terminará esta confrontación.

Cracia

En sus días ancestrales, Cracia era una tierra relativamente salvaje, ocupada por aquellos que buscaban escapar de los reinos más civilizados y querían volver a la naturaleza. Ahora se encuentra en un estado de guerra permanente. Cracia es la principal ruta a través de la cual los Elfos Oscuros intentan penetrar en las Tierras Interiores. Las tropas Élficas marchan continuamente a través de esta región de camino a guerrear con los Elfos Oscuros. Con el transcurso de la guerra, estas regiones se han vuelto peligrosas. Las aisladas comunidades de las colinas cubiertas de árboles han sido fortificadas. Los habitantes locales son grandes cazadores y exploradores, veteranos en la guerra de guerrillas y muy hábiles con el arco, la espada y el hacha.

Las montañas de Cracia son el hogar del temible León Blanco. Estas poderosas bestias merodean por la región en busca de presas vivas. Para contarse entre los verdaderos cazadores, un Elfo de Cracia debe cazar y matar a uno de ellos en combate singular con una sola mano. La bestia también cede su nombre a una de las unidades más legendarias en servicio con los Reyes de Ulthuan: los Leones Blancos, un selecto grupo de guerreros que guardan la persona del Rey Fénix. La fundación de los Leones Blancos data del tiempo de la amarga guerra civil con los Elfos Oscuros, cuando a Caledor Primero se le pidió que cazara en Cracia para convertirse en nuevo Rey Fénix. Fue atacado por asesinos Elfos Oscuros de camino a Avelorn y fue salvado en el último momento por una providencial intervención de una partida de cazadores de Cracia. Tras ello lucharon durante todo el camino con las patrullas de Elfos Oscuros que se encontraron en el camino de vuelta al Mar Interior. Desde entonces, una unidad de duros guerreros de Cracia ha escoltado tradicionalmente al Rey Fénix, resplandecientes con sus pieles de León Blanco y mortíferos con sus hachas de guerra a dos manos.

Cothique

Cothique es un reino costero, habitado por gentes de mar astutas e intrépidas. Sus gráciles navíos surcan las turbulentas aguas del norte en busca de alimentos y comercio con tierras distantes. Esta es una zona muy peligrosa por la que navegar, ya que los mares contienen muchas criaturas monstruosas que fueron despertadas por el colapso del norte de Ulthuan hace muchos siglos: Krakens, enromes megalodones con forma de tiburón, Behemotes e incluso los espantosos Leviatanes Negros; todos ellos pueden verse con frecuencia en las aguas del norte de Ulthuan. Los marineros de Cothique buscan a estos monstruos en grandes cacerías marítimas, enfrentando su destreza y la velocidad de sus ligeros navíos con la fuerza bruta y la astucia animal. Las incursiones de los Nórdicos de más allá del Viejo Mundo caen también sobre Cothique, y los Elfos se han endurecido debido a siglos de confrontación con esos fieros humanos. Los pequeños puertos que se encuentran en la costa rocosa de Cothique albergan muchos navíos que sirven como barcos de guerra en tiempos de necesidad.

Yvresse

Yvresse es la tierra de las brumas. La mayor parte de Yvresse se encuentra situada a lo largo de las costas orientales de Ulthuan, pero el reino incluye también las islas del Océano Oriental. La tierra firme es una franja costera bordeada de densos bosques de coníferas. Profundos fiordos se adentran hacia el interior desde la costa. Los bosques se descuelgan por los valles sumergidos por las brumas justo hasta la línea del agua. Las colinas situadas al pie de las montañas Annulii se elevan progresivamente hacia los distantes picos que se elevan drásticamente entre las nubes. Esta es la zona más salvaje, más brumosa y menos habitada de Ulthuan. Al Este de tierra firme se encuentran las Islas Cambiantes. Esta es una zona rodeada de leyendas y siniestros rumores, en la que ancestrales hechizos de ilusión escudan las costas orientales de Ulthuan de cualquier intruso. Toda la zona se encuentra sumergida en bancos de espesa niebla. En el interior de

los ondulantes bancos de niebla a menudo pueden verse cosas espeluznantes, si esta cosas son producto de la imaginación de los hombres hechizados o si realmente existen es algo de lo que no se discute con frecuencia. Lo que sí se sabe es que en verdad algunas islas cambian de lugar en el océano y resulta no ser una simple ilusión. Esto causa traicioneros laberintos de bajíos y bancos de arena que pueden llegar a confundir incluso a los timoneles Altos Elfos.

Yvresse sólo tiene una ciudad importante: Tor Yvresse. El Guardián de la Ciudad es el gran héroe élfico Eltharion. La propia Tor Yvresse es una de las más antiguas y bellas ciudades Élficas, pero sus días de gloria pasaron hace ya mucho tiempo. Muchas de sus viejas mansiones se encuentran deshabitadas y los grandes anfiteatros que una vez fueron los escenarios de representaciones y bailes de máscaras, se encuentran ahora silenciosos y vacíos. Los Elfos viven vidas largas, pero sus hijos son escasos y en épocas recientes el índice de natalidad ha empezado a declinar aún más. La población de Tor Yvresse es menos de la mitad de lo que fue previsto que albergaría al ser construida y las amplias avenidas parecen vacías incluso cuando toda la población se lanza a las calles para celebrar la gran Fiesta de las Máscaras. Los poderosos y antiguos muros son anchos y profundos, pero la ciudad cuenta escasamente con los suficientes guerreros para protegerla. Afortunadamente, la ciudad ha estad o protegida durante mucho tiempo por las hechizadas Islas Cambiantes, pero la capacidad para autodefenderse se pone en duda desde hace mucho.

Los Dioses de los Elfos

[Extraído de Warhammer: el Juego de Rol, de algunas White Dwarf muy antiguas, y de Warhammer Companion; la información en original en inglés está en Critical Hit: http://www.criticalhit.co.uk/wfrp/elven_gods.shtml]

Hay 10 dioses élficos conocidos: Adamnan-na-Brionha, Asuryan, Isha, Liadriel, Lileath, Kurnous, Khaine, Mathlann, Morai-heg, Torothal y Vaul.

Adamnan-na-Brionha

Este Dios nació antes del inicio de los tiempos, como una unión entre el Sonido y el Movimiento. Los Bailarines Guerreros de los Elfos Silvanos creen que fue *El Primero Que Existió*, y cuya danza estructura el universo. También es conocido como El Primero y El Señor del Baile.

Adamnan-na-Brionha refleja dos aspectos aparentemente contradictorios de la vida: el goce del baile y la furia de la lucha. Es por ello que este Dios a veces se ha aparecido como un poderoso Elfo, cuya mano izquierda es ágil y estilizada, mientras que la mano derecha tiene los músculos de un increíble guerrero. Su cara también es una mezcla entre la bendición y la furia. Los Bailarines Guerreros creen que es su propia fusión de guerra y baile la que manifiesta de una manera más clara qué representa su dios.

Los devotos de este Dios suelen llevar el mismo estilo de peinado que los Bailarines Guerreros y llevan su símbolo (un puño que coge una flauta) en algún adorno, bien sea un collar o unos pendientes (la flauta de plata en la oreja izquierda y el puño de oro en la oreja derecha).

Asuryan

Asuryan es el dios más antiguo y más grande de los dioses élficos, y a veces se le conoce como el Rey Fénix (aunque el gobernante de Ulthuan tenga el mismo nombre). Asuryan tiene como imagen un Elfo muy sabio sentado en un elaborado trono. Lleva siempre una capa de plumas blancas (parecida a la que llevan los Guardianes del Fénix más poderosos) y un cetro que demuestra su maestría. Asuryan también aparece a veces como una enorme águila o como un Fénix.

Es por ello que uno de los símbolos más recurrentes de Asuryan es una pirámide con un enorme Fénix en el centro desplegando sus alas; en la cima de la pirámide está la Llama Eterna. Los magos de Asuryan llevan siempre ropas que simulan su pelaje, variando sus colores entre rojo, amarillo y dorado con dibujos de fuego.

El principal templo dedicado a Asuryan está en Ulthuan. Ahí es donde se corona siempre al Rey Fénix; este templo, ubicado en las Islas del Fuego (al Norte de Ulthuan) es un lugar de enorme conocimiento, y está cercano a lo que se llama el Sepulcro de Asuryan (una enorme y vieja pirámide). Otros templos dedicados a Asuryan son más pirámides en ruinas, como algunas que se pueden encontrar en el bosque de Loren y en lugares donde antiguamente había colonias élficas.

Isha

Isha es la diosa de las cosechas, y es venerada por la práctica totalidad de agricultores de Ulthuan. También es conocida como la diosa de la fertilidad (o la Madre Tierra). Es una diosa benigna que ayuda a aquellos que la rezan. Se la considera hija de Asuryan y Lileath.

Los magos de Isha suelen ser elfas, luciendo largas túnicas blancas con el símbolo de Isha: un ojo estilizado con una sola lágrima cayendo.

Aunque apenas hay templos dedicados a Isha, algunas casas de Ulthuan tienen pequeños templos dedicados a la diosa. Isha es una diosa especialmente importante para los Elfos Silvanos, puesto que es la esposa de Kurnous el Cazador.

Khaine

Khaine (nombre completo Khaela Mensha Khaine, *Khaine el de la Mano Sangrienta*) es el dios élfico de la guerra (y para los Elfos Oscuros, además, de la sangre y el asesinato, o sea, todo lo que necesitan). Para los Elfos que no siguieron el oscuro camino de los Druchii, es un Dios muy importante, un Dios que les exalta a guerrear, pero un Dios que debe ser controlado. Hay que tener en cuenta que pese a que muchas veces se considera a Khaine como un Dios malvado (por su estrecha relación con los Elfos Oscuros) no lo es; para los propios Altos Elfos simplemente representa su naturaleza más agresiva. Es por ello que no hay sacerdotes de Khaine entre las filas de los Asur ni de sus primos Elfos Silvanos, sino tan sólo en la tierra de los Druchii.

Para los Elfos Oscuros, Khaine se representa como un gigantesco ser casi demoníaco con cuatro brazos y fuertes colmillos, sobre un mar de escorpiones; su símbolo es (lógicamente) un escorpión estilizado. Para los Altos Elfos, sin embargo, Khaine es un elfo enorme y con cara de furia, enfundado en una armadura de bronce salpicada con sangre; el pelo largo y oscuro a veces también está enfangado de sangre, y en cada mano lleva una enorme espada aserrada de donde continuamente gotea sangre; su símbolo suele ser una daga con una gota de sangre. Para ambos, Khaine se representa siempre con los colores negro y rojo, simbolizando la noche, la muerte y la sangre.

Khaine es adorado por todos aquellos que adoran la violencia y la sangre (con Naggaroth como su principal foco). Curiosamente, el lugar más relacionado con Khaine se encuentra justo en el centro de Ulthuan, en una pequeña isla (la Isla de la Desolación, o Isla de las Ruinas). En esa isla está la Tumba de Khaine, en cuyo altar está un arma de supremo poder que los Elfos Oscuros ansían poseer. Dicha arma a veces se presenta como una espada o como una hacha, otras como una lanza; todo depende de la persona. Cuando la tierra de Ulthuan aún era joven, el guerrero élfico más poderoso que jamás haya existido, Aenarión (el primer Rey Fénix de Ulthuan) consiguió coger la Espada de Khaine y defendió el reino de las hordas del Caos. Actualmente el altar es un lugar evitado. Fuera de Ulthuan, los templos a Khaine están bastante ocultos (salvo, por supuesto, en Naggaroth).

Kurnous

Kurnous, el Dios de la Caza y de las Bestias, es una de las mayores deidades (si no la mayor) de los Elfos Silvanos, aunque también adorada por los cazadores y exploradores de Ulthuan. Se sospecha que en realidad el dios “humano” de Taal (Dios para los humanos de la naturaleza y lo salvaje) es también Kurnous, aunque hay quien mantiene que Taal es en realidad la suma de diversos dioses élficos. Se representa muchas veces con un ser con cuerpo de Elfo salvaje y muy fuerte (de unos 3 metros de alto) con piernas y cuernos de ciervo, y con una lanza de caza. Aún así, se dice que Kurnous puede coger la forma de cualquier animal salvaje. Su símbolo son dos astas de ciervo, aunque sus sacerdotes van vestidos prácticamente igual que un elfo normal.

El templo de Kurnous es el propio bosque. Allí donde haya naturaleza y bestias, allí está Kurnous. Aún así, hay ciertos lugares dedicados a Kurnous o donde se reúnen sus seguidores: los claros de los bosques, algunas agrupaciones de piedras o de árboles… lugares que un humano normal y corriente apenas distinguirá, pero que un Elfo Silvano sabrá perfectamente qué es. Hay dos días especialmente dedicados a Kurnous; uno es el día de mitad de primavera y otro a mitad de otoño. Las fechas exactas son imposibles de calcular según el Calendario Imperial, puesto que se debe a ciertos signos de cambio en la naturaleza que sólo los Elfos saben determinar (y que varían de año a año).

Las pruebas a las que están sometidas los adeptos de Kurnous varían desde perseguir aquellos que maltratan animales (ya sea un humano, un Goblin o una horda del Caos) o bien evitar su sufrimiento (por ejemplo liberándolos de trampas).

Lileath

Lileath es la diosa de los Sueños y la Suerte, y es una diosa muy popular entre los Altos Elfos de Ulthuan. Se supone que es la diosa que reparte sueños a los Elfos, desde placenteros sueños hasta pesadillas. Es la diosa de los videntes y de los profetas.

Se suele representar a Lileath como una joven y hermosa doncella elfa vestida de puro blanco, con adornos difuminados en sus ropas, y con el Báculo de Lileath en su mano. A veces se ilustra también con dos alas angelicales.

Es por ello que el símbolo más usado es un elfo con alas, muchas veces con dos espadas en las manos blandiéndolas por encima de la cabeza. Los sacerdotes de Lileath usan ropas blancas o grisáceas con varias sombras.

Los templos de Lileath suelen ser enormes y magníficos en diseño y construcción. Aunque la mayoría siguen el típico diseño élfico, algunos toman formas piramidales (y por ello a veces se les confunde con templos de Asuryan). Cuando alguien camina por un templo de Lileath, el incienso invade sus pulmones, lo que simboliza los sueños de Lileath. Algunos incluso sostienen que los más puros de corazón pueden ver el futuro cuando inhalan dichos inciensos.

Mathlann

Mathlann, Dios de las Tormentas, es seguido especialmente por los Elfos del Mar (los Elfos que dedican su vida a navegar y viajar por los mares). Como en el caso de Kurnous, se sospecha que Manann (Dios “humano” de bastante aceptación en el norte del Imperio y Bretonia) es en realidad Mathlann. Todos sus templos están en la costa, desde los templos de Ulthuan hasta el templo del cuartel élfico de Marienburg pasando por algunas Arcas Negras de los Druchii; aunque el mayor de los templos de Mathlann se encuentra en la mismísima Lothern (en la región de Eataine, Ulthuan).

Es un Dios enfadado, en cuya cabeza reposa una corona formada por una enorme concha trabajada, que tiene una enorme cota de mallas a semejanza de las escamas de los peces, y que tiene un tridente en su mano derecha.

Los seguidores de Mathlann llevan ropas azules y verdosas haciendo sombras, con algunos adornos en dorado; y llevan algún adorno con el símbolo de su dios (un Tridente o una concha trabajada como corona).

Morai-Heg

Morai-Heg, es la Diosa que cuida de las almas de los Elfos, además de dirigir el destino de los mortales. Se cree que conoce todos los secretos mortales. A diferencia de los demás dioses, su imagen suele ser una Elfa vestida en ropas cochambrosas y sucias; quizá por ello es la deidad élfica que menos siguen los habitantes de Ulthuan. Fuera de Ulthuan apenas se oye hablar de esta Diosa, aunque por ejemplo los seguidores de Mórr, el dios del Imperio, se muestran respetuosos acerca de Morai-Heg.

El principal emblema de la Diosa de las Almas es un bastón nudoso y una vieja bolsa, y son los únicos adornos que llevan los escasos seguidores que tiene (todos vestidos con ropas oscuras), y muchas veces la bolsa representa las almas que Morai-Heg tiene en su poder.

Aunque no son enemigos, aquellos que rezan a Morai-Heg sienten una ligera antipatía hacia Lileath (es un sentimiento mutuo); sí que sienten un profundo odio hacia Khaine, hasta el punto de querer destrozar sus seguidores allá donde los encuentren.

Torothal

Torothal (Diosa de la Lluvia y los Ríos) es la tercera deidad en importancia para los Elfos Silvanos, muy poco conocida en Ulthuan (casi es más conocida entre los montaraces humanos que entre los Asur). Es quien controla el cauce de los ríos y la intensidad de las lluvias (cuando llueve mucho, es porque Torothal está enfadado).

Se la suele representar como una elfa muy joven y muy bella, algunas veces con ropa simulando las escamas de los peces. Se dice incluso que puede adoptar la forma de cualquier animal de río, o incluso de una nube. Su símbolo es una nube estilizada o bien una ola. Los Sacerdotes y Sacerdotisas de Torothal son casi en exclusiva Elfos Silvanos y no se distinguen salvo por algún emblema de su diosa colgando del cuello. También se conoce de algunos humanos que viven del río (pescadores, transportistas fluviales) que rezan a Torothal.

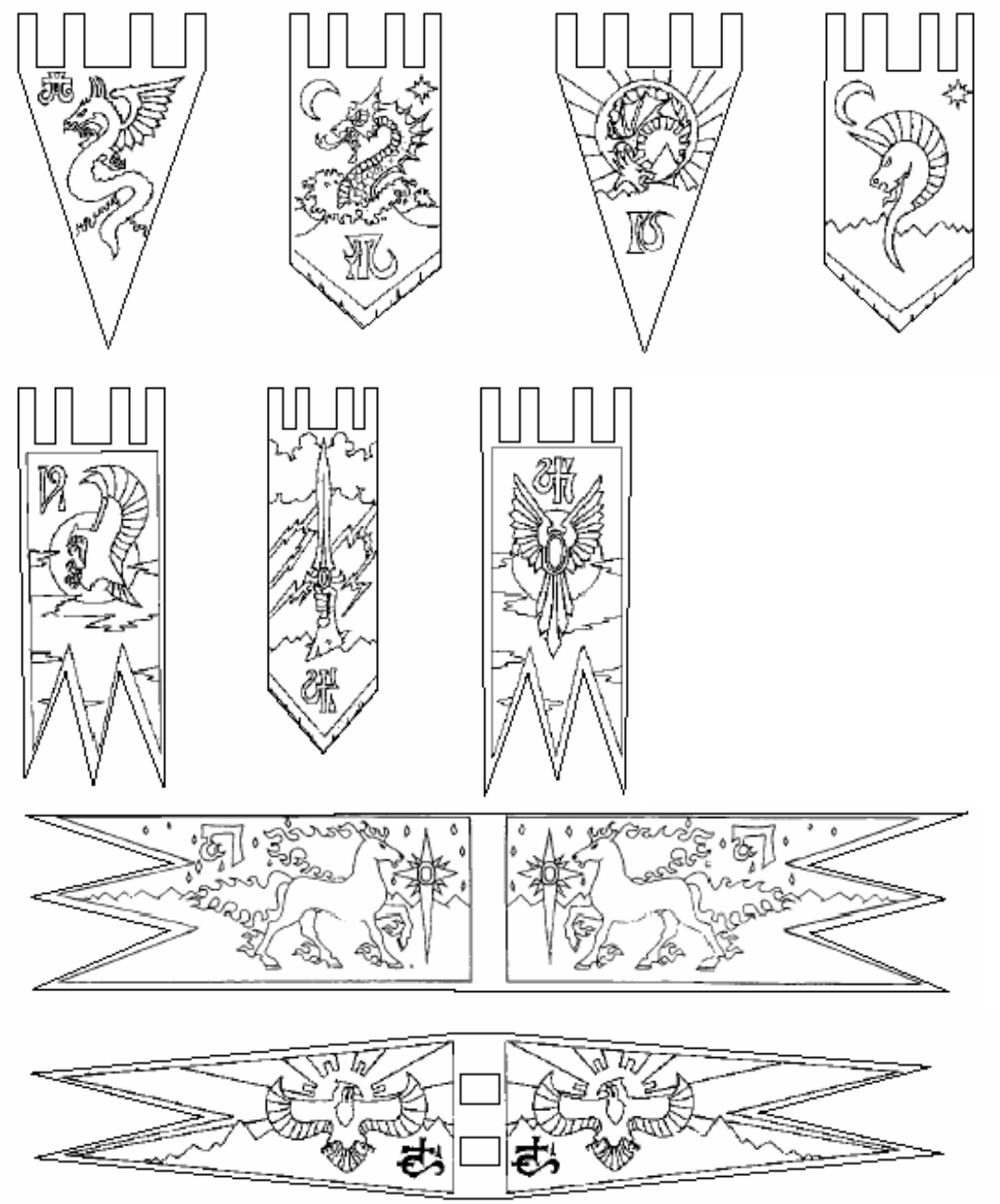
Vaul

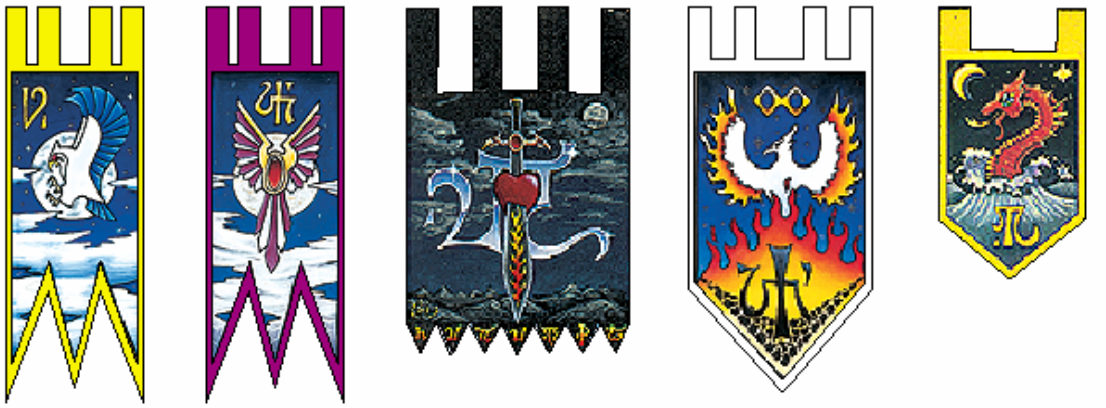
Vaul es el dios de la industria y la metalurgia. Forma parte del folklore élfico que, antes de la creación del mundo, Vaul rescató a Kurnous e Isha de las mazmorras de Khaine tras prometerle a éste un centenar de espadas. Cuando tenía hechas noventa y nueve espadas y el trato estaba a punto de ser finalizado, quiso acabarlo antes e hizo una espada para mortales. Engañó a Khaine y liberó a Isha y Kurnous, pero cuando Khaine se dio cuenta comenzó la Guerra del Cielo entre éste y Vaul. Vaul forjó definitivamente la última espada (la que le debía a Khaine) y la hizo la más poderosa de todas. La llamó Anaris (en Tar-Eltharin, *Luz del Alba*) y con ella luchó contra Khaine. La lucha fue larga y Vaul hizo mucho daño a Khaine, pero éste era más diestro en la lucha con lo que consiguió ganar. Encadenó a Vaul a su propio yunque con cadenas de hierro. Es por esto que cuando no se representa a Vaul encadenado, se hace como un noble Alto Elfo musculoso blandiendo un enorme martillo (el martillo es el símbolo de Vaul, que llevan los Sacerdotes de Vaul).

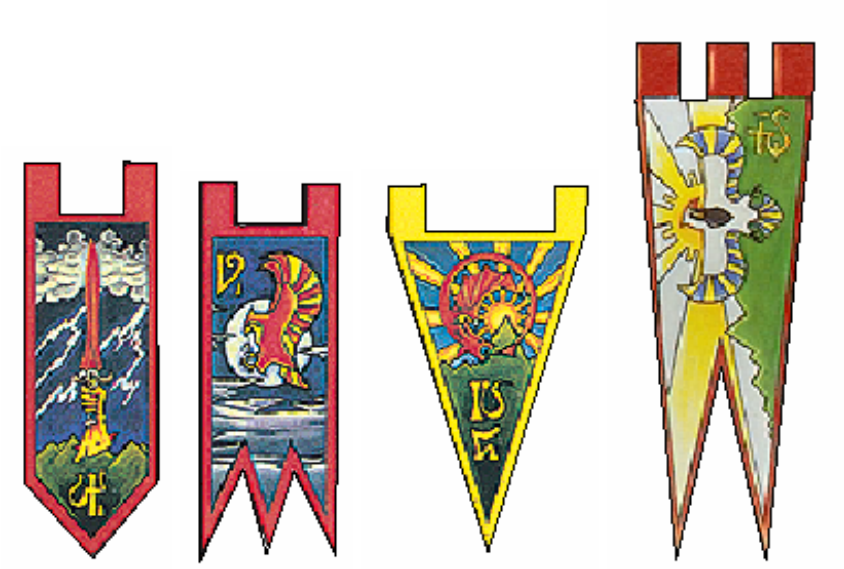
Vaul no es muy conocido fuera de Ulthuan, aunque muchos Elfos conocerán la existencia de su culto. Éste tiene especial importancia (lógicamente) entre los herreros y artesanos (todas las forjas de los Altos Elfos tienen un pequeño altar dedicado a su Dios). El principal “templo” de Vaul (si así se le puede llamar) es el Yunque de Vaul, en el reino de Caledor. Es precisamente aquí donde se forjan las mejores armas y armaduras de todo el continente de Ulthuan.

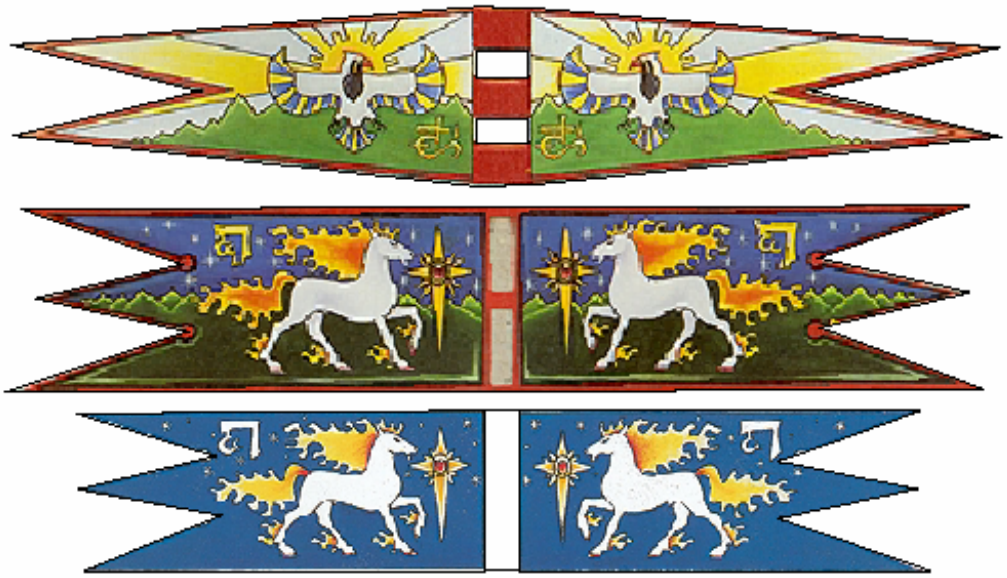
Estandartes

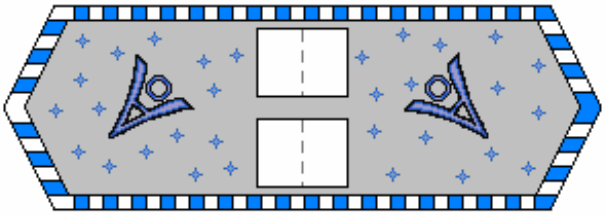
En el antiguo Libro de Altos Elfos había un montón de estandartes, y por Internet corren unos cuantos más. Hay en blanco y negro (para que puedas hacer tus esquemas de colores) y en color (para un resultado más rápido).











Conversión: Serpiente Marina

(Ambas aparecidas en Black Gobbo -> página web de GW USA)

Aquí vemos dos posibles conversiones de Serpiente Marina (de Tormenta del Caos):

Ésta se ha realizado prácticamente con un cuerpo de Sierpe Alada de Orcos y Goblins y piezas de un dragón (el cuerpo) y alas de arpías (aletas varias) entre otras piezas. Sin pintar igual se ve mejor:

Esta otra es más clásica y quizá más sencilla: hecha a partir de un dragón silvano, un cuerpo de dragón de plástico, y algunas alas de Terradón:

Lo único importante para hacer una buena serpiente marina es:

- Que recuerde a un dragón
- Que se note que vive en el mar.

Son dos tonterías, pero cualquier bicho enorme que cumpla estas dos condiciones ya “cuela” como serpiente marina. Ahora, a coger piezas y pegamento…

Relatos

La Batalla de Arwen

by Pablo Martínez (pmartinez@svalero.es)

Este informe de batalla relata los hechos acaecidos en el año 2526 de la era de Sigmar en el profundo valle de Arwen, en las estribaciones del Sur de las Montañas del Fin del Mundo. En este lugar una pequeña expedición minera enana en busca de nuevas betas de mineral mas halla de Karak-Azgal, comandada por el Señor Raufer, entabló batalla con un destacamento Alto Elfo, comandado por el Komandante Chavi, en busca del legendario tesoro de Darmu HachaRoja, un valiente matadragones que se suponía había derrotado a uno en las inmediaciones de dicho lugar. Técnicamente los enanos comenzaron el despliegue y acabaron en primer lugar. También comenzaron el primer turno.

Acababa de amanecer y una suave brisa golpeo el duro rostro de Raufer. El veterano enano había abandonado Karaz-A-Karak con la esperanza de encontrar las inmensas vetas de mineral que según la leyenda existían más haya de Karak-Azgal, el Karak más al sur de cuantos alguna vez habían poseído los enanos. Las tierras estaban infestadas de orcos y goblins, era probable que también hubiese multitud de apestosos skavens pululando por entre los túneles hacia los que se dirigían y teniendo en cuenta lo al sur que viajaban la amenaza de los no-muertos y su señor Nagash era muy tangible, así que cuando los exploradores matadores que iban por delante regresaron con la noticia del avistamiento de un ejercito élfico el enano debió reconocer que se quedo bastante sorprendido. Habían visto a los exploradores altos elfos, envueltos en sus mantos oscuros, así que la sorpresa no era un factor a tener en cuenta por lo que había mandado, la noche anterior, a Undri, su mano derecha, a parlamentar con los altos elfos. Estos se habían negado a retirarse así que la disputa era inevitable. "No hay problema, hoy enmendaremos unos cuantos agravios cometidos por los elfos".

Desde su privilegiada posición en el campo de batalla el enano pudo observar como los elfos desplegaban una curiosa maquina de guerra en lo alto de una loma. El había hecho lo propio con su cañón y había desplegado su otra maquina de guerra, un impresionante (y carísimo) cañón órgano en primera línea de batalla. Los elfos iban a tragar mucho plomo antes de llegar a sus líneas. Los matadores, encabezados por el gran "azote de gigantes", habían desplegado a la derecha de sus fuerzas. El mismo aguardaba con sus guerreros en la ladera de la colina el momento de lanzarse contra el enemigo y segar unos cuantos cuellos elfos.

Los elfos aun se estaban organizando. A primera vista no pudo distinguir al comandante de los elfos. "Seguro que se esta escondiendo en algún agujero profundo". el comentario fue seguido de las estrepitosas carcajadas de los enanos que le rodeaban. El momento de la batalla estaba cerca y los elfos tenían MUCHOS agravios por los que pagar. En cuanto el cañón estuvo preparado Raufer dio la orden de marchar. Los matadores avanzaron rápidamente hacia la loma donde estaba situada la maquina de guerra de los elfos. Ellos comenzaron el descenso de la loma y se encaminaron hacia el grueso del ejercito élfico. Iba a ser una gran batalla.

Cuando los exploradores volvieron ya sabía lo que le iban a decir. Los enanos se habían dado mucha prisa y estaban desplegando su pequeña fuerza a una velocidad realmente increíble para sus cortas patitas. El Komandante Chavi, al mando de las Fuerzas élficas de la Isla del Fuego, se había embarcado en esta cruzada, para mayor gloria del Ulthue, hacía mas de dos meses. Había tenido que atravesar las llanuras de los muertos, pues el Rey Fénix le había prohibido pasar a través de tierras humanas. Un incidente con esta curiosa raza no era deseado por el rey de los Altos Elfos, que trataba de ganarse su simpatía. Tras muchos días de dura marcha por fin tenían su objetivo a la vista... y ahora tenía que vérselas con una partida de enanos que probablemente tenían su mismo objetivo. Tan rápido como les fue posible sus hombres desplegaron su lanzavirotes en lo alto de la única loma que había en la zona. Dedos Relampagueantes, el mago que les había acompañado desde Ulthue y que había aprendido la magia en la mística Torre de Hoeth se

situó cerca de la máquina de guerra, desde donde podía observar todo el campo de batalla y usar su magia. Su guardia personal de lanceros y arqueros desplegó en el mismo centro del valle y a su lado se situaron los Maestros de la espada que habían acompañado al mago desde Hoeth. Sus relucientes mandobles élficos, hechos con esmeralda mágica y su legendaria habilidad les habían hecho ganarse el nombre de los fantasmas esmeralda, porque su hoja se movía en combate a más velocidad de lo que los ojos de ningún ser podían advertir. Los enanos comenzaron a moverse. El komandante élfico advirtió a los matadores que se separaban del grueso del ejercito enano. Esos pequeños psicóticos iban a probar el acero de su espada mágica. Con esta idea en mente monto a lomos de Ishul, su corcel élfico y se dirigió hacia ellos. La batalla prometía ser encarnizada.

El cañón de los enanos disparo en primer lugar. Se disponían a machacar la maquina de guerra enemiga por lo que pudiese pasar pero en ese momento la dotación del cañón observo un figura montada en un impresionante caballo y armada con una hermosa armadura élfica. "El comandante de los elfos sin duda", dijo el artillero, "Vamos a darle una calurosa bienvenida". Rápidamente movieron el cañón y calcularon la trayectoria del jinete. El disparo resonó en todo el campo de batalla. La bala voló limpiamente hasta caer justo delante del objetivo. La dotación del cañón se disponía a dar un salto de alegría cuando de pronto vieron que el jinete seguía su camino,¡¡la bala se había quedado clavada en el suelo a escasos centímetros del enemigo!!. Maldiciendo por su mala suerte comenzaron a cargar la siguiente bala, ¡por Umli que la siguiente vez el elfo no se libraría!. El cañón órgano corrió parecida suerte. En su entusiasmo dispararon a las tropas élficas, pero estas estaban fuera de alcance y las pequeñas pero mortales balas se quedaron cortas y se estrellaron inofensivamente contra el suelo. Los matadores y los guerreros del clan avanzaban hacia el enemigo pero la mala fortuna había privado al ejercito enano de asestar el primer golpe.

¡Ufff!, el Komandante Chavi solo advirtió que la bala de cañón iba hacia el cuando esta se estrello contra el suelo. Rezo una silenciosa plegaria de agradecimiento a la Reina Eterna cuando advirtió que la bala se había quedado clavada en el suelo. Tras el sobresalto se dirigió a toda prisa hacia los matadores que tenía delante. Dedos relampagueantes se dispuso a lanzar un poderoso hechizo, "el segundo sello de Amul" le había dicho que se llamaba, pero tal y como el mago había pronosticado no sucedió nada. Lo mismo sucedió después de que tratase de lanzar un cometa de hielo contra la dotación del cañón. El parecer los vientos de la magia no soplaban con demasiada intensidad en aquella zona, por lo que el mago había advertido al comandante que no contarían con demasiada ayuda mágica. La dotación del lanzavirotes lanzo una salva contra el cañón órgano enano. El comandante lo había designado como objetivo prioritario, por su experiencia en anteriores batallas contra enanos sabía lo peligrosa que podía ser aquella extraña maquina. Desgraciadamente los disparos rebotaron inofensivamente contra la estructuro de bronce y madera de la maquina de guerra. Había que reconocer que los enanos sabían como construir cosas resistentes. Afortunadamente la lluvia de flechas lanzada por sus arqueros atravesó a toda la dotación del cañón órgano. "Bien, una cosa menos de la que preocuparse". Su ejercito avanzo rápidamente hacia los enanos comandados por el señor enano. Iba a ser un choque brutal.

¡Malditos fuesen los elfos!. Las flechas lanzadas por sus arqueros habían conseguido matar a los enanos de la dotación del cañón órgano. No era momento de lamentaciones pero juro que los elfos pagarían en sangre por las vidas de sus compañeros. Espoleados por los agónicos gritos de sus amigos la dotación del cañón se dispuso a lanzar otro cañonazo. Al ver que los matadores estaban muy cerca del general enemigo cambiaron su objetivo. Silenciarían a la maquina de guerra élfica de una vez por todas. La bala de cañón atravesó limpiamente el valle golpeo a pocos metros de distancia del lanzavirotes, reboto en el suelo y ¡¡cayo a inofensivamente a escasos centímetros del artilugio élfico!!. La dotación del cañón no podía creer su mala suerte mientras observaba las burlas de los artilleros élficos. Raufer maldijo por lo bajo, ¿qué demonios estaban haciendo los del cañón?. Su artillería estaba fallando así que tendrían que acabar con los "orejotas" como mejor saben hacer los enanos, con grandes hachas. Los matadores se dirigían rápidamente hacia su objetivo, la batalla aun no estaba decidida.

Umm, los enanos estaban llevando a cabo una increíble demostración de mala suerte y eso estaba inclinando la batalla a su favor. Los dioses élficos les protegían de la artillería enemiga y eso les estaba permitiendo llegar hasta los tapones con sus filas intactas. El Komandante Chavi se disponía a cargar contra los enanos cuando advirtió que en su línea de carga había un inmenso socavón. Si su caballo tenía que atravesarlo perdería el impulso de la carga y sería un blanco fácil para los hábiles matadores enanos. Había aprendido hacía mucho tiempo que subestimar a un enemigo es casi tanto como darle la victoria así que hizo retroceder a su montura unos metros hacia la ladera atrayendo a los enanos. Cuando estos pasaran el obstáculo probarían el filo de su espada. La dotación del lanzavirotes aprovecho para lanzar una salva de flechas contra los matadores que acabo con dos de ellos empalados en los enormes virotes de la maquina. Los arqueros tuvieron peor suerte, ya que un error de calculo les había dejado fuera de alcance de los matadores y como los lanceros y los maestros estaban delante y les impedían ver a los guerreros del clan enano sus flechas cayeron inofensivamente varios metros por delante de los primeros. Dedos Relampagueantes había sido incapaz de invocar la magia y su frustración podía adivinarse en su rostro. Las tropas de choque elfas avanzaron confiadas en su superioridad hacia los enanos y su señor.

Ya se aproximaban al combate cuerpo a cuerpo pero aun no estaban lo suficientemente cerca. Avanzaron hacia las tropas elfas. Mientras tanto los artilleros del cañón enano cruzaron los dedos con la esperanza de que esta vez su suerte cambiaría. El maestro artillero puso en funcionamiento el dispositivo y... nada. Unos extraños golpes se oyeron en el interior del mecanismo y la bala salió un par de metros para caer inofensivamente. Algo se había roto en el interior del cañón. Apresuradamente hicieron una inspección del mecanismo. De alguna forma el tubo interior se había doblado unos centímetros haciendo que la bala perdiese todo si impulso por el rozamiento contra las paredes de este. Habían tenido mucha suerte de que el cañón entero no les hubiese explotado en las narices. Por desgracia la avería no podía solucionarse más que en una fragua. Definitivamente aquel no había sido su día. Raufer no podía creerlo. Esta vez la bala no había fallado, ¡ni siquiera había sido disparada!. ¿Que clase de malvada brujería habían ejercido los elfos contra su maquina?. Solo esperaba que la suerte estuviese con ellos cuando llegase el momento de combatir.

Genial. Podía ver el humo negro saliendo por la boca del cañón, lo que garantizaba que aquella maquina estaría callada durante un largo tiempo. La batalla podía decidirse en los siguientes instantes. Los matadores habían atravesado la zanja. En cuanto lo hicieron el Komandante Chavi espoleó a su caballo hacia adelante. En el otro lado del campo de batalla los maestros de la espada y sus lanceros comenzaron a correr con la disciplina marcial que caracteriza incluso las cargas de un ejercito élfico. El lanzavirotes y los arqueros acabaron con tres matadores más antes de que el Komandante llegase hasta ellos pero los duros enanos no se inmutaron y se prepararon para recibir la carga. Dedos Relampagueantes había conseguido por fin invocar un cometa contra los enanos pero las palabras se ahogaron en su boca mientras un enano golpeaba con su martillo una runa grabada en su escudo. Los malditos enanos eran especialistas en desbaratar la magia enemiga. Definitivamente frustrado el mago se sentó sobre una piedra a ver el desenlace del combate. Veloz como un rayo y con la habilidad propia de los elfos el Komandante Chavi cargo contra los matadores dando tajos a diestro y siniestro. Con una hábil estocada abatió a uno de los matadores que estaban en primera fila del combate. Cambiando radicalmente la dirección de la espada descabezo de un solo golpe a otros dos. El resto de los matadores vacilaron por un instante al ver la furia del combate en los ojos del comandante élfico. De los doce matadores que había comenzado el combate ya solo quedaban tres, pero era tipos duros y inmediatamente se dispusieron a contraatacar. Los tres murieron rápidamente bajo las estocadas del hábil elfo. En el otro lado del campo de batalla las cosas pintaban un pelín mejor para los enanos. Su estandarte de batalla, mágicamente gravado con runas detuvo a los lanceros altos elfos y evito que la unidad fuese cargada por el flanco. Sin embargo no pudo hacer nada contra la envestida de los maestros de la espada que lanzaban estocadas con sus mandobles como si fuesen espadas normales y corrientes. Afortunadamente para los valientes enanos el estandarte, aunque no había evitado la carga si había disminuido su ímpetu y los escudos detuvieron las estocadas de los espadachines elfos, a pesar de ello la espada del capitán de los elfos hirió a Raufer en el vientre. La herida era grave pero no le impediría seguir

luchando. El contraataque elimino a uno de los elfos, pero a pesar de ver frustrada su carga los elfos se mantuvieron firmes en su posición.

El combate que siguió a aquello fue épico. El capitán de los maestros de la espada entabló combate personal con el general enano mientras a su alrededor sus hombres iban acabando con los enanos. Su superior agilidad les permitía atacar los primeros, con los que los atribulados enanos no podía más que defenderse y de vez en cuando tratar de contraatacar, pero cuando esto sucedía las armaduras pesadas de los espadachines se encargaban de para los golpes. En un larde de increíble rapidez el capitán de los elfos Ithor de nombre, esquivo una estocada y atravesó las defensas del general de los enanos clavando profundamente el mandoble en la garganta de este. Raufer exhaló su último aliento y cayo en el campo de batalla. Al verse superados en numero en una proporción de 4 a 1, presionados por todos lados y con su general muerto a su lado los escasos enanos supervivientes rindieron sus armas antes los elfos. Como el Komandante Chavi era un elfo magnánimo se quedo con todos los objetos de valor de los enanos en pago por su derrota y permitió a estos volver a su Karak portando el cadáver de su general para que fuese enterrado.

Aquella noche, los elfos hicieron una gran hoguera con las maquinas de guerra de sus enemigos y bailaron, cantaron y rieron hasta bien entrada la noche festejando su gloriosa victoria ante los enanos en las llanuras del valle de Arwen...

El Destino del León

Escrito por Ayax (ayaxdanae@hotmail.com)

PRÓLOGO

La historia de esta leyenda es extensa y en parte desconocida. Dicen que poco antes de que empezara la Gran Guerra contra el Caos la lejana tierra de Ulthuan fue invadida por los elfos oscuros. Poco se sabe de las encarnizadas luchas que se libraron en la distante isla pues no fueron muchos los hombres que en esos momentos estaban en la ciudad de Lothern, la capital de los altos elfos y la única parte de Ulthuan que un extranjero puede soñar pisar. Sin embargo, los músicos élficos escribieron muchas canciones y poemas para recordar las hazañas de aquellos ominosos días, pero especial renombre alcanzó un bello poema supuestamente escrito por un bardo elfo llamado Teraldael. Los pocos versos que se conocen fueron traducidos de un pergamino élfico que se halló junto a los restos de un naufragio élfico en las costas de Norland, a pocas millas al norte de Oldenlitz.

La fracción encontrada es una parte del largo poema que trata del asedio a Lothern y de lo que allí aconteció. El pergamino se encuentra en la actualidad guardado en la biblioteca de Salzenmund, y en nuestros días puede ser consultado por aquel que lo desee.

El autor de esta obra da las gracias al lector que desea leer esta pequeña adaptación de tan espléndida obra aunque no sea más que un rudo eco del bello poema élfico adaptado de forma que el lector pueda aprender algo sobre las costumbres, historia, geografía y religión de los lejanos altos elfos. Realmente ha supuesto un gran esfuerzo material y humano la traducción del pergamino escrito en Eltharin (élfico) al Reikspiel. Esto es así debido a que el Eltharin es un idioma extraordinariamente difícil de aprender para aquel que no sea un elfo y normalmente las traducciones dejan bastante que desear. Por eso ni siquiera se ha tratado de mantener la complicada métrica original, sino que se ha pasado directamente a la prosa con el propósito de simplificar la obra para que el neófito lector pueda aprender más sobre esta recóndita raza.

Aunque ha perdido mucho con la traducción, la obra sigue siendo imprescindible para entender la historia de las tierras de más allá del mar. Además, la obra ha sido ampliada, adaptada y transformada con los humildes conocimientos del autor acerca de la historia de esta antigua raza.

Sin más preámbulos, el autor presenta la obra al amable lector ha seguido leyendo hasta aquí.

CAPÍTULO I

El humo de los braseros ascendía ligeramente hacia la derecha a pesar del apenas existente viento. Una tropa de elfos miraba hacia allí, pero no precisamente hacia los braseros al pie de la escalinata, sino a la gran puerta del palacio. En esta hora de incertidumbre todos se preguntaban que decisiones se estarían tomando en el interior de las bellas salas del palacio, poco acostumbradas a tan negras horas. Después de casi dos meses de asedio las bajas rondaban un tercio de la compañía, sin embargo su Señor les había convocado y se sentían obligados a realizar el último intento de romper el oscuro cerco al que se veía sometida Lothern, residencia del Rey Fénix, capital del reino de Eataine y la mayor ciudad de todo el mundo conocido.

El guardia león blanco, con la espalda apoyada en la pared del palacio y su gran hacha de cazador sujeta entre las manos montaba guardia junto con otros nueve leones blancos frente de la gran plaza aledaña al palacio del Rey. El guardia dirigía su vista hacia el mermado regimiento de Guardia del Mar que esperaba a la puerta del gigantesco palacio de mármol, pero sus pensamientos vagaban por las sombras del pasado, intentando establecer algunas razones que le justificasen que el destino le hubiera traído hasta aquí. En esos momentos podía ver también el humo que producían las hogueras en los exteriores de las murallas de la ciudad, que estaba siendo asediada sin descanso. Las escasas tropas disponibles estaban acantonadas en los muros, con la esperanza de poder frenar la oscura marea de enemigos que sitiaba día y noche Lothern. Sobre las altísimas y estilizadas torres de los palacios se habían situado baterías de lanzavirotes con la intención de evitar los ataque aéreos de las arpías, dragones y terribles demonios de increíble poder que sobrevolaban la ciudad sin tregua, aterrorizando a los angustiados elfos que se atrevían a salir a la calle. En los puentes que conectaban las distintas torres entre sí a cientos de pies de altura patrullaban constantemente soldados con la misión de dar la alerta en caso de emergencia. Hacía el sur, sobre un pico que parecía haber sido cortado por el hacha de un gigante se erigía una gigantesca fortaleza, construida hace milenios, en tiempos de Aenarion el Defensor, este gigantesco fortín estaba preparado para convertirse en el último punto de resistencia en el caso de que los muros cayesen. La situación era en verdad muy desesperada, este asedio era diferente a todos los sufridos por la ciudad hasta entonces, no era una invasión nórdica del tipo de la de Magnus el Loco, en el año 200 del reinado de Bel-Hathor el Prudente. El bárbaro intentó asediar Lothern con doscientos hombres y durante la lucha les ordenó cargar contra los 10.000 elfos de la Guardia del Mar. Ningún bárbaro salió vivo de Ulthuan.

La ciudad de Lothern que antes del asedio era blanca y resplandeciente, pura y limpia cómo el más bello de los diamantes, una gema engarzada en el anillo que forman las tierras de Ulthuan, el místico continente, la patria de los elfos, se hallaba sumida en estos momentos en una terrible oscuridad que presagiaba la caída de uno de los últimos reductos de los Asur. En realidad, sólo resistían el montañoso reino de Caledor, las mágicas tierras de Saphery, por último la ciudad de Lothern, la capital del rico e influyente reino de Eataine. Los estrechos de Lothern son la única entrada al Mar Interior de Ulthuan y por lo tanto un punto estratégico vital, ya que si las Arcas Negras consiguieran traspasar las tres gigantescas esclusas del paso de Lothern y llegaran a entrar en el Mar Interior pronto conquistarían los dos santuarios más importantes para los Asur: el Templo de Asuryan en el Mar de los Sueños y el Valle de Gaen en el Mar Crepuscular, el santuario de Isha.

La ciudad de Lothern está edificada alrededor de una gigantesca laguna y en sus islas se habían construido a lo largo de la dilatada historia de los Asur multitud de edificaciones: gigantescos almacenes, grandes templos y ricos palacios, paseos marinos y bellos anfiteatros situados en la suave costa donde los grandes bardos elfos de antaño tocaban arpas doradas y recitaban milenarios poemas, donde coros de doncellas vestidas de luminoso blanco cantaban a Isha y donde se representaban las antiguas leyendas. Además, la tranquila y sosegada laguna servía de puerto natural para la gran cantidad de barcos solían fondear en ella. Sin embargo, además de las falúas de recreo que habitualmente anclaban en la laguna, había una cantidad ingente de barcos mercantes que, en vez de la habitual carga de caros productos procedentes de medio mundo habían traído una multitud

de refugiados que habían logrado escapar de las masacres producidas en el resto de los reinos.

Las tres grandes esclusas que cierran las entradas a la laguna estaban en esos momentos cerradas. Mientras que la Guardia del Mar hacía esfuerzos inenarrables para conservar los baluartes establecidos en los estrechos de Lothern los Druchii atacaban la Puerta Esmeralda, la primera de las esclusas que cierran la entrada a los estrechos. Allí la Guardia del Mar defendía desesperadamente las posiciones a lanza y arco. El gran faro que hay situado en las inmediaciones de la entrada para guía de los marineros era bombardeado día y noche desde varias Arcas Negras, y su multitud de lámparas de aceite habían tenido que ser apagadas para no ayudar a sus atacantes, por lo que el faro quedaba sumido en la mas profunda oscuridad sólo rota por los ocasionales incendios que provocaba el enemigo con la ayuda de su magia oscura. Desde el cielo se oían los gritos de las arpías y el aleteo de criaturas cuyo nombre es mejor no pronunciar, provenientes del Reino del Caos, invocados por malignos hechiceros con la ayuda de las extrañas mareas de vientos mágicos que se habían desatado desde el principio de la Invasión.

Todo había comenzado pocos meses atrás, en el año 138 del reinado de Finubar el Navegante, cuando una alianza entre los malvados Druchii y las hordas del caos se lanzara contra las pedregosas playas, en la costa norte de la sagrada tierra de Ulthuan. Estaban dirigidos por el malévolo príncipe oscuro Malekith, que una vez más volvía a reclamar lo que él consideraba sus derechos al trono. Rápidamente los reinos de Cracia y Cothique habían caído en poder del enemigo, mientras tanto los Druchii reconstruían la ciudadela de Anlec en las sombrías tierras de Nagarythe, el antiguo reino de Malekith. Allí, en Nagarythe, se sucedían con especial crueldad las escaramuzas entre los exploradores druchii y las guerrillas de los guerreros sombríos, los restos del antiguo pueblo de Nagarythe, aquellos que habían permanecido leales al doble trono de Ulthuan durante la Guerra de la Secesión. A continuación los elfos oscuros atacaron el reino interior de Averlon, donde la Reina Eterna tenía su corte. Entre los consejeros del Rey Fénix en Lothern cundió el pánico, ya que si la Reina Eterna era capturada la poca moral que les quedaba a los Asur para continuar la lucha se volatilizaría al saber que Alarielle, Reina Eterna, encarnación de Isha, hija fruto del sacramental matrimonio del Rey Fénix y la anterior Reina Eterna, la elfa más bella de la época y una de los dos ocupantes de los Tronos Gemelos de Ulthuan había caído en manos enemigas; expuesta al asesinato, a la tortura o... a algo mucho peor. La desesperanza cundió cuando llegaron mensajeros hablando del ataque a la corte de Alarielle, la masacre de su guardia de doncellas guerreras y la desaparición de la Reina Eterna. Sin embargo nada pudieron hacer ya que el enemigo avanzaba hacia Ellyrion, Tiranoc e Yvresse. Poco después los elfos se batían en retirada hacía el sur intentando escapar del imparable avance de las huestes enemigas. Se dice que después de que Finubar recibiera a unos supervivientes de la masacre en Averlon subió a una alta torre, se asomó a un balcón que miraba al norte, en dirección a Averlon, el primero de los reinos élficos, y con sentidas lagrimas en los ojos y con el alma compungida por el dolor permaneció una noche entera bajo las empañadas estrellas lamentándose por la suerte de su hija Alarielle. Su mundo se abalanzaba a un oscuro precipicio, siniestras profecías eran recordadas y su reinado podía ser el último de la larga saga de reyes fénix.

Aquellos que buscaban la sabiduría de conocer el futuro viajaron al Templo de Asuryan, sus ojos contemplaron las runas inscritas en fuego de la cámara de los días, y desde entonces ya nunca jamás volvieron a pronunciar palabra. Son los Guardias del Fénix, servidores de Asuryan, los guerreros silentes, un gran pesar se dibuja en sus ojos y su presencia es preludio del secreto destino de los hijos de Isha.

Ulthuan entera lloraba por la caída de la Reina Eterna. Sin embargo todo cambió con la llegada de nuevas noticias, pues habían llegado rumores del frente que hablaban de unos hermanos, un tal Tyrion, paladín de la Reina Eterna, y su hermano Teclis un joven pero poderoso mago. Poco se sabía de ellos, pero corría el rumor de que descendían del gran Aenarion el Defensor. También se decía que la Reina Eterna podía seguir viva, protegida por ese elfo llamado Tyrion. Esas noticias no eran muy dignas de crédito, pero cuando se supo que el Gran Señor del Saber Cyeos había concedido permiso a Teclis para ir en busca de su hermano con la Corona de la Guerra de Saphery ceñida a sus sienes todos pensaron

que debía de haber algo de verdad en esos rumores, pues Cyeos era un elfo muy sabio y prudente, y la Corona no es un presente que se regalase a cualquiera. Después de la partida de Teclis los Señores del Saber se reunieron en concilio y las decisiones que allí se tomaron jamás salieron de los blancos muros de mármol de la alta Torre de Hoeth, pero poco después partió un pequeño contingente de maestros de espada con la misión de buscar a Tyrion y a la Reina Eterna. Cuando Teclis los encontró se dirigieron hacia un barco donde esperaban los maestros de espada y lo que quedaba de la guardia de la Reina, y con ese barco se dirigieron a la llanura de Finuval, donde los ejércitos Asur consiguieron la primera victoria para los Altos Elfos, pero esa historia es contada en otra parte.

Después de la victoria el ejército alto elfo se dirigió directamente hacia Lothern con la intención de levantar el asedio y esa era la razón de aquella agitación en la ciudad sitiada. Se rumoreaba que en el consejo del Rey se estaba discutiendo la posibilidad de una salida con la intención de ayudar al ejército libertador. Pero quienes venían de luchar en las murallas no confiaban en esta posibilidad, ya que los astutos Druchii habían obligado a sus esclavos a talar los grandes bosques de abetos que habían crecido en las laderas de las montañas de las Annulii desde hace milenios, para luego construir sólidas empalizadas de madera alrededor de toda la ciudad, de costa a costa, y era más que imposible pretender traspasar un anillo tan bien forjado alrededor de la ciudad. Por el mar también era imposible, ya que en la parte exterior de los estrechos había una flota impresionante con la misión de bloquear cualquier salida, entre la que se encontraban varias Arcas Negras; y en el mar interior, aunque no había Arcas Negras, los Druchii habían construido rápidamente barcos de guerra para bloquear totalmente las salidas de la ciudad, un gesto que denotaba que aún quedaba algo de inteligencia élfica en los malvados Druchii.

Sobre estas cosas discutían en voz baja los soldados situados en la plaza, pero el león blanco no prestaba nada de atención a los murmullos apagados de los guerreros, y cómo siempre que presentía que se avecinaba una batalla, empezó a rememorar su pasado preguntándose que era lo que le había traído hasta aquí. Siempre encontraba la misma respuesta, sin duda la razón fue el sentimiento de ira por la muerte de su padre. Recordó el día en que murió su padre, un día cómo otro cualquiera, terminaba la estación de las lluvias y salió a cazar con media docena de amigos, ya que al estar el suelo húmedo las huellas de la caza se grabarían mucho mejor en el terreno, y cómo era probable que no lloviese pronto los rastros no se borrarían. En el montañoso y boscoso Cracia es habitual que el padre enseñe a cazar a sus hijos desde la más tierna infancia, y es, posiblemente, uno de los lugares del mundo (descontando el misterioso bosque de Lóren, cómo más tarde descubriría) dónde más extendido está el culto a Kurnous, dios élfico de los cazadores, además, los cracios son especialmente hábiles al moverse por la maleza y son capaces de correr atravesando el bosque sin tropezar con nada ni hacer el más mínimo ruido.

Estuvieron durante todo el día cazando, y cuando comenzaba a atardecer volvieron de los bosques al pie de las montañas Annulli, con unas capturas moderadas, aunque suficientes. Hicieron un alto con la intención de ofrecer una plegaría de agradecimiento a Kurnous en una especie de altar silvestre construido probablemente hace milenios. El elfo maldecía ahora esa parada, ya que si no hubiera sido por esa pausa tal vez se hubieran evitado muchos desastres. Sin embargo esto pertenecía al pasado y ya nada podía hacer para cambiarlo. Cuando por fin llegaron a su aldea los cazadores descubrieron que estaba siendo atacada por unos incursores Druchii, apenas unos corsarios y unos jinetes oscuros con un noble al mando, pero su pequeña aldea no tenía ni siquiera murallas ya que se encontraba bastante lejos del mar y las incursiones no eran muy frecuentes, por lo tanto fue difícil organizar una defensa consistente. Lo primero que vio el joven elfo fue a su padre dirigiendo a los aldeanos que rápidamente se armaron con la intención de defender sus tierras, mientras tanto un mensajero cabalgaba en dirección a la ciudad más próxima con una llamada pidiendo auxilio que con toda probabilidad llegaría demasiado tarde. Entretanto las mujeres y los niños escapaban al bosque los guerreros elfos se quedaron y formaron un muro de lanzas y escudos con la intención de evitar que persiguieran a sus familias.

Fue una batalla corta pero cruenta, pero lo que recordaría el futuro león blanco fue el momento en el que su padre retó al noble elfo oscuro que comandaba las tropas Druchii.

Después de un duelo desesperadamente corto, la oscura espada mágica del capitán enemigo atravesó a su padre, que calló con un golpe sordo al suelo. El corazón del joven hijo del bravo Asur se desgarró de arriba abajo, un dolor persistente que envenenó su alma para siempre porque nunca jamás podría perdonarse el no haber estado al lado de su padre, ni el no haber evitado su muerte, sin embargo recordaba con una mezcla de orgullo y sorpresa por su propia temeridad el momento en el que se interpuso entre el cuerpo de su progenitor y el noble Druchii que pretendía cortar la cabeza de su padre, seguramente para quedársela como trofeo. Durante cierto tiempo luchó contra él, y al final, quien sabe si por un golpe de suerte, o por los oscuros destinos de Morai-Heg, consiguió cercenar la cabeza del Druchii con su hacha. Cuando el resto de guerreros Asur contemplaron la obra del joven se lanzaron renovada fuerza contra el ejercito Druchii, que, falto de dirección, se retiro rápida y discretamente hacia el mar no sin antes saquear lo que no habían incendiado aún y capturar unos cuantos prisioneros. A pesar de la tristeza de lo que había sucedido, la mayoría de los habitantes encontraron un acto digno de alabar el que un joven hubiera vencido a un noble elfo oscuro.

Súbitamente, una fría y seca ráfaga de aire elevó las tristes cenizas grises de los braseros a la vez que sacudía levemente la gran capa blanca del guardia león blanco. La prenda estaba hecha con el pelaje de uno de los míticos Grandes Leones Blancos de las Annulli. Estas grandes bestias son la perdición de los elfos que andan despistados por los bosques de Cracia, y más de un cazador se ha convertido en presa al toparse con una de estas fieras. Los guardias que protegen al Rey Fénix descienden de los famosos leñadores que salvaron al entonces futuro Caledor I de unos asesinos Druchii, en los tiempos de la guerra de sucesión, y desde entonces se convirtieron en la guardia personal que protege al Rey Fénix allá donde va. Los jóvenes cracios que quieren ingresar en este noble cuerpo han de cazar a uno de estos leones y luchar con ellos con una mano a la espalda para luego hacerse una capa con el blanco pelaje de la fiera. Sin embargo el león que cazó el joven aspirante a guardia del que hablamos era excepcionalmente grande y muchos elfos habían caído bajo sus garras antes de que el aspirante lo matara y lo desollara con sus propias manos para luego colocar sobre sus hombros la suave piel del animal, blanca cómo la leche, pero manchada por la roja sangre de su antiguo portador. Sin embargo, de eso hacía ya bastante tiempo y hacía ya bastante que protegía fielmente a su Señor.

El viento se arremolinaba haciendo que su gran melena empezara a flotar, sin embargo no llegó a molestarle en su meditabunda cara debido a que lo tenía sujeto con unos hilos de acero formando una trenza, esto obedecía a una antigua tradición, ya que para los elfos una larga cabellera es sinónimo de fuerza y valentía. Los leones blancos suelen tener unas grandes melenas de un brillante color dorado o bien un oscuro azabache, y tienen por costumbre recogerse el pelo en trenzas hiladas con acero para evitar que durante la lucha alguien les corte el pelo y así pierdan su fuerza en medio del combate. Sin embargo lo que define a un león blanco es su gran hacha a dos manos. Recuerdo lejano de su pasado cómo leñadores, estas finas armas esta forjadas con el más puro ithilmar y engarzadas con las más bellas joyas traídas desde las minas Enanas de las Montañas del Fin del Mundo o quizás desde el lejano reino de Cathai. Sin embargo ninguna de estas armas se puede comparar con Chayal, la gran hacha que porta con honor el capitán de los leones blancos, certera y elegante cómo ninguna, y que ha pasado del capitán a su sucesor desde tiempos de Caledor I. Chayal significa “garra de león” y es, seguramente, la mejor hacha que se haya forjado jamás en el Yunque de Vaul.

Ocupado en estos pensamientos, el guardia león blanco no percibió que todos los guerreros del regimiento de la Guardia del Mar giraban su vista hacia las grandes puertas del palacio mientras que se escuchaba el claro sonido de las trompetas de plata que anunciaban que algo había de acontecer.

CAPÍTULO II

Las grandes puertas del palacio se abrieron sin el más leve chirrido, a pesar de que se abrían sólo una vez al año cuando la comitiva real abandonaba el palacio para dirigirse a la gran nave blanca que los conduciría al Templo de Asuryan atravesando el Mar de los Sueños. Pero esta vez esa no era la razón. Las puertas del palacio se abrieron respetuosamente para dejar pasar una figura vestida con una blanca túnica de la más fina seda con estilizadas runas de color rojo en la orla. Portaba una lustrosa armadura de preciado ithilmar con un fuerte brillo azul oscuro que recordaba la profundidad del mar. La armadura estaba formada por placas y escamas que asemejaban su porte al de un fiero dragón. A su cintura ceñía una delicada banda de seda escarlata con runas de protección. Por armas llevaba una larga espada de brillante empuñadura dorada forjada de tal manera que asemejaba a un ave fénix. El guerrero portaba el arma en una funda recamada de bellas gemas y reforzada con el más puro y resplandeciente ithilmar. Llevaba en su dedo enguantado un anillo de oro con un rubí engarzado que al moverse desprendía un suave fulgor mágico y chispeante, antigua reliquia de días lejanos. Sin embargo, lo que más llamaba la atención era su alto, bruñido, y estilizado yelmo con un gran penacho blanco proveniente de las crines de los más nobles corceles de Ellyrion, y, sobre el yelmo, una gran corona de puro oro finamente esculpida que refulgía con una luz cegadora. Esta rutilante corona representaba la figura de un fénix resurgiendo de sus cenizas y emprendiendo el vuelo en busca de su destino.

Ante esa regia figura todos se arrodillaron con la mano en el pecho, rindiendo pleitesía a su Señor: Finubar el onceavo Rey Fénix, encarnación de Asuryan, ocupante de uno de los dos Tronos Gemelos de Ulthuan, Señor de Lothern, Príncipe de Eataine. Su dorado pelo flotaba sostenido por una suave brisa, y sus profundos ojos azules denotaban la sabiduría de aquel que ha atravesado la Llama Eterna y ha renacido de sus cenizas cual legendaria ave fénix para luego ser investido con la emplumada capa de la realeza. Se dirigió con suave paso al borde de la escalinata y con voz potente habló así:

- Hijos de Asuryan, valientes guerreros, leales súbditos; hoy es una de las horas más funestas de la historia de Ulthuan pues nos hallamos al borde de la aniquilación. Nuestros malvados enemigos, los Druchii, han invadido nuestra patria, matando, saqueando y esclavizando todo aquel que se interponía en su camino. Pretenden convertir nuestra amada Ulthuan en un reino de locura a imitación de sus oscuras tierras de Naggaroth. La mayoría de nuestros territorios han caído en manos del enemigo, sin embargo aún queda esperanza, pues en estos momentos un ejercito victorioso de hermanos Asur se dirige hacia aquí con la intención de obligar a nuestros hostiles adversarios a retirarse. Os he convocado porque nosotros vamos a realizar una salida con la que atacaremos a los desprevenidos Druchii. Marcharemos y, o bien venceremos, o bien caeremos al pie de los muros de Lothern y las hazañas que hoy realicemos se perderán en el olvido, eso no lo sé. Pero por Isha os juro que Ulthuan jamás caerá mientras quede un Asur con una espada en la mano y un palmo de tierra que defender.

Dicho esto, y con gran clamor, bajó las escalinatas seguido por una gran escolta de leones blancos a la que se unieron los diez leones blancos habían estado montando guardia enfrente del palacio. Atravesaron la formación de la Guardia del Mar, dejaron la plaza y se dirigieron por una gran avenida. Detrás de ellos se oían los cuernos de la Guardia del Mar que en esos momentos avanzaba detrás del soberano y su escolta haciendo temblar el suelo mientras marcaban marcialmente el paso. Al son de tambores y trompetas avanzaron por las calles de la ciudad mientras que la población y los refugiados los despedían con mudos gestos de admiración, respeto, y un infundado sentimiento de esperanza. Avanzaban por la gran avenida conocida como el Paseo de los Dioses debido a que en ella estaban las estatuas de todos los dioses élficos.

A la sombra de estas grandes figuras los leones blancos avanzaban rodeando a su Señor camino de la batalla. A sus espaldas sentían cómo varios regimientos se unían a ellos. Para empezar podían ver los estandartes de una gran unidad de caballería formada por los hijos de los nobles de Eataine con sus altos yelmos plateados brillando y sus lanzas

en alto con puntas que parecían diamantes. Además también se les había unido otra compañía de la Guardia del Mar desplazada desde la compuerta de Zafiro, la segunda esclusa, y que en esos momentos no corría peligro. Por el son de trompetas y tambores se adivinaba que la columna se engrosaba con más refuerzos a cada paso que daban.

Mientras avanzaban por el gran Paseo de los Dioses las sombras de las estatuas pasaban por encima de ellos. Sin embargo, cuando pasaron al lado de la estatua de Khaine todos se estremecieron pues sabían que sus oscuros adoradores estaban al otro lado de los muros. Y cuando al fin llegaron a la gran puerta situada en un alto muro de fuerte roca construido sobre la ladera de las lejanas montañas Annulli, y las portones se abrieron para dejar pasar al ejército alto elfo, éstos pudieron observar la obra de los Druchii. Las bellas mansiones situadas en la campiña habían sido incendiadas y destruidas, negras piras de humo se levantaban en el horizonte e incluso a esa distancia podían ver la oscura empalizada que los esclavos humanos de los Druchii habían levantado empujados por los látigos de sus opresores. Altas torres oscuras se levantaban cada cien pasos y lóbregos espinos crecían al borde de la empaliza. Grandes cuervos revoloteaban alrededor de las torres esperando las sobras de los festines de los gélidos, las peligrosas mascotas de los Druchii, los monstruosos reptiles que servían como montura de los elfos oscuros, monturas que seguramente eran alimentadas con los esclavos demasiado viejos o débiles para seguir trabajando.

Súbitamente el tañido de una lóbrega campana los sobresaltó, sin embargo ya lo esperaban, pues significaba que el enemigo ya sabía que ellos estaban ahí. Primero bajo, y después progresivamente más alto, redoblaron unos lejanos tambores, y unos terribles cánticos de batalla desgarraron los corazones de los atemorizados Asur mientras se desplegaban sobre la ligera pendiente de las Annulli. Cómo recogiendo el desafío, el sonar de unas orgullosas trompetas emergió de las filas Asur a la vez que el Rey Fénix y los leones blancos que lo escoltaban se situaban en el centro de la formación, flanqueados por dos formaciones de bravos guardias del mar. En el flanco izquierdo, el más resguardado por estar cerca de las murallas, se desplegaron los jóvenes elfos llamados a filas, estaban armados con los típicos arcos largos elfos y los apoyaban una unidad de veteranos lanceros en disciplinada formación, ambas unidades perfectamente entrenadas debido a que desde tiempos de Morvael el Impetuso los elfos tienen la obligación de servir militarmente parte del año. En el otro flanco se situaron otra unidad de lanceros compuesta por refugiados del reino de Tiranoc, y a su lado varios carros de guerra con los famosos aurigas de ese reino, nobles que combatían al estilo tradicional. Montados sobre veloces carro se precipitaban hacia el enemigo arrasando todo lo que se pusiese delante de sus corceles. Los últimos en llegar fueron los jóvenes nobles yelmos plateados, ingentes unidades de caballeros armados con lanzas y protegidos con fuertes armaduras plateadas, sus fogosos corceles de largas crines piafaban y parecían estar deseando lanzarse a la batalla.

Montado en un magnífico corcel, un caballero avanzó hasta las primeras filas, su armadura refulgía y su corcel pateaba el suelo con una fuerza apenas contenida. No llevaba lanza sino un gran estandarte enrollado. Este blasón fue tejido en tiempos de Aenarion, hilado con los suaves cabellos de las más bellas doncellas élficas y hechizado por poderosos magos cuyo nombre se perdió en el tiempo. En estos días no se lo suele ver en las batallas, sin embargo si el Rey Fénix marchaba seguramente a la última batalla su estandarte marcharía con él, pues ese día se iba a forjar una leyenda, para bien o para mal. Cuando llegó a la primera fila desplegó el estandarte, y he aquí que tejido en él con brillantes colores había un gran fénix renaciendo de sus cenizas con la gran pirámide de Asuryan en el fondo. El estandarte del Rey Fénix los acompañaba a la batalla.

De entre unas puertas disimuladas en las empalizadas empezó a salir un gran ejército enemigo, pues bien sabían que estas improvisadas defensas no resistirían la alta magia de los hechiceros Asur mucho tiempo. Además los oficiales enemigos confiaban en que en esos momentos iban a aplastar a sus últimos enemigos, que habían sido lo bastante insensatos cómo para abandonar sus fuertes muros para plantar cara al enemigo en campo abierto. Tal vez no sabían nada del ejército que se aproximaba a sus espaldas, y, aunque así fuera, seguramente creían que el resto de las fuerzas Druchii les protegía las espaldas.

Rápidamente se desplegaron y prepararon sus huestes para un gran derramamiento de sangre que seguro que agradaría a sus oscuros dioses.

Ingentes unidades de guerreros elfos oscuros cubrían los flancos de un sólido centro formado por los nobles Druchii montados en terroríficos gélidos, apoyados a su vez por carros tirados también por horribles gélidos. Entre las grandes formaciones se veían unidades de histéricas elfas brujas que danzaban mientras lanzaban al aire alabanzas a Khaine. Una gran bestia de múltiples cabezas se erigía en un flanco cómo una gigantesca sombra dispuesta a caer sobre las líneas Asur en medio de un torbellino de muerte y destrucción, era una de las temibles hidras que los malditos Druchii domesticaban para usarlas contra el enemigo.

Por si eso fuera poco, los retorcidos hijos de los Dioses del Caos formaban codo con codo con los Druchii para así poder participar la matanza y derramar sangre en el nombre de sus oscuros dioses. En el ala derecha se agolpaban multitud de guerreros del Caos vestidos con lóbregas armaduras pesadas. Unidades de bárbaros del caos se desplegaron a su lado mientras aullaban esperando su ración de sangre.

Y aún así, lo peor de las huestes caóticas eran las demoníacas criaturas invocadas por los oscuros hechiceros, traídos de un infernal averno sólo esperaban una señal de los Dioses Oscuros para lanzarse sobre las filas élficas. Entre las huestes demoníacas grandes figuras, inmensos avatares de malignos dioses, gigantescos y poderosos demonios reían y parloteaban sin cuidado, preparados para la esperada llegada de su ansiado Apocalipsis. Estaban escoltados por un séquito de engendros menores de formas terroríficas e indescriptibles que aullaban y babeaban a la vez que se preparaban para consumir las almas de sus víctimas. Era una perversa alianza en verdad. Poco sabían los Druchii lo que les esperaría si el Caos se desataba en el mundo, pero los muy insensatos de ellos creían que podrían dominar al Caos, querían cabalgar a sus lomos sin darse cuenta de que el Caos no tiene otro dueño más que sí mismo. Sin embargo, lo más probable es que ellos también fueran consumidos por el Caos al igual que el resto de las razas mortales, porque ¿quien sabe lo que podría suceder si el Caos, la fuerza más grande de la naturaleza, se desatara en todo su poder?

En estos momentos en la legendaria Isla de los No Muertos gigantescas mareas de energía mágica se desataban y los vientos de la magia rugían furiosos hacia el gigantesco menhir que allí se encontraba, que apenas era capaz de absorber una parte la energía mágica que entraba por el vórtice del Caos, construido por los remotos ancestrales en el norte del Mundo, durante su período de apogeo, antes de su misteriosa caída, y antes de que se extendiese la sombra del Caos en el norte. El Reino del Caos se extendía cada vez más hacia el sur debido a que la gran red de menhires construida hace milenios por los Asur era incapaz de absorber toda la energía mágica que entraba en el mundo. Pronto su sombra caería sobre los reinos de los hombres.

El guardia león blanco no entendía de estos asuntos mágicos. No había para el mayor certeza que la fuerza de su brazo y su lealtad hacia su Señor. Y si no fuese por esa lealtad hacia su Rey ya se habría colocado enfrente de esa monstruosa hidra, pues para un cazador era una magnífica presa aún en medio de la batalla y su hacha pronto cortaría cada una de las cabezas de la bestia. Pero en esos momentos tenía el honor de marchar en primera fila al lado de su Señor, y no pensaba dejar que ningún malvado Druchii rozara uno de sus rubios cabellos, y si alguno osaba acercarse probaría el filo de su hacha.

Una vieja letanía se extendió entre las filas de los fieles leones blancos. Era un antiguo canto de batalla que había pasado de generación en generación y que recordaba juramentos hechos muchos años atrás en una noche de estío a la luz de grandes hogueras justo cuando los jóvenes aspirantes se unían a este regimiento de élite. Con graves voces entonaron el viejo himno mientras avanzaban marcando el paso contra el enemigo:

Mi lealtad es mi fuerza.
Mi honor es mi espíritu.
Mi juramento es mi aliento.

¡Que los dioses me ayuden!
Oh Asuryan, ayúdame.
¡Que mi valor sea inquebrantable cómo mi hacha!
Oh Vaul, ayúdame.
¡Que mi destino me proteja cómo mi manto!
Oh Lileath, ayúdame.
¡Que mi mano sea certera cómo una flecha!
Oh Kurnous, ayúdame.
¡Que consiga dominar mi furia!
Oh Khaine, aléjate de mí.

Al son de tambores y trompetas, ambos ejércitos avanzaron marcando el paso el uno al encuentro del otro, mientras los arqueros altos elfos y los ballesteros Druchii disparaban cientos de proyectiles y los lanzavirotes silbaban sin tregua. Los magos altos elfos y las hechiceras elfas oscuras lidiaban en peligroso duelo mágico. Ya los capitanes dejaron de gritar órdenes pues el enemigo estaba demasiado cerca cómo para hacer cualquier cosa más que cargar contra él. Cuando apenas estaban a cincuenta pasos la caballería y los carros de ambos ejércitos se abalanzaron contra el enemigo para luego ser secundados por la infantería.

Henchidos de un terrible odio los elfos oscuros se lanzaban sobre sus primos, pero los disciplinados altos elfos aguantaban empujados por un orgullo milenario. Enzarzados en terrible combate, ese día perecieron muchos guerreros elfos, no hace falta especificar a que bando pertenecían, sin embargo demasiados fueron para esta declinante raza que camina cada día hacia la desaparición. Su sangre vertida seguro que causó regocijo a los Cuatro Poderes del Caos, y Khaine reía, pero Isha lloraba por sus hijos mortales, enfrentados desde hace milenios y destinados a la extinción por sus culpas.

El Rey Fénix y su escolta aguantaban los embates enemigos sin retroceder ni un ápice y las hachas de los leones oscilaban partiendo en dos a los atacantes, sin embargo eso no podía durar mucho. Con un profundo retumbar, como un atípico terremoto, los nobles Druchii se lanzaron contra los leones blancos. Era una unidad de caballeros gélidos apoyada por un par de carros de gélidos. Seguramente querían la cabeza del Rey Fénix, sin embargo el guardia león blanco no lo iba a permitir. Cuando las malditas bestias se lanzaron contra los leones blancos, la línea osciló debido a la gran presión que ejercían dos docenas de mandíbulas abiertas en las que cabría la cabeza de un toro. Un carro se dirigió velozmente contra el centro de la formación y un auriga apunto con su lanza directamente al corazón del Rey Fénix. El guardia león blanco estaba apenas a un metro y vio perfectamente el peligro que corría su Señor. Recordando viejas batallas y solemnes juramentos se lanzó sin temor contra el peligro y con un revés de su hacha apartó la lanza que segundos antes parecía que iba a atravesar al Rey Finubar. Sin embargo todo tiene un precio y al lanzarse de cabeza contra el enemigo se había expuesto demasiado. Un dolor lacerante le recorrió el vientre, uno de los gélidos del carro lanzaba dentelladas a diestro y siniestro, una le había alcanzado a él y por debajo de su armadura manaba sangre copiosamente. Un dolor horrible le recorrió cada una de sus células, pero antes de su fin agarró con las dos manos su gran hacha y describiendo un arco en dirección al cuello del monstruo, con un terrible golpe cortó de un sólo tajo la maldita cabeza del gélido. Debido a su impulso se desequilibró y cayó al suelo rodando y mezclando su roja sangre con el negro líquido venenoso que afloraba desde el cuello del gélido. Impulsados por el sacrificio del temerario guardia león blanco sus compañeros se lanzaron contra los malévolos Druchii del carro. Lo último que pudo ver el guardia león blanco antes de caer desmayado fue a los aurigas elfos oscuros caer bajo los hachazos de dos audaces leones blancos que habían saltado a la plataforma del carro y una brillante espada de ithilmar que silbaba en el aire mientras acababa con la existencia del otro gélido. Una poderosa mano manejaba la espada y en su cabeza una corona de puro oro resplandecía. Un fénix resurgía de sus cenizas.

Una trémula sonrisa se dibujó en la ensangrentada cara del malherido león blanco. Había cumplido con su juramento protegiendo a su Señor y había sellado su destino cómo hiciera muchos años atrás a la vuelta de una jornada de caza.

CAPÍTULO III

El silencio sólo respondía a sus gritos. Él no sabía dónde estaba. Había dejado su cuerpo atrás y se había internado en una oscura bruma de la que no conseguía salir. Tampoco parecía ver ni oír nada. Lo único que sentía era frío. Un frío indescriptible y horrible que le atormentaba. Su alma había estado vagando lo que a él le parecían siglos y aún así no conseguía reposo alguno.

Una lejana voz femenina clamaba:

- ¡Isha ayúdale! ¡Protégele! ¡Disipa las tinieblas que le envuelven!

Y era en verdad extraño, pero la luz que se iba abriendo paso poco a poco mientras ahuyentaba a las tinieblas. Un maternal calor se extendía por su ser. La misma voz le habló otra vez, pero ahora mucho más cerca y con un tono más cálido que le reconfortaba:

- Despierta valiente guerrero, este tu momento y has de aprovecharlo. Lucha contra la oscuridad. No dejes que se apodere de ti.

Y abrió los ojos. Delante de él estaba una elfa cuya belleza conmovería a los dioses. Sus dorados cabellos se posaban suavemente sobre sus hombros y relucían de tal forma que enceguecerían al mismísimo astro rey. En su frente llevaba una diadema de ithilmar con una blanca joya engarzada que resplandecía cómo una estrella, aunque el brillo se iba apagando poco a poco cómo si llegase el amanecer a la noche estrellada. Ella iba vestida de puro blanco y su delgada vestimenta dejaba ver una estilizada y delicada figura. En su pecho brillaba un colgante de una belleza indescriptible con la runa de Isha forjada en él. Otra preciosa gema estaba engarzada en el bello colgante y parpadeaba a cada ligero movimiento que la elfa hacía. Portaba un báculo mágico que el león blanco creyó reconocer aunque pronto desechó la idea por imposible. La bella aparición se movía tranquila y sosegadamente por lo que infundía una profunda sensación de paz y orden. A su lado la maldad no tenía lugar y el bien florecía en todo su esplendor. El rostro de la elfa mostraba una sonrisa que iluminaba su hermosa cara, sin embargo parecía haber estado preocupada poco tiempo atrás, aunque ahora sólo mostraba tranquilidad. Sus azules ojos devolvían la mirada al sorprendido león blanco que era incapaz de hacer otra cosa que no fuese contemplar al ser más bello del universo. Lo único que fue capaz de decir fue:

- Isha..., mi Señora...

Una primaveral risa igual a la dulce caída de un arroyo por una pequeña catarata se escapó de la bella elfa, que respondió a alguien en esos momentos no estaba visible:

- Dejarlo descansar un poco, maestro sanador, un poco más al menos. El poder de la Estrella de Averlon le ha salvado, mas aún está confuso.

Era un gran honor sin duda. Alarielle le había curado. La mismísima Reina Eterna había utilizado su poderosa magia para salvarle. Muchos otros no habían tenido tanta suerte cómo él y habían perecido a la sombra de los altos muros de Lothern. Los dioses le habían concedido una segunda oportunidad y él no iba a desaprovecharla.

Los sanadores le contaron lo que había pasado. La batalla había permanecido empatada hasta el momento en el que el Rey Fénix y su escolta de leones blancos habían roto el centro del enemigo. La Guardia del Mar les había protegido los flancos mientras avanzaban resueltamente en formación de cuña atravesando las filas Druchii. Al son de graves cuernos las unidades Druchii habían cerrado filas para después emprender una organizada retirada hacia la empalizada. Cuando ya estaban a punto de entrar en sus defensas un sordo retumbar y un lejano fulgor se fueron acercando desde el otro lado de la barrera y cuando ya sólo faltaban treinta pasos para llegar a la seguridad de la empalizada una luz cegó a todos los presentes. Un imponente y solitario caballero montado en un gran corcel atravesó las puertas de la empalizada y se dirigió raudo contra la sorprendida retaguardia Druchii. Poco después una gran unidad de yelmos plateados surgió de la

empalizada secundando al temerario y noble caballero mientras bajaban sus lanzas y se aprestaban para la carga. El ejército libertador había conseguido atravesar las defensas Druchii y estaba tomando los últimos reductos enemigos en la empalizada. Una gran unidad de yelmos plateados se había dirigido a la batalla para cortar la retirada a los Druchii y por Asuryan que lo habían conseguido. El noble caballero atravesaba la formación Druchii blandiendo una espada que refulgía como el mismísimo sol y los yelmos plateados le seguían aplastando a los elfos oscuros.

Los Druchii, atrapados entre el yunque y el martillo, no pudieron ofrecer gran resistencia pero no se dejaron matar así cómo así. Muchas bajas se habían de sumar aún a la sangrienta cuenta de la batalla y cientos de guerreros sucumbieron para rubricar el fin de la batalla. El desconocido capitán de los yelmos plateado había resultado ser el famoso paladín de la Reina Eterna, el Príncipe Tyrion. Cuando llegó ante el Rey Fénix desmontó y le rindió pleitesía aunque Finubar le obligó a levantar para poder agradecerle todas las hazañas que había realizado por Ulthuan y los Asur.

Cuando la batalla hubo acabado, el ejército volvió a la seguridad de la ciudad no sin antes haber recogido a la gran cantidad de heridos en la batalla entre los que se encontraba inconsciente el aguerrido león blanco. Los heridos fueron trasladados a los las casas preparadas para curarlos. Dejados al cuidado de sabios sanadores cuya ciencia superaba a la de cualquier otra raza sobre el mundo no tenían nada que temer, pues si había una cura para ellos, allí la encontrarían. Entre tanto, los bravos y victoriosos guerreros atravesaron la ciudad en un triunfante desfile mientras la población los aclamaba y les arrojaba guirnaldas de perfumadas flores. La esperanza y la alegría se desbordaban y las sombras que se cernían sobre la ciudad parecían retroceder por momentos. El ejército avanzó marcando el paso con el Rey Fénix y su hija la Reina Eterna a la cabeza, seguidos por dos figuras tan diferentes cómo el día y la noche. El alto guerrero de rubios cabellos marchaba detrás de la Reina Eterna. Su manera de andar mostraba fuerza y resolución y portaba una ancestral armadura. Su mirada daba fuerza y su rostro era bello, él era Tyrion. El otro personaje era más bajo y mucho más delgado, portaba la gran Corona de la Guerra de Saphery y ceñida a la cintura llevaba una espada blanca y fulgurante. Vestía al modo de los magos con una túnica azul repleta de signos cabalísticos. Sus pasos eran débiles y se apoyaba en un báculo mágico con el busto de Lileath finamente esculpido en la parte superior. Su macilenta figura avanzaba detrás del Rey Fénix pero su mirada denotaba una viva inteligencia y un saber profundo, él era Teclis.

El desfile había recorrido el itinerario inverso al que siguieran las tropas unas horas antes y sin embargo donde antes había miedo ahora había alegría y donde antes había resignación ahora había esperanza. Ahora el Rey y la Reina se hallaban en el Palacio Real y se esperaba de un momento a otro un consejo de capitanes para decidir los próximos movimientos. Mientras tanto en la ciudad llegaba la alegría después del largo asedio, los cantos recorrían Lothern de extremo a extremo y la fiesta iba a durar toda la noche.

Pero no todo era alegría en ese triunfal día, aún quedaban los funerales por los caídos que se celebrarían al día siguiente, y muchas viudas acudieron a velar a sus esposos muertos entre mudos sollozos, y muchas madres y hermanas lloraron por el familiar caído derramando las agridulces lágrimas del honor y la victoria, y muchos hijos realizaron juramentos de ira y venganza que helarían el alma a cualquiera que alcanzase a oírlos. Así era que ni en estos momentos de alegría dejaba de existir la tristeza. Terrible destino el de los mortales: la dualidad, el bien y el mal, el día y la noche, la alegría y la tristeza, la vida y la muerte. Pero todo forma parte del plan de Asuryan y el equilibrio es lo que hace al mundo progresar, y eso, los altos elfos lo saben desde hace muchas generaciones.

El león blanco ya estaba más o menos restablecido a pesar de que los sanadores le habían tenido que vendar la herida en el vientre con una venda de lino después de haber desinfectado el corte con un ungüento de hierbas medicinales. Aun le dolía la herida al caminar y cómo no tenía familia en Lothern lo primero que hizo fue acudir al cuartel de los leones blancos, situado en el interior del Palacio Real, para poder descansar en aquel lugar. Allí las malas nuevas llegaron hasta él, pues los mensajes de infortunio son veloces y siempre llegan a su destinatario. El capitán cazador de los leones blancos, su jefe supremo,

había muerto. Korhil, que así se llamaba, había sido destinado por el Rey Fénix junto con un contingente de leones blancos cómo refuerzo para el ejército que se concentraba en la llanura de Finuval para detener a los Druchii. Korhil había caído en la Batalla de la llanura de Finuval después de un duelo con el asesino Urian Poisonblade. Después de la batalla los leones blancos supervivientes recogieron su cabeza y su decapitado cuerpo y lo montaron en una camilla, luego lo taparon con su capa hecha con la piel de un león blanco y se dirigieron con el ejército victorioso rápidamente hasta el Lothern.

La lúgubre procesión de los porteadores del valiente guerrero entró en la ciudad bien entrada la noche para no turbar la alegría que reinaba en la ciudad. Primero avanzaba un león blanco con el estandarte que había llevado el contingente en su marcha hacia el norte. Después avanzaban los restos del capitán, aún envueltos en la capa blanca de piel y llevado a hombros por seis fuertes leones blancos. Por último estaban el resto de los supervivientes portando teas encendidas y con la gran hacha sujeta a la espalda. Las miradas de todos eran sombrías y el paso lento y cadencioso. Los leones blancos, los que habían permanecido en Lothern, esperaban la llegada de triste comitiva al pie de la puerta del Palacio Real por la cual se accedía a la parte destinada cómo cuartel para el regimiento de leones blancos. Korhil no sólo era su superior, era para ellos cómo un padre y junto a él habían luchado en innumerables batallas durantes siglos. Cuándo depositaron suavemente su cadáver sobre una plataforma de mármol en la Sala los Festejos, dentro del cuartel de los leones blancos, el silencio se extendió por todos los rincones del recinto. Todos los soldados cracios acudieron a mostrar sus respetos a su superior y a velar por él toda la noche. No hubo esa noche alegría alguna para los leones blancos. Y sin embargo era necesario elegir a un nuevo capitán cazador, aunque ese no era ni el momento ni el lugar para otra cosa que no fueran las lágrimas vertidas en honor a un héroe para su pueblo.

CAPÍTULO IV

Un profundo silencio reinaba en el jardín mientras un mudo respeto se reflejaba en la cara de los presentes y en el cielo el astro de Lileath brillaba con fuerza derramando sus argentinos rayos sobre los elfos reunidos. El funeral había comenzado y la pira de ardía con fuerza. Del cuerpo situado en lo alto del fuego no se veía nada más que una capa de piel blanca con la que habían cubierto los restos del difunto. Khorian había portado esa prenda con honor durante más de la mitad de su dilatada vida y ahora le acompañaba en su viaje hasta la celestial morada de los dioses más allá de la dimensión de los mortales. Su estancia en el mundo había concluido y ya sólo era un recuerdo en la mente de otros mortales condenados ha sufrir su propio destino.

La Luna, símbolo de Lileath, junto con las brillantes estrellas apenas eran capaces de igualar el resplandor de la alta pira con la que incineraban el cuerpo del valiente elfo que había muerto protegiendo su patria. El Rey Fénix, Finubar, y su hija la Reina Eterna, Alarielle, se hallaban presentes al igual que Tyrion, Teclis y otros muchos grandes elfos que rendían un postrer homenaje a Khorian.

Al día siguiente, cuando las brasas se extinguieron, éstas fueron recogidas vasija fúnebre para ser enterradas en un túmulo donde la verde hierba de Cracia pudiera crecer sin temor encima de la tumba del héroe mientras las plantas aromáticas difundían su perfume sobre el mausoleo. Pero ahora los leones blancos no tenían capitán y según las antiguas tradiciones se tenían que reunir en cónclave para decidir quien sería el próximo líder de la guardia del soberano de los Asur. El león blanco, herido cómo estaba, no tenía ganas de asistir a la reunión, el costado le dolía y odiaba profundamente las intrigas de corte. Una de las razones que contribuyó a que su padre muriera durante la incursión druchii es que los refuerzos se retrasaron debido a las intrigas de las familias nobles de la zona mientras no alcanzaban un acuerdo sobre quién debía dirigir los tardíos refuerzos. Para él, la honestidad era una virtud preciosa y estaba seguro de que ésta no se hallaba en los suntuosos palacetes de los nobles que no parecían hacer otra cosa que tramar planes y conspirar los unos contra otros. Quedaban pocos elfos dignos de codearse con los nobles héroes de antaño, aunque uno de ellos era Tyrion. El león blanco lo había conocido durante el funeral de Khorian y debía admitir que era un guerrero digno y leal, una sombra de los días de antaño, un reflejo de su antiguo antecesor Aenarion.

Pero definitivamente estaba obligado a asistir al cónclave, su deber era formar parte de los electores del nuevo Capitán Cazador. Esperaba que la asamblea no durase mucho. Ojalá no se llenara de largos discursos de nobles demagogos que anteponían su propio beneficio al de la raza de los Asur.

La oscura Sala de los Festejos que dos días antes habían guardado el cuerpo del antiguo Capitán Cazador se había convertido en la sede de la asamblea de los leones blancos. Todos los miembros del regimiento de Leones Blancos entraron en silencio dentro de la sala cuando las puertas de roble importado desde Cracia se abrieron para dejarlos pasar. Las antorchas sujetas en las paredes eran incapaces de iluminar el alto techo de mármol, pero aún así arrojaban luz sobre los bancos de madera finamente labrados sobre los que se sentarían los leones blancos. Una vez dentro se cerraron las puertas y los leones blancos aposentaron en los bancos mientras uno por uno, todos los que deseaban subir a la tribuna pronunciaban los largos discursos que ya tenían preparados. Las facciones políticas empezaban a actuar y se fijaban las posiciones; posturas, por ahora, irreconciliables. Pero ya lo conseguirían, pensó el león blanco, eran expertos en el juego de la política y tarde o temprano una facción conseguiría el apoyo mayoritario de los leones blancos y un nuevo Capitán Cazador sería nombrado.

Una figura poderosa subió a la tribuna. No era un noble, y eso, de por sí, era sorprendente. Pero lo que más llamó la atención al aburrido león blanco es que pareció dirigir una profunda mirada justo hacia él, una mirada que atravesaba el alma y parecía sondearla. El nombre del orador era Denerion, y era considerado el mejor amigo de Khorian. Él había dirigido a los leones blancos que se habían quedado en Lothern, y también se le

consideraba un hombre de confianza de Finubar. Cuando ya todos los ojos de la sala le miraban comenzó ha hablar, y lo hizo en un tono sosegado y suave, pero no meloso, si no con una furia apenas contenida:

-Hoy estamos aquí para escoger un líder para nuestro cuerpo. Vosotros y yo sabemos que Khorian era mi mejor amigo, y que no será fácil escoger un capitán que lo iguale. Pero no os equivoquéis, no he venido aquí para alabar su obra, si no para continuarla. Tampoco quiero ser yo el próximo capitán pues no me considero apto -éstas palabras provocaron algunos suspiros de alivio que se escaparon desde algunos bancos-, sin embargo, si creo poder deciros donde hallaremos a nuestro futuro capitán. No será un altivo noble, aquel que más apoyos consiga reunir entre las facciones de la corte -murmullos de furia se oyeron desde algunas partes de la sala, muestra de que no todos estaban de acuerdo con sus postulados-, ni tampoco será un cortesano habilidoso que busque el poder. Nuestro próximo capitán debería ser aquel que demuestre más capacidades. ¡Valor! ¡Fuerza! ¡Honor! ¡Lealtad! Pero sobre todo, por encima de cualquier cosa, hay una virtud que no es fácil de encontrar en nuestros días, y aún menos en la Corte. Esto es el sacrificio, la capacidad de darlo todo por un fin superior, la lealtad llevada al extremo. Pocos en esta sala pueden vanagloriarse de poseer tan preciado don, y sin embargo, aún quedan guerreros así -y ésta vez ya no había duda, su mirada se posó sobre el ahora sorprendido león blanco que se preguntaba en que terminaría todo esto-. Todos vosotros sabéis que durante el último asedio muchos fueron los que dieron muestras de valor y sacrificio y en estos momentos tengo delante de mí a uno de ellos -señalo suavemente al desprevenido león blanco-. ¡Levántate y sube hasta la tribuna!

Todas las miradas atravesaron al león blanco que no tuvo más remedio que dirigirse hasta Denerion. Cuando llego éste le puso su poderosa mano en su hombro y continuo su discurso.

- Todos los presentes en esta sala conocen a este guerrero y también conocen sus cualidades. Él es apto para ocupar el puesto de Capitán Cazador. Yo así lo creo y así lo cree también... -sus palabras se cortaron de pronto pues había hablado demasiado, ágilmente continuó por otra parte- Yo, Denerion, propongo como candidato a este magnifico león blanco que sería capaz de sacrificar su vida por algo superior -su mano apretó paternalmente el hombro del aludido y prosiguió- Es costumbre que el nuevo Capitán Cazador sea escogido a mano alzada. Por eso yo os digo a vosotros: ¿Quién desea someter su voluntad a éste camarada y nombrarlo nuestro Capitán Cazador y guardaespaldas personal del Rey Fénix?

Y en ese momento sucedió lo impensable. Las palabras de Denerion estaban cargadas de razón y sabiduría, y pocos pudieron negar la evidencia de la verdad. La inmensa mayoría de los leones blancos apoyaron al candidato sorpresa levantando la mano, y, salvo los dirigentes de ciertas facciones, todos apoyaron al nuevo y flamante Capitán Cazador. Un gran aplauso vehemente se extendió por la sala. El cónclave había terminado y había que continuar con los antiguos ritos.

Arrodillado al pie de Finubar, el flamante Capitán Cazador permanecía con la cabeza gacha. La Sala de Festejos estaba llena por todos los leones blancos, amén de una nutrida representación de los nobles de todos los reinos que en esos momentos estaban en Lothern. Las antorchas crepitaban mientras Denerion, cómo portavoz de los leones blancos, comunicaba al Rey Fénix el acuerdo alcanzado.

Finubar sonrió, cómo si ya supiera quien iba a ser el elegido aún antes de la votación, y ordenó al león blanco que se levantara. En los ojos del monarca resplandecía la aprobación y la alegría a la vez que su mirada escrutadora indagaba en el león blanco. Mientras recitaba las rituales fórmulas de nombramiento el león blanco podía sentir una especie de sosiego espiritual que lo envolvía. Recordaba el día que venció al infame Saurios Nightblade cuándo éste atacó la aldea del por aquel entonces joven muchacho, rememoró cómo había alcanzado la venganza por el asesinato de su padre. Se acordó también del día en el que mató con sus propias manos al legendario león blanco Charandaris, la bestia

sangrienta que con sus garras había matado a muchos elfos antes de caer bajo su hacha justiciera y cuyo blanco pelaje portaba ahora sobre sus hombros cómo recuerdo imperecedero de esa prueba del destino. Eso eran todas las hazañas anteriores, meras pruebas del destino. Sólo preludios de lances aún más arduos aún por venir.

Denerion a su lado se acercó con la legendaria hacha Chayal envuelta en un suave lienzo con runas bordadas en él. Cuándo la cogió su mano tembló levemente mientras se imaginó a los capitanes que desde tiempos de Caledor I habían empuñado esa poderosa arma. La sabiduría acumulada durante años de batalla parecía abrirse paso hacia él y las almas de antiguos espíritus se unían a la suya propia. El león blanco dijo lo siguiente al Rey Fénix, aunque su voz ya no era la misma, si no más potente y a la vez más sabia:

- Yo, Korhil, he sido nombrado cómo Capitán Cazador de los Leones Blancos, vuestra Guardia Personal. Y hoy, ante vosotros mis hermanos y con las almas de mis predecesores por testigos os juro a vos, mi Rey, cumplir con mis obligaciones hasta mi último aliento. Juro perseguir a los enemigos de mi pueblo, juro dirigir a los leones blancos contra cualquier enemigo que os amenace, juro derramar hasta la última gota de mi sangre en el cumplimiento de mi misión. Y os juro por todo lo que es sagrado: por los dioses, por la Llama Eterna, por nuestra tierra y por mis antepasados, que jamás enemigo alguno ha de acercarse a vos mientras yo pueda sostenerme en pie.

Y entonces Finubar, el onceavo Rey Fénix, encarnación de Asuryan, ocupante de uno de los dos Tronos Gemelos, afirmó:

- ¡Así sea! Ahora te has convertido en mi paladín. Ulthuan no ha de caer jamás mientras los leones blancos permanezcan fieles y tu cuerpo, tu alma y tu mente solo han de tener por fin la ardua tarea de dirigirlos a la victoria. Los tiempos antiguos han pasado, nuestros enemigos amenazan nuestras fronteras pero aún hay esperanza. ¡Y ésta se halla en nuestros corazones! ¡Mientras en este mundo haya un solo rayo de luz nosotros los Asur existiremos!

Finalizado el duodécimo día de Voheren, en el año 2508 desde la fundación del Imperio. Escrito por Heidger Koffmann, traductor jefe de la Corte Imperial.

Editado en Aldorf el vigésimo quinto día de Erntezeit, en el año 2509.

Con los imperiales favores y beneficios de su Majestad Karl Franz.

Una llegada inesperada y poco agradable

(12 años atrás)
by Charles Chaos

Bezahltag 9 de Vorgebeim del año imperial 2510
Isla de Shuyoshi (Nippon)

El semi-elfo (Teóricamente no existen los semi-elfos en el juego de Warhammer, pero no hay nada en contra de que si los haya a nivel de relato o por si acaso véase el sexto episodio de La Venganza de Gilead) se despertó en medio de la arena de una playa, se levantó con la cabeza dándole vueltas y con el estomago revuelto mientras daba en silencio las gracias a Asuryan de que la tormenta no le hubiera hecho pasar a mejor vida. Inspeccionó su embarcación viendo que entero salvo por la vela que estaba decorada con un puñado de agujeros que no representarían un grave problema en la hora de arreglarlos sino fuera que no tenía nada de tela útil en aquel momento para poderlos arreglar. Tras aquello Kandrein plegó la vela de su embarcación y ató un cabo en el tronco de un árbol tropical para sujetar el pequeño barco, luego se adentró un poco hacia el interior de un bosque que lo único que percibió era la población autóctona de monos (que por suerte para el visitante híbrido estaban ocupados en sus propios asuntos que en molestarle). Se detuvo para consultar su reloj de sol para poder averiguar que hora sería. Vio que eran las diez menos cuarto y su estomago le empezó a decir que necesitaba alimento y por lo tanto se sentó acomodando la espalda en la espalda de un árbol y abrió su mochila para ver que tenía encima; vio que tenía lo suficiente para poder hacer un poco de pan con jamón serrano y sacó vino tinto de Estalia. Se lo preparó y se lo zampó con calma y tras saciar su sed con un trago del vino notó que ya estaba lleno y decidió estirarse un poco en su lugar de descanso ya que estaba cómodo, tanto como en la cálida Avelorn (cuando era un maestro de la espada); como en la cosmopolita Lothern (en periodo de descanso mientras era maestro de la espada) para que así pudiera descansar después de tantas peripecias.

Pasaron veinte minutos y el semi-elfo estaba la mar de tranquilo con el merecido descanso. Estuvo soñando con sus compatriotas de Ulthuan y con su familia y también con los conocidos de otras partes donde ha estado. Su descanso pudo haber sido más duradero de no ser a una figura de aspecto humano ataviada de negro, apareció de repente en silencio, avanzó hacia el flanco izquierdo alzando una espada corta teniendo como objetivo el cuello del semi-elfo. Ejecutó el golpe pero el semi-elfo exiliado percibió el movimiento de la espada y giró hacia su izquierda para esquivarlo y acto seguido se puso de pie desenvainando su espada bastarda[I] lista para el combate ya que el atacante no parecía estar dispuesto a hablar con él.

El guerrero del atuendo negro lanzó otro ataque hacia el espadachín pero éste lo detiene con su espada bastarda empuñándola con ambas manos haciendo chocar ithilmar y acero.

La espada quedo levemente dañada por el filo, dejando al desconocido de negro casi petrificado de miedo. Cargó contra Kandrein alzando en alto el arma dañada.

Kandrein se anticipó a ello esquivando al agresor e hizo dos rápidos ataques; el primero le cortó la mano que empuñaba el arma y el segundo lo decapitó.

Limpió y envainó su arma; inspeccionó el cadáver y vio una marca del caos absoluto tatuada en su frente. También vio que su piel era un poco amarillenta y sus ojos eran chatos y un poco estirados. Aquel aspecto era el mismo que el de los humanos de Catai. Bajo la camisa tenía cartucheras de estrellas de metal y cuchillos arrojadizos. Kandrein empezó a preocuparse de que hubiera un gran número de adoradores del Caos estuviera donde estuviera en aquel momento. Recogió sus cosas y las inspeccionó para ver si estaba todo en orden. Lo que ahora necesitaba eran más víveres para proseguir la marcha. Se fue de la

---

[I] Espada bastarda es un tipo de espada que consiste en un cruce en la empuñadura de un mandoble (espada a dos manos) y la hoja de una espada normal, permitiendo así al usuario de dicha arma usarla tanto con una mano como con ambas.

zona de combate para hallarlos, y para averiguar ya de paso lo que estaba pasando en aquel lugar. De hecho, durante aquel combate, Kandrein estuvo un poco sorprendido por el estilo de combate de su adversario, ya que se parecía a una mísera sombra al de los asesinos élficos oscuros contra quienes el mestizo luchó hace varios años.

Mientras en otro punto de la isla, en un punto opuesto de la costa de donde se encontraba el semi-elfo había un grupo de personas juntas y atadas de pies y manos y amordazadas. Dicho grupo estaba formado por cinco personas. Tres de ellas estaban de rodillas y las otras dos estaban tumbadas:

El grupo estaba compuesto por una mujer madura, dos de jóvenes (que eran quienes estaban de rodillas) y dos hombres jóvenes también (que eran quienes estaban tumbados). La mujer madura era alta en comparación con las otras dos. Tenía el pelo largo de color marrón oscuro, los ojos verdes; un quimono negro decorado con unas flores rosadas, sujetado con un obi[II] de color gris claro. La segunda era una de joven que estaba a la altura del hombro de la primera. Tenía el pelo de color negro, un poco más corto que el de la primera y tenía los ojos castaños; vestía también un quimono pero de color rojo con los bordes de color dorado con un obi azul cielo y la tercera que era la más bajita de las tres vestía con un quimono verde oscuro con dibujos de hojas en verde claro, y con un obi blanco. Era pelirroja y los ojos eran negros. Los dos hombres iban con pantalones cortos y unas chaquetas azules de manga corta. Uno tenía el pelo corto de color marrón brillante. El otro lo tenía rubio. Uno tenía los ojos castaños y el otro los tenía de azul oscuro. Las cinco personas calzaban unas sandalias de paja.

Sus captores eran cuatro humanos adoradores del caos absoluto que iban ataviados de negro con las caras tapadas e iban armados con cartucheras que contenían discos con puntas en los filos, cuchillos arrojadizos de aspecto extraño y unas esferas pequeñas. Cada uno tenía un tipo de arma particular. Uno tenía 2 cuchillos de aspecto de tridente. Otro tenía una hoz con una cadena en el extremo inferior del arma en la cual había conectado en otro extremo de ella un peso en forma de esfera. Otro tenía una espada de aspecto curvado como si fuera una cimitarra en una vaina de cuero. Y por último uno que era más alto que los otros tenía dos espadas cortas envainadas. Tanto captores como capturados tenían la piel un tono amarillento. El que iba armado con la espada curva que era uno de corpulento con la marca al descubierto y con el pelo corto también al descubierto; puso la mano izquierda sobre la melena de la mujer madura.

- Sacaremos un señor botín je, je…-dijo el de la espada curva.
- Ni se te ocurra tocar alguna de ellas Katsu -bramó el guerrero de negro de las dos espadas cortas.
- Pero…
- ¡Pero nada! No estamos aquí para conseguir un vil botín. Para eso se saquea la zona ¿de acuerdo? -volvió a gritar el guerrero alto. Se encaró hacia los otros dos- ¿me puede decir alguno de vosotros a donde ha ido ese idiota de la ninja-to[III?]?

Los tres miembros del grupo movieron la cabeza en señal de negación.

- Vosotros dos id de inmediato a buscarle -ordenó él al guerrero de la kusari-gama[IV] y al de los sais[V.)]

Ambos guerreros con agilidad y sigilo, se adentraron hacia el bosque a cumplir con la orden de su líder. Mientras que él desapareció en el interior del bosque.

Kandrein esperaba ver alguna ciudad pero no encontró nada salvo una extensión boscosa y sin haber encontrado algún fruto comestible. Se sentó en la fresca hierba para

---

[II] El obi es un cinturón de seda plegada que se usa para poder sujetar el quimono, normalmente se coloca en la cintura.
[III] La ninja-to es una espada corta usada por los ninjas de Nippon.
[IV] El kusari-gama es arma compuesta por una hoz con una cadena con peso en la punta.
[V] Los sais son cuchillos de aspecto de tridente.

tomar un respiro y mirar de sacar alguna conclusión antes de seguir con la caminata. Se preguntó que isla sería esta ya que recordaba de en tiempos de la Torre Blanca el relato de una isla de semejante paisaje y con estas condiciones climáticas pero no recordaba su nombre pero estaba seguro de que no era en lengua élfica, de eso estaba muy convencido.

Tras diez minutos de haber seguido con la exploración, acabó teniendo una colecta un tanto satisfactoria; dio con unas mandarinas de un mandarino y sacó de un árbol cercano del primero unas peras de tamaño poco razonable debido a que no eran muy gordas. Guardó todo eso en su equipaje y al ver un pequeño río cerca del segundo árbol, sacó de él su odre de agua para averiguar si tenía o no. Al ver que le quedaba muy poca probó la del río y tras descubrir que era potable decidió llenar su odre; bebió otro trago del agua del río y se sentó cerca de la orilla para poder meditar y así descansar un poco su inquieta cabeza.

Mientras tanto los dos exploradores llegaron al lugar donde se encontraba el cadáver del guerrero de la ninja-to.

- Aquí sólo hubo un combatiente –dijo el guerrero del kusari-gama.
- Eso parece –corroboró su compañero.
- Fíjate en la ninja-to –propuso el primero- quién quiera que fuese quién hizo esto, debía de tener un arma lo bastante poderosa como para poder hacer algo así en el filo. Sin mencionar su fuerza física.

Cerca del cuerpo vieron las huellas del autor del acto que parecía ser un extranjero por el aspecto de ellas y decidieron seguirlas moviéndose por las ramas para así dar con quién mató al guerrero y al mismo tiempo no eliminar el rastro casi fresco que dejó por el camino.

Kandrein emprendió de nuevo la marcha; continuó avanzando y ya se estaba agobiando con esta situación, ya que llevaba unas pocas de horas dando vueltas por ahí desde que le atacaron y siguió sin encontrar nada salvo un bosque que parecía no acabar nunca. Tras dar con la frustrante conclusión decidió hacer marcha atrás e intentar reparar las velas del barco con lo primero que se le ocurriera. «O quizás con retales cortados de las prendas del tipo de antes» pensó Kandrein. El semi-elfo continuó andando en la misma dirección haciendo diferentes señales para así poder orientarse por si él quisiera hacer marcha atrás. Kandrein sacó una pera y empezó a comérsela con calma mientras andaba disfrutando de su fresco sabor, «no es que esté muy convencido, pero esto se parece más a una de las islas de Nippon que no a otro lugar del que haya oído hablar». Kandrein tras reflexionar un poco, vio que ya había acabado la pera y la lanzó por encima de su hombro «de hecho si estuviese en el lugar donde se encuentran los puestos de la Torre del Sol Naciente o la ciudad de Tor Elithis, ya debería haber hallado cualquiera de ellos en un periquete». Kandrein se detuvo un momento «por lo tanto esta isla no coincide con Las Islas Perdidas de Elithis. Ojalá tuviera alguna idea más clara de dónde estoy». Tras aquel pensamiento los sentidos agudos del semi-elfo le permitieron detectar gracias a una alteración del aire un extraño proyectil que se dirigía hacia su pecho. Él se apartó para esquivarlo. Después del primero vino un segundo proyectil que lo desvió con la espada corta envainada.

Tras eso aparecieron los dos exploradores de entre unos arbustos que se encontraban cerca del espadachín semi-élfico. Ambos decidieron dejarse de tonterías e ir a por él. Mostraron sus cartucheras y sus armas: el kusari-gama de uno y los sais del otro. Kandrein los vio y preparó sus dos espadas para desenvainarlas. El primero se avanzó hacia al de los sais.

- Es él, seguro –dijo el del kusari-gama señalando al semi-elfo con la hoz de su arma.
- Sí, su calzado coincide con las huellas –afirmó el guerrero de los sais.

Kandrein reconoció el idioma como nipponés y por lo tanto ya estaba casi seguro de donde estaba.

- De modo que sois los compañeros del chiflado que despaché ¿verdad? –intervino él en el mismo idioma.

Ambos guerreros se quedaron estupefactos de ver que el semi-elfo sabía hablar su idioma materno.

- De modo que en realidad fuiste tú ¿eh? Bien, vamos a ver de lo que es capaz este gaijin[VI] enviado por el señor de Shiro[VII] Aresugawa[VIII] contra nosotros dos.

Kandrein no tenía ni idea de que iba lo que le estaba diciendo aquel tipo pero no se preocupo por eso porque ahora era tiempo de luchar y no de hablar por lo tanto debía de estar preparado para lo primero.

El guerrero del kusari-gama arrojó el extremo de la cadena con peso, con la intención de romper algún hueso al mestizo. Él consigue esquivarlo saltando a un lado.

Kandrein saltó hacia el luchador del kusari-gama desenvainando ambas espadas a velocidad relámpago.

El del kusari-gama resbaló accidentalmente al intentar esquivar al mercenario, dándose un golpe en la espalda y logrando así esquivar el ataque. Se reincorporó y vio que el semi-elfo, se encontraba en otra parte listo para seguir luchando.

El guerrero del kusari-gama atacó de nuevo del mismo modo, pero con la intención de inmovilizar al mercenario semi-élfico y degollarlo con la hoz.

Gracias a su agilidad, Kandrein lo esquivó de nuevo. Dio un bote hacia delante para clavarle la espada bastarda en el corazón dándole la muerte instantánea.

El guerrero de los sais cargó contra el semi-elfo para matarlo de un solo golpe con sus armas. Pero él saltó acrobáticamente por encima del guerrero de negro para poder evadirse de la carga, recuperó su espada bastarda arrancándola del cadáver del otro enemigo, la envainó y se colocó en un punto más óptimo para el combate. El adversario de negro giró violentamente sobre si mismo, en dirección hacia Kandrein creando arcos independientes con sus dos armas. El mercenario mestizo movió con una gran velocidad su espada corta contorsionando a su vez su cuerpo flexible para detener los cuchillos del guerrero. Éste al ver que su ataque falló lo canceló y saltó hacia atrás como medida de precaución, ya que al haber visto como acabó con su amigo con tanta facilidad, vio que contra el mestizo toda precaución era poca. Kandrein inició unos frenéticos ataques con su espada corta contra él. De los varios ataques que hizo, unos pocos los detiene con sus cuchillos, dos de los restantes los esquiva salvo los últimos que los recibe de lleno sin que las heridas fueran demasiado graves haciéndolo tambalear. Él se reincorporó con la zona del impacto un poco dolorida. Kandrein, ya empezaba a sentir un poco de dolor en el brazo con el que luchaba con la espada, y se volvió a poner a la defensiva preparando su espada corta. El guerrero de negro corrió hacia el semi-elfo moviendo violentamente sus armas hacia él. Kandrein repitió la misma jugada para protegerse. Al cabo de un rato el ex–maestro de la espada de Hoeth hizo un impulso junto con un fuerte ataque con su espada corta. El persistente guerrero la detiene con los dos cuchillos, pero en el intento el sai derecho quedó inutilizado para su uso, y él se tambaleó un poco hacia atrás debido al impulso hecho por el semi-elfo, y por la potencia del golpe. Kandrein aprovechó la ocasión e hizo un potente puñetazo con su mano vacía hacia la cara rompiéndole el pómulo derecho de su enemigo. Él se tapó el sector dañado con la mano derecha soltando así el arma dañada; tras ello se deshizo de la espada corta y desenvainó velozmente la otra sujetándola con ambas manos y partiendo por la mitad al atacante sin que se hubiera dado cuenta de que la espada salió de su vaina.

[VI] Gaijin significa extranjero.
[VII] Shiro significa castillo.
[VIII] En Nippon los nombres de los castillos están formados por el Shiro más el apellido de la familia samurai.

Kandrein ya estaba harto de semejante situación. Examinó los dos caídos para comprobar una cosa, y desde luego su corazonada era muy cierta aquellos dos, también tenían la misma marca del caos en sus frentes y también el mismo tono de color amarillo en la piel. Con aquella evidencia tuvo la certeza de que eran nativos de la zona, o al menos estaba seguro de que lo eran. Pero la cosa cada vez le hacia menos gracia al semi-elfo, porque si en la práctica había algún culto del Caos actuando por ahí más le valdría ir con extremo cuidado ya que él sabía por experiencia que gentes de esta clase no se tomaban a ligera. «Era evidentemente el primer ataque, debía ser para poder prevenir cualquier interrupción en algún ritual, ya que ese estilo de ataca primero así como así es para los adoradores de Khorne» pensó Kandrein. Tras tratar con aquellos dos sacó su reloj de sol y vio que ya era casi la una, por lo tanto optó por tomarse un descanso y almorzar algo. Pero antes de aquello recuperó su espada corta y decidió irse del lugar del combate. Lo único bueno que sacó de aquellos dos, fue que ya sabía más o menos donde estaba, pero le faltaba una prueba más para que pudiera estar más seguro de ello. También notó que luchaban de un modo parecido que el tipo que le interrumpió el descanso.

Tras haber descansado unos veinte minutos en una zona más alejada de la del combate anterior y haber almorzado algunas piezas de fruta, el joven semi-elfo ya se encontraba un poco mejor después de haber tendido tres combates casi simultáneamente y se levantó para seguir investigando.

Tras diez minutos de caminar en dirección oeste vio que volvió al lugar de desembarque. Entonces pensó en el árbol de donde cogió las frutas con la esperanza de que sería lo bastante alto para poder ver los alrededores de la isla. Pero no fue así, por lo tanto bajó y, optó por seguir explorando el lugar con una mayor cautela, ya que estaba tratando con adoradores del Caos equipados con un arsenal poco común, al menos para lo que el semi-elfo haya visto en sus anteriores viajes.
Regresó a la zona de los dos últimos combates para hallar y seguir las pistas que hayan dejado aquellos dos para poder encontrar el lugar donde estaban instalados ellos y quienes más que hubieran allí. Tras hora y media de dar, interpretar y seguir casi a ciegas las pocas pistas que dejaron los dos, Kandrein llegó a lo que él creyó que era el extremo opuesto de la zona playera de donde naufragó su embarcación. Se detuvo un momento para poder estar seguro de que no hubiera ninguna sorpresa como las de antes, al ver de que no advirtió nada que le pareciese sospechoso, decidió aún así moverse con sigilo y se ocultó entre unos arbustos y vio el panorama que había en el lugar observado. Vio a otro guerrero de negro con la misma marca del caos y armado con un arsenal similar que el de los otros dos pero no logró ver su arma principal. Kandrein advirtió que éste era un poco más corpulento que los otros tres. El semi-elfo también vio a tres humanas hechas prisioneras y a dos humanos tumbados en el suelo. No vio ninguna posibilidad de hacer una entrada sigilosa para sacarlas sin problema alguno ya que no disponía de espacio suficiente para hacer algo así. De manera que decidió ir directamente a por él.

El adorador del caos llamado Katsu iba de un punto a otro en línea recta vigilando a las prisioneras. Por el momento no llegó a advertir nada extraño durante su turno de vigilancia y por lo tanto pudo haberse sentido muy tranquilo si no hubiera sido por la repentina y tranquila aparición del joven semi-elfo.

Katsu estudió en unos pocos momentos al recién llegado. Era muy alto; iba vestido con unos pantalones azul oscuro, una cota de escamas plateadas, unos brazaletes de un diseño similar al de la armadura, sobre los hombros llevaba también una capa gris con símbolos negros, calzaba unas botas no muy altas de color marrón oscuro; entre los brazaletes de cada brazo y los hombros de la armadura vio también parte de las mangas largas de una camisa blanca que nunca vería el aspecto de ésta; toda. Advirtió que era un extranjero tanto por su equipo como por su aspecto ya que su tez era blanca con un tono muy moreno, el cabello era castaño lustroso y muy largo cosa que creyó que era un guerrero de por aquí. Se fijo en su físico y advirtió que era esbelto pero ligeramente corpulento. No prestó mucha atención al diseño de sus armas ya que no podía no fiarse de eso sabiendo que lo que realmente importaba era el material de éstas y la destreza del propietario dado que evidentemente son los puntos donde hay el peligro cuando alguien se iba a enfrentar contra un extraño que vaya armado. Tras todo aquello Katsu no le reconoció como miembro

del culto y por lo tanto se puso en guardia para acabar con el intruso. Kandrein al ver su postura decidió hacer lo mismo sacando de la vaina su espada bastarda.

Katsu empezó primero desenvainando y atacando simultáneamente con su espada curvada pero el semi-elfo consiguió parar el ataque a tiempo con su espada bastarda. Tras eso Kandrein se apartó un poco, agarró su espada con ambas manos y le hizo un golpe que habría decapitado a Katsu, pero él lo esquivó echándose a atrás. Kandrein inició otro ataque hacia él con su espada principal haciéndola dirigir hacia el vientre del guerrero pero éste la desvió con la suya. Él creó un veloz arco con su espada curva, pero solo consiguió rasgar la cota de escamas del semi-elfo cuando el segundo saltó hacia atrás. Kandrein hizo un feroz asalto contra el adorador del Caos. Katsu a duras penas pudo detener los golpes de su enemigo, pero a pesar de su dificultosa defensa acabó con un puñado de cortes dolorosos en el torso dejando la parte superior de su traje negro hecha una ruina. Pero por desgracia para híbrido no fueron lo bastante letales para acabar con su enemigo. Éste hizo caso omiso del dolor que le producían las heridas abiertas por el semi-elfo e inició un ataque para cortar el brazo con el que el semi-elfo sostenía la espada bastarda. Kandrein bloqueó el ataque con dicha espada y acto seguido realizó un golpe descendiente en su cabeza matándolo al instante.

Tras aquello Kandrein extrajo de allí su espada, la limpió con su capa y la envainó. Luego recordó que había tres cautivas y avanzó hacia ellas para desatarlas pero unos momentos antes, una de las tres prisioneras gesticulaba como pudo con su cabeza para poder avisar al mercenario híbrido de alguna cosa. Justo cuando el semi-elfo iba a desamordazar a una de ellas oyó el crujido de una rama, se giró para ver que pasaba y vio a otro guerrero de negro con la misma marca del caos, armado con dos espadas cortas envainadas como arma personal y un equipo similar al de los otros pero su aspecto era diferente ya que no era muy robusto y, era un poco más alto que los otros, casi tan alto como el mestizo. Kandrein vio que por el hecho de que tenía unas cartucheras con discos punteados y los cuchillos que al parecer, él le había lanzado ninguno desde el momento que él vio al semi-elfo; por lo tanto Kandrein supuso que quizás no quería arriesgarse a fallar el blanco para no matarlas ya que seguramente las necesitaría vivas para algún tipo de ritual.

El desconocido se acercó unos pasos hacia el semi-elfo.

- Supongo que no eres de por aquí ¿verdad? –dijo él en nipponés.
- En efecto… no soy de por aquí –respondió el semi-elfo en el mismo idioma.
- Y, dado que eres el único ser racional que ha llegado aquí a esta diminuta isla, es muy evidente que fuiste tú quién mató con consumada habilidad a mis hombres –tras decir esto el desconocido dibujo una sonrisa bajo su máscara de tela-. Lo cierto es que me ha sorprendido que hayas acabado con ellos a pesar de que estaban muy bien estrenados. Pero dime ¿te ha enviado alguien? ¿Quizás el señor de Shiro Aresugawa te ha pagado para que las rescates?

Las tres cautivas se quedaron de piedra al oír que Kandrein pudiera ser alguien enviado para que fueran rescatadas. El semi-elfo mostró una expresión algo desconcertada tras haber oído aquello de ser enviado por alguien y sobre todo también lo estaba por los recientes intentos de asesinarlo.

- ¡Estoy aquí solo por mera casualidad y no porque me haya enviado alguien! –exclamó el semi-elfo con el ceño fruncido.
- En fin pues, prepárate para combatir porque no saldrás vivo de aquí.
- Eso de matarme ya lo intentaron antes y sin éxito.

Al acabar la charla ambos guerreros se lanzaron al ataque desenvainando sus respectivas espadas. El luchador de negro inició una maniobra de ataque rápido con sus espadas teniendo como objetivo las tripas del semi-elfo y alguno de sus brazos.

Él se anticipó al ataque y desvió las armas de su adversario con sus espadas y saltó hacia atrás. El guerrero negro giró sobre si mismo en dirección hacia el mercenario creando varios arcos independientes con sus dos espadas.

Kandrein ya conocía demasiado bien aquella táctica por lo tanto, no le costó nada protegerse del ataque mediante gesticulando sus dos espadas y danzando su flexible cuerpo. El enemigo paró de repente y el mercenario aprovechó el momento de distracción del rival para efectuar su feroz contraataque con ambas espadas contra él.

Éste casi fue pillado desprevenido, porque le sorprendió la velocidad con la que empezó a ejecutar el asalto, y estuvo cerca de recibir una ráfaga de golpes que le habrían matado de inmediato, si no hubiera reaccionado a tiempo, pero solo recibió unos cortes no demasiado graves; uno en el torso, otro en el brazo derecho, uno ligeramente profundo el pómulo izquierdo, y el último en la pierna derecha. «Este tipo es más peligroso de lo que creía» pensó el guerrero tras ver lo que le hizo el semi-elfo.

El desconocido de negro lanzó al mestizo, una esfera de la cual salió un molesto humo, para distraerlo del combate. Lanzó luego un ataque al semi-elfo con las espadas para acabar con él.

Kandrein a pesar del humo, lo desarmó de una de sus espadas con un movimiento realizado con su espada corta.

Para él eso no le significaba la rendición y atacó al semi-elfo con la otra espada en dirección a la frente.

El semi-elfo se había preparado para echarse hacia atrás para poder salvarse, pero luego vio que cometió un error al ver que el guerrero cambió la trayectoria del arma, haciéndole un pequeño corte en el brazo que sostenía la espada bastarda. Tras lo ocurrido, Kandrein sintió mareos y una extraña sensación de que algo no iba bien. Luego llegó a la conclusión de que el arma estaba envenenada. Tras aquello se desplomó pero no murió.
El acechante de negro hizo un salto hacia atrás e hizo impulso con el fin de caer encima de él para rematarlo y así poder acabar con él sin demora alguna. Kandrein advirtió la maniobra que iba hacerle y al comprobar en un segundo la posición del guerrero al verlo en el aire levantó ambos pies que casualmente encajaron en los de su enemigo y lo lanzó en el aire. El acechante aterrizó bruscamente en la arena.

Tras eso giró hacia su derecha, dejó la espada corta; se levanto y empuñó su espada bastarda con ambas manos; pero el veneno volvía a hacerle estragos en su cuerpo. El individuo de negro se levantó perdiendo sangre en las zonas previamente dañadas por el mercenario; y sacando espumarajos por la boca preparándose para atacar. Los dos atacaron simultáneamente con sus armas listas con la intención de acabar con aquel combate de una vez por todas.

Ambas armas se entrechocaron varias veces en el espacio de unos cuantos segundos.

Pero finalmente el semi-elfo vio una brecha en la defensa del adorador y le cercenó la cabeza sin ningún problema haciéndola rodar hacia el mar perdiéndose en allí.

Al haber conseguido acabar con él, el semi-elfo acabó de liberar a las tres prisioneras. Chequeó los otros dos prisioneros pero por desgracia estaban muertos. Tras eso Kandrein empezó a sentir como los síntomas empeoraron, cayó al suelo con el cuerpo casi sin poder responderle y la vista se le volvió borrosa; con eso Kandrein llegó a pensar que le habría llegado la hora. La prisionera de estatura mediana se arrodilló y acomodó la cabeza del joven mercenario en sus piernas. Le empezó a decir en nipponés que aguantara que pronto un curandero le curara. Kandrein delirante como estaba, le preguntó en el mismo idioma si estaba en Nippon. Ella le sonrió y le dijo que sí que estaba allí. El joven veterano por fin tuvo la prueba de que el país en el que llegó por casualidad era el que él creía que era. Por último el semi-elfo cayó inconsciente. Durante un indeterminado tiempo el espadachín mercenario sintió dolor, oyó voces, también llegó a ver visiones extrañas de su pasado, demonios interiores que creyó haber derrotado, la manifestación de viejos enemigos del pasado; tuvo mareos más persistentes, mal sabor de boca, se vio entre la luz y las tinieblas…

Angestag 19 de Vorgebeim del año imperial 2510

Isla de Honshu [región de Kamakura (Ciudad de Taiwaki)] (Nippon)

Desde el día que Kandrein llegó a la isla por casualidad y lograra salvar a las victimas de lo que posiblemente pudo haber sido un sacrificio en honor a los Dioses del Caos, el semi-elfo tuvo la sensación de haber perdido la noción del tiempo ya que su cabeza, estaba literalmente atontada y por lo tanto sus pensamientos estaban hechos un lío debido a la herida envenenada que recibió en aquella isla. Al cabo de unos minutos el semi-elfo se despertó y se quedó sentado en una cama compuesta por una sabana como colchón, un edredón y, una almohada pequeña pero adecuada para la cabeza, que debió de estar durmiendo desde no sabía cuando. Observó que alguien le vendó el brazo donde recibió el corte envenenado, también se dio cuenta que la herida le dolía menos, llegando pues a la conclusión que alguien cuidó de él todo aquel tiempo; cosa que le hizo recordar lo que le dijo una de las prisioneras antes de caer inconsciente. Su cabeza por fin empezó a dejar de darle vueltas y ya tenía las ideas un poco más claras. Vio que cerca de él había su camisa con la manga cosida, y su mochila. No había rastro alguno ni de sus dos espadas ni de su capa, pero sí estaban la cota de escamas y sus brazaletes. Vio que aun tenía puestos sus pantalones pero no sus botas. De repente entró por una puerta que se encontraba cerca del mercenario. Una muchacha que vestía un quimono blanco decorado con hojas azules en los bordes y estaba sujetado con obi de color veis; era tan alta que casi llegaba al hombro del mercenario híbrido; tenía el cabello largo castaño oscuro y los ojos rojos. En sus manos sostenía una bandeja con un bol de arroz cocido con verduras, unos palillos al lado de éste, una pequeña taza de porcelana junto con los bastoncillos, delante de ella una pequeña botella y una servilleta de papel.
La chica se quedó un poco sorprendida al ver el torso entrenado y lleno de heridas del espadachín semi-élfico. Él se dio cuenta tarde de que le estaba mirando y se tapó rápidamente el torso con las sábanas. La joven dejó al lado del semi-elfo la bandeja.

- No es necesario que os tapéis, gaijin -contestó ella con una sonrisa-. No es la primera vez que veo el torso al descubierto de un veterano guerrero -tras eso ella bajó las sábanas para poder ver de nuevo el torso-. Vaya, vaya debéis de haber combatido contra muchos guerreros durante mucho tiempo.

Kandrein asintió con un poco de timidez mientras la muchacha contemplaba el entrenado cuerpo del ex–maestro de la espada semi-élfico. Finalmente la moza decidió salir del cuarto y dejar solo al mercenario. Él cogió el bol y los bastoncillos y empezó a comer. La comida servida la encontró muy sabrosa, se sirvió un sorbo del contenido de la botella que resultó ser una bebida un poco fuerte. Al acabar con la comida cogió el paño de papel y se secó la boca. Tras limpiarse la boca, el joven mercenario se estuvo preguntando que estilo de combate era aquel que vio en aquella isla, recordando que los dos últimos enemigos también luchaban de aquella manera un poco similar a la de los asesinos élficos oscuros. Luego empezó a inspeccionar la habitación, en la que se encontraba desde donde estaba sentado. Era grande pero no en exceso. La puerta de la habitación estaba hecha con una estructura de madera formando cuadros cuyos huecos estaban tapados con unas hojas de papel; el suelo le pareció uno de acolchonado y muy cómodo; el resto de la habitación era normal salvo los dibujos colgados en la pared y un jarrón con curiosos caracteres naranja pálido que se encontraba en un mueble pequeño que al semi-elfo le pareció que era una mesita de noche. Por último vio otra puerta extraña a unos pocos pasos a la izquierda de él. Justo cuando se iba a levantar oyó como alguien abría la puerta de entrada del cuarto. Era un hombre que llegaba al hombro de Kandrein si el mercenario estuviera de pie; tenía la piel amarilla como las mujeres cautivas, sus ojos eran grises y el pelo era rubio platino y largo recogido en una coleta. Vestía un quimono azul oscuro con unas líneas de blanco simulando unas nubes y su obi era de color amarillo. El recién llegado se arrodilló junto al semi-elfo.

- ¿Os encontráis mejor, gaijin? –su voz era firme y agradable.
- Sí, lo estoy –respondió el semi-elfo en su idioma.

Continuará…