Los Manuscritos Se Muth

By Namáríë

Enero 2005

 \mathcal{D} ara aquellos que piensen que jugar a rol, wargames, ver películas violentas, anime, series fantásticas, leer cómics, libros épicos y de ciencia-ficción, crea psicópatas-homicidas y que es muy, muy, muy peligroso... que piensen lo que seríamos capaces de hacer si nos aburrimos y nos vamos a dar un garbeo, con nuestro pelo al cero, nuestras Martin's de punta de acero, nuestra chupa, varios cuchillos, bates de béisbol y sticks de hockey, y nuestros demás amigos, a darle una paliza a la banda rival, hincha de un equipo de petanca del club enemigo, o darle una somanta palo al primero que tenga la desfachatez de respirar el mismo aire que tú en un momento dado.

Para luego celebrarlo fumándote un porrito, metiéndote algo en el estomago (cerveza, vodka, ginebra, pastillas...), en la nariz o en las venas.

La verdad. Prefiero jugar a rol. Por muy violento que parezca y me miren mal.

Índice

7	Introducción
8	Erratas
12	Dudas y comentarios
44	Personajes nuevos
52	Regimientos Nuevos
63	Reglas de la Casa
93	Ejércitos temáticos
94	Nuevos ejércitos
96	Trasfondo
116	Un poco de humor
159	Agradecimientos

Introducción

Este documento es un complemento al reglamento de Warhammer, el Juego de Batallas Épicas. 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. Tienes permiso para imprimirlo, fotocopiarlo, documentarlo, comentarlo, pasarlo a tus amigos, colgarlo en tu Web, comértelo con patatas (o sin), usarlo para recoger caquitas de perro... lo que quieras. Es más, por favor, POR FAVOR, que esto llegue al máximo de gente posible. Recuerda que es TOTALMENTE GRATUITO y TOTALMENTE LIBRE de distribuir. Eso sí, estaría bien, si lo cuelgas en tu web, que pusieras la dirección web de donde se puede conseguir entero, mi nombre, y mi mail.

Hay fragmentos (fragmentos? Más bien diría todo!!) que están sacados de otras webs (oficiales y no oficiales), de foros, de un montón de sitios. Si es así (y pone el nombre de quién lo ha hecho) estaría bien que avisaras a esa(s) persona(s) si vas a modificar o colgar parte del documento que han hecho ellos. Sólo me limito a "copiar y pegar" (y pasar el corrector hortográfico © que hacía falta en algunos casos!!). Hay parte del material expuesto aquí que 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 muchos). Y si les gusta, que me envíen un mail! (si no, que conste que el mail que aparece más abajo, no es el mío, ejem). NO es un substituto a los Manuscritos de Altdorf (suplemento editado por Games Workshop) sino un complemento: he procurado que el solape sea el mínimo posible.

La gran mayoría de material está sacado de webs (pidiendo permiso –salvo descuidos- a sus propietarios), o bien (sobre todo las dudas) de los foros de Canal Warhammer (c-warhammer en Yahoogroups), Devil Team (www.devilteam.com) y de Dreamers (http://gritos.com/warhammer).

Si tienes cualquier tipo de material que crees que puede ser interesante (personajes, escenarios, regimientos, fotos de miniaturas, relatos...) ponte en contacto conmigo.

Éste documento, así como los distintos Apéndices para las razas de Warhammer (y otros apéndices especiales), se pueden encontrar en:

http://casal.upc.es/~namari06/mdn/index.html

http://pagina.de/manuscritos (gracias a ShackPack)

o bien desde Google o Yahoo mediante las palabras "manuscritos nuth".

Sin más, gracias.

Namárië

Erratas a sas Regsas

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf, Web de Games Workshop)

[Nota: Es muy aconsejable visitar la sección de erratas en la página de War'n'Rol http://war_n_rol.galeon.com ya que suelen incluir las últimas erratas conocidas. Pese a que en los Manuscritos se intentan incluir el máximo de erratas, ellos actualizan la página más a menudo, con lo que es prácticamente imprescindible la visita si queréis saber la última corrección]

Correcciones sobre el Reglamento

- Página 52, punto 2 del apartado "Maniobras durante la carga" debería decir "2. Una unidad que carga puede pivotar una vez durante su movimiento" en lugar de una vez al inicio de su movimiento. [WD#108]
- Página 58: las hachas arrojadizas tienen un alcance máximo de 15cm, tal y como se indica en las páginas 92 y 93.
- Pág. 71, Resultados del Combate. En el primer párrafo, después de "cuerpo a cuerpo" añadir: "Lógicamente, si un bando ha sido totalmente aniquilado, el otro habrá ganado y no hará falta hacer ningún chequeo de desmoralización.
- Página 76. Detener la Persecución. Añadir al final: "Las dotaciones de las máquinas de guerra no es necesario que hagan este chequeo de Liderazgo para no perseguir; de hecho, nunca pueden perseguir a un enemigo derrotado (aunque un personaje que estuviese con la máquina de guerra puede perseguir si lo desea)." [FAQ GW].
- Página 80, en el punto "3", Si la unidad es objetivo de una carga por el flanco o por la retaguardia mientras está trabada.... Debe eliminarse la frase final de "Tampoco será necesario efectuar el chequeo si la unidad que carga está compuesta por menos de 5 miniaturas". Ahora sólo es necesario PU5+. [MdA3]
- Página 81. sección Pánico apartado (6), donde pone "Si una unidad resulta aniquilada por proyectiles o por magia", añadir al final "a no ser que la unidad aniquilada fuese una unidad de una sola miniatura con un atributo de Heridas menor de 5 en su perfil de atributos original". [WD#106]
- Página 81, párrafo "Unidades derrotadas por enemigos que causan miedo". Primero dice "resulta desmoralizada si lucha contra unidad enemiga que le causa miedo y cuya potencia de unidad es superior a la suya", y después "Si el enemigo que le causa miedo no tiene una potencia de unidad superior, debe efectuar...". Y si la tiene igual? Respuesta por GW: debe substituirse la primera parte por "resulta desmoralizada si lucha contra una unidad enemiga que le causa miedo y cuya potencia de unidad es superior o igual a la suya" (es lo mismo que cuando es cargada por una unidad que le causa miedo).
- Página 91: añadir que, a no ser que se indique lo contrario (p.e. Orcos) todas las miniaturas están armadas con un arma de mano de algún tipo.
- Página 95. En Movimiento de Marcha, dice "Los personajes individuales pueden marchar al doble del valor normal de su atributo de Movimiento...". Debería decir "Los personajes individuales a pie (ni con montura ni en carro ni en un monstruo) pueden marchar..."
- Página 95, sección "Personajes independientes integrados en unidades", sustituir el primer párrafo por "Los personajes independientes pueden mover y luchar independientemente. De hecho, los personajes se consideran unidades individuales formadas por una única miniatura. Sin embargo, durante el curso de la batalla, un personaje puede unirse a una unidad de tropas normales, en cuyo caso el personaje pasa a formar parte de la unidad hasta que decida abandonarla". [WD#106]
- Página 97, sección "Proximidad a tropas amigas", donde pone "Si la miniatura de un personaje [...] el personaje puede ser designado como objetivo de los disparos si es el más cercano y puede ser designado como tal. Los personajes que...". [WD#106].
- Página 102, Estandarte de Batalla. Añadir el siguiente párrafo antes de "Modificador al resultado de combate": "A no ser que se especifique lo contrario (por ejemplo, Mago-Sacerdote Slann de los Hombres Lagarto), el General nunca puede ser el Portaestandarte de Batalla." [WD#106]
- Página 102, sección El Estandarte de Batalla, añadir al final del segundo párrafo: "Si el Portaestandarte de Batalla está huyendo, no se podrán aplicar las siguientes reglas." [FAQ GW]

- Página 103, segunda columna tercer párrafo, donde dice "Puesto que el monstruo es un objetivo de gran tamaño...", substituir por "Si el monstruo es un objetivo grande...". No todos los monstruos son objetivo grande.
- Página 106: las unidades voladoras no pueden volar 60cm sino 50cm.
- Página 109, apartado Campeones, substituir el segundo párrafo completo por: "Aunque pueden ser muy poderosos en combate, los Campeones no son personajes, sino miembros de su unidad, y siempre luchan formando parte de ella, moviendo, huyendo y persiguiendo junto a la unidad como un todo. Si a la unidad se le aplica algún tipo de regla especial (tozuda, furia asesina, etc.) esta regla especial también se aplica al campeón. Al contrario que los personajes, un Campeón no puede mover o luchar de forma independiente (excepto con los Desafíos) ni puede dejar a la unidad o unirse a otra. En la práctica es una miniatura más de la unidad, cuya única diferencia es que posee un perfil de atributos superior al del resto." [WD#106]
- Página 115, en el apartado "Distancia entre miniaturas" debe decir "...están separadas por una distancia de hasta 3 centímetros." [WD#108]. Han bajado de 2 pulgadas a 1 pulgada la distancia entre miniaturas hostigadoras.
- Página 116: el cuarto párrafo referido al Combate de Hostigadores, debe incluir "La unidad enemiga no se alinea con la miniatura de hostigadores" antes de "Los hostigadores forman...".
- Página 116: en el último párrafo, cuando dice "Un personaje a pie puede integrarse en una unidad de hostigadores", cambiar por "Un personaje a pie, de tamaño aproximadamente humano (p.e. no valen Demonios), puede integrarse en una unidad de hostigadores".
- Página 117: en el apartado de Reorganización de Caballería Rápida, donde pone "La Caballería Rápida, a menos que cargue, puede reorganizar su formación en cualquier momento de su fase de movimiento sin penalizaciones a la distancia que puede correr.", debe poner "La caballería rápida, a menos que cargue, puede reorganizar su formación tantas veces como desee durante su fase de movimiento sin penalizaciones a la distancia que puede correr".
- Página 118, Máquinas de Guerra. Sección Disparos contra las máquinas de guerra, segundo párrafo ("El enemigo no recibe..."). Substituir el párrafo entero por: "Los disparos efectuados contra una máquina de guerra deben tratarse exactamente igual que los dirigidos contra cualquier otra unidad por lo que respecta a los modificadores para impactar. Una máquina de guerra y su dotación no se consideran hostigadores, por lo que no se benefician de la penalización de –1 para ser impactados. Algunas máquinas de guerra se consideran objetivos grandes (lo cual se indica en la descripción de cada máquina de guerra en particular); en este caso por supuesto se aplica el +1 por objetivo grande.
- Página 119, sección Ataques contra máquinas de guerra. Substituir los dos párrafos por: "No se puede atacar a una máquina de guerra mientras ésta aún tenga dotación (aunque puede ser impactada por proyectiles como se indica anteriormente). Siempre que la dotación de una máquina de guerra sea aniquilada o desmoralizada, se supondrá que los atacantes inutilizan la máquina de algún modo y que queda destruida, siempre y cuando éstos no persigan o arrasen a la dotación. Si una máquina de guerra ya estaba abandonada al cargar contra ella, ésta será destruida, pero no se calculará ningún resultado del combate ni se hará ningún chequeo de pánico, ni se podrá arrasar, etc."
- Página 122, segundo párrafo de Cañones, donde pone "dirección en que se encuentra el objetivo. A continuación..." substituir por "dirección en que se encuentra el objetivo, el cual debe estar situado dentro de su línea de visión, pero no se aplica ninguna otra restricción. A continuación...".
- Página 122. Metralla. Substituir por: "La dotación puede utilizar metralla en vez de lanzar una bola. Para ello, las reglas que se aplican son las normales en la designación de objetivos. La metralla tiene un alcance de 20cm. Si el objetivo es alcanzado (medir la distancia, no hace falta tirar por HP), éste sufrirá un número de impactos igual al resultado obtenido en la tirada del dado de artillería dividido entre tres (redondeando hacia arriba). Dichos impactos tienen F4 y un –2 a la tirada de salvación por armadura del enemigo".
- Página 135, Lanzamiento de Hechizos. El primer párrafo, donde dice "Los hechiceros eliminados o huyendo no pueden intentar lanzar hechizos", substituir por "Los hechiceros eliminados o huyendo o aquellos equipados con cualquier tipo de armadura no pueden intentar lanzar hechizos".
- Página 135, Lanzamiento de Hechizos, segundo párrafo. Donde dice "Los hechizceros no pueden lanzar hechizos [...] a menos que esté específicamente indicado en la descripción del hechizo", debería decir "[...] a menos que el hechizo tan sólo afecte al propio hechicero o que eso esté específicamente indicado en la descripción del hechizo".
- Página 138, Tabla de Disfunciones Mágicas, resultado "2", añadir al final "al igual que el hechicero y, si está montado, su montura". [WD#106]

- Página 138. En la Tabla de Disfunciones Mágicas, el resultado "4", donde dice "puede ser dispersado por el jugador... como si fueran dados de dispersión", añadir "o mediante cualquier otro método para dispersar (p.e. un Pergamino de Dispersión)". [FAQ GW].
- Página 144. Regla del Hierro Ardiente. Donde dice "impacta a una miniatura (escogida por el hechicero) y causa..." debería decir "impacta a una miniatura (escogida por el hechicero, y puede ser un Campeón o personaje dentro de una unidad) y causa...". [FAQ GW]
- Página 144, hechizo Maldición del Acero Forjado, donde pone "Las unidades afectadas utilizan sus armas de mano" debe poner "Las unidades afectadas atacarán con sus puños, garras o lo que sea, por lo que no podrán beneficiarse de las reglas de utilizar dos armas de mano o un arma de mano y escudo".
- Página 145, hechizo "Muro de Fuego", cuando dice "Delante de la unidad aparece un muro de fuego" debe añadirse "de 3cm de anchura y tan largo como la unidad". [WD#106]
- Página 146, El Saber de las Sombras. Corcel de Sombras, substituir la segunda frase por "El hechizo sólo puede lanzarse sobre una miniatura con una potencia de unidad de 1 (no funcionará sobre una miniatura montada o una miniatura en un carro, por ejemplo)".
- Página 151. Robo de Alma. Donde dice "ninguna tirada de salvación por armadura" añadir "pero sí
 que puede efectuar una tirada de salvación especial, si dispone de ella". [FAQ GW]
- Página 153, apartado Estandartes: "El único personaje que puede llevar un objeto mágico es el Portaestandarte de Batalla del ejército; y sólo puede llevar un estandarte mágico". Substituir ese párrafo por: "El único personaje que puede llevar un Estandarte mágico es el Portaestandarte de Batalla del ejército; sólo puede llevar uno, y si lleva Estandarte mágico no podrá coger ningún otro tipo de equipo mágico. Además, tampoco puede coger equipo no mágico, salvo armadura, y una barda para su montura."
- Página 197, en la Tabla de Escenarios, cuando el 1D6 sale 3 es "Ruptura de líneas" y no "Despliegue oculto".
- Página 239, en la tabla de selección de personajes, con menos de 2.000 puntos se permiten 0
 Generales v no 1.
- Página 239, apartado "Seleccionar los personajes", en todos los sitios donde pone "General" o "Generales" debe poner "Comandante" o "Comandantes". [WD#106]
- Página 239, apartado "Selección de las tropas", donde dice unidades Singulares por cada +1000 debería poner "+0-1" [WD#106].
- Página 242, entre la fase de Movimiento y de Disparo falta la fase de Magia.
- Página 243, sección ¡A la carga!, añadir a final del primer párrafo "Las reacciones a la carga habituales (herir, aguantar y disparar, mantener la posición) pueden aplicarse normalmente. No se permiten arrasamientos".
- Página 243, sección ¡A la carga!. Penúltimo párrafo, añadir "Es posible interceptar una carga fallida".
- Página 243, Ocultarse, añadir en el segundo párrafo "posición similar donde pueda esconderse. Las miniaturas pueden ocultarse en el borde de los bosques del mismo modo que si estuvieran tras un muro o arbusto. El jugador debe...".
- Página 244, añadir "El modificador de –1 por disparar contra miniaturas individuales a pie de tamaño humano debe aplicarse. También se aplica si 2 o más miniaturas se encuentran en contacto peana con peana".
- Página 245, primer párrafo, donde pone "Las miniaturas pueden ver alrededor de ellas, es decir 360°, y pueden girarse para encararse...", substituir por "Las miniaturas montadas a caballo (u otro tipo de montura, monstruo o carro) poseen un ángulo de visión de 90°, y si se giran sobre sí mismos cuenta como 5cm de movimiento. Las miniaturas (de tamaño más o menos humano, es decir, de peana de 20mm o 25mm) que van a pie pueden ver alrededor de ellas, es decir 360°, y pueden girarse para encararse..."
- Página 245, Impactar al Enemigo, añadir al final: "La habilidad especial de Golpe letal tiene preferencia en el caso de impactos críticos y dejará a la víctima fuera de combate. No efectúes la tirada en la tabla de heridas, simplemente retira la miniatura.
- Página 246, Chequeo de Retirada. Añadir "Nunca se debe usar la resolución del combate".
- Página 246, sección Chequeo de Retirada, añadir al final: "Si una miniatura abandona la mesa huyendo, se considera fuera de combate al realizar los chequeos de retirada".
- Página 253, en las Tablas de Daños, donde pone 2D6 para ver el efecto es Daño, no 2D6 (vaya, que el daño que haces a una muralla depende del "daño acumulado" y la fuerza, no de un 2D6).
- Página 262; debido a que puede llevar a tácticas confusas (o retorcidamente cabronas), es mejor ignorar este Apéndice.

- Página 269, reglas sobre Caballería Rápida, apartado 3), substituir por "si la caballería rápida, después de huir ante una carga, se reagrupa en el turno siguiente, podrá reorganizar sus filas y encararlas en cualquier dirección, y moverse normalmente durante su fase de movimiento".
- Página 273, Tirada para Impactar. Substituir la frase "Las miniaturas de caballería utilizan la HA del
 jinete, mientras que para los monstruos con jinete, tanto el jinete como el monstruo utilizan su propia
 HA", por, "Al atacar a miniaturas de caballería, se utiliza la HA del jinete; en cambio, en el caso de
 los monstruos con jinete, tanto el jinete como el monstruo usan su propia HA".
- Página 274, Chequeo de Pánico: la distancia hasta la cual las unidades deben hacer un chequeo de pánico al ver una unidad amiga desmoralizada es incorrecta, son 15cm y no 30cm.
- En la descripción del chequeo de pánico por recibir una carga por el flanco o retaguardia, se dice que es necesario que la unidad que carga tenga una potencia de unidad de 5+. Sin embargo, al final dice que no será necesario el chequeo si la unidad que carga es de menos de 5 miniaturas; es incorrecto, debe decir "de potencia de unidad menor a 5". Cargar con tres Caballeros (tres miniaturas) ya provoca un chequeo.

Correcciones sobre Manuscritos de Altdorf

Tanque a Vapor [MdA]

• Página 51, Ataques Mágicos, substitúyase el segundo párrafo por:"Ningún hechizo u objeto mágico, amigo o enemigo, que ataque o designe al Tanque de Vapor como blanco, causa efecto sobre él, excepto aquellos que causan impactos reales con un atributo de Fuerza (todos los proyectiles mágicos y otros hechizos como el Cometa de Casandora, por ejemplo). Estos hechizos se tratan como disparos normales y, si impactan desde arriba, los impactos se consideran "blandos". Los hechizos que causan un impacto con un atributo de Fuerza determinado y, además, tienen un efecto secundario (como Pozo de Sombras) funcionarán parcialmente sobre el tanque: se aplican sólo los daños causados y se ignoran los efectos secundarios.

Dudas y Comentarios sobre las reglas

Ordenado según el manual

Están extraidos de las siguientes fuentes:

[Manual]: Duda resuelta en el propio manual.

[MdA]: Manuscritos de Altdorf I/II/III

[WD]: White Dwarf

[GWUK]: Respuesta de Games Workshop U.K. (Mail Order).

[Foros]: Respuesta aceptada como "consenso" por foros como Portent, GW, DevilTeam, C-Warhammer o

Gritos.

Atributos

¿Puede incrementarse algún atributo por encima de 10?

[Manual, páginas 38-39] Sólo Movimiento, Heridas y Ataques. El resto de atributos jamás puede ser superior a 10 (ni por hechizos ni por objetos).

Potencia de unidad

[MdA, GWUK]

TABLA DE POTENCIA DE UNIDAD			
Infantería (Miniaturas de peana 20x20mm o 25x25mm)	1		
Caballería (Miniaturas de peana 25x50mm)	2		
Monstruos tipo Ogro (Miniaturas en peana de 40x40mm)	3		
Enjambres (40x40mm), independientemente del número de heridas iniciales que tenga	3		
Unidad voladora (Cualquier unidad que tenga entre sus reglas "Unidad voladora")	1		
Carros	4		
Monstruos grandes (Miniaturas sin peana o con peana mayor a 40x40mm)	Número inicial de heridas		
Personajes montados en carro	5		
Personajes montados en monstruos grandes como pegasos, dragones, grifos, serpientes aladas, etc.	1 + Número inicial de heridas		
Máquinas de Guerra (cañones, lanzavirotes, catapultas, etc.).	Número de artilleros que le queden		

¿ Qué potencia de unidad tienen los personajes "grandes", p.e. tipo Demonio?

[GWUK] Si se trata de demonios "pequeños" (Demonio Mayor o Príncipe Demonio), la misma potencia que un Ogro. Si se trata de un Gran Demonio, su número de heridas iniciales.

¿ Qué potencia de unidad tiene una unidad mixta como Ratas Ogro y ciudadores?

[Foros] La suma de la potencia de unidad de sus componentes. Si tiene un personaje, lo mismo.

Movimiento: cargas

[GWUK]

EL PROCESO DE CARGA

- 1. El jugador "atacante" (cuyo turno está vigente) declara todas las cargas (todas de golpe).
- 2. El jugador "defensor" dice la <u>reacción</u> a cada una de las cargas.
- 3. El jugador "atacante" comprueba todas las distancias de carga. Si hay alguna unidad fuera de alcance, carga fallida. Con el resto de cargas se siguen estos pasos.
- 4. El jugador "defensor" <u>chequea</u> por miedo / terror / pánico en los casos necesarios. Las unidades que no lo superan huyen.
- 5. El jugador "defensor" hace las tiradas correspondientes para todos los casos de <u>Aguantar y Disparar</u>, siempre y cuando la unidad que carga esté a más de la mitad de su distancia de carga (es decir, si tiene M18 podrá aguantar y disparar si la carga la recibe a más de 18cm). Hay que anotar que no se recibe penalizador a disparar por larga distancia (para eso está el–1 por recibir carga).
- 6. El jugador "atacante", si alguna unidad que cargaba ha recibido suficientes bajas por proyectiles, tira por pánico; las unidades que no superen ese chequeo huyen.
- 7. El jugador atacante <u>mueve</u> todas las unidades y las pone en contacto tal y como se describe en el manual (o bien mueve aleatoriamente por el pánico). El jugador atacante decide en qué orden mueve las unidades.

¿Puedes pivotar 90° y cargar?

[Manual] No, ya que si estás pivotando 90° señal de que no veías la unidad, y no puedes declarar una carga contra unidad que no ves.

¿Qué ocurre cuando se declara una carga a una unidad que está huyendo?

[GWUK] Una unidad que estaba huyendo sólo puede huir como reacción a la carga y se trata como cualquier otra unidad que huya ante una carga.

¿Qué pasa si una unidad huye como reacción a una carga de dos unidades enemigas?

[Foros] Lo común: ambas unidades enemigas pueden redirigir la carga, y si no pueden, ambos hacen carga fallida.

Una unidad de hostigadores que carga; ¿qué pasa si no todas las miniaturas están a distancia de carga?

[Manual #116] Se colocan detrás de las que sí están. Sólo pueden cargar si al menos una miniatura llega. Si no llegan todas las miniaturas, no puede haber en primera fila ninguna miniatura tal que estuviera antes de carga a más de la distancia de carga.

Si cargo, huye, redirijo y vuelve a huir, puedo volver a dirigir o bien es carga fallida?

[Manual #52] Es carga fallida, ya que no puedes redirigir más de una vez.

Una unidad que recibe Aguantar y Disparar, ¿qué pasa si le hacen más del 25% de bajas?

[Manual#53] Que debe chequear pánico. Si no supera el chequeo actuará como cualquier otra unidad que haya sido presa del pánico (huye, manual#80).

Una unidad que carga y pierde miniaturas (por un Aguantar y Disparar) pero no huye; esas miniaturas ¿se cuentan para la Resolución del Combate?

[Foros] No; la resolución del combate se calcula según lo ocurrido en la fase de combate. Es como si pasa a tener menos minis como para perder una fila; no la tiene.

Si aguantando y disparando hacen 2 bajas, ¿cuántas minis atacan del frontal de 5?

[Foros] Todas. Las bajas por proyectiles se retiran de detrás, no de delante.

¿Hay penalizador al Aguantar y Disparar por larga distancia al recibir una carga?

[Foros] Sí, si la unidad enemiga empezó la carga más allá de la mitad del alcance del alma de disparos.

¿Se puede aguantar y disparar con pistolas?

[Foros] Sí, claro, no deja de ser un arma de proyectiles... Además, en la primera fase de combate cuerpo a cuerpo se obtiene el ataque extra de F4 con -2 a la TSA (usando HA en vez de HP)

Un personaje encima de una mantícora, ¿puede cargar a una miniatura detrás de una unidad enemiga?

[Foros] Sí, ya que la mantícora es Objetivo Grande y por tanto puede ver por encima de las tropas normales.

Si cargo un Gigante por detrás, ¿puede girarse o tengo el +2 al combate?

[Foros] Toda miniatura que no sea de infantería tiene flanco y retaguardia, un Gigante también. Así que tendrías el +2 al combate (pero recuerda que el Gigante es tozudo).

¿Una unidad puede redirigir una carga contra un enemigo contra el que podría haber cargado en primer lugar?

[MdA] No. Sólo se puede redirigir una carga contra una unidad contra la que antes no podías declarar una carga, pero ahora sí, debido a que el enemigo ha decidido huir.

¿En qué direccion se puede redirigir una carga? ¿Sólo en línea recta?

[Foros] En cualquiera, siempre que tras la huida la unidad hacia la que rediriges la carga esté en tu línea de visión (ANTES de moverte, claro). El "Sólo en línea recta" es para el arrasamiento.

Supongamos que una unidad declara una carga contra un carro, pero en la fase de

movimientos obligatorios un fanático se lo carga. ¿Puedo redirigir la carga?

[Foros] No. La carga ha sido fallida, ya que el carro ya no está allí. Lo mismo pasaría si (por ejemplo) se carga con unos Grandes Espaderos y un tanque, y el tanque se carga la unidad. Los Grandes Espaderos no pueden redirigir la carga.

¿Qué ocurre si dos unidades declaran carga contra una tercera y ésta está justo en medio de las dos y declara huir?

[Foros] Como no puede huir opuesto a uno, debe huir alejándose de ambos por igual. Si después de huir cualquiera de las dos unidades lo puede coger en carga resulta aniquilado.

¿Puedo cargar hacia un objetivo grande aunque tenga unidades en medio que también están cargando?

[GWUK] Sí, puesto que al ser objetivo grande se le puede ver por encima del resto de unidades. Si mueves primero las unidades que están en medio del objetivo grande y la unidad contra la que estaba cargando, la carga podrá realizarse sin problemas.

¿Puedo cargar a personajes a 12cm o menos de una unidad?

[MdA] Sí, puedes cargar, lo de 12cm o menos es sólo para ser designado objetivo por disparos (no por cargas).

Movimiento: Movimientos obligatorios

Si una unidad, debido a un movimiento obligatorio (p.e. por estupidez o por magia) se ve obligada a salir del tablero, ¿qué ocurre?

Movimiento: Terrenos

¿Puede una unidad marchar por terreno difícil?

[Manual#55] No. Es más, si se acerca a un terreno difícil mientras estaba marchando deberá pararse en el borde... (¡Esos bosques!)

¿Cuánto movimiento cuesta subir una colina?

[Foros] No hay ninguna regla sobre el movimiento que cuesta subir o bajar una colina. Debes pactar con tu contrincante *antes* de la batalla qué ocurre con las cuestas. Hay quien dice que es terreno difícil, y hay quien usa el subir la colina como un movimiento normal. Una regla

[GWUK] La unidad deja el tablero y no vuelve a entrar en la partida, y se cuenta como baja. La única excepción es de las unidades que han realizado una persecución.

de la casa bastante extendida es la de "subir o bajar cuesta 5cm y no se considera terreno difícil".

¿Se puede "posar" una unidad voladora en un terreno impasable?

[Foros] Páctalo con tu adversario. En principio parece lógico que una unidad voladora pueda acabar su movimiento en un terreno impasable si tiene posibilidad de estar ahí (por ejemplo, en un río de lava, pues como que no veo yo unos Jinetes de Halcón acabando su movimiento...)

Disparo

Cuando debe hacerse un chequeo de pánico por perder el 25% en bajas, ¿se refiere a un 25% de la unidad inicial o a un 25% de la unidad actual?

[Foros] Se refiere al número de miniaturas que te quedan en ese momento.

¿Se puede disparar a una unidad que esté justo detrás de otra cuando se tiene ángulo de visión para dispararle, por ejemplo, por un flanco?

[Foros] Sí. Si se tiene ángulo de visión, se puede disparar a cualquier unidad, no tiene que ser necesariamente a la más cercana. Eso sí, si son varias miniaturas (arqueros, ballesteros, arcabuceros, etc) sólo aquellas miniaturas que tengan línea de visión. Las demás (las que no tengan LdV) podrán disparar a otra unidad.

Las miniaturas situadas detrás de la primera fila, ¿pueden ver a los objetivos grandes y disparar contra ellos?

[MdA] Sí. En el manual (pág. 59) dice "No es posible disparar a través de una miniatura para impactar a otra situada más allá. Esto no se aplica si el objetivo situado detrás de unas miniaturas de tamaño humanoide (Hombres u

Orcos) es un objetivo grande". Con lo que la primera fila no anula la visión de la segunda (ni unos hostigadores, ni otra tropa, etc.).

[Foros] Y viceversa: el objetivo grande puede ver por encima de otras tropas (por si el objetivo grande lleva encima alguien con un arma de proyectiles.

Lo que tiene plantilla de llamas, ¿necesita ángulo de visión? (tanque de vapor, eructos de dragones, etc.)

[ĠWUK] Sí.

Si las unidades cuando huyen se mueven como hostigadores, ¿cuando se les dispara también tienen un –1 a ser impactados por ser hostigadores?

[GWUK] No. No son hostigadores, simplemente que las reglas que dicen que el terreno no afecta a unidades de hostigadores tampoco afecta a unidades de infantería huyendo.

Si una unidad huyendo recibe muchos disparos y tiene pánico, ¿hacia dónde huye?

[Manual] Una unidad que está huyendo no debe chequear pánico.

Tírabas be Salvación por Armabura

¿Se puede tener una armadura mejor que 1+?

[Manual#64] Sí. En algunos casos es posible tener tiradas de salvación por armadura de 0+, (-1)+, etc. Deben tirarse esas tiradas (aunque sean de 0+) ya que, recordemos, un 1 siempre es un fallo.

Ejemplos: personaje saurio con desove de Quetzl (4+) montado en Gélido (2+) con armadura ligera (1+) y Escudo (0+). Si le cambias el escudo por el Escudo Encantado sube a (-1)+.

Ojo con esto: no se pueden "repetir" objetos, es decir, no se puede poner dos armaduras, o dos escudos (ni siquiera uno normal y otro mágico).

¿Un "impacto que anula tirada de salvación" se puede salvar?

[Foros] Los impactos (o heridas) que anulan tirada de salvación por armadura anulan la tirada de salvación por armadura (sigh) ya sea normal o mágica. Lo que no anulan es la tirada de salvación especial.

Luchar con espada y escudo da una salvación por armadura de 5+?

[Manual#88] Si un guerrero A PIE va equipado con un ARMA DE MANO (ni lanzas ni

Tíraba be Salvación Especial

Dos tiradas de salvación especial, ¿son dos tiradas o se suman?

[Manual#65] Si una miniatura dispone de dos tiradas de salvación especial, debe utilizar la mejor.

¿Se puede usar la TSE cuando has huido y el enemigo te da alcance y te aniquila?

[Foros] No. No se puede utilizar nada de nada, ni amuletos ni objetos mágicos raros ni nada. En [Manual#75] te dice que cuando una

rebanadoras, o sea, un arma normal sin reglas especiales) en una mano y un escudo en la otra, tiene un +2 a la TS en CUERPO A CUERPO, +1 por el escudo y +1 por el arma de mano. Ejemplificando. Los espadachines imperiales están equipados con armadura ligera y escudo y espada, por lo que tienen TSA de 5+ en proyectiles, magia, etc. y de 4+ en cuerpo a cuerpo.

¿Se puede aplicar el +1 por arma de mano y escudo contra la embestida de un carro? [GWUK] Sí, simplemente no lo proporciona ni para proyectiles ni para magia, pero sí para cuerpo a cuerpo. Los impactos del carro se cuentan ANTES de empezar el combate

¿Si un objeto anula heridas (o modifica tiradas de armadura) causadas por Proyectiles, incluye Cañones? ¿Y Lanzavirotes?

cuerpo a cuerpo, pero forman parte de esa fase.

[GWUK] Sí. Hay tres categorías: magia, proyectiles y cuerpo a cuerpo. Lo que no es magia ni cuerpo a cuerpo son proyectiles, así que si un objeto mágico da alguna ventaja contra proyectiles, se refiere a todo lo que se dispare en fase de disparo.

unidad huye y la pillan, es aniquilada y todos sus guerreros eliminados. Tienes que imaginar que cuando una unidad es alcanzada no solo significa que los aniquilen a golpe de espada, también puede significar que la unidad se desorganiza totalmente y que cada miniatura se pira por una dirección distinta, escondiéndose lo mejor que puede de sus perseguidores y ocultándose por el resto de la batalla, por lo que resulta imposible reagrupar la unidad.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Atacar primero

¿Un Asesino siempre ataca primero? [Foros] Un Asesino ataca primero en el turno en que se revela su presencia (como si hubiera cargado), a no ser que el oponente tenga alguna arma mágica que le obligue a atacar primero. En el resto de turnos, el Asesino ataca

¿ Quién ataca en primer lugar cuando dos unidades están cargando?

por orden de iniciativa.

[MdA] Atacan en el orden en que se han declarado las cargas. La carga que sucedió en primer lugar ataca se resuelve en primer lugar (esa carga, o sea, primero pega esa unidad a la unidad a la que le había declarado la carga).

¿Qué pasa cuando chocan dos "ataca primero"?

[Foros] Generalmente, si se enfrentan dos "ataca primero" iguales (p.e. dos armas mágicas), se hace por orden de iniciativa; si la Iniciativa es igual, se tira 1D6 (el que saque más, ataca primero). Atención a las prioridades: si una unidad carga a un personaje que ataca primero por un arma mágica, el personaje atacará primero, ya que la regla universal es "lo mágico prevalece sobre lo mundano".

Hay algunos objetos que dicen que en caso de empate de "atacar primero" se resuelven por una tirada (Espada de Acero Punzante, AE) y hay otros que dicen que por iniciativa. ¿Cuál es correcto?

[GW] Ambos son correctos. Si "chocan" en combate dos objetos que tienen lo mismo (p.e. dos que dicen que por Iniciativa) se hace como dice el objeto; en caso de que sean diferente regla tira 1d6 para saber qué objeto prevalece sobre el otro.

[Nota: esto no contradice con la regla anterior, que está pensada para cuando no especifica qué ocurre en caso de que haya dos "ataca primero"]

Si dos unidades en CaC tienen la misma iniciativa (y ninguno ha cargado este turno ni lleva armas a dos manos), ¿quién ataca primero?

[GW] En turnos posteriores a la carga, y si no hay reglas que indiquen lo contrario (armas a dos manos, zombis) se ataca por orden de Iniciativa. En caso de tener la misma Iniciativa ataca antes el que haya ganado el anterior combate. En caso de que el anterior combate fuera un empate, se tira 1d6 hasta saber quién ataca primero. Pero jamás son simultáneos.

¿ Quién ataca antes si dos unidades tienen armas a dos manos?

[GW] Se usan las mismas reglas: por orden de iniciativa, si es el mismo el que haya ganado el anterior combate, y si era empate a 1d6.

Si una miniatura lleva arma a dos manos pero por algún hechizo o efecto pasa a atacar primero, ¿ataca primero aunque tenga arma a dos manos?

[GW] Sí.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Combate

¿Se usa la misma arma en carga que en combate cuerpo a cuerpo?

[Manual#88] Sí. De hecho, se debe. En el manual (pág. 88) dice que "Las tropas pueden escoger el arma que van a empuñar al inicio del primer turno de un combate, pero entonces deben seguir utilizando esa arma durante todo el combate". Ya sé que parece lógico que cuando una unidad, por ejemplo una de caballeros, va equipada con lanza y arma de mano, además de escudo, ataque con lanza en el turno en que carga y con espada en el siguiente (es muy incómodo luchar en cuerpo a cuerpo con una lanza de caballería), pero en realidad está atacando con la lanza de caballería (bueno, o si quieres desenvainan una espada, el efecto es el mismo, recuerda que el bonificador de +1 a la

TSA por arma de mano y escudo NO es válido para miniaturas montadas).

Hay que decir que el arma con la que se lucha se elige cuando se produce el "choque" entre unidades. Así, si una unidad de Ballesteros decide "aguantar y disparar" como reacción a una carga, en turnos posteriores puede luchar con arma de mano.

¿Cómo se resuelven las heridas múltiples?

[Foros] Conceptualmente, una herida múltiple (las heridas no salvadas causan 1D3 heridas) son "efectos secundarios" de las armas, que implica que una herida hecha por ese arma es "más herida" que hecha por otra. En la mayoría de tropas no pasa nada, ya que tienen una sola herida; pero los monstruos y personajes (que tienen más de una herida) pueden morir a

causa de un impacto de un arma con heridas múltiples.

La resolución de las heridas múltiples es sencilla: si impactas, tiras para herir (F-R), luego viene la tirada de salvación por armadura (si hay y no está anulada, y aplicando modificadores del arma y por fuerza), luego para las heridas no salvadas por armadura hay (en algunos casos) tiradas de salvación especial (que NO se pueden anular, salvo casos muy específicos como la *Espada Interdimensional* de los Hombres Lagarto), y finalmente, esa herida que se ha hecho (es decir, una HERIDA) causa 1D3 heridas.

Es como decir "sí, vale, te he herido y ha traspasado tu armadura y tu amuleto de la buena suerte, pero es una herida profundísima que cuenta como 3 de las otras".

Algo importante es que esas "1D3" heridas debe tirarse TAMBIÉN para aquellos que tengan una herida, ya que se contabilizarán esas 1D3 heridas para saber el resultado del combate (a no ser que se especifique lo contrario).

Si atacas a una unidad por el flanco y no esta trabada en combate CaC por ningún otro lado, ¿esta unidad se puede girar hacia ti en el turno siguiente o en algún turno posterior?

[GWUK] Una unidad, a no ser que se especifique lo contrario, en cuerpo a cuerpo tiene un frente, una retaguardia y un flanco, y estos no varian hasta que se finaliza el combate. Así que si una carga es por el flanco, generalmente sigue contando como ataque por el flanco.

[Manual#77] "Las unidades trabadas en cuerpo a cuerpo no pueden moverse durante su fase de movimiento; y, por lo tanto, no tienen oportunidad alguna de cambiar de formación". Cambiar el flanco sería un giro, es decir, un movimiento, y no está permitido.

Un ataque múltiple (1d6 impactos, como puede ser el garrote del Gigante, un golpe de un fanático...) ¿se aplica siempre o sólo cuando son regimientos?

[Foros] Siempre. Un fanático causa 1d6 impactos, ya choque contra un regimiento, contra un karro, contra un personaje...

¿Puedo hacer que una unidad tenga diferentes armas? Por ejemplo, primera fila con arma de mano y escudo, segunda fila con lanza.

[Foros] No. Toda la unidad está armada de la misma manera. Sólo hay algunos casos muy puntuales en los que, como regla especial, la primera fila va armada de forma diferente al resto

(p.e. el Regimiento de Renombre *Legión Perdida* de *Pirazzo* o las *Manadas de Bestias* de Bestias del Caos).

¿Quién debe decir primero qué armas se usan? Ejemplo, igual si el que carga usa arma a dos manos yo quiero usar arma de mano y escudo...

[GW] El que ha cargado elige primero qué armas usa en el combate.

Cuando se anula un ataque por una habilidad especial (por ejemplo las Dríades de los Elfos Silvanos) a una miniatura de caballería, ¿a quién afecta? ¿Al jinete? ¿A la montura? ¿A ambos? ¿A elegir?

[Foros] Elige el jugador que lleva, en este caso, las dríades.

Si hay dos cosas que tienen efectos opuestos, ¿a cuál debe hacerse caso? Ejemplo: estandarte mágico que hace que los Tumularios impacten siempre con 3+ vs la regla de peste de los Trolls de Río que hace que tengan un –1 para impactarles...

[Foros] Primero, lo mágico está por encima de lo mundano. En el caso de los tumularios, los tumularios seguirían impactando a 3+.

En caso de dos magias "opuestas" (ejemplo, estandarte que te hace impactar con 3+ versus unidad que tiene estandarte que hace que siempre le impacten con 6+), [Regla de la Casa] se tira 1d6 cada turno para saber qué objeto mágico "gana".

Pongamos dos unidades luchando con otra (una por frente y otra por flanco). Después de retirar bajas la del flanco deja de estar en combate cuerpo a cuerpo. ¿Queda libre? ¿Arrasa?

[GW] Mientras queden miniaturas en la unidad con la que estaba trabado en cuerpo a cuerpo, no puede "quedar libre" (y ni mucho menos arrasar). Puedes mover la unidad del flanco de forma que quede en contacto aunque sea con sólo una miniatura enemiga.

Hay maneras de "restar ataques" (objetos mágicos, hechizos, etc.). ¿Qué ocurre con miniaturas que hagan ataques especiales como un Gigante?

[GW] Estos ataques no se ven afectados, simplemente resta 1 del atributo de "A" de la miniatura objetivo (hasta un mínimo de 0).

Combate Cuerpo a Cuerpo: Resolución Sel combate

Bonos al combate

- +1 por cada Fila Adicional. Las filas adicionales se cuentan AL INICIO DE LA FASE CUERPO A CUERPO. Máximo de +3 filas. Los hostigadores y la caballería ligera no tienen bono por filas. Este bono resulta anulado si la unidad es cargada por el flanco o por la retaguardia por *una unidad* de potencia de unidad 5+ (que no sea de hostigadores); dicha potencia 5+ debe ser al final de fase.
- +1 por tener más potencia de unidad que el enemigo. Se cuentan y se suman todas las potencias de unidad de todas las unidades trabadas en ese combate. Se calcula AL FINAL DE LA FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO.
- +1 por tener un estandarte en el frontal de la unidad. Es decir, se aplica siempre menos en el caso que lo llevara un personaje y ese personaje haya rechazado un desafío (se pondría al final de la unidad). Sólo un +1
- +1 por defender una posición más elevada que la unidad enemiga.
- +1 si tenemos más unidades (de potencia de unidad 5+) cargando por el flanco que el enemigo. Atención, aquí las unidades hostigadoras también actúan. Sólo un +1 en total.
- +2 si tenemos más unidades (de potencia de unidad 5+) cargando por la retaguardia que el enemigo. Atención, aquí las unidades hostigadoras también actúan. Sólo un +2 en total.
- +1 por cada herida adicional inflingida a un personaje enemigo en ese combate en un desafío (ejemplo, si el personaje tenía 2 heridas y en desafío le hacemos 5 heridas, el combate tiene un +3). Máximo de +5.

Si una unidad carga por el flanco a otra, mientras tenga Potencia de Unidad suficiente, ¿gana el +1 por cargar por el flanco sólo el primer turno o todos?

[GWUK] Una unidad, a no ser que se especifique lo contrario, en cuerpo a cuerpo tiene un frente, una retaguardia y un flanco, y estos no varian hasta que se finaliza el combate. Así que si una carga es por el flanco, generalmente sigue contando como ataque por el flanco.

[Manual#77] "Las unidades trabadas en cuerpo a cuerpo no pueden moverse durante su fase de movimiento; y, por lo tanto, no tienen oportunidad alguna de cambiar de formación". Cambiar el flanco sería un giro, es decir, un movimiento, y no está permitido.

Si una unidad resulta aniquilada pero ha causado más bajas, ¿quién gana el combate?

[MdA] A veces puede ocurrir que una unidad haga más bajas pero resulte aniquilada (ejemplo, un carro que causa 4 heridas a una unidad de hostigadores, sólo le quedaba una herida y se la hacen). Una unidad que sea aniquilada por completo pierde automáticamente el combate (la unidad enemiga puede arrasar y demás).

Si una unidad de 6 tipos carga por el flanco a otra y recibe dos bajas, y por lo tanto pasa a tener 4, ¿anula filas? ¿Recibe el +1 por carga por el flanco?

[GW] Sí, anula filas, puesto que las filas se calculan al inicio de la fase de cuerpo a cuerpo (y entonces las filas estaban anuladas). En cambio, no recibe el bonificador de +1 ya que ese bonificador se aplica mirando la potencia de unidad a final de la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Sesmoralización, huida y persecución

Reglas para Huidas (MdA, GWUK)

¿En qué dirección debe huir una unidad?

Si es el primer turno que huye (turno en que falla terror, turno en que huye como reacción a carga, turno en que es desmoralizada):

- Huye alejándose tan directamente com sea posible de la causa de la huida. Si la causa es múltiple (varios terrores, desmoralizada por combate múltiple) huye de aquella con más potencia de unidad.
- 2) Si es posible, no huir a través de ninguna unidad enemiga
- 3) Si es posible, no acercarse a menos de 10cm de una unidad enemiga
- 4) Si es posible, no moverse a través de una unidad amiga

Si es un turno posterior al inicial de huida,

- 1) Moverse tan directamente como sea posible hacia el borde de la mesa más cercano.
- 2) No moverse a través de una unidad enemiga.
- 3) No acercarse a menos de 10cm de una unidad enemiga
- 4) No moverse a través de una unidad amiga

Una unidad que gana, persigue y alcanza a una que huye, ¿puede reordenarse en ese mismo turno, o debe esperar al siguiente?

[Manual] Reordenarse es un movimiento, por lo tanto debe hacerse en la fase de movimientos, que será en el siguiente turno.

Cuando una unidad pierde el combate CaC, no pasa el chequeo de desmoralización y en frente tiene a los que la han atacado y alrededor un precipio (están encima de una montaña), la unidad que pierde, ¿se suicida y se tira por el barranco? ¿Huye pasando por encima del enemigo, si puede?¿Mantiene la posición como valientes, y dicen más vale morir matando?

[MdA] En caso de que no pueda pasar por ningún otro lugar y estés en un "callejón sin salida" con la unidad enemiga en frente, huyen atravesando la unidad enemiga.

¿Cuánto huyen las tropas de M15, 5D6 u 8D6?

[Manual#74] Errata: las unidades de hasta 15cm huyen 5d6cm.

¿Cuánto huyen las miniaturas que vuelan?

[GWUK] Su movimiento se considera de 50cm, por lo que huyen y persiguen 8d6cm.

Si una unidad huye pero no es aniquilada, ¿la unidad enemiga coge el estandarte?

[Manual] El estandarte "cae" en e momento en que resulta desmoralizada.

[Foros] Coger el estandarte es opcional, así que si no se especifica en el momento en que se cae, que se coge el estandarte, pues no se coge.

Si tus tropas están huyendo, ¿pueden usar el L del General si está a 30cm o menos para reagruparse?

[GWUK] Sí. Las tropas pueden usar el Liderazgo del General para cualquier chequeo que use el atributo de Liderazgo, excepto si el General está huyendo.

Si a una unidad que huye se le dispara y se le causan el 25% de las bajas, ¿sigue huyendo?

[Manual#76] Una unidad que huye no debe efectuar nuevos chequeos de psicología, así que no debe chequear pánico por causarle 25% de bajas, y por lo tanto no huye "otra vez".

Una unidad huyendo se comporta como hostigadores... ¿Esto quiere decir que si les disparan se debe aplicar el -1 por hostigar?

[GW] Sólo se consideran hostigadores a efecto de terreno.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Arrasamiento

¿Cuántas veces se puede redirigir un arrasamiento?

[Foros] Ninguna. Si arrasas, sólo puedes hacerlo en línea recta, pero NO estás redirigiendo; el único momento en que se habla de redirigir es con las cargas.

Si arrasas, chocas, y vuelves a arrasar... pues las veces que quieras, pero son varios arrasamientos, no estás redirigiendo.

¿Se considera Arrasamiento cuando se elimina a un solo personaje individual, en el primer turno?

[Manual#78] Por supuesto. De hecho la regla de arrasamiento deja muy claro "Esta regla impide que los personajes individuales y las unidades pequeñas detengan la feroz carga de unos Caballeros, por ejemplo".

Si en un arrasamiento choco con una nueva unidad, ¿se resuelve en esa fase de CaC o en la siguiente?

[Foros] En la siguiente (en la de tu enemigo), pero, eso sí, atacarás tú primero, ya que es como si fuera carga.

Si una unidad A carga a una unidad B, y la unidad B destroza al enemigo, ¿puede hacer arrasamiento?

[GWUK] En ningún sitio dice que sólo la unidad que carga puede arrasar, así que una unidad que destroza a alguien que le ha cargado, también puede hacer un movimiento de arrasamiento.

Si una unidad es cargada por el flanco y destroza a la unidad que le estaba cargando, ¿puede arrasar hacia el flanco?

[GWUK] Sí, el arrasamiento se hace en dirección a donde era el combate, así que si la unidad que arrasa era contra un enemigo que estaba en el flanco, si arrasa mueve y se queda mirando en la dirección hacia la que ha arrasado. Si elige no arrasar, se queda tal y como estaba (sin moverse ni girarse).

Si una unidad está trabada con dos unidades (pongamos una delante y otra en un flanco) y destroza a ambas, ¿hacia qué dirección puede arrasar?

[Foros] Elige el jugador que ha arrasado, al fin y al cabo bien que puede elegir no arrasar, con lo que en cierta manera lo que hace es "no arrasar" en una dirección y sí en otra...

Psicologia: Pánico

LOS CHEQUEOS DE PÁNICO			
Hay que chequear pánico			
Unidad	Distancia	Observaciones	
Otra unidad huyendo a principio de turno	10cm	Sólo si la suma de unidades huyendo a ≤10cm es mayor que su potencia.	
Otra unidad es desmoralizada	15cm	-	
Otra unidad es aniquilada en carga	15cm	No es necesario si era una sola miniatura de 4 o menos heridas iniciales	
Recibe carga flanco o retaguardia, y ya estaba en combate	-	Sólo si la unidad que carga por flanco o retaguardia tiene PU 5+	
Otra unidad huía y ha sido aniquilada	10cm	Sólo si la unidad que huía tenía más potencia.	
Sufre 25% o más de bajas por proyectiles o magia	-	No chequean máquinas de guerra ni monstruos que pierden montura. Sí las unidades que cargan, si la receptora aguanta y dispara	
Otra unidad es aniquilada por disparos o magia	10cm	-	

- Las unidades inmunes a psicología son también inmunes a pánico.
- Las unidades *inmunes a desmoralización* son también *inmunes a psicología* (y por lo tanto *inmunes también a pánico*).
- Inmune a pánico no implica inmune a psicología, e inmune a psicología no implica inmune a desmoralización.

Al declarar una carga contra un flanco, ¿debe hacer siempre chequeo de pánico?

[Manual#80] Sólo si ya está trabado en Cuerpo a Cuerpo y sólo si la unidad que carga tiene una potencia de unidad de 5 o más

Si una unidad que estaba en CaC tiene que huir al no superar un chequeo de desmoralización, al encontrarse al lado de otra suya, esta segunda tiene que efectuar un chequeo de pánico, y no lo supera por lo que también huye, si hubiera otra al lado de la segunda unidad, ¿tendría que efectuar un chequeo de pánico, por esta segunda estampida, o eso ya procedería hacerlo en el siguiente turno si estuviera a distancia?

[Foros] Sóolo chequean (y huyen si se tercia) las que están a 15 cm de la desmoralizada. Las que estén cerca de las que huyen debido al chequeo de pánico tendrán que hacer su chequeo si *al inicio de su turno* hay alguna de tus unidades huyendo a 10 cm.

¿Hay que hacer chequeos de pánico si una unidad se encuentra al lado de un personaje, huye o es arrasado?

[Manual #80] No. En el caso de arrasamiento dice "Debes efectuar el mismo chequeo [...] a menos que sea una única miniatura con menos de 5 heridas en su perfil de atributos, en cuyo caso no es necesario efectuar el chequeo".

En el caso de huida, no, a no ser que la unidad que tiene que hacer el chequeo también sea un personaje solitario ("Este chequeo no tendrá que efectuarse si la unidad supera en número a la que ha sido aniquilada").

Si una unidad causa miedo y carga por el flanco, ¿debo hacer los dos chequeos? ¿En qué orden?

[Manual#80] Sí, debes hacer los dos chequeos, no hay ninguna regla que te diga que sólo debes hacer un chequeo de psicología por turno.

[Manual#79] Sobre el órden, aparece en la página 80 del manual: pánico, terror, furia asesina, miedo (el resto no necesitan chequeos).

Una unidad que empezó la batalla formada por 20 miniaturas pero que al tercer turno solo tiene 10 ¿cuantas bajas hay que hacerle por disparos para que cheque por pánico?

[Foros] El chequeo de pánico por proyectiles se realiza al hacerle un numero de

Psicologia: Miedo y Terror

Si una unidad recibe una carga de dos unidades (o más) que causan miedo, ¿cuántos chequeos ha de hacer?

[Foros] Uno por cada unidad. Es más, en caso que reciba 3 cargas y supere 2 y la tercera falle, huirá. Se aplican las normas para cada unidad por separado, así, puede darse que tenga que impactar a una unidad con 6's y a otra con su tirada normal.

[Foros] Además, si huye a la tercera carga, las tres cargas pueden redirigirse o ser fallidas.

Si una unidad con furia asesina, pierde un combate contra un enemigo que causa miedo y supera en PU, ¿huye?

[Manual#79 y #80] Psicológicamente se aplica primero la furia asesina y luego el miedo.

[Manual#84] Furia Asesina: como pierde el combate, deja de tener Furia Asesina.

[Manual#81] Miedo: Como ha sido derrotado en combate y el enemigo le supera en número y causa miedo (ya no tiene Furia Asesina por lo que no es inmune a psicología), huye automáticamente.

Si una unidad, que causa terror, carga y la otra unidad no supera el chequeo y huye como vulgar gallinacea, ¿puede perseguirla la unidad que causó terror? si no puede perseguirla, ¿puede al menos redirigir la carga?

[Foros] Cuando una unidad huye por haber fallado el chequeo de miedo/terror, es idéntico a una carga cualquiera. Es decir, puede redirigir la carga, y en el caso que no pueda redirigirla (recuerda que sólo se puede redirigir una carga una vez) la unidad hace carga fallida.

Si hay dos tropas que causan terror, ¿debe efectuarse uno o dos chequeos?

[Manual #82] "Recuerda que cualquier unidad debe efectuar un solo chequeo de terror

Psicologia: Estupidez Odio

Si una unidad no supera el chequeo de estupidez, ¿puede realizar igualmente el movimiento de marcha?

bajas igual o superior al 25 % de miniaturas que tenia en la unidad al causarle esas bajas, así que en el ejemplo que pones con que mueran 3 miniaturas tirarías pánico ya que el 25 % de 10 es 2,5 y como no puedes matar a media miniatura se redondea a 3.

en el transcurso de la batalla". Es decir, si una unidad está cerca de un Gigante y hace un chequeo de terror, si después se encuentra con una Serpiente Alada no deberá volver a hacer chequeo de terror. Una vez se supera el chequeo de terror, todo lo que causa terror simplemente causa miedo.

Si algo me causa terror, huyo, me reagrupo y me vuelvo a encontrar con algo que causa terror, ¿qué pasa?

[Foros] Como sólo se debe hacer un chequeo de terror en toda la partida, no pasa nada, simplemente causa miedo.

¿Puedo reagruparme si algo me causa terror y está cerca?

[Manual #82] No. "Una unidad que huye debido a que un enemigo que le causa terror está a 15cm o menos de ella al inicio de su turno no puede reagruparse en ese turno".

Si una unidad aún no ha hecho un chequeo de terror y está huyendo, ¿puede intentar reagruparse si tiene una miniatura a 15cm o menos que causa terror?

[Foros] Primero debe hacer el chequeo de terror, que va a inicio de turno, antes de las declaraciones de carga; los movimientos de huida se efectúan después de las declaraciones de carga....

Una unidad que contenga por ejemplo un Asesino y falle el chequeo de miedo, ¿puede el Asesino efectuar un chequeo por separado ya que tiene más liderazgo?

[MdA] Puede efectuar el chequeo por separado (por ejemplo, puede que la unidad vaya a 6's para impactar y el asesino a 3+). Sin embargo, hay que recordar que si la unidad huye, el asesino se va con ella.

[Manual#83] No. Hace un movimiento obligatorio de la mitad de su movimiento hacia delante y en línea recta.

Psicologia: furia Asesina

Una unidad con furia asesina que tenga otra unidad a 5cm, ¿tiene que cargar si no la ve?

[Manual#84] Para cargar debe estar "dentro de la línea de visión de la unidad y al alcance de su movimiento de carga". Si no la ve, no puede declarar cargas.

Una unidad con Furia Asesina que carga contra goblins nocturnos y hace aparecer fanáticos, ¿sigue cargando a través de los fanáticos o puede pararse?

[GW] Debe cargar a través de los fanáticos.

¿Puede una tropa con Furia Asesina huir como reacción a una carga?

[Manual, página 84] Mientras la tropa con Furia Asesina tenga la Furia Asesina, no puede huir como reacción a una carga. Una vez pierde un combate, pierde la Furia Asesina (y por tanto ya puede reaccionar como quiera).

Psicologia: Tozubez

Tozudez [Manual #85]

- Una <u>unidad tozuda</u> puede usar su propio Liderazgo sin modificar siempre.
- Una <u>unidad tozuda con un personaje tozudo</u> (o con un General tozudo a 30cm o menos de él) puede usar el Liderazgo del personaje (o General) sin modificar; o puede usar su propio Liderazgo sin modificar.
- Una <u>unidad no tozuda con un personaje tozudo</u> (o con un General tozudo a 30cm o menos de él) puede usar el Liderazgo del personaje (o General) pero modificado por el resultado del combate; o puede usar su propio Liderazgo modificado.
- Una unidad tozuda con un personaje no tozudo (o General no tozudo a 30cm o menos) puede usar el Liderazgo de la unidad sin modificar; o puede usar el Liderazgo del personaje o General modificado por el resultado del combate.

Psicologia: Otros

Una miniatura con una montura "monstruosa". ¿Cómo afecta la psicología?

[GWUK] En general, la psicología del jinete toma precedencia. Es decir, si el jinete es inmune a psicología, también lo será la montura. Si el jinete tiene Furia Asesina, la montura no puede evitarla.

Hay algunas excepciones:

 Miedo y terror: si la montura causa miedo o terror, automáticamente se considera que el jinete no sufra los efectos del miedo o terror. Si la montura tiene Estupidez o Furia Asesina, el jinete no puede hacer nada y sufrirá los efectos de la Estupidez o Furia Asesina del jinete.

Vale. Y si un jinete con Furia Asesina tiene una montura estúpida, ¿debe hacer el chequeo de estupidez o carga automáticamente?

[GWUK] En ese caso también la estupidez de la montura toma precedencia sobre la furia asesina del jinete.

Armas

¿Una arma arrojadiza no tiene penalizadores a la distancia?

[Libro#90] No tiene el –1 por tirar a más de la mitad de su alcance (penalizador de larga distancia) ni por mover y disparar (aunque no puede marchar y disparar).

En las armas de múltiple disparo se dice que se dispara con un -1. ¿Es un -1 para cada disparo, o un -1 por cada disparo? ¿Es decir, 3

Personases

¿Cómo trato un personaje independiente a pie?

[Manual#95] Los personajes a pie pueden moverse con entera libertad y tienen un ángulo de visión de 360°. Además, como son miniaturas individuales siguen las reglas sobre hostigadores (movimiento, flancos y retaguardia...)

¿Qué pasa cuando cargo a un personaje independiente a pie?

[Foros] Debes poner el máximo de miniaturas en contacto con el personaje.

¿Cuándo puedo mover a un personaje dentro de la unidad?

[Foros] Sigue las mismas reglas que para Abandono de unidades (manual páginas 95-96): debe hacerse en fase de movimiento, siempre que ni la unidad ni el personaje estén sujetos a movimientos obligatorios, esten huyendo, hayan declarado una carga, se hayan reagrupado este turno o estén en cuerpo a cuerpo.

Cómo hago los chequeos de Psicología de una unidad con personaje?

[Foros] Para empezar, todos los chequeos que necesiten usar el Liderazgo pueden usar el atributo de Liderazgo del personaje, a no ser que el personaje haya rechazado un Desafío (ver reglas de Desafíos en el Reglamento).

En referencia a un personaje no inmune a desmoralización, NO PUEDE incluirse en una unidad inmune a desmoralización.

Como se explica en la página 100 del Reglamento, los personajes no se benefician de los efectos psicológicos de una unidad, a menos que ésta sea inmune a pánico, miedo o terror (por ejemplo si causa miedo, si es inmune a psicología...), en cuyo caso el coraje de los guerreros que rodean al personaje lo inspiran (y él también es inmune).

disparos serian con -1 los 3 o con un -2 cada uno?

[Foros] Hay algunas armas (ballesta de repetición, mosquete de repetición) que tienen disparos múltiples. En esos casos, o se dispara sólo un proyectil o varios, pero sólo hay un modificador de –1 al impactar, aunque sea una repetición. Es decir, si pone "disparos múltiples x3" es que puede hacer hasta 3 disparos, con un –1 al impactar cada uno.

Una unidad sólo debe hacer un chequeo de desmoralización. Los personajes dentro de una unidad no chequean por separado. Si la unidad se desmoraliza, toda ella huye.

Si un personaje en una unidad causa miedo, ¿al cargar contra esa unidad tengo que tirar?

[Manual#82]: Si el personaje causa miedo, la unidad causa miedo. Si causa terror, pues la unidad causa terror. Pero sólo hay que hacer la tirada de miedo o terror, si el personaje en cuestión está implicado en el combate. Es decir, si vas a atacar por la retaguardia y no te vas a pegar con el personaje, no tiras por el miedo.

Si un personaje está en una unidad que está huyendo, ¿puede abandonarla?

[Manual #96] No, si la unidad huye el personaje no puede abandonar la unidad.

Si un personaje en una unidad es inmune al miedo, y pierde un combate contra una unidad que cause miedo, ¿tiene que huir o se queda?

[Manual#100] Si la unidad se ve obligada a huir por miedo, cualquier personaje que forme parte de la unidad también debe huir, aunque sea inmune a éste.

Si en una unidad queda menos del 25% de sus tropas iniciales (y no puede reagruparse), y tiene un personaje, ¿el personaje puede reagruparse?

[Foros] Según el Manual, un personaje no puede abandonar la unidad mientras esté huyendo, y si le quedan menos del 25% no puede intentar reagruparse, así que como no puede abandonar la unidad que no puede reagruparse, el personaje tampoco puede.

¿Cómo se mueve un personaje integrado en una unidad?

[Foros] En principio, un personaje se mueve con la unidad. La distancia es la menor del personaje o la unidad. Esto quiere decir que un personaje montado a caballo integrado en una unidad a pie que mueva 10cm, se mueve 10cm. Y de igual forma, si un personaje a pie de 10cm de movimiento se une a una unidad de caballería, la unidad moverá 10cm.

Si la unidad tiene que hacer movimientos obligatorios por efectos psicológicos (p.e. por estupidez, furia asesina, etc.) o mágicos el personaje también hace los movimientos; un personaje no puede abandonar una unidad que deba hacer un movimiento obligatorio. La unidad "arrastra" al personaje. Esto también se aplicaría a desmoralización: un personaje inmune a desmoralización huye si la unidad donde está huye.

Por el contrario, si un personaje tiene que hacer algún movimiento obligatorio (pero la unidad en la que está no), no arrastra a la unidad. Es decir, una unidad no está obligada a cargar porque su líder tenga furia asesina. Si el personaje debe hacer un movimiento obligatorio y no unidad decides no (y voluntariamente con la unidad), el personaje se ve forzado a abandonar la unidad durante la fase de movimiento (la unidad se puede quedar mirando cómo el personaje carga por furia asesina).

En caso que una unidad y un personaje que esté dentro tengan movimientos obligatorios distintos, debe hacerse el de la unidad.

¿Puedo incluir un personaje en un enjambre?

[MdA] No.

¿Un personaje en águila puede unirse a una unidad de águilas?

[GWUK] No. Ningún personaje puede unirse a una unidad voladora, aunque lleve una montura del mismo tipo.

Cuando un arma de plantilla impacta a un personaje jinete de un carro o monstruo grande, ¿ quién recibe el "impacto de doble fuerza"?

[Foros] Cuando una plantilla impacta, la miniatura que está debajo del agujero recibe un impacto de doble fuerza. Si es un personaje montado en carro o monstruo, sólo afecta al personaje (si éste está justo debajo del agujerito, claro).

¿Puedo poner un héroe enano dentro de una unidad de guerreros del clan desde el principio?

[Foros] Por supuesto, puedes meter Personajes de cualquier clase en tus unidades de tropas (es más, casi todo el mundo mete siempre uno en cada unidad para subirle el Liderazgo y matar más peña en los CaC), siempre que no tenga ninguna regla especial que diga específicamente "no puede incluirse en un regimiento" (ejemplo: un Sacerdote Guerrero, no puede ir en una unidad de Caballeros del Lobo Blanco).

Hay que notar que un personaje no puede unirse a una unidad inmune a desmoralización a menos que él también lo sea.

Un mago montado en caballo, ¿deja de tener 360º de visión?

[Foros] Así es, un mago y cualquier otro personaje montado (exceptuando la caballería ligera), ya sea en caballo, pegaso, dragón o carro.

¿Es obligatorio decir quién es el General? [Foros] Sí. No hay ninguna norma que lo ponga por escrito, pero parece lógico por tres hechos:

- Todos los ejércitos deben indicar quién es el General para saber hasta dónde se puede usar ese fantástico Liderazgo
- 2) Los Altos Elfos deben mostrar en público (tirada de Intrigas en la Corte) quien es su general. ¿Y los demás, no?
- Los No Muertos deben indicar quién es el General para poder hacer marchas.

En una unidad de caballeria que pide 5 miniaturas como mínimo, ¿puedo poner 4 normales y un heroe como 5ª miniatura?

[GWUK] No, debes poner 5 miniaturas y luego, si quieres, el personaje.

Un personaje montado, ¿puede llevar alabarda?

[Foros] Sí, en ningún lugar dice que no.

Si una unidad contiene un personaje y es objetivo de un hechizo que permanece en juego (p.e. La Maldición de los Años), y sale de la unidad, ¿sique siendo afectado?

[Foros] Según el trasfondo, seguiría, puesto que se ha encantado a toda la unidad. Pero, según las reglas, una vez un personaje abandona una unidad, la deja a todos los efectos; en el caso de La Maldición de los Años lo deja claro, "las miniaturas de la unidad afectada por el hechizo", y si un personaje abandona una unidad, la abandona, así que no es de la unidad y por tanto ya no está afectado.

¿Puedo poner a Tyrion cuando me dé la gana?

[Foros] Es de fair play (juego limpio) no jugar con personajes especiales excepto en partidas de mutuo acuerdo. Por regla general, seria injusto usar personajes especiales si tu oponente NO puede (no tiene la miniatura, no ha salido su libro de ejército...). En caso que ambos puedan, es altamente recomendable no usar personajes especiales (un montón de reglas adicionales ralentizan el juego), y si se usan, que sean en partidas grandes. Es decir, eso de poner a Tyrion como único personaje en una partida a 2.000 puntos... de poder se puede, por ley, pero crea una actitud que va poco con el espíritu del juego. Siempre se ha de tener en cuenta que los personajes especiales no se llaman así por casualidad: pueden y, de hecho, suelen deseguilibrar bastante una batalla.

¿Puedo poner dos personajes especiales que deban ser General?

[Foros] No. Si hay dos personajes especiales que ambos tengan "debe ser el General de tu ejército", deberás prescindir de uno de ellos.

¿Que pasa con personajes "ocultos" dentro de p.e. una casa? ¿Pueden lanzar hechizos? ¿Son afectados por los hechizos?

[Foros] Si un hechicero está dentro de una casa (y no está mirando por una ventana) ni puede lanzar hechizos ni puede ser objetivo (ya que nadie sabe que está dentro, y él desde dentro no puede ver el campo de batalla). No vale aplicar la regla "a medias", es deir, no vale "yo puedo lanzarlos pero tú a mi no" porque entonces el truco sería llenar el campo de casitas y todas ellas con chamanes. Aunque la idea de un hechicero en su sillón concentrándose para lanzar Cometas de Cassandra quién sabe dónde es bastante tentador. En el manual lo único parecido que pone es que las miniaturas que estén dentro de un edificio podrán disparar desde una ventana (hasta dos miniaturas de tamaño humano, elfo, orco,... por ventana) y sólo podrán ser impactadas con un 6. Se supone que eso deberia ser también aplicable para los magos (el problema es que la mayoria de los conjuros impactan directamente por lo que lo del 6 para tocar no sirve de nada).

Así que, en resúmen, si un hechicero en una ventana puede lanzar hechizos, éste puede ser disparado (y objetivo de hechizos).

Si un personaje va montado en una especie de caballo con 3 heridas y se une a una unidad de caballeria, ¿se le puede designar como objetivo de proyectiles?

[Manual#103] Si una montura posee 2 o más heridas ya pasa a considerarse monstruo y entre otras reglas se puede designar como objetivo de proyectiles que necesiten designar objetivo.

Si un personaje equipado con un arma de proyectiles se une a una máquina de guerra, ¿puede aguantar y disparar con ella?

[Foros] En el libro del Imperio, donde aparecen los Ingenieros Imperiales. claramente que "Si el Ingeniero utiliza su habilidad para repetir una tirada de la máguina de guerra, no podrá disparar su propia arma DURANTE LA MISMA FASE DE DISPARO" (Imperio, página 14). En el Manual (página 119) dice que "Si la dotación de una máquina de guerra es objeto de una carga, puede mantener la posición o huir, pero no puede aguantar y disparar, ya que cargar la máquina para disparar es demasiado lento". Un Personaje armado con arma de proyectiles no está recargando la máquina, sino disparando con su arma (proceso bastante más rápido que cargar un cañón, verdad?). Así pues, vistas estas dos reglas, parece lógico que:

- a) Un Personaje armado con arma de proyectiles, en su turno, puede o bien encargarse de la máquina (poder repetir la tirada), o bien disparar su arma.
- b) Un Personaje armado con arma de proyectiles, en el turno del contrario, puede aguantar y disparar, aunque aún se considera parte de la dotación.

¿Pueden unirse dos personajes independientes para formar una unidad?

[MdA3] Sí, pero sólo si van a pie o en montura tipo caballo (peana 25x50; no valen pegasos ni dragones ni parecidos, ni carros).

Desafios

Si un personaje con lanza de caballería carga y es desafiado, ¿conserva el +2 a la fuerza por la lanza?

[Foros] No deja de ser una carga, así que tiene el bono por lanza, ataca primero, etc.

¿Un personaje desafiado tiene los bonus que tenga la unidad (por ejemplo, un estandarte mágico)???

[Foros] Sí. Un personaje, por participar en un desafío, no se considera que abandona la unidad, así que recibe los bonos habituales.

Si se desafía un personaje independiente, que no está en una unidad, ¿puede rechazarlo?

[Manual#99] El personaje no lo podrá rechazar, porque no contará con una unidad amiga en la que esconderse.

Si en un desafío una de las unidades huye, ¿qué le ocurre al personaje? ¿Huye con la unidad o permanece en el desafío?

[Manual#100] El personaje huye con la unidad, como en cualquier otro movimiento.

En un desafío, ¿se pega por iniciativa o se mantiene el orden de la carga en el primer turno?

[Foros] Durante el turno en que se carga se sigue la secuencia normal, es decir que pega primero el personaje que carga. En los turnos posteriores se resuelve por orden de iniciativas. Como cualquier otro combate cuerpo a cuerpo.

¿Qué hacen las unidades mientras hay un desafió?

[Foros] Mientras hay un desafío, las unidades pelean normalmente, pero nadie puede tocar a los personajes implicados y sus monturas, que se hostian entre sí en medio de un corrillo. Las heridas causadas por los personajes se cuentan para el resultado, y lo demás se resuelve normalmente. Aquí es importante recordar la regla de aniquilamiento: Si le haces 30 heridas a un tío que aguanta 2, se cuentan igual las 30 para el resultado. "¡Mira, mira lo que le ha hecho el dragón a Manolo!..."

Un personaje que forma parte de una unidad de una sola fila, ¿puede rechazar un desafío aunque no haya filas detrás a las que retirarse?

[MdA] Siempre que haya algún espacio en esa única fila desde el que no pueda luchar, podrá rechazar el desafío. Si toda la fila está trabada en combate cuerpo a cuerpo, no podrá evitar aceptar el desafío, igual que si estuviera

solo (¡ya que el personaje enemigo se dedica a perseguirlo por ser tan cobardica!).

¿Un desafío dura un solo turno?

[Manual#99] El desafío continúa hasta que acaba el combate, es decir que uno de los dos implicados muere o huye.

Si hay dos unidades, cada una con dos personajes, ¿es posible que haya 2 desafíos?

[Manual#99] No. "Un jugador puede lanzar un desafío por cada combate cuerpo a cuerpo que esté librándose".

Si una unidad en la que ya hay un desafío es cargada por el flanco por otra, ¿puede esta nueva declarar un desafío?

[Manual#99] Puedes lanzar un desafío por cada combate cuerpo a cuerpo. Una carga a un combate no genera un nuevo combate, así que no, no se puede.

Si una unidad con héroe carga a un personaje individual, ¿puede el personaje cargado lanzar un desafio?

[Foros] Si una unidad con héroe carga a un personaje individual éste si que puede lanzar un desafío por el hecho de que es un personaje, se encuentre o no incluido en una unidad.

Si mato un Portaestandarte de Batalla que va dentro de una unidad en un desafío, ¿me quedo el estandarte o se lo queda la unidad?

[GWUK] Si consigues derrotar al portaestandarte de batalla, capturas el estandarte.

Un Campeón, ¿puede usar un equipo diferente en desafío que el resto de la unidad? Ejemplo, en vez de lanza y escudo, arma de mano y escudo.

[GW] Sólo si va armado de forma diferente de la unidad (p.e. algunos Campeones pueden escoger armas mágicas). Si va armado de la misma forma que el resto de la unidad, debe usar lo mismo que la unidad. En el ejemplo, debería usar lanza y escudo.

Supongamos que un personaje o campeón en carro lanza un desafío a una unidad y responde un personaje enemigo. ¿Los impactos del carro se los lleva el personaje?

[GW] No, se los lleva la unidad, pero los ataques de las bestias de tiro y de lo que haya encima del carro (personaje o los de encima del carro si son campeones, ejemplo Khemri) atacan sólo en el desafío.

Portaestanbarte de Batassa

¿Puede un Portaestandarte de Batalla llevar escudo mágico?

[Foros] No. Puede llevar armaduras, y cualquier objeto mágico excepto armas mágicas que sean a dos manos o requieran ambas manos, y escudos.

¿El porta de batalla es un héroe? ¿Si es así, se podría meter en una unidad aun teniendo esta su propio porta y así tener 2 portaestandartes??

[Manual#102] Una unidad con un Portaestandarte y el Portaestandarte de Batalla sólo aplica un modificador de +1 al resultado del combate.

[Foros] Sí. puedes meter portaestandartes en la misma unidad (portaestandarte y Portaestandarte de Batalla) peros sólo aplicarás un +1 al resultado de combate. Pero bueno, tienes un estandarte de batalla con el que repetir los chequeos de liderazgo fallados (risas garantizadas si encima es una unidad tozuda) o también puedes beneficiarte de los efectos mágicos de dos estandartes distintos. como por ejemplo Estandarte de la Hidra para ganar +1 ataque por miniatura y Estandarte de la Masacre para ganar +1d6 pulgadas al movimiento de carga.

Otra cosa importante, si tienes pensado dejar el héroe Portaestandarte de Batalla en la unidad, no te gastes los puntos en poner un Portaestandarte normal para la unidad (a no ser que sea mágico).

Un estandarte de batalla, ¿suma +1 al resultado del combate a 30cm o sólo permite repetir los chequeos de moral?

[Foros] Un Estandarte de Batalla (portado por un Portaestandarte de Batalla, lógicamente) actúa como un Estandarte dentro de la unidad en la que está incluido (si está incluido en alguna),

es decir, suma +1 al resultado de combate de esa unidad (aunque la unidad por tener Estandarte "normal" y el Estandarte de Batalla no recibe +2 sino +1). Y además, permite repetir a todas las unidades a 30cm de distancia, un chequeo de desmoralización no superado. Pero lo de +1 al resultado de combate a más de una unidad sólo se consigue mediante estandartes mágicos como pueden ser un Estandarte Enano con la Runa Magistral de Stromni Barbarroja, o el Estandarte de Nagarythe de los Elfos Oscuros.

¿Puede el Portaestandarte de Batalla ir montado en carro?

[Foros] A nivel de reglas... sí, si no indica algo contrario. Así, el Elfo Oscuro no puede (indica que puede ir en Pegaso, pero ni en caballo ni en carro ni en otros bishos grandes), el Orco no puede (ya que indica que puede tener una montura, pero un carro no es montura)...

Un Porta de batalla deja repetir los chequeos de desmoralización fallados, pero ¿se repiten con el liderazgo modificado por el resultado del combate o por el liderazgo normal?

[Foros]A no ser que la unidad sea tozuda, debe usarse el Liderazgo modificado por el resultado del combate (incluso cuando se repite).

Si el Portaestandarte de batalla se va a la ultima fila al no aceptar un desafío, ¿se pierden los beneficios del Estandarte en combate?

[GWUK] Sí, se pierden los beneficios. Debe estar en primera fila para que actúe.

¿Puede usarse la habilidad de ur Portaestandarte de Batalla que huye?

[GW] No (hay una errata que lo especifica), si está huyendo no se puede usar su habilidad de repetir chequeos de desmoralización.

Unibabes volaboras

Unidades voladoras [GWUK]

- Las unidades voladoras pueden "saltar" una distancia hasta 50cm.
- Sí, pueden atravesar tropas enemigas y escenografía.
- No, no pueden cargar a unidades que no puedan ver antes de mover.
- Una unidad voladora (formada por varias miniaturas con capacidad de volar, tienen la regla *Unidad voladora* en su especificación) cumple todas las reglas referentes a hostigadores: pueden mover siempre su capacidad de movimiento (por tierra, no volando) aunque tengan unidades enemigas cerca; tienen un -1 a la tirada de impactar cuando se les dispara; no anulan filas; no tienen flancos si no son cargados; su ángulo de visión es de 360 grados; etc. Además, cada miniatura tiene una potencia de unidad de 1.
- Las miniaturas individuales con capacidad de volar (desde monturas monstruosas tipo Dragón o Grifo -3 o más heridas-; águilas gigantes; Girocóptero enano) NO son unidad voladora, ni tampoco hostigadoras, así que no se benefician de las reglas de hostigadores. Además, tampoco ven 360°, con lo que tienen flanco y retaguardia, sólo ven los 90° del frontal de su peana, etc.
- Una unidad o miniatura voladora no puede acabar su movimiento dentro de un bosque. Si se quiere mover hacia o desde un bosque debe usar su movimiento "terrestre" durante TODA la fase de movimiento. No vale con un Pegaso volar 40cm y luego trotar 20.
- Cuando una miniatura o unidad que vuela realiza una carga fallida (volando) se mueve 50cm.
- Cuando una unidad que vuela se sitúa cerca (20cm o menos) de una unidad de goblins nocturnos, debe "aterrizar" a 20cm de ésta; la unidad debe lanzar (si hay) los fanáticos, y entonces la unidad (o miniatura) voladora puede decidir si detiene su movimiento o sigue en la misma dirección que antes. OJO, si el Fanático ya estaba "suelto", la unidad puede saltar libremente por encima de él.
- El número de dados que una unidad voladora huye y persigue viene dado por su atributo de movimiento, *no son 8d6 por volar 50cm.*
- Una unidad voladora sí que puede capturar cuadrantes (como cualquier otra unidad).
- Las unidades y miniaturas voladoras tienen una capacidad de movimiento de 50cm y por tanto huyen y persiguen 8d6cm (mientras les sea posible volar). Si no pueden volar (p.e. objetos mágicos que impiden el vuelo) tienen una capacidad de movimiento según indique su atributo de Movimiento y por tanto huyen y persiguen según ese Movimiento.

Si las unidades voladoras hostigan, ¿pueden volar por el bosque?

[MdA] No. Se consideran unidades de hostigadores en cuanto a reglas de formación, pero dentro de un bosque usan su atributo de movimiento.

¿Cómo demonios puedo alinear algo volador, si me va en peana redonda?

[Foros] Mejor usar las peanas "ogro" (las de enjambres, etc. 4cm de lado) que las peanas redondas.

Portaestanbartes, Músicos y Campeones

Campeón, Músico y Portaestandarte, ¿deben ser tres miniaturas diferentes?

[GWUK] Sí, son tres miniaturas diferentes, no puedes tener un músico-campeón.

¿Quién muere primero, Músico o Portaestandarte?

[MdN] El jugador que controla dicha unidad decide (en caso de que no puedan quedar ambos) si muere primero el Músico o el Portaestandarte.

¿ Quién muere el último, campeón, músico o portaestandarte?

[Foros] El Campeón *puede* morir el último si no se le desafía antes (se supone que se va atacando a los demás, el campeón es el último).

Mientras, elige el jugador que tiene la unidad (si quedan 3 son el grupo de mando, si matan a otro, puede elegir que desaparezca el músico, el portaestandarte... o incluso el campeón!)

Un campeón puede ser elegido como objetivo de un cierto numero de ataques, como bien pone en la pagina 109 del manual (a diferencia del estandarte y el musico). Pero lo importante es que si decido hacer por ejemplo 10 ataques con lo que sea (heroe, tropa, etc que

este en contacto peana con peana) al campeon y le hago un total de 5 heridas, si el campeon sólo tenia una herida ENTONCES las tropas normales se comeran las otras 4 heridas. Eso viene en la famosa pagina 109 del manual, final del segundo parrafo.

Si sólo queda el campeón en la unidad, ¿puede llevar el estandarte?

[GWUK] No, ya que son miniaturas diferentes.

Si se hacen 5 bajas, y el frontal está formado por 5 miniaturas, incluido grupo de mando, muere el GM y 2 más (incluido campeón), o simplemente se retiran 5 miniaturas del final?

[Foros] Se retiran del final. Se hacen 5 bajas, que en realidad es el torbellino de gente que hay detrás. Es decir, el músico y el porta son baja (pero alguien coge el estandarte y el tambor), y 3 soldados llanos más. El campeón no es baja, porque no se ha dicho específicamente que se le atacaba.

Así que si hago 8 bajas a un frontal de 4, ¿aún puede responder con el campeón?

[GW] Sí, a no ser que el campeón haya sido objetivo de algún ataque (o se hayan hecho más heridas que miniaturas), y no esté en un desafío, sigue vivo y puede responder.

Reglas Especiales

Golpe Letal

- Sólo funciona para tropas de infantería (peana 20x20mm o 25x25mm) o para personajes más o menos humanoides montados en algo (carro, monstruo, etc). No funciona contra dragones, gigantes, ogros, enjambres, etc. Sí funciona en jinetes humanoides montados en caballos o similares. No funciona contra "caballos o similares" sin miniatura humana (lobos espectrales, centigors, mastines de Khorne).
- Anula Tirada de Salvación por Armadura
- No anula Tirada de Salvación Especial
- Si la miniatura recibe un Golpe Letal, para efectos de resultado de combate se cuenta como si se hubiera hecho tantas heridas como tenía antes del golpe letal.

¿Cuantas heridas causa un Golpe Letal? [GWUK] Se considera que causa tantas heridas como el número de Heridas que tuviera la miniatura en el momento de recibir el impacto. Por ejemplo, una miniatura a la que le queden 3 Heridas y cause baja como consecuencia de un golpe letal, sumará +3 y no +1 al resultado del combate. Lo mismo es válido para cualquier otro tipo de ataques por "muerte súbita".

¿Se puede regenerar un Golpe Letal? [GWUK] No. Un golpe letal (o cualquier otro ataque que cause una muerte instantánea en lugar de restar heridas, como un arma mágica) no puede ser regenerado. Sí que pueden usarse Tiradas de Salvación Especial, pero recuerda, una por impacto (es decir, sólo una), NO una por herida hecha.

El golpe letal se especifica que sólo es válido para miniaturas del tamaño humano, pero ¿vale contra un jinete? Esto es, una miniatura de tamaño humano pero montados en caballo, gélido, jabalí o similares.

[Foros] Sí. Una miniatura con una montura "débil" (que no pueda ser objetivo independiente) es afectada igualmente por el Golpe Letal. Cuando dice "de tamaño humano" implica que no funciona contra miniaturas tipo Ogro, trolls, etc. (ni contra Dragones ni semejantes monturas monstruosas, por supuesto).

¿Cómo se despliegan los explorardores? ¿Se pueden situar detras de las tropas enemigas (por eimplo para fundir con flechas a sus magos y personajes), o sólo se pueden desplegar donde no sean vistos?

[GWUK] Salvo alguna excepción (Eslizones Camaleón por ejemplo) las tropas de exploradores pueden desplegarse a 25cm o menos de una miniatura enemiga (no exploradora), y no pueden colocarse en una posición tal que el enemigo los vea. Para determinar la visión, y sólo en el despliegue, se considera que los enemigos tienen un ángulo de visión de 360° sea cual sea su formación.

Si se utiliza un arma de aliento para disparar contra una unidad trabada en CaC, ¿hay que dividir los impactos entre ambos bandos o se utiliza la plantilla de aliento para ver a que elementos de las unidades se ven afectados?

[GW] Salvo las excepciones que así lo indiquen (p.e. Skavens) no se puede disparar (designar como objetivo, aunque sea plantilla de aliento) una unidad que esté en combate cuerpo a cuerpo. Si se desvía accidentalmente (p.e. Lanzallamas Enano) y acaba en una unidad que estaba en cuerpo a cuerpo, se debe mirar y calcular cuantos impactos hace (siempre el máximo posible) y luego dividir al 50%.

Sobre ataque envenenado, si una unidad dispara una flecha envenenada y necesita un 7 para impactar, ¿si saco un 6 hiere automáticamente?

[MdA]No. Los ataques envenenados que necesiten 7+ para impactar no surten efecto si sacas un 6 en la tirada para impactar (no funciona, sencillamente).

No Muertos y el Veneno [GWUK]

Los No Muertos no son inmunes a ataques envenenados ni a venenos que se pueden comprar como objetos mágicos (p.e. venenos Elfos Oscuros.).

hostigabores

¿Hacia dónde pueden arrasar los hostigadores?

[Foros] Igual que cualquier otra unidad. Los Hostigadores deben efectuar sus movimientos de Arrasamiento hacia delante. Sí, pueden ver 360°, pero si arrasan es hacia delante.

Si una unidad de Hostigadores falla una carga, ¿cuánto avanza?

[Foros] En el Reglamento pone que los Hostigadores siempre avanzan el doble de su capacidad de movimiento. Esto es porque al estar dispersos, aunque haya enemigos cerca pueden "moverse rápido". Sin embargo, si fallan una carga, avanzarán lo que ponga su atributo de M.

¿Los Hostigadores tienen filas?

[Foros] Sí. Cuando entran en cuerpo a cuerpo se organizan como "filas" (ver reglamento). Ello implica, además, que tienen un flanco y una retaguardia (y se les puede cargar por ahí). PERO aunque físicamente tengan filas, no tienen modificador por filas.

Si una unidad tiene la habilidad de hostigar, ¿está obligada a hacerlo, o pude ir en formación normal? [Foros] Está obligada. La "opción" de hostigar estaba en la anterior edición de WH.

Supongamos que hay una unidad de hostigadores, la mitad de la cual está tras una casa. Si la mitad de la unidad puede ver a un objetivo, ¿puede disparar toda la unidad? ¿Sólo los que pueden verla? Si es así, ¿los que están detrás de la casa pueden disparar en otra dirección?

[Manual#61] Una unidad puede dividir sus disparos entre dos o más objetivos si es imposible que todas las miniaturas disparen al mismo objetivo. Es decir, que la mitad que está en frente puede disparar, y la que está oculta tras la casa (no puede ver al enemigo, por lo tanto no puede disparar) puede disparar en otra dirección.

Si una unidad de hostigadores carga por el flanco o por la retaguardia, ¿qué efectos produce en el resultado del combate?

[GWUK] Sólo el +1 o +2 si la carga es por el flanco o retaguardia respectivamente (y si tienen una potencia de unidad de 5 o más). No anulan filas ni tampoco cuentan las suyas. También cuentan su Potencia de Unidad para el total de Potencias de Unidad.

Caballeria Kápíba

CABALLERIA RÁPIDA

Resumen del funcionamiento de la caballería rápida (corregido y "ampliado" por GWUK, substituye al reglamento en caso de duda)

- SÍ puede anular filas (si tienen una potencia de unidad 5 o más, es decir, si son 3 miniaturas o más), y sí que aplica igualmente el +1 al combate si cargan al enemigo por un flanco o por la retaguardia (también sólo con PU5+).
- NO tiene modificador por filas.
- Tienen flanco y retaguardia.
- Si se reagrupa en el *siguiente* turno a una huida voluntaria como reacción a una carga, puede mover y marchar (no declarar cargas). No pueden disparar en ese turno.
- Si se reagrupa después de huir como reacción a una carga, pero dicha huida no empezó el turno anterior (p.e. hace 2 turnos que está huyendo) NO puede mover (ni disparar).
- Si huye por motivos diferentes a la huida voluntaria como reacción a una carga (por ejemplo: miedo, perder un combate, etc.), en el turno en que se reagrupen no puede marchar (ni disparar).
- NO se "reagrupan automáticamente después de huir" como dice erróneamente en alguna parte del manual (errata).
- Tiene un ángulo de visión de disparo de 360° en su fase de disparo. Todas las miniaturas pueden disparar.
- Tiene un ángulo de visión de disparo de 90° cuando aguantan y disparan (si les cargan por la retaguardia, aunque tengan ángulo de visión de 360° en disparo, no pueden disparar).
- Tiene un ángulo de visión de cargas de 90°.
- Puede reorganizarse tantas veces como quiera (pasar a fila india, pasar a 3 filas de 2, etc.) en la fase de movimiento (incluso si ha cargado), siempre que al final no haya ninguna miniatura que haya movido más del doble de su movimiento.
- Pueden disparar aunque estén moviendo o marchando. En ambos casos reciben un penalizador de –1 en las tiradas para impactar.

Máguinas de Guerra

Máquinas y Línea de visión [MdA]

- Todas las armas que no necesiten estimar distancia (lanzavirotes, cañón órgano, hellblaster) requieren línea de visión.
- Los cañones y morteros necesitan línea de visión.
- El cañón lanzallamas (y lanzallamas de disformidad) no precisa línea de visión.
- El resto de máquinas (catapultas y variantes, cañón estremecedor, lanzacohetes de muerte, etc.) requieren ver alguna miniatura enemiga, aunque se puede disparar más allá.

¿Una dotación puede abandonar una máquina?

[MdA] Sólo si es para moverse a otra máquina de guerra y pasan a ser dotación de la máquina nueva. Se considera que son dotación cuando están a 3cm o menos de la máquina.

¿Si te matan una maquina de guerra pero la dotación no, que pasa?

[Foros] Una máquina de guerra destruida cuenta para los puntos de victoria. La dotación superviviente puede encargarse de otra máquina de guerra si puede llegar hasta ella. Si no, mini unidad de hostigadores pululando por ahí.

Si te disparan a una máquina de guerra y te matan un solo individuo de la dotación, ¿hay que hacer chequeo de pánico?

[Manual#80] Las máquinas de guerra no deben efectuar el chequeo de pánico provocado por perder miniaturas. Cuidado, porque sí que pueden chequear pánico en el resto de situaciones.

¿Se pueden incluir 2 máquinas de guerra como una sola unidad?

[Foros] No. Una cosa es que puedas incluir hasta dos máquinas de guerra del mismo tipo como una unidad en el momento de contar las unidades (por ejemplo, dos Lanzapinchoz ocupan una sola plaza de unidad Especial), pero no son una unidad sino DOS. En la quinta edición había una regla de baterías (agrupar varias máquinas, que tenían que disparar al mismo objetivo pero podían usar todas la habilidad de algún personaje como un Ingeniero), pero en la sexta ha desaparecido.

¿Puedo incluir, por ejemplo, un heroe alto elfo, en la dotación de un lanzavirotes y usar su HP para dispararlo?

[Foros] En el manual de Warhammer (página 118) pone que "Un personaje puede unirse a una máquina de guerra del mismo modo que puede unirse a cualquier otra unidad de

tropas [...] Sin embargo, un personaje no puede operar una máquina de guerra". Así pues, no es él quien dispara el Lanzavirotes, con lo que no puede usarse su HP. Sólo en casos en que especifique que sí que actúa (como los Ingenieros Imperiales o Enanos) puede usarse algo más que el Liderazgo.

Una máquina de guerra que vaya con plantilla y dañe "accidentalmente" un bosque (que contenga una unidad), ¿daña a la unidad? ¿Y si es un lanzallamas?

Sí, puede dañar la unidad, que se considera [Manual#60] detrás de cobertura ligera. Además, en [MdA] se especifica que los bosques no afectan a la trayectoria de cañón.

Una máquina de guerra, ¿impide línea de visión? Ejemplo, un mago al lado de un Lanzavirotes, ¿puede ser que el mago no vea a través del Lanzavirotes?

[Foros] Impide línea de visión como cualquier otra unidad. En el ejemplo, si el mago no está en la unidad del lanzavirotes o delante, éste le bloquea la visión.

¿Puedo disparar a un personaje independiente?

[GW] No se puede designar como objetivo una miniatura individual si tiene alguna unidad amiga no trabada en cuerpo a cuerpo, a 12cm o menos de él, de tamaño parecido o superior, y que sea más cercana a la fuente del disparo que la miniatura individual. Es decir, que si no tiene ninguna unidad amiga a 12cm o menos (de tamaño no inferior) o bien todas las unidades amigas a 12cm o menos que estén más cercanas a la fuente del disparo están trabadas en cuerpo a cuerpo (o no hay ninguna más cercana), se le puede designar como objetivo.

Para aquellas armas (cañón, catapulta) que no designan una unidad sino un punto, no existe ninguna regla para personajes que no estén dentro de una unidad, así que si el personaje resulta afectado por la plantilla del

arma (o por la línea que traza la bala del cañón entre que cae y rebota) recibe el impacto.

¿Puede una máquina de guerra moverse y disparar o sólo pivotar?

[Manual#118] No, ni las máquinasa de guerra ni sus dotaciones pueden moverse y disparar en el mismo turno.

Cuando se dispara a una máquina de guerra, ¿se hiere a la dotación?

[Manual#118] Primero se mira a quién van los impactos: de 1-4 van hacia la máquina, con 5-6 van a la dotación. Luego se tira para herir, armadura, etc.

¿Se ha de ver a la dotación o a la máquina de guerra para cargar?

[MdA] A cualquiera de los dos, a la dotación o a la máquina, ambos son la misma unidad.

¿A qué distancia puede estar la dotación de su máquina?

[Foros] Como hostigadores, a como mucho 5cm uno del otro.

Una máquina de guerra destruida, ¿causa chequeo de pánico?

[Foros] No. Pero si se destruye a toda la dotación, sí que causa chequeo de pánico (la máguina en sí es lo de menos).

¿Se puede pasar a través de una máquina de guerra abandonada o es un obstáculo?

[GWUK] Se puede pasar tranquilamente. La máquina de guerra abandonada no tiene ningún efecto sobre el movimiento.

Si la dotación de una máquina de guerra no está en formación cerrada (sino como hostigadores), ¿tienen un –1 si les disparo?

[Foros] No. Cuando se dispara a una máquina de guerra se tira para impactar; los impactos se reparten (tira 1d6 por cada impacto, con 1-4 va a la máquina y con 5-6 a la dotación), luego para herir, armaduras (si tienen) y salvación especial (si tienen). No se recibe ningún –1 por "hostigar".

Si hago un disparo envenenado a una máquina de guerra, por ejemplo con unos eslizones a un lanzavirotes Alto Elfo, y saco un 6 (herida directa), ¿cómo sé si iba a la máquina o a la dotación?

[Foros] Tira los 6's aparte del resto de impactos y repártelos, de 1-4 a la máquina (el

veneno no tiene efecto) y de 5-6 a la dotación (el veneno sí que tiene efecto).

Cuando 1 máquina (cañón, lanzavirotes) me dispara a mis máquinas, ¿hay que tirar 1d6 para determinar a quien da?

[Foros] Depende. Hay dos tipos de máquinas: las que usan plantilla de efecto y las que no. En el caso de las que no usan plantilla (p.e. las que usan la habilidad de HP, como los lanzavirotes, o las que hacen un número de impactos directos, como el Cañón de Salvas) sí que es necesario tirar para dividir los impactos entre la dotación y la máquina en sí. En el caso de las que usan plantilla (catapulta, cañón, aliento...) no es necesario; simplemente, donde da la plantilla, ahí da (ya sea dotación, máquina o ambos).

Cañones

Un muro de piedra, ¿detiene la bala de un cañón?

[MdA] Los elementos "blandos" como bosques u obstáculos (un muro) no detienen la bala de un cañón.

Un Gran Cañón causa 1d6 heridas por cada herida. ¿Es después de intentar la salvación especial?

[Foros] Todas las tiradas de "cada herida causa 1d6 heridas" se hacen después de tiradas de salvación, incluidas especiales.

Un cañón (con F10) dispara (e impacta) un carro (R5). Dicen que queda automáticamente destruido. ¿Es así, o hay que tirar 1d6 para ver si con un 1 falla?

[Foros] Hay que tirar, ya que el carro es destruido cuando recibe una HERIDA de Fuerza 7+ y no un impacto de Fuerza 7+.

Lanzavirotes

Si disparo un lanzavirotes, ¿las filas que no son la primera también anulan TSA?

[Manual#124] Todas las heridas causadas por un lanzavirotes anulan armadura.

¿Se puede disparar un lanzavirotes a un personaje dentro de una unidad?

[GWUK] No, no puedes designar como objetivo un personaje dentro de una unidad.

¿El Lanzador de Virotes, tambien tiene distancia larga i distancia corta?

[Manual#124] Se aplican los modificadores habiituales excepto mover (pivotar).

Carros

¿Un personaje en carro puede girar para arrasar?

[Manual#78] No. Todos los movimientos de arrasamiento (todos) son en línea recta.

Un personaje montado en carro, ¿ve mejorada su TSA?

[Manual#127] Sí, recibe un modificador de +2 a su armadura, pero sólo contra disparos (no en cuerpo a cuerpo).

Un personaje encima de un carro va a pie. ¿Puede ir equipado con objetos mágicos que ponga "sólo personajes a pie"?

[GWUK] No. Está de pie encima del carro, pero no va a pie. Así pues, no puede usar ese tipo de objetos.

¿Cualquier herida de F7 o más destruye un carro, o sólo los cañones?

[Manual#127] Cualquier herida de F7 o superior destruye automáticamente el carro.

Cuando se ataca a un carro, ¿los ataques se dividen en carro, tripulantes y bestias de tiro?

[Foros] No, eso era en la anterior edición. En la actual, el carro se considera una sola miniatura, con sus ataques, sus heridas, su resistencia y su armadura. No es posible atacar sólo a las bestias de tiro.

¿Cómo se dividen los proyectiles a un carro con un personaje encima?

[Manual#127] Tira 1d6: con 1-5 el proyectil va al carro, con un 6 al personaje.

Un carro cuyos tripulantes tengan armas de proyectiles (elfos, personaje con arma de proyectiles), ¿qué visión tiene?

[GWUK] Los personajes o tripulantes montados en carro tienen un ángulo de visión de 90°, igual que si van montados en un monstruo. Sólo los personajes individuales a pie (hostigadores) tienen un ángulo de visión de 360°.

¿Puedo unir un personaje montado en carro a otro carro para formar unidad?

[MdA] Sí: "Un personaje montado en carro no puede asignarse a una unidad a menos que esta unidad sea un carro, y sólo un personaje montado en un carro podrá unirse a otro carro".

Si se pone un personaje en un carro, ¿no hay manera de que haya 2 tripulantes más el personaje?

[Foros] Sólo si en la configuración inicial del carro podías ponerle más tripulantes. Es decir, un karro de jabalíez puede llevar un tripulante adicional, pues puedes ponerle un héroe Orco y dos tripulantes (pagando el "plus" de tripulante).

Un carro con un personaje encima, ¿qué potencia de unidad tiene?

[MdA] Se considera a efectos de juego como un personaje encima de un monstruo, por lo que tiene potencia de unidad del carro (4) más 1 por el personaje (es decir, 5). Sí, anula filas.

Imaginemos un carro que arrasa a una unidad, la pilla y se va de lleno a un bosque. ¿Qué pasa?

[GW] El carro aniquila a la unidad y se mete dentro del bosque (con los impactos que conlleva para el carro por meterse en el bosque).

Magia

Lanzar hechizos cuando el mago está en Cuerpo a Cuerpo [GWUK]

- NO puedes lanzar proyectiles mágicos estando en Cuerpo a Cuerpo.
- NO puedes lanzar CONTRA la unidad con que peleas ningún hechizo que no se indique en su descripción que puede usarse en Cuerpo a Cuerpo.
- NO puedes lanzar otro hechizo que necesite línea de visión estando en CaC (porque te la obstruye el enemigo principalmente).
- SI puedes lanzar cualquier otro hechizo que no entre en lo anterior (como invocar esqueletos, por ejemplo), a cualquier otro punto del tablero que pudiera si no estuviera trabado.

¿Se pueden repetir tiradas de dados para evitar disfunciones?

[Manual#136] No, no se pueden repetir esos dados, a no ser que sea con un objeto o habilidad que indique claramente que puede evitar un resultado de Disfunción (Desove de los Ancestrales, Kollar de Huezoz y Kolmilloz).

¿Los hechizos de los magos se eligen antes o después de colocar la escenografía? [Foros] Lo ideal es hacerlo antes.

¿Un doble 6 puede dispersar una Fuerza irresistible?

[Manual#136] Cuando se lanza un hechizo con Fuerza Irresistible no puedes intentar dispersarlo, así que no debes lanzar dados (y por lo tanto no puedes obtener dos 6's).

Se puede dispersar un hechizo que permanece en juego?

[Foros] La mayoría de hechizos tienen una dificultad que el mago / hechicero que lo lanza debe superar, y en esa fase de magia, si el oponente saca más de la cantidad que ha sacado el jugador que lanzaba el hechizo, se dispersa. No se puede dispersar un doble 6 (fuerza irresistible). Si se sacan dos seises en la dispersión, se dispersa automáticamente (pero si dispersando se sacan dos 1 la dispersión no tiene éxito).

Si no has conseguido dispersar un hechizo en el turno que se ha lanzado, y el hechizo permanece en juego, en tus próximas fases de magia y de dispersión podrás intentar dispersar el hechizo (usando dados de energía o de dispersión respectivamente). Para dispersarlo es necesario sacar más de la dificultad básica del hechizo (aunque se hubiera sacado un 17).

Hay que tener en cuenta que hay un tipo de hechizos que no permanecen en juego, pero sus efectos SÍ que permanecen en juego. ¡¡No deben confundirse!! Los hechizos que no permanezcan en juego, pero cuyos efectos sí, NO

PUEDEN DISPERSARSE, por el mero hecho que el hechizo ya no está vigente pero sus efectos sí. Conceptualmente se trata de hechizos que cambian algo del entorno, y una vez cambiado, no se puede modificar. Es decir, si existiera algún hechizo que se cargara un bosque, ese bosque desaparece, pero no podría dispersarse el hechizo (no podría reaparecer el bosque). Algunos ejemplos de estos hechizos son: Maldición del Acero Forjado (que "destruye" las armas) o Señor de la Lluvia (que "empapa" los arcos y los arcabuces).

¿Puede un hechicero etéreo en una unidad, lanzar hechizos?

[GWUK] Sí, pero se considera igualmente trabado en cuerpo a cuerpo a efectos de saber qué hechizos puede lanzar.

¿Qué hechizos necesitan línea de visión? [GWUK] Sólo necesitas línea de visión para aquellos hechizos que te lo requieran y los denominados proyectiles mágicos.

¿Sobre quién puedo lanzar Proyectiles Mágicos?

[Manual#142] Se aplican las mismas restricciones que para los proyectiles no mágicos (flechas, arcabuces, etc).

Si un ejército no tiene ningún hechicero, ¿puede dispersar?

[Manual#139] "Los dados de dispersión pueden ser utilizados incluso por aquellos jugadores que no dispongan de hechiceros". Así que también se pueden dispersar usando los 2 dados de magia básicos.

Si dispones de 6 dados para lanzar hechizos por tener dos magos de nivel 2 de distintos Saberes, ¿puede UNO de ellos tirar 3 dados para intentar lanzar un hechizo y después EL MISMO MAGO tirar los otros 3 dados restantes para intentar su otro hechizo? [Foros] Sí, claro, la única restricción es que cada hechicero no puede repetir el mismo hechizo en la misma fase de magia.

Un mago que marcha, ¿puede lanzar hechizos?

[Manual#55] sección Movimiento de Marcha, "Los hechiceros sí pueden lanzar sus conjuros".

¿Incluye esto Proyectiles Mágicos? Las tropas que marchan no disparan...

[Foros] Un Proyectil Mágico no se hace en la fase de disparo, por lo que no es un disparo, sino un conjuro, y los hechiceros que marchan sí pueden hacer conjuros.

Un mago con un hechizo, y un objeto portahechizos que contenga el mismo hechizo, ¿puede lanzar el hechizo y luego el del objeto siendo el mismo?

[Foros] Sí. Un mago no puede intentar lanzar (él) dos veces el mismo hechizo. Como dices, sólo lo intenta una vez, la otra sale directamente del anillo / capa / libro / lo que sea.

¿Puedo lanzar 1 hechizo a 1 personaje en solitario? Por ejemplo, 1 runa del aire a un hechicero solitario...

[Foros] Sí, a no ser que sea un proyectil mágico (en cuyo caso se rige según las reglas de disparo).

¿Cuándo se puede medir para saber si llega o no un hechizo?

[GW] Después de haber tirado los dados tanto de magia como de dispersión (incluidos dados "extra" como el de las setas de los chamanes Goblins Nocturnos o por familiares).

Si una unidad mueve por efecto de un hechizo (p.e. Mano de Gorko, Corcel de Sombras) y entra en contacto con un enemigo y "se considera carga", ¿puede el enemigo aguantar y disparar?

[GWUK] No, ni tampoco huir. La única "reacción" a las "cargas" fruto de los movimientos mágicos es mantener la posición.

Si mi oponente lanza un hechizo con fuerza irresistible, ¿puedo dispersarlo en turnos siguientes?

[Foros] Sí. La fuerza irresistible quiere decir que no puede dispersarse en ese turno, pero en los siguientes sí.

Un hechizo que no sea proyectil mágico, ¿puede lanzarse sobre una miniatura individual a 12cm o menos de una unidad?

[GW] Sí. Si no es un proyectil mágico, puede lanzarse sobre cualquier tipo de unidad. La restricción de "12cm o menos" se reduce a efectos de saber si una miniatura individual puede ser objetivo de disparos, nada más (ni cargas ni hechizos; aunque sí Proyectiles Mágicos).

Un hechizo que afecte a las unidades que tienen línea de visión, ¿afectaría a las que estén trabadas en cuerpo a cuerpo?

[GW] No.

Un mago que huye, ¿puede usar un Pergamino de Dispersión?

[GW] No, un mago que huye no puede intentar dispersar un hechizo, y usar un Pergamino se considera intentar dispersar un hechizo.

Si un mago había lanzado un hechizo de los de "permanece en juego hasta que el hechicero decida anularlo, muera o intente lanzar otro hechizo o sea dispersado", y huye, ¿es dispersado?

[GW] No. Deja de permanecer en juego cuando se cumple una de esas condiciones.

¿Y si huye fuera del campo de batalla? [GW] Sí, puesto que se considera baja, es decir que es como si hubiera muerto.

¿Puede un Slann o mago imperial o Alto Elfo usar el Saber del Hielo?

[GW] No. Sólo los personajes de Kislev con capacidad de magia (usease, la zarina).

¿Pueden dos magos diferentes lanzar el mismo hechizo de "permanece en juego"?

[GW] Sí. Se dispersaría en el momento en que el mismo mago que lo ha lanzado intentara lanzar otra cosa, pero nada impide lanzar el mismo hechizo (desde diferentes hechiceros) aunque permanezcan en juego.

Las revisiones de los saberes de la magia (WD#84, MdA3) ¿son oficiales?

[GW] Como indica, son reglas experimentales. Eso sí, se usan en bastantes torneos y en todos los informes de batalla de la White Dwarf.

Magia: Saber del Metal

En La Maldición del Acero Forjado, las armas pasan a ser armas de mano. Mejora la salvación en guerreros con escudo?

[Foros] No. No es que pasen a ser armas de mano, sino que las armas se deshacen, el guerrero ataca con sus puños o lo que sea. Ver sección de Erratas, Correcciones sobre el Reglamento.

Magía: Saber de las Sombras

Si hay un objeto que impide volar (p.e. Estandarte de las Sombras), ¿eso quiere decir que impide el Corcel de Sombras?

[Foros] Sí. El Corcel de Sombras hace, textualmente, "la miniatura puede realizar un movimiento de vuelo normal de hasta 50cm". Con lo que el Estandarte impediría volar.

Pellejo de Medianoche. ¿Tiene algún efecto sobre las llamas de un dragón o de un Girocóptero?

[GW] No.

Magia: Saber de las Bestias

El hechizo "Grito del Águila", del Saber de las Bestias, ¿afecta a unidades inmunes a psicología?

[Foros] Sí. No dice que no afecte a unidades inmunes a psicología.

Magia: Saber de sos Ciesos

¿Puede el Rayo Atronador de Uranon afectar personajes en edificios?

[GW] Sí. Los rayos han roto el techo.

El Cometa de Cassandra permanece en juego si muere el mago?

[Foros] Sí. El mago invoca el hechizo, y caen piedras de fuego desde entonces, no se puede evitar (ni siquiera matando al mago que lo lanzó). Tampoco puedes dispersarlo.

Sobre el Cometa de Cassandra, con mi amigo discutiamos sobre eso por que el decia que se colocaban 3 en mi turno, 1 cuando se logra hacer el hechizo, 2 por no ser activado y 3 al comenzar mi fase de magia, es decir 3 X 2D6, eso es demasiada distancia para ser el segundo turno de magia en el juego, el area podria llegar a ser inmensa.

[Foros] Si ves la descripción del 1º párrafo del reglamento dice: "Si se logra lanzar se coloca un marcador apropiado en el lugar exacto." Es decir, se lanza poniendo ya un marcador y luego se tira el dado al principio de la fase de magia de

CADA jugador. Si no cae se pone otro. Tu amigo tenía razón.

(Hay que leer el conjuro entero, hombre... ^ ^)

Magia: Saber de la Vida

El 4+ para disparar después de El Señor de la Lluvia, ¿es cada turno?

[Foros] Así es. El Señor de la Lluvia "moja" las armas, y siguen mojadas (aunque el mago muera, lance otro hechizo, etc.), por lo que a partir de entonces todas las unidades deberán sacar 4+ para disparar. Todos los turnos.

Viento Aullante. Dice que las unidades se mueven a mitad de movimiento, pero más tarde que se considera terreno difícil. ¿Una unidad que ignore terreno difícil cómo mueve?

[GW] Se mueve a mitad de movimiento. Además se considera terreno difícil (por si los carros).

¿Qué efecto tiene Señora del Río en unidades que ignoren terreno? Por ejemplo, hostigadores.

[GW] Tiene efecto, su movimiento se ve reducido a la mitad.

¿Y sobre unidades que puedan ir por pantanos? (eslizones)

[GW] ¡Los eslizones siempre suelen ir por elementos acuáticos! No tiene ningún efecto.

Saber Se sa Muerte

El hechizo Robo del Alma no dice nada de salvaciones especiales. ¿Puede la miniatura objetivo hacer tirada de salvación especial?

[GW] Sí, y si la supera no se considera herida. Es una errata.

Resistencia a la Magia

La Resistencia Mágica da dados extra para dispersar hechizos contra dicha unidad. Pero... ¿por turno, por partida, o por hechizo?

Por hechizo. Así si nos tiran un hechizo a unos Trolls de Piedra tenemos 2 dados de dispersión más, si nos vuelven a tirar otro hechizo, se generan 2 dados más, etc.

Si una unidad tiene Resistencia a la Magia y un personaje va incluido, y lanzan el hechizo al personaje, ¿puede usar los dados de Resistencia a la Magia?

Sí, puesto que el personaje está incluido dentro de la unidad.

¿Cómo funciona exactamente la Resistencia a la Magia?

[Foros] Cuando se dice "esta unidad tiene Resistencia a la Magia (N)" (donde N es un número, generalmente de 1 a 3), significa que esa unidad tiene una cierta habilidad o característica que hace que los hechizos sean más complicados de lanzar.

Si una unidad (o criatura o personaje) tiene RM (2) significa que cuando quieras dispersar un hechizo que lo afecte de forma directa (un proyectil mágico contra él, un hechizo

que afecte a todas las miniaturas del campo de batalla, etc.) puedes coger hasta 2 dados adicionales a los de tu reserva de dados de dispersión para intentar dispersar este hechizo.

No funciona por ejemplo si es "muro de fuego" ya que no se lanza contra una unidad sino un punto del campo de batalla.

Si un personaje con RM está dentro de una unidad y la unidad recibe un hechizo, ¿puedo usar la RM del personaje?

[Foro GW] Sí, porque el hechizo afecta de forma directa.

Si un hechizo afecta a varias unidades con RM, ¿se suman?

[GW] No, se coge el de mayor Resistencia a la Magia.

Si mi enemigo está lanzando un hechizo sobre una unidad suya que tiene Resistencia a la Magia, ¿tengo yo dados adicionales?

[Manual, Pág. 84] Sí, sólo especifica "dados adicionales que pueden tirarse cuando se intenta dispersar un hechizo que afecte a la criatura resistente a la magia", no dice en ningún momento que sólo afecte a tus unidades.

Objetos Mágicos

¿Se puede tener dos armaduras mágicas del tipo un escudo y una armadura, por ejemplo?

[GWUK] No, un personaje no puede llevar dos armaduras mágicas.

Un personaje montado en caballo, ¿puede lleva una espada mágica y una lanza normal?

[Foros] Sí, se puede llevar un arma mundana y una mágica.

¿Qué significa que una armadura pueda combinarse con otras?

[Foros] Que una armadura mágica puede usarse con otras armaduras (no mágicas) como puede ser un escudo.

¿En qué momento del Cuerpo a Cuerpo se revelan los objetos mágicos que se usan, al entrar en combate o cuando se usan?

[Foros] Se revelan cuando los usas, y si no los utilizas pues no dices nada. Asi se añade el factor sorpresa del "regalito" que le has puesto a tu personaje o unidad.

Si tengo un arma de mano y un escudo hechizado, ¿pierdo el +1 a la salvación en cuerpo a cuerpo?

[MdA] Sí. Un arma mágica en conjunción con un escudo normal, o un arma de mano normal con un escudo mágico no proporciona el bonificador adicional a la tirada de salvación por armadura por llevar armadura de mano y escudo en combate cuerpo a cuerpo en ningún caso. Sí que conserva el +2 por ser escudo hechizado (en CaC y en proyectiles, y sin necesidad de combinar con arma de manos).

Si en el equipamiento del hechicero le incluyes un familiar, ¿este ha de ser representado en el terreno de juego?

[Foros] Estrictamente hablando, no, pero puedes hacer un loro de masilla © En caso que tenga miniatura aparte (Caos, gatitos de vampiros) pues lo pones cerca. No puede ser

atacado de ninguna manera (bueno, sólo con cosas anti-objetos).

¿Un personaje puede tener dos objetos del mismo tipo?

[GWUK] En general, no. Sólo cuando lo indica: puede tener varios Pergaminos de Dispersión, por ejemplo.

¿Se puede asignar una capa mágica a un personaje con montura?

[Foros] Sí, pero ten en cuenta que los beneficios de la capa (como del resto de objetos mágicos) sólo afectan al portador y no a la montura, a menos que indique lo contrario. Una Espada de la Fuerza da más fuerza al portador, no al dragón que tiene debajo. Así pues, parece lógico que si un personaje tiene una capa que lo hace etéreo no lo haga al caballo que tiene debajo, ni mucho menos a un Dragón. Sólo los objetos que ponga explícitamente "a él y su montura" los afectan a ambos.

¿Qué significa "objeto portahechizos de nivel 3"?

[Foros] Que tienes que sacar 3+ para dispersarlo.

Hay algunos objetos que destruyen hechizos (p.e. con un 4+). ¿Qué ocurre si el hechizo está "incluido" en algo? Como el Arca de Almas o el Yunque Rúnico...

[GW] Todo aquello que destruya un hechizo no tiene efecto en "objetos" como un Yunque Rúnico, Arca de Almas o parecidos.

Si un personaje puede coger normalmente armaduras pero no escudos, ¿puede coger escudos mágicos?

[GW] No (por ejemplo el Señor de las Bestias de los Elfos Oscuros)

Una unidad que huye pero no ha soltado el estandarte (p.e. huye por pánico) ¿se beneficia de los efectos del estandarte?

[GW] No.

Otras δυδας

Si un cuadrante está ocupado por sólo un personaje, ¿se debe contar como ganado?

[Manual#198] No, ya que se necesita una unidad con potencia de unidad 5 o más.

¿Pueden las águilas cargar contra una torre en un asedio?

[Foros] Cualquier tropa puede cargar contra una torre de asedio.

Para tener en cuenta el modificador de superioridad numerica al final de un combate, ¿la compañia maldita ha de contar como unidades propias las que haya matado ese turno o no pasan a formar parte de la compañia hasta despues del combate?

[GWUK] Sí, la compañia maldita sí que contaria con las miniaturas que se han unido ha ella en ese turno de combate

¿Cómo actúan los enjambres? ¿Hostigan siempre? ¿Tienen filas?

[GWUK] Sólo los enjambres que ponen que hostigan, son hostigadores. Siguen las mismas reglas que el resto de unidades.

Un arma que haga múltiples heridas por herida no salvada (como un cañón, ¿afecta a peanas de enjambre?

[GWUK] Sí, como cualquier otra miniatura.

Qué pasa si se cargan una unidad con elementos ocultos?

[GWUK] Si una unidad que contenga algún "elemento oculto" (tipo Asesinos Elfos Oscuros en una unidad de EO, o Fanáticos en una unidad de Goblins Nocturnos) es aniquilada, abandona el campo de batalla o se considera destruida por cualquier causa, ANTES de que ese elemento oculto aparezca (antes de que se suelten a los Fanáticos o que salga el Asesino), se consideran bajas, por lo que se deben dar los puntos de victoria correspondientes al oponente.

Qué quiere decir que "dos unidades cuentan como una"?

[Foros] Todas las unidades que pongan "dos de estas unidades cuentan como una sola unidad", como pueden ser los Lanzapinchoz, los Lanzavirotes Enanos o las Águilas de los Altos Elfos, siguen siendo dos unidades independientes, pero cuentan como una para contabilizar el máximo de unidades que puedes incluir.

Se dice que dos águilas pueden ser consideradas una única unidad singular. Si cargan por el flanco ¿anulan filas?

[Foros] No. Una Águila es UNA unidad, con lo cual si una águila carga por un flanco, como no tiene potencia de unidad de 5, no anula filas.

Si tengo dos unidades que ocupan una sola opción de unidad (p.e. dos Águilas Gigantes para Altos Elfos, o dos Engendros del Caos, o dos Lanzavirotes), ¿deben desplegar juntas?

[MDA] Las unidades diferentes se despliegan una a una, no juntas; a no ser que se especifique lo contrario (destacamentos imperiales, máquinas de guerra, etc.)

Si algo sale del campo de batalla (p.e. un engendro del caos o una unidad que persigue), ¿en qué parte de la fase de movimientos "vuelve"?

[GW] En la que movería. Es decir, alguien con movimientos obligatorios (p.e. Engendro) vuelve en la fase de movimientos obligatorios; alguien que mueva "normal" vuelve en la fase de resto de movimientos (no puede cargar).

Vale. ¿Y si por el punto en que debería volver ya hay algo? (una unidad enemiga por ejemplo)

[GW] Muévelo tan cerca como puedas del punto de salida (normalmente a 3cm de la unidad "estorbadora").

Personajes Nuevos

Crear personajes nuevos es una tarea bastante sencilla: basta con usar un Héroe o Comandante "estándar" y modificarlo con los objetos mágicos usuales; luego se le inventa un nombre, una historia, y ya tenemos un personaje preparado para liderar tu ejército. Sin embargo, hay muchos casos en los que se quiere un personaje aún más especial. La cosa se complica, es muy difícil conseguir un equilibrio entre puntos y poder, y la tentación de crear megapersonajes es muy alta.

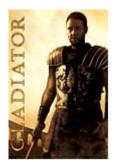
Siempre que se use un personaje "especial" se debería pedir permiso al oponente (es una táctica bastante rastrera usar un personaje que aparece en el Libro de Ejército, que valga 700 puntos, cuando tu oponente tiene acceso a personajes más bien "normales" o ni siquiera ha salido su Libro de Ejército). Aún así, los personajes especiales "oficiales" (los que aparecen en los Libros de Ejército y en las White Dwarf) deberían ser aceptados por todo el mundo. La mayoría de los que hay aquí son "oficiales".

Los personajes especiales "de la casa" son los más conflictivos, en especial cuando valen poco y hacen mucho. Hay algunos consejos que he ido recopilando y parecen buenos para crear un personaje equilibrado:

- Puntúa los objetos y los personajes por separado. Te será más fácil.
- Procura no "salirte" mucho de los objetos mágicos ya existentes. Es decir: no hagas un "nuevo colmillo rúnico" que impacte con 2+ y hiera con 2+. Seria bastante bueno aceptar usar sólo objetos "existentes", o que varíen un poco, con su consiguiente variación de puntos. Un amuleto de 30 puntos que dé TSE 5+ podría "mejorarse" a uno de TSE 4+ que valga 45 puntos, ya que hay un incremento del 50% de las tiradas de salvación que se superarán (de 5,6 a 4,5,6).
- Más vale puntuar "demasiado alto" los objetos que "demasiado bajos".
- No hagas megaobjetos. Nada de espadones que impacten con 2+ y anulen armaduras (Teclis, ven p'acá que hablaremos un rato).
- Valora las "habilidades": odio, furia asesina, inmunidad al miedo, terror o lo que sea. Un buen baremo es mirar de un ejército cualquiera la diferencia entre una tropa sin habilidad con una con habilidad
- No eleves mucho los atributos (un punto -sin objetos mágicos- respeto al General o Héroe estándar está bien), ni los mejores todos.
- Es bueno que tengan algún punto débil (disparos, CaC, dispersión...)
- Intenta que no vayan en "bichomonstruos". Guárdalos para los personajes más "comunes".
- Respeta el trasfondo. No hay elfos de R4, ni enanos con M10.
- Si es un mago, no lo hagas muy guerrero. Y viceversa.
- Si ves que está muy por encima, hazle "chupar" una opción de Héroe.
- Si ves que los objetos mágicos van a ser más de lo que le tocarían, hazle "chupar" lo correspondiente. Es decir, un Comandante equipado con 138 puntos mágicos usaría un Comandante y un Héroe.
- Y, por último, pregúntate si tú aceptarías que tu contrincante usara un personaje semejante contra tu ejército.

Máximo el Hispano

By Warhammer or Not http://www.iespana.es/wor



Máximo era el general de los ejércitos de Marco Aurelio, el emperador del imperio Remano. Después de vencer a los Skaven bárbaros del norte fue llamado por Marco Aurelio. Este le asigno la tarea de reconducir el imperio Remano a su muerte, ya que su hijo Cómodo no valía para emperador, porque estaba corrompido por Slaanesh. Pero el mamón de Cómodo se enteró y mato a su padre. Se corono emperador y mandó ejecutar a Máximo y a su familia. La familia de Máximo murió, él consiguió escapar.

Pero estaba herido, perdía mucha sangre y cayó inconsciente. Un grupo de Mercaderes arábigos que pasaban por Estalia (en concreto pasaban por Emereterita Angustia) le recogieron, y fue vendido a Oliverio Reede como gladiador, pero después de demostrar su valía fue liberado.

Desde entonces Máximo va de batalla en batalla, uniéndose a cualquier ejercito que requiera de sus servicios, esperando encontrarse frente a frente con Cómodo y poder vengar la muerte de su familia y de su mentor.

Puedes elegir a Máximo el Hispano como una opción de Comandante en un ejército de Imperio, Bretonia, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Mercenarios, Estalia, Norska o Arabia (estos tres cuando salgan, claro, aunque pueden usarse las listas provisionales que hay por aquí). No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Máximo El Hispano

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Máximo	10	8	6	4	4	3	8	4	10
Gladiador	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Puntos: 425 por Máximo y dos Gladiadores, más 10 puntos por cada Gladiador hasta un máximo de 10.

Armas y equipo: Máximo lleva una armadura ligera, escudo y la Espada de Máximo.

Reglas especiales: Rencor a su Pasado, General Invencible, Es rápido, muy rápido, Compañeros hasta la muerte.

Objetos Mágicos

Espada de Máximo: La espada de Máximo fue un regalo del emperador Marco Aurelio. Un esclavo de Máximo consiguió devolvérsela hace tiempo. Fue forjada por los mejores artesanos enanos del imperio Remano. Si causa una herida produce la muerte con un resultado de 4+ para la primera herida, 3+ para la segunda....

Reglas especiales

Rencor a su pasado: Máximo no estará contento hasta que destruya a aquellos que destruyeron a su familia. Los odia a muerte. Máximo entrará en furia asesina si combate contra una unidad de Tilea o contra tropas del Caos (al bueno de Max le da igual que sirvan a Slaanesh, a Khorne, o a quien sea).

General Invencible: El ámbito de influencia de Máximo es mayor que el del resto de generales. Su fama de gran guerrero y mejor estratega le precede, y todos los soldados saben que no podrían estar en mejores manos. Cualquier unidad puede beneficiarse del atributo de liderazgo de Máximo siempre que esté en un radio de 60cm o le puedan ver.

Es rápido, muy rápido: Máximo es un guerrero excepcional, el mejor guerrero humano. Puede esquivar los golpes mortales del enemigo con un simple movimiento. Máximo puede esquivar varios impactos por turno. Esquiva el primer impacto recibido con un 5+. El segundo con 6+. El tercero con 7+(sacar un 6 y después 4+). El cuarto con 8+. El quinto con 9+. El sexto impacto no podrá ser esquivado. Si no logra esquivar un impacto, los posteriores no podrán ser evitados.

Compañeros hasta la muerte: Máximo es un personaje de un carisma increíble. El haber pertenecido a tropas Tileanas y comandado uno de los mejores ejércitos contra las invasiones de los Skaven hace que sus compañeros gladiadores le sigan allá donde van, aunque ello implique la muerte. Máximo va acompañado de unos Gladiadores formando una unidad de hostigadores. El número de Gladiadores va desde 2 (el mínimo obligatorio) hasta 12. Los Gladiadores tienen el perfil indicado más arriba, y están equipados con armadura ligera, escudo y espada (arma de mano).

Sir Perceval

By Warhammer or Not http://www.iespana.es/wor

Sir Perceval fue uno de los caballeros bretonianos que se lanzaron a la búsqueda del Santo Grial para entregárselo a su rey. Tras muchas penurias Perceval encontró el Santo Grial, pero antes fue sometido a una prueba de ingenio por la Dama del Lago.

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

Sir Perceval

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Sir Perceval	10	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo	10	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 125 puntos

Armas y equipo: Sir Perceval lleva espada, lanza de caballería y armadura pesada. Monta un caballo de

guerra con barda. Lleva el Escudo de la Dama.

Reglas especiales: Origen Campesino, Protegido por la Dama.

Objetos Mágicos

Escudo de la Dama: El escudo encantado por la Dama del lago le da a Sir Perceval una tirada de salvación especial de 4+. Además, Sir Perceval tiene resistencia a la magia (1).

Reglas especiales

Origen campesino: Debido a su origen campesino Perceval no podrá tener ninguna de las virtudes de caballería y no podrá unirse a unidades de caballeros del Grial, caballeros del reino o caballeros noveles. Además, Sir Perceval esta muy unido al pueblo, por lo que entrará en furia asesina en cuanto una unidad de escuderos, hombres de armas o arqueros sea aniquilada.

Protegido por la Dama: Perceval no solo tiene la protección de la Dama del Lago en el escudo. La Dama del Lago le protege de más formas. Para que una unidad pueda cargar contra Perceval o contra una unidad en la que se encuentre deberá superar un chequeo de liderazgo con un modificador de –3. Esta regla no tiene efecto en unidades inmunes a psicología.

Pacco Porras

By Warhammer or Not http://www.iespana.es/wor

Pacco Porras es un "conocido" mago elfo silvano, es un habitual de los rumores del bosque. Se especializó en la videncia, utilizando las frutas, hortalizas, etc, para ello. Últimamente se ha hecho muy popular por su romance con Jhelisa, una vampiresa que le quería utilizar para entrar en la corte del bosque de Loren. Afortunadamente sus malignas intenciones fueron descubiertas a tiempo, y Jhelisa fue expulsada del Bosque. Desde entonces Pacco se ha dedicado a estudiar los libros sagrados y a prepararse para la batalla contra las fuerzas no muertas de Jhelisa.

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

Pacco Porras

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Pacco Porras	12	4	4	3	3	2	5	1	8
Unicornio	22	5	0	4	4	1	6	2	10

Puntos: 180 puntos

Armas y equipo: Pacco lleva el *Perejil Sagrado* y el *Arco Lanzanabos*. Pacco Porras va montado en un Unicornio. El Unicornio suma +2 a su fuerza cuando carga, y proporciona a su jinete dos dados de dispersión adicionales contra cualquier hechizo que les afecte a ellos.

Reglas especiales: Que tú nos vas a dirigir?, Odio Profundo a No Muertos.

Objetos Mágicos

Perejil Sagrado: Pacco lleva siempre una ramita de perejil sagrado en la oreja derecha, que le proporciona una tirada de salvación especial de 6+.

Arco Lanzanabos: Es un arco largo especial mediante el cual puede lanzar nabos espectrales. Puede disparar dos por fase de disparo. Los nabos espectrales tienen Fuerza 4 y se consideran arma mágica. Los impactos de los nabos espectrales niegan la tirada de salvación por armadura.

Reglas especiales

Que tú nos vas a dirigir?: Pacco no es muy apreciado entre los suyos (tampoco entre los no suyos), así que no podrá ponerse al mando de una unidad, ni siquiera podrá acompañarla.

Odio profundo a No Muertos: Su relación con Jhelisa fue tormentosa, y por eso odia a todos los Nomuertos. Es más, si se encuentra a menos de 20 centímetros de cualquier no-muerto (Vampiros o Reyes Funerarios) entrara en Furia asesina, y cargará contra ellos (incluso si ya se ha movido en ese turno).

Sting

By Warhammer or Not http://www.iespana.es/wor

Sting era un profesor de una aldea al Norte de Altdorf. Compaginaba su profesión con actuaciones en la corte. Su respeto hacia la naturaleza le hizo iniciar un viaje hacia el mítico bosque de Loren. Los elfos Silvanos le acogieron entre ellos al ver que era puro de corazón, y le revelaron los secretos del bosque. Él a cambio juró defender Loren de cualquier amenaza

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

	Sung								
	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Sting	10	4	4	4	4	3	5	3	8

Puntos: 220 puntos

Armas y equipo: Sting lleva un arma de mano, escudo y pinturas talismánicas. También lleva la Bandurria

de Stina.

Reglas especiales: The Professor, Pero al fin y al cabo es un humano.

Objetos Mágicos

Pinturas talismánicas: tirada de salvación especial de 6+.

Bandurria de Sting: Una vez por batalla Sting puede atacar con su bandurria. Solo tendrá un ataque en ese turno. Se resolverá como un ataque normal, con F5, que si hiere y la herida no es salvada, mata a su oponente. La bandurria quedará destrozada pase lo que pase. Además, si no ha roto su bandurria Sting podrá asumir el Rol de músico de la unidad, sin perder el rango de Personaje integrado en esta unidad.

Reglas especiales

The Professor: Sting ha seguido enseñando en el bosque de Loren, siendo muy apreciado y reconocido, por lo que la unidad en la que este será tozuda.

Pero al fin y al cabo es un humano: Sting no puede actuar como general de un ejercito elfo silvano, es un humano. Además, mueve 10cm, con lo que la unidad en que esté también mueve 10cm.

La Compañía del Anísso

[Nota: debido a que hay un montón de gente que tiene las miniaturas de la Compañía del Anillo del juego "El Señor de los Anillos", quizá quiera usarlos en Warhammer. Como Unidad, pese a que lo hemos intentado, de momento no hemos encontrado un esquema bueno, pero como Personajes están bastante compensados... de hecho, la gran mayoría son personajes comunes cambiando el nombre de los objetos!]

La Compañía del Anillo

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Gandalf	10	3	3	3	4	3	3	1	8
Aragorn	10	5	5	4	4	4	5	3	9
Boromir	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Legolas	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Gimli	8	6	4	4	4	2	3	3	9
Frodo Bolsón	10	3	4	2	4	2	6	1	9
Samsagaz Gamyi (Sam)	10	3	4	2	3	1	6	1	8
Merriadoc Brandigamo (Merry)	10	2	4	2	2	1	5	1	8
Peregrin Tuk (Pippin)	10	2	4	2	2	1	5	1	8

- Gandalf: 325 puntos.
 - Es un Mago de nivel 4. Puedes elegir cualquiera de los ocho Saberes, aunque quizá le iría bien el de la Luz, Fuego o Vida.
 - o Equipo: Báculo de la Luz.
 - Báculo de la Luz: ese Báculo le da a Gandalf una tirada de salvación especial de 5+
 - Reglas Especiales: Mago Experto, Maiar, Cuervo de la Tempestad.
 - Mago Experto: Gandalf conoce un hechizo más de los que le tocan (es decir, conoce 5 hechizos), tiene un +1 a la tirada para lanzar cualquier hechizo, y además puede lanzar un dado más de los normalmente permitidos al lanzar un hechizo.
 - Cuervo de la Tempestad. Aunque muchos lo aprecian, no todos se fían de él. Gandalf no puede ser el General de tu ejército.
 - Maiar. En realidad, Gandalf es algo así como un semidios, por lo que es inmortal. Si Gandalf muere, se considera que desaparece (en especial si es contra un Devorador de Almas). El oponente gana los puntos de victoria correspondientes (ya que el ejército se piensa que ha muerto), y se retira la miniatura, pero el jugador que ha llevado a Gandalf puede volver a ponerlo en la próxima partida (incluso si es una campaña). [Y diréis, vaya tontería de regla... pues sí, pero a que queda bien?]
 - Puede estar, contando como una opción de Comandante, en un ejército de Imperio, Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Enanos (tendrá sus propios dados de energía y dispersión), Mercenarios, Catai... En general, en cualquier ejército del Bien, exceptuando a Hombres Lagarto. Gandalf le tiene cierta manía a los bichos con escamas desde el "incidente" con Smaug.
- Aragorn: 175
 - Equipo: armadura pesada, Narsil.
 - Narsil: la Espada Rota que fue Forjada de Nuevo es el arma de Aragorn. Aragorn tiene un +1 a la tirada para impactar.
 - Reglas Especiales: Legítimo Rey de Gondor, Capitán de los Montaraces, Entrenado por los Elfos.
 - Legítimo Rey de Gondor. Los hombres saben que Aragorn es un Rey, por lo que estar a su lado les llena de valor. Aragorn y la unidad donde se encuentre son inmunes a miedo, y delante de terror reaccionarán como si sintieran miedo y no terror.
 - Capitán de los Montaraces. Si Aragorn está en un ejército Imperial, una unidad de Espadachines podrá considerarse como los Montaraces de Aragorn; éstos podrán llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
 - Entrenado por los Elfos. Aragorn fue acogido por Elrond, que le instruyó en las habilidades de combate que los Elfos han adquirido con los años. La habilidad de Aragorn es tal que con la espada puede desviar bastantes golpes mortales; así pues, tiene una tirada de salvación por armadura de 2+ en Cuerpo a Cuerpo.

- Puede estar en un ejército Imperial, Bretoniano, Mercenario, o de Altos Elfos, ocupando una opción de Comandante. Si está en un ejército de Altos Elfos, no puede ser el General.
- Boromir: 100 puntos.
 - Equipo: arma de mano, armadura ligera. Tiene los objetos Cuerno de Boromir y el Gran Escudo de Gondor.
 - Cuerno de Boromir: puede usarse una vez por batalla. Sólo puede usarse si Boromir está en Cuerpo a Cuerpo. Cuando se use, una unidad amiga que pudiera cargar en el siguiente turno (esté a distancia de carga y no tenga unidades que corten el camino, etc.) a la unidad contra la que Boromir esté luchando, puede cargar (contra esa unidad), haciendo ese movimiento extra. Boromir puede hacer sonar el cuerno cuando quiera (puede ser incluso en el turno del enemigo).
 - Gran Escudo de Gondor: da a Boromir una tirada de salvación por armadura de 4+ contra disparos y 3+ en cuerpo a cuerpo, que combinado con la armadura ligera se queda en una tirada de 3+ contra Proyectiles, y de 2+ en Cuerpo a Cuerpo.
 - o Puede estar en un ejército Humano o de Bretonia pero ocupará una opción de Héroe.
- Legolas: 115 puntos.
 - o Equipo: armadura ligera, Arco de Galadriel.
 - Arco de Galadriel: éste es el arco que le dio Galadriel, la Dama del Bosque Dorado, a Legolas. Se considera un arco largo (75cm) con 3 disparos por fase de disparo, de fuerza 5, y que tienen un –1 adicional a las tiradas de salvación por armadura (o sea, modifica la TSA con –3).
 - Puede estar en un ejército de Elfos Silvanos, Altos Elfos, Imperio o Bretonia. Como fue declarado amigo de los Enanos, también puede estar en un ejército Enano.
- Gimli: 165.
 - Equipo: armadura pesada, hacha a dos manos, Tres Cabellos Dorados, hachas arrojadizas.
 - Tres Cabellos Dorados. Galadriel le dio tres cabellos para que ni el oro ni ningún material pudiesen corromper a Gimli. Gimli es inmune a psicología. Si Gimli forma parte de una unidad de Enanos (ya sea porque está en un ejército Enano o porque forma parte de una unidad mercenaria), la unidad también será inmune a psicología mientras Gimli esté con ellos.
 - o Reglas especiales: Duro como una Roca, Vamos a cazar Orcos.
 - Duro como una Roca: la fortaleza innata de su familia, hace que Gimli tenga un +2 en la tirada de salvación por armadura (es decir, tiene una armadura de 3+).
 - Vamos a cazar orcos. Tras ver lo que ocurrió en Moria, Gimli odia a pielesverdes. [Cierto es que eso le pasa a todos los Enanos, pero Gimli siente un odio más profundo, que aunque no se refleje en las reglas, hará que tires los dados con más ganas].
 - Cabe decir que, como buen Enano, está sujeto a las reglas Firmeza (huye y persigue 5D6-2cm) y Avance Imparable (puede marchar siempre).
 - Puede estar, contando una opción de Héroe, en un ejército Imperial, Enano o Mercenario.
 También se aceptaría ponerlo en un ejército Elfo Silvano, pero en ese caso no podría unirse a ninguna unidad. Si no está en un ejército Enano, no puede ser el General.
- Frodo, Sam, Merry, Pippin. Los cuatro Hobbits van siempre juntos, y ocupan una opción de Héroe.
 Pueden estar en un ejército del Imperio, Bretonia, o Elfos Silvanos. Siempre van como una unidad de Hostigadores, no pueden unirse a otra unidad (ni separarse de la suya), y ningún personaje (exceptuando Gandalf) puede unirse a ellos. Los cuatro Hobbits tienen un coste conjunto de 225 puntos.
 - Equipo: Sam, Merry y Pippin tienen armas de mano y armadura ligera También tienen unas Hondas, pero son tan buenos con ellas que se consideran como arco (alcance 60cm, fuerza 3). Frodo tiene su honda, la daga *Dardo*, y una *Cota de Mithril* que le dio Bilbo, además del Vial de Galadriel y el Anillo Único.
 - **Dardo**: esta arma da a Frodo un +1 a la Fuerza. Si lucha contra Orcos, además, tendrá un modificador de −1 a la tirada de salvación por armadura (de los orcos, claro) y Frodo tendrá golpe letal.
 - Cota de Mithril: Frodo tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.
 - Vial de Galadriel: ninguna unidad de No Muertos o Arañas de cualquier tipo (aún no hay, pero por si acaso) puede cargar contra los Hobbits. No pueden entrar en combate de ningún modo. Si son los Hobbits los que cargan contra no muertos, la unidad se separará 3cm de ellos automáticamente.

- El Anillo Único. Frodo puede volverse etéreo en cualquier turno (sólo le impactan las armas mágicas). Eso sí, cada inicio de turno en que sea etéreo, debe hacerse un chequeo de Liderazgo modificándolo en +1 (se considera que tiene Liderazgo 10). Si lo falla, todos los Demonios, y los Personajes del Caos, pueden realizar un movimiento extra, siempre y cuando se dirijan hacia Frodo.
- Reglas Especiales: Portador del Anillo.
 - Portador del Anillo. Si Frodo muere, retira las cuatro miniaturas de Hobbit (los cuatro mueren, deben contabilizarse los puntos de victoria correspondientes).
 Además, jugando contra Caos o Demonios, éstos tienen un +1 a las tiradas para impactar y para herir a Frodo.
 - Nota: sería especialmente interesante una batalla "bien contra mal" en la que el objetivo fuera acabar con Frodo. Si las fuerzas del Bien (el jugador que controla los Hobbits) consigue que Frodo siga vivo al final de la partida, gana. Si muere, pierde.

Anotaciones finales: Los Héroes de la Comunidad del Anillo no han sido probados, por lo que puede que estén algo (poco) desequilibrados. Se han hecho respetando en muchos casos a rajatabla los "personajes anónimos", quizá con diez puntos más de objetos mágicos, pero no son "desequilibrados" ni mucho menos, con lo que tu oponente no debería tener ningún inconveniente en dejártelos poner. Háblalo. No hay nada más gratificante que una batalla Imperio vs Caos en la que el objetivo sea acabar con Frodo...

Regimientos Nuevos

Elementales

En la mayoría de juegos de fantasía aparecen siempre unos seres sin alma y sin pensamientos propios, creados o dirigidos por un mago, y que se forman a través de alguno de los elementos clásicos. Estos seres se denominan *elementales*. En Warhammer hace tiempo hubo Elementales, pero en la sexta edición lo más parecido son los Hombres Árbol de los Silvanos (elementales de madera) o las Bestias del Cieno (elementales de ¿cieno?).

Hace algún tiempo, Citadel sacó más elementales (los cuatro clásicos: Fuego, Aire, Agua y Tierra) cuyas imágenes puedes ver a la derecha.

No sabemos cuando pasó, ni qué ocurrió con estos Elementales. Lo único que sabemos es que a principios del 2002 aún se podían comprar a Venta Directa de Reino Unido, y que en la Citadle Journal (revista de Games Workshop), Steve Buddles realizó un artículo con reglas para los Elementales. Con la colaboración de

Zuklug "El Pulgozo" hemos hecho una adaptación de aquellas reglas que aparecieron.



Antes de que el Caos llegara a Ulthuan, los Altos Elfos ya estaban en contacto con el espíritu de los elementos. Esta deidad representa el poder que los dioses usaron para crear el mundo. Para vivir en armonía con el mundo y sus espíritus, los elfos aprendieron a convocar e incluso hablar a los elementales. De todas formas, después de la llegada del Caos, el contacto con estos entes se convirtió en algo más difícil y poco habitual todo y que algunos magos aún pueden llamarlos para pedirles ayuda en momentos de desesperación. Los Elfos Silvanos aún siguen manteniendo el contacto con los elementos vegetales. Los magos actuales son capaces de contactar con cuatro tipos distintos de elementales:

_	_			
		~~	-+-	iles
_	-	ıı⊢	1112	11L

	M	HA	HP	F	R	Η	I	Α	L
Elemental de Tierra	10	3	0	7	7	5	2	3	10
Elemental de Fuego	12	3	0	5	5	4	4	3	10
Elemental de Agua	10	4	0	5	5	4	3	3	10
Elemental de Aire	15	4	0	3	3	4	5	3	10

Coste: 115 puntos por cada Elemental.

Unidad: un Elemental forma una sola Unidad con una potencia de unidad 4.

Inclusión en un ejército: hasta 3 Elementales del mismo tipo se consideran una sola unidad Singular. Para incluir una unidad de Elementales debes disponer de, por lo menos, un mago. Ese Mago estará concentrado dirigiendo al Elemental, por lo que un dado de magia correspondiente a él se eliminará (es decir, ese Mago generará un dado menos de magia –no de dispersión–, y el número de dados que puede utilizar ese Mago se reducirá en uno). Los 3 Elementales bajo el control del mago deben ser del mismo tipo (es decir, no puedes tener un Mago que controle un Elemental de Fuego y dos de Aire).

Reglas especiales comunes:

- Cada elemental es una miniatura independiente, no pueden agruparse en unidades ni se les pueden unir personajes.
- Todos los Elementales son inmunes a desmoralización.
- Causan miedo.
- Si el Mago que lo "controla" muere, todos los Elementales bajo el control de ese mago se desintegran y se retiran del campo de batalla como baja.
- Un Mago que controle algún Elemental tiene un hechizo más: Energía Elemental (dificultad 6+), el Mago elige un Elemental que controle, a 45cm o menos de él, y éste recupera 1D3 heridas, hasta un máximo igual a su valor inicial de 4.

Reglas especiales de cada Elemental:

- Elementales de Tierra: Estos elementales tienen la habilidad de sumergirse en la tierra al inicio de su fase de movimiento. En la siguiente fase de movimiento, la criatura puede aparecer en cualquier punto del campo de batalla, incluso en combate cuerpo a cuerpo. De todas formas, si eso ocurre, el enemigo siempre le atacará primero mientras el elemental se levanta de las entrañas de la tierra.
- Elementales de Fuego: Esta criatura es inmune al fuego (los ataques de fuego, incluido Lanzallamas de Disformidad Skaven y hechizos del saber del Fuego, no le afectan). Hacen doble daño (el doble de heridas) a las criaturas inflamables. A principio de turno, coloca la plantilla pequeña encima del Elemental. Todas las miniaturas (excepto otros Elementales de Fuego) dentro de la plantilla (las parciales con 4+), sean del bando que sean, reciben un impacto de F3 (el calor).
- Elementales de Agua: tienen el doble de fuerza contra Elementales de Fuego. Si al principio del turno están en algún elemento acuático (río, lago, etc., no valen escupitajos), gana +2 heridas hasta un máximo de 4. Si está en algún elemento acuático, en las fases de Disparo y Cuerpo a Cuerpo, se regenera. Sus impactos traspasan armadura, así que anulan la TSA. Además, si realiza algún ataque a un elemento de pólvora o fuego (arcabuces, pistolas, cañones, cañón lanzallamas, lanzallamas de disformidad, etc.) éste deberá tirar un dado cada vez que quiera disparar, y sólo podrá hacerlo con 5+.
- Elementales de Aire: pueden volar. Las armas mundanas no le hacen daño al aire (se considera como etérea para recibir golpes). Las armas mágicas, en cambio, sí que le dañan. Los ataques que hace el Elemental no son etéreos.

Golems

By Drodo Grundammaz Sacado de la página de Zeo WebKnight

Los Golems son seres creados a partir de un material terrenal, y que gracias a la magia son animados. El Golem más común en la mitología fantástica es el Golem de piedra o de arcilla, el cual era animado mediante el nombre de dios escrito en un papel e insertado dentro del Golem. Éste no podía ser destruido a menos que se destruyera dicho papel.

Pero el mundo de fantasía es amplio y todo es posible, por lo que en numerosas novelas, trasfondos e historias, el Golem ha pasado de ser de tierra a prácticamente cualquier material. Incluso se ha llegado a confundir Golems con elementales. En definitiva un Golem es una criatura creada de cualquier material y que no tiene ni iniciativa ni mente propia, y animada mediante magia.

Los Golems pueden tener multitud de formas y tamaños, dependiendo de la destreza del creador y de los materiales con los que cuente. Aún y así, los Golems, por norma general tienen forma antropomórfica, con dos brazos, dos piernas y una cabeza (nada de múltiples brazos, etc, etc, etc). Por otra parte, el creador puede haber creado un Golem con multitud de adornos dedicados a su religión, o tallarlo con runas, o incluso ser simplemente un trozo de piedra que recuerda ligeramente a un hombre. Todo depende del creador del Golem: un hechicero del caos, es posible que lo adorne con imágenes de adoración a su dios, mientras que un enano lo llenaría de runas.

Un Golem es creado por un mago o equivalente de gran poder, por lo que un Golem debe de entrar en el ejercito junto con su amo, el cual será un Mago de nivel 3 o superior, un Nigromante de cualquier nivel o un Herrero Rúnico. El que el mago o equivalente lo construyera se ve reflejado en que el Mago o Nigromante pierde una opción de hechizo durante toda la batalla (esto refleja un hechizo permanentemente relacionado al Golem). El Herrero Rúnico tiene que usar una Runa de Control (runa Talismánica), con valor de 25p. El Mago o equivalente no puede ser el General del Ejercito.

Los ejércitos que pueden usar un Golem se ven descritos junto a cada tipo de Golem

Reglas básicas

Salvo que se indique lo contrario, estas reglas se aplicarán a todos los Golems:

- Inmune a desmoralización y psicología: como se vera mas adelante los Golems no tienen atributo de Liderazgo, pues se les considera máquinas mágicas.
- Causan Miedo.
- Objetivo Grande. Además pueden ser designados como objetivo de disparos siempre que se tenga línea de visión con ellos (si se requiere), el estar cerca de unidades amigas no lo protege.
- Personaje independiente: Los Golems no pueden, bajo ninguna circunstancia, formar parte de una unidad, ni a comienzo de la batalla ni en ningún turno posterior.
- Solo puede haber un Golem en el ejercito, y solo si éste es de 2000 puntos o mayor.
- Atacan últimos: Los Golems no tienen iniciativa y son lentos, por lo que siempre atacaran últimos a cualquier tipo de tropa, incluso a tropas armadas con arma a dos manos o también tengan la regla de atacar los últimos. En caso que se enfrenten dos Golems, se aplicará a cada Golem el liderazgo de los controladores como si fuera la iniciativa del Golem y se calculará la secuencia de ataque de forma normal. En el caso de que uno de los controladores esté muerto, entonces el Golem atacará el último. En caso de que ambos controladores estén muertos, se tomará igualmente los atributos de liderazgo de los controladores como iniciativa igual que si estuvieran vivos.
- Lentos: Los Golems no pueden marchar y nunca duplican su movimiento al cargar. Nunca persiguen si una unidad con la que luchaban huye, se queda esperando nuevas ordenes.
- Potencia de unidad: 5. Los Golems son lo suficientemente poderosos y grandes como para eliminar el bonificador por filas si atacan por un flanco o retaguardia.
- Inmunes a: Ataques de fuego y vapor (de cualquier origen) así como a ataques envenenados o enfermedades.
- Tirada de salvación: La tirada de salvación de un Golem (ver el valor especifico mas adelante) siempre se realiza, incluso contra ataques que normalmente la anularían, pero sí se cuentan los

bonificadores de F para reducir esta. Sin embargo, si la fuerza del ataque es igual al doble o más de la resistencia del Golem, entonces se anula automáticamente la tirada de salvación.

- Terreno difícil: Los Golems no pueden pasar por ningún tipo de terreno difícil, deben de rodearlos, excepto lo indicado mas adelante para cada tipo de Golem.
- Estúpidos: Cada turno en que el Golem no este en combate CC, se debe de hacer una tirada 1D6, con 4+ ha entendido las ordenes de su amo y todo va como debe, pero si la tirada es menor ocurre lo siguiente:
 - 1. Se queda quieto, no se mueve o carga (que fue lo dijo mi Amo?).
 - 2. Tirar dado de dispersión y se moverá todo su atributo de M en la dirección indicada, esto es un movimiento obligatorio que puede generar una carga, si choca contra tropas amigas se detiene a 3cm de ellas (Me parece que dijo izquierda...).
 - 3. Confuso, el Golem decide regresar donde su Amo, y se mueve en la dirección en que esta este esquivando combates, tropas amigas y enemigas y terreno difícil todo su atributo de M. Si su Amo esta a 20 cm o menos el Golem puede repetir su tirada de estupidez (imagina al mago gritando: No, imbécil, te dije a la derecha!)

0-1 Unidad Singular Golem

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Golem de Barro	10	4	0	6	5	3(5)	-	2	-
Golem de Piedra	8	4	0	6	6	4	4	-	-
Golem de Carne	10	3	0	4	3	3	4	-	-

Tamaño de la unidad: 1

Tipos de Golem

Golem de Barro (85 puntos). Es el tipo de Golem más común y fácil de "hacer". Puede incluirlo en un ejército de Imperio, Enanos, Elfos Silvanos, Elfos Oscuros, Condes Vampiro, Reyes Funerarios de Khemri, Orcos y Goblins. También puede incluirlo un ejército de Bretonia (pero se pierde la Bendición de la Dama) o uno de Altos Elfos (pero debe incluirse un mago humano, el Amo del Golem, de Nivel 3 (pagando por nivel 4), que ocupa una plaza de Comandante. Reglas especiales:

- Regeneración: El Golem de barro se puede regenerar, con 4+ en 1D6 puede regenerar una herida por turno (propio y del enemigo) hasta un máximo de 5 pero solo después de haber recibido la primera herida (es decir no se le pueden subir heridas antes de que sea herido), si su atributo de heridas llega a cero se desintegra, haciendo imposible regenerarse. La regeneración es al final de la fase de combate.
- Movimiento: El Golem de Barro no tiene penalización de movimiento al cruzar pantanos o ríos, incluso los considerados impasables.
- Heridas: Cada vez que el Golem de barro sufre una herida que no es regenerada en ese turno, su atributo de resistencia baja en 1 de forma permanente. Si llega a Cero el Golem se desmorona, sin importar si aun le quedan heridas.
- Muerte del Mago o equivalente: Si su Amo muere, el Golem perderá automáticamente la opción de regenerarse y en cualquier turno en que no este en CC fallara automáticamente su tirada de estupidez, siendo un resultados de 1-3 equivalente a 1, y uno de 4+ equivalente a 2. Si el Golem carga a una unidad por un resultado de 4+ la atacara, sin importar si es amiga o enemiga.

Golem de Piedra (95 puntos). Es un tipo de Golem bastante difícil de hacer, pero no para los Enanos. Puedes incluirlo en un ejército de Enanos o Imperio. También puede ser incluido en un ejército de Bretonia (pero se pierde la Bendición de la Dama).

Reglas especiales:

- Los Golems de Piedra anulan tirada de salvación por armadura.
- Movimiento: El Golem de Piedra no tiene penalización al cruzar cualquier tipo de vegetación, incluyendo bosques, simplemente los derriba. Si un Golem de piedra cruza un bosque, deja un camino abierto por su recorrido el cual permite línea de visión y se considera terreno despejado de un ancho de dos peanas básicas (5cm?). Este camino será lo mas recto posible. El Golem de piedra es más lento que los demás debido a su gran peso.
- Heridas: El Golem de Piedra no se regenera, y cada herida tiene un efecto permanente en el. Al final de cada turno de Cuerpo a Cuerpo tirar 1D6 por cada herida recibida (no salvada): 1-4: -1cm de mov. / 5-6: -1 ataque. Estas penalizaciones son permanentes.
- Muerte del Mago o equivalente: Si su Amo muere, en cualquier turno en que no este en CC el Golem fallara automáticamente su tirada de estupidez, siendo un resultados de 1-3 equivalente a 1,

y uno de 4+ equivalente a 2. Si el Golem carga a una unidad por un resultado de 4+ la atacara, sin importar si es amiga o enemiga.

Golem de Carne (120 puntos). De entre las creaciones no muertas, ésta es la más demente y pavorosa. Sólo puede ser creada por un Nigromante, y si bien en un principio tienen forma vagamente humanoide, acostumbran a perderla con facilidad... Puedes incluirlo en un ejército de Condes Vampiro o Reyes Funerarios de Khemri, o de Nigromantes (el coste baja a 100 puntos). También puede ser incluido en un ejército de Elfos Oscuros, Orcos y Goblins u Hombres Bestia, pero debe incluirse un Nigromante (el Amo del Golem) que ocupará una opción de Héroe. Reglas especiales:

- Los Golems de Carne causan Terror.
- Movimiento: El Golem de Carne no puede cruzar por ningún tipo de terreno difícil, sin embargo, puede cargar a tropas enemigas a través de tropas propias (se lo pueden imaginar? Una ola de carne y huesos surgiendo de entre esqueletos... Mwahahahahahaha!!!), causando un ataque por fila cruzada a partir de la segunda, que se resuelve de forma normal. Si la tropa a cruzar solo tiene una fila (una línea de caballería, por ejemplo) no causara ningún ataque a esa unidad. Este ataque no causa ningún tipo posible de chequeo en la tropa amiga ni se consideran las bajas a favor de la tropa enemiga. La tropa enemiga cargada de esta manera tendrá que realizar un chequeo de Pánico en ese momento.
- Fuego: A diferencia de los otros Golems, el de Carne es especialmente sensible a ataques de fuego (pero no vapor, ni veneno), todo ataque de fuego duplicara las heridas no salvadas al Golem de Carne.
- Crecimiento: El Golem de Carne tiene la capacidad de absorber a sus victimas como si fueran
 partes de repuesto, lo cual le permite aumentar sus atributos de heridas (aumento de masa) o
 ataques (uso de extremidades adquiridas) sin ningún limite. Por cada baja que cause el Golem de
 Carne, tirar 1D6, por cada resultado de 4+ el Golem puede absorber a la victima. Volver a tirar 1D6,
 con un resultado de 1-4 gana una herida, con 5-6 gana un ataque (estas modificaciones
 permanecen en juego).
- Efectos de la invocación de Nehek: Este hechizo no muerto tiene un efecto diferente en el Golem de Carne que en el resto de no-muertos. No puede ser utilizado para aumentarle heridas directamente como al resto de criaturas NM. El sistema por el cual funciona este hechizo es el siguiente: Si el Nigromante desea aumentar heridas o ataques del Golem de Carne, debe de utilizar la invocación para hacer aparecer esqueletos o zombis, pero sólo puede utilizar la variante de dificultad 3+. Estos aparecerán por el sistema descrito en el hechizo, pero surgirán de la tierra en contacto con el Golem de Carne. Una vez definidos cuantos esqueletos surgieron, el Golem procederá a absorberlos como si de bajas enemigas se tratara, por el procedimiento antes descrito, pero solo puede regenerar sus heridas hasta 3. En caso de que el Golem de carne tenga más de 3 heridas o supere las 3 heridas gracias ala invocación de Nehek, el sobrante se transforman en ataques.
- Danza macabra, Vigor: Estos hechizos no afectan al Golem de carne.
- Muerte del Nigromante: Si su Amo muere, en cualquier turno en que no este en CC el Golem fallara automáticamente su tirada de estupidez, siendo un resultados de 1-3 equivalente a 1, y uno de 4+ equivalente a 2. Si el Golem carga a una unidad por un resultado de 4+ la atacara, sin importar si es amiga o enemiga. Adicionalmente recibirá automáticamente 1D3 heridas en el turno del jugador NM y en el turno del enemigo, sin salvación posible, para reflejar el hecho de que se desmorona poco a poco. En cambio, el Golem de carne no se ve afectado si el general del ejercito no-muerto fallece, solo si fallece su controlador.

Mosquitos gigantes

By joakiniko: joakiniko@hotmail.com

Perdidos en las selvas de Lustria, los portales mágicos Slann producen gran cantidad de energía mágica empleada por los Slann en sus batallas. Pero su gran poder hace que muchos animales y cosas queden afectadas mágicamente; la única que sobrevive hoy día fuera de las tierras de Lustria son los Mosquitos Gigantes. La magia de estos portales multiplicó por 100 su tamaño —y también su poder- y se convirtieron en auténticos monstruos, capaces de matar a un humano en menos de 10 segundos.

Puedes elegir a los Mosquitos Gigantes como una opción de unidad Especial 0-1 en cualquier ejécito de Warhammer. Además, si luchan en Lústria y/o con los Hombres Lagarto, tienen Iniciativa 5 (se considera que al estar en su mundo reaccionan más rápidamente).

Mosquitos Gigantes

	М	НА	HP	F	R	Τ	I	Α	L
Mosquitos Gigantes	5	3	0	2	2	5	4	5	10

Puntos: 70 puntos por peana **Armas y equipo**: *aguijón venenoso*.

Reglas especiales: Peana, Unidad voladora, Zumbido.

Reglas especiales

Aguijón venenoso: Los mosquitos tienen un veneno muy potente impregnado en sus aguijones. Los ataques de los mosquitos son ataques *envenenados*.

Peana: Los mosquitos se concentran en peanas de enjambre (40x40mm) y van de 5 en 5. Por cada mosquito que muera, hay que restar 1 a los atributos de Heridas y Ataques. Cuando la peana de mosquitos se queda sin heridas, se retira del juego. Son inmunes a la desmoralización y no pueden incorporar personajes.

Unidad voladora: Los mosquitos tienen alas, por eso se consideran unidad voladora y siguen sus reglas habituales, excepto que sólo mueven 25 cm en lugar de los 50 habituales.

Zumbido: Los mosquitos gigantes zumban muy fuerte y eso distrae a los enemigos, por eso los enemigos deben aplicar un modificador de –1 al impactar cuerpo a cuerpo.

Maníacos

By joakiniko: joakiniko@hotmail.com

No se sabe con certeza cuando los Skaven empezaron a usar pócimas para mejorar a sus guerreros, pero desde entonces otras muchas razas las han usado para su propio beneficio, dándoselas a sus "soldados". Estos desgraciados son los maníacos: gente sencilla, frecuentemente campesinos, obligada a beber ciertas pócimas para obtener diversos efectos. El problema es que estas pócimas alteran continuamente el estado del guerrero, provocando que de repente sean unos grandes luchadores, pero un instante después se queden sentados en el suelo con la mirada perdida mientras les acuchillan fácilmente.

Puedes elegir a los Maníacos como una opción de unidad Singular 0-1 en un ejército de Orcos y Goblins, Skavens, Enanos del Caos o Elfos Oscuros.

0-1 Maníacos

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Maníaco	5d6	1d6-1	0	1d6	1d6	2	6	1d6-1	6

Puntos: 40 puntos

Armas y equipo: dos armas de mano. Pueden llevar armadura ligera (+2p, reduce 2cm su movimiento) o armadura pesada (+4p, reduce 4cm su movimiento).

Tamaño de la unidad: 1. Puedes agrupar hasta 5 maníacos como una opción de unidad Singular (aunque cada uno sea una unidad independiente).

Reglas especiales: Despliegue oculto, Irregulares, Locos.

Reglas especiales

Despliegue oculto: como los Fanáticos Goblins o los Asesinos Elfos Oscuros, inician la batalla escondidos entre las filas de alguna unidad *básica* del ejército. Cuando el enemigo esté a 20 cm, saldrán de su escondite (la secuencia de turno se interrumpe), y se mueven 5d6cm en la dirección que elijas.

Irregulares: Los Maníacos no tienen atributos fijos, sino que cambian cada turno. Refleja el hecho de que las pociones alteran su estado físico y mental continuamente. Cada vez que empieces tu turno, antes que nada determina sus atributos. Estos atributos sólo funcionarán en tu turno (en todas las fases), siendo necesario repetir el proceso en el turno del enemigo en caso necesario. Se mueven 5D6 en dirección aleatoria (usar dado de artillería).

Locos: Los maníacos no piensan en lo que sucede alrededor suyo, por eso son *inmunes a psicología y desmoralización*.

Leprosos

By joakiniko: joakiniko@hotmail.com

En el año 1470 una gran epidemia de lepra azotó el Viejo Mundo. Los contagiados eran odiados por la sociedad. Vestían unas túnicas negras y tenían que llevar obligatoriamente una campana para indicar su posición y hacer que nadie se acercara. Por ello la mayoría se volvían locos, y vagaban por el mundo desesperadamente intentando acabar con su sufrimiento. En muchas ocasiones visitaban los campos de batalla, para que alguien acabe con su agonía matándoles. Desgraciadamente para ellos (y afortunadamente para los demás) pocos son los que se atreven a acercarse a estos enfermos.

	Leprosos								
	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
_eproso	5d6	2	0	3	2	1	5	2	5

Puntos: Ninguno. Cantidad a convenir por los jugadores, sin límite.

Equipo: ninguno.

Reglas especiales: Sin coste, Movimiento especial, causan miedo, Individuales, Leprosos,.

Reglas Especiales

Sin coste: Los jugadores deben elegir de mútuo acuerdo la cantidad de leprosos.

Movimiento especial: Mueven igual que un goblin fanático (consultar sus reglas). Mueven 5D6 cm. No se ven afectados por terreno difícil, muy difícil ni obstáculos. Si llegan hasta una unidad enemiga se considera que ha cargado y se siguen las reglas habituales. Si salen fuera del tablero no vuelven a él (se retiran del juego).

Individuales: No forman unidades, cada uno va a su bola.

Leprosos: Los leprosos no apoyan a ningún bando, simplemente "están ahí". Los jugadores deciden su despliegue de mútuo acuerdo. En la tirada para herir, si sacan 5+ se considera que contagian la lepra al enemigo. En este caso no se permiten tiradas de salvación por armadura pero sí las especiales. El enemigo contagiado contagia a las miniaturas en contacto peana con peana (excepto al leproso) con 5+. Estas vuelven a contagiar a las que tengan en contacto con 6+, y así hasta un máximo de 9+ (6, y luego otro 6). Las miniaturas afectadas mueren automáticamente al final de cada turno si no superan un chequeo de resistencia (un 6 siempre es un fallo).

Nota: Piensa tú mismo como representar a los leprosos.

Dudas, sugerencias... a joakiniko@hotmail.com

Sagueabores

By joakiniko: joakiniko@hotmail.com

Las historias de Warhammer son muy diferentes, pero casi todas tienen algo en común: los protagonistas siempre son grandes héroes y luchan por unos objetivos nobles y gloriosos. Pero no todo el Viejo Mundo es así. También hay campesinos, gente sencilla y humilde, y también las clases más bajas de la sociedad. Entre ellos están los saqueadores, hombres que lejos de luchar por gloria o fama, roban para poder comer. Muchas veces aparecen en los campos de batalla, con la intención de robar de los cadáveres y, ¿por qué no? de los vivos también.

Puedes incluir 0-1 unidades de Saqueadores como unidad Especial de cualquier ejército, bueno o malo (no les importa el bando al servicio que estén) aunque quedan mejor en un ejército imperial. Se pueden representar con tropas humanas (¿Milicia?). Como todas las tropas no oficiales, debes pedir permiso a tu oponente para poder usarlos.

Saqueadores

	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Saqueador	10	3	3	3	3	1	5	1	6
Jefe Saqueador	10	3	3	3	3	1	5	2	6

Puntos: 8 puntos por miniatura. Tamaño de la unidad: 5-10 Equipo: arma de mano.

Opciones: Pueden llevar arm.ligera (+1p) escudo (+1p) arco (+2p) o arma de mano adicional (+1p). Puedes convertir un saqueador en jefe saqueador por +10p (deberás decir antes de empezar la batalla que miniatura representa a tu jefe).

Reglas especiales: Hostigadores, Ladrones.

Reglas Especiales

Hostigadores: los saqueadores no tienen ningún orden dentro de la banda, sino que cada uno va por donde quiere, eso sí, manteniendo un poco de coordinación. Son hostigadores y no puede unírseles ningún personaje.

Ladrones: Cada saqueador en contacto con una unidad enemiga puede decidir no atacar en su turno y intentar en su lugar robar un objeto mágico de dicha unidad. Tira 1D6, con 6+ habrás robado el objeto, que queda automáticamente descartado para el resto de la batalla (si conviertes un saqueador en jefe, el jefe podrá robar con 5+ en lugar de con 6+). Si no consigues robarlo habrás perdido tu oportunidad de atacar ese turno con esa miniatura.

Fimir

De PopitoKlan

http://www.iespana.es/popito

Estos maléficos seres de apariencia y naturaleza demoníaca moran las ciénagas y pantanos más recónditas del viejo mundo, aunque también usurpan antiguas ruinas abandonadas y las infestan con su soa presencia. Últimamente su número de intervenciones con respecto a los humanos ha reducido

considerablemente y rara vez se les ve para plantar cara a ejércitos organizados.



Estan compuestas por 4 tipos: Dirach(magos), Shearl (esclavos), Fimm (guerreros) y Meargh (la unica hembra y maga mas poderosa). Las Meargh son esteriles con lo que los fimires cogen mujeres de granjas proximas para reproducirse. Los fimires que nacen son de raza pura y las hembras son muy raras (solo 1 cada siglo aproximadamente) y se las mata a no ser que la Meargh sea vieja y este próxima a la muerte. En estos casos sera la sucesora.

Los grupos de asalto fimir han variado sensiblemente con el paso del tiempo. Antes consistian en grupos de fimires Fimm y otro grande de Shearls, y a menudo aparecían los Dirach... pero éstos han dejado de aparecer paulatinamente y han dejado paso a un grupo sólido pero reducido de Fimms liderados por un noble elegido en la tribu para salir de la ciénaga a por la gloria y las recompensas.

Su naturaleza es demoniaca pero evolucionan a formas humanoides debido a que los fimires saquean pueblos

para fecundar a las hembras humanas y asi ampliar su camada. Se sabe que odian la luz del sol y para evitarla usan nieblas místicas que les protegen de la luz. No obstante los fimires son lo suficientemente astutos para evitar los rayos del sol.

Pudes incluir una unidad de Fimir como unidad Singular en los siguientes ejércitos: Hombres bestia, Caos, Demonios, Enanos del Caos, Elfos Oscuros y Orcos y Goblins. Además, ocupará una plaza de Héroe.

	FIMIT								
	M	HA	HP	F	R	Η	I	Α	L
Señor de los Fimir	10	6	4	5	5	3	5	3	9
Fímir	10	4	3	4	4	2	4	2	6

Puntos: Una unidad formada por 5 Fímir, incluidos Señor Fimir, portaestandarte y músico, cuesta 425 puntos. La unidad puede incrementarse a 30 puntos por Fimir.

Tamaño de la Unidad: 5+.

Armas y equipo: Los fimires van equipados con una maza de mano (considérese un arma de mano normal), armadura ligera y escudo. El Señor de los fimir porta la *Maza de Balord*, armadura pesada y escudo. El Portaestandarte tiene el estandarte mágico *Estandarte del Cieno*.

Reglas especiales: Ofrenda de la Meargh, Nieblas Místicas de los Pantanos.

Objetos mágicos

Maza de Balord (Arma mágica): Balord, el primer señor fimir conocido por los humanos, fue temido a lo largo y ancho del imperio por sus barbaras afrentas y saqueos contra pueblos cercanos a las cienagas mas grandes, sin embargo, este poderoso fimir jamas fue cazado, a pesar de ser buscado durante siglos. Su maza era descrita como un arma destructiva que asolaba con increible velocidad todo lo que encontraba, acabada por ambos lados en puas y ligera, algunos llegaron a afirmar que tenia vida propia. La maza proporciona al señor fimir +1 a la fuerza y +1 ataque. Además tiene la posibilidad de dirigir cualquier numero de ataques hacia una miniatura con la que no este contacto peana con peana y que se encuentre en la unidad que esta en contacto con la de los fimir.

Estandarte del Cieno (Estandarte mágico): Los fimires siempre portan este estandarte lleno de ramajos y elementos caracteristicos que recuerdan sus origenes: la ciénaga. El estandarte proporciona +1 adicional al resultado del combate.

Reglas Especiales

Ofrenda de la Meargh: Las brujas meargh seleccionan al fimir más poderoso para dirigir el contingente y depositan sobre ellos conjuros de protección arcanos. El señor fimir obtiene una salvación especial de 5+. Nieblas místicas de los pantanos: Los fimires avanzan imparables por el campo de batalla siendo a veces inesperados debido a que van acompañados de una gran neblina que invade su entorno, provocando confusión a todo aquel que ose atacar de manera lejana. Sin embargo, esta niebla les es fundamental pues sin ella no poseen defensa contra la luz del sol, que tanto daño les hace. Los proyectiles dirigidos contra la unidad de los fimir tienen un penalizador de -1 al impactar. Este chequeo no es necesario contra skavens, Condes vampiros y Reyes funerarios. Al inicio de la batalla tira 1D6. Con un resultado de 1 ó 2 los fímir se ven sujetos a las reglas de estupidez.

[Nota de Namarie: quizá muchos de vosotros recordéis los Fimir porque era un bicho apestoso y malo que apareció en HeroQuest]

Reglas de la Casa

Esto son un conjunto de "reglas de la casa"; es decir, reglas inventadas por la gente (o que las usan), que no están en el reglamento, pero pueden añadir mucho jugo a la partida. Deberías ponerte de acuerdo con tu oponente para usarlas. Y, por supuesto, puedes inventarte tus propias "reglas de la casa". Procura, si es así, que beneficien (o perjudiquen) a todos los ejércitos por igual.

Contra Todo Pronóstico

[White Dwarf #76]

Si una unidad saca un doble 1 en un chequeo de desmoralización, lo supera. Es una gran regla, en parte por su sencillez, pero, sobre todo, por lo que aporta al juego: en lugar de unos patéticos Gobbos que huyen a las primeras de cambio, una de cada 36 veces aguantarán estoicamente y contra todo pronóstico esa brutal carga del Caos. No sucederá cada día, lo que forma parte de la diversión, pero bastará para que recuerdes esa batalla y dará un sabor emocionante a tus partidas.

Terreno pelabo

[Namarie]

Qué ocurriría si el terreno de batalla no es una frondosa estepa de los Pastos Imperiales? Y si en vez de eso fuera en un lago helado de Norska o del Caos? Para representar eso, se pueden aplicar la siguiente regla: Las unidades que decidan marchar o cargar a más de su atributo de movimiento deben tirar 1D6; con un 1, se caen (no se pueden mover este turno, y además sufren 1D3 heridas distribuidas como proyectiles). Con un 6, en cambio, patinan: avanzan 1D6cm extra.

Esta regla (y otras más que puedes inventar) van muy bien para campañas, ya que se realizan combates en terrenos muy diversos.

Partir unidades

[Zeo WebKnight]

¿Cómo y cuándo partir una unidad en dos?

- Cualquier unidad compuesta por el doble o más de miniaturas mínimas para crear una unidad (es decir, si el mínimo para una unidad son 10 miniaturas, pues que tenga un tamaño de 20 minis o más) y tenga una formación cerrada (no hostigadores), puede gastar todo su movimiento para partirse en dos unidades. Las dos mitades estarán a 5cm la una de la otra, con la formación y encaramiento que se desee (reorganizadas). En ese turno la unidad no podrá efectuar ataques de proyectiles.
- Si la unidad incluye grupo de mando, se deberá decidir en que mitad se queda. El grupo de mando no puede divirse y debe ser incluido en su totalidad en una de las dos mitades.
- Si la unidad incluye un personaje que no forma parte del grupo de mando, debe decidirse en qué mitad será incluido el personaje. Puede ser cualquiera de las dos. No puede salir de la unidad para ir por libre.
- Si la unidad es cargada o está en combate cuerpo a cuerpo no es posible esta maniobra.
- Las unidades "partidas" deben respetar el número mínimo de miniaturas para formar una unidad de su tipo.

Evitar marchas

[Therian DarkSoul]

Lo que es y lo que debería ser. Hay unos puntos oscuros en lo de los hostigadores, personajes, etc. Lo digo porque según parece los hostigadores NO pueden impedir movimiento de marcha, y sin embargo ¿recordáis aquella batalla Imperio-Orcos, la primera que salió en la WD con las reglas nuevas?

Pues un solo tío de las Compañías Libres privó de hacer marcha a todo un flanco de los Orcos. O sea, 40 Acechantes Nocturnos no preocupan lo suficiente para quitar marcha, pero un tío cutrongo y jiñoso acojona a media horda Orca...

[Nota de Namarie: probablemente fue un fallo de la partida. Cuando una miniatura va individualmente se considera un Hostigador (puede ver 360°, carga donde sea), y por lo tanto no debería poder evitar marchas, Aún así, la Regla de la Casa es muy buena... dos tíos cutrongos y jiñosos acojonando a media horda Orca?]

La regla de la casa que nosotros usamos es: Para impedir marcha hay que cumplir las mismas condiciones que para quitar filas al atacar por el flanco: Tener potencia de unidad de 5 o más. Es decir, en nuestras partidas, los hostigadores NO quitan marcha, de la misma forma que tampoco anulan filas, pero un personaje, o un tío suelto por ahí, tampoco, a no ser que sea un héroe montado en megabicho con una potencia de 5 o más. La regla es simple, si puede quitar filas, puede quitar marcha; si no, pues no. Recuerda que un personaje montado tiene potencia de 1+ heridas originales del bicho, así que hay que montarse en algo de Grifo para arriba para cumplir el requisito.

Reagrupar Personajes de unidades desmoralizadas

Cuando un personaje está en una unidad, y esta unidad huye (por ejemplo por ser desmoralizada en combate), la unidad arrastra al personaje, que huye con ellos.

Si en una unidad queda menos del 25% de sus tropas iniciales, la unidad no puede reagruparse.

Pero, claro, en un principio, después de pasarse un turno diciendo "esperad cabroneeees, no corráaaais!!!", el personaje puede "sentar la cabeza", poner valor y reagruparse. No por el hecho que de 16 lanceros queden 3, el Personaje tiene que huir con ellos hasta el final del tablero. No parece muy lógico.

El libro pone claramente que si una unidad consta de menos del 25% de sus efectivos iniciales no se puede intentar reagrupar, y si un personaje está entre sus filas debe huir con ellos por cojones. Por una parte puede parecer una regla estúpida y sin sentido, pero claro, lo del 25% es muy relativo; en unidades muy tochas, digamos de 40 miniaturas, quedarían 10, y no está tan claro que un personaje tuviera los cojones de quedarse viendo como han masacrado a 30 de sus hombres y viendo el terror en las caras de los 10 que quedan.

Una alternativa es una solución "regla de la casa", descrita por Chainy y discutida en el foro: si el personaje supera un chequeo de liderazgo con un modificador de la potencia de unidad que quede en la unidad dividido por 2, entonces puede quedarse. Es decir, si un mago de batalla esta huyendo con una unidad de 3 fusileros (que son menos del 25% de la unidad inicial de 16), si supera un chequeo de liderazgo con un -2, entonces podrá reagruparse él solo. Así será más difícil que un personaje se reagrupe si esta rodeado de tropas atemorizadas con ganas de llegar a casa y meterse bajo la cama.

Que se reagrupen las tropas no es tan lógico. Si han sido víctimas de una masacre tal que se ha llevado a casi toda la unidad les va a dar igual lo que diga el loco del Capitán, seguirán corriendo.

El liderazgo en Warhammer puede verse como el carisma en muchos juegos de rol, no sólo significa la capacidad de la miniatura para infundir valor y coraje a las tropas sino también la actitud que adoptará esa criatura ante los sucesos ke le ocurran durante la batalla. Así, si un personaje tiene poco liderazgo, tendrá menos cojones que otro a abandonar la unidad con la que ha empezado a huir

Magía Interactiva

[WD#76, by Jake Thornton]

La idea es la misma: los hechizos tienen una dificultad, un mago tiene un cierto número de dados que puede lanzar, y si se obtiene un valor superior o igual al valor necesario, el hechizo tiene efecto. La diferencia consiste en que los hechizos se pueden "potenciar", de manera similar a la Quinta Edición.

Las reglas son fáciles de utilizar, aunque algo más difíciles de explicar. Para empezar, determina cuántos dados de energía y de dispersión tienes tú y el contrario, como siempre. Todas las dificultades para lanzar hechizos se mantienen, así como las reglas de disfunciones mágicas y fuerza irresistible. De hecho, lo único que cambia es el mecanismo de tirar los dados.

Tira los dados para lanzar un hechizo de la manera habitual. Si tienes éxito, entonces tu oponente puede decidir si intenta dispersarlo. Supongamos que lo consigue. Vale, hasta aquí normal, tu hechizo es dispersado en el sistema normal. Pero con magia interactiva, puedes añadir otro dado (o dos, o tres...) siempre que pudieras haberlo empleado para lanzar el hechizo de la manera normal. Como ves, el máximo de dados (en total) que puedes utilizar para lanzar el hechizo no cambia; sólo lo hace el momento en que lo utilizas.

El resultado de los dados adicionales se suma al resultado global y, si este supera el resultado de la dispersión de tu enemigo, el hechizo es lanzado. Por desgracia, tu adversario puede tirar entonces uno o más dados de dispersión adicionales y sumar la puntuación obtenida al resultado global de la dispersión. Este proceso continúa hasta que uno de los dos bandos no pueda superar el resultado del otro o se quede sin dados, o decida no seguir tirando dados.

Ejemplos:

- Un Hechicero Imperial intenta lanzar un hechizo de 8+; tira dos dados, 3 y 5, total 8. El jugador Orco intenta dispersar, tira tres dados: 4 y 5, un 9. Dispersa. Pero el Imperial sólo ha usado dos dados y al ser un nivel 2 puede gastar hasta 3 dados: lanza su tercer dado y obtiene un 6, total 14. El Orco lanza otro dado de dispersión y saca un 5, total 14. Ha dispersado. El Hechicero Imperial no puede lanzar más dados.
- El jugador Orco intenta lanzar un hechizo de 7+, tira un 3 y un 6 (total 9). El Imperial tira dos dados, saca 2 y 4, un 6. No ha conseguido dispersar, con lo que el hechizo tiene efecto (el Imperial no puede tirar dados extra para dispersar si el Orco no lo hace primero).
- El hechicero Imperial intenta un hechizo de 6+, lanza dos dados, 1 y 6. Total, 7 (tiene éxito). El Orco tira tres dados, 3, 5 y 6 (14). Dispersa. El Imperial lanza su último dado y saca un 6. Por lo tanto, con dos 6's consigue lanzar el hechizo con Fuerza Irresistible!! El Orco no puede tirar más dados.

Sólo una Mano

Namarie

Leyendo la regla de Porreta (que aún no acabo de entender :-P pero bueno) se me ha ocurrido ésta otra. Cualquier personaje más o menos humanoide, con 2 ataques o más, si recibe una herida (y sigue vivo) no podrá usar armas a dos manos, ni escudo. Nada que implique tener dos brazos.

Cambio Se Armas

Porreta Plans-Z

Esto también es una regla especial. Consiste en que una unidad puede recoger las armas que han caído en el campo de batalla. Por ejemplo: Una unidad de goblins con arco corto entabla un combate con una unidad de alabarderos imperiales. Supongamos que en este caso vence la unidad imperial. Pues bien, si una unidad de, por ejemplo, goblins con arma de mano, pasa en su mayoría (al 50% aprox.) por encima del lugar donde han caído sus congéneres, puede recoger las armas que han caído (en este caso, los arcos). Esta regla no se puede utilizar cuando la unidad receptora está en CaC, porque estaría demasiado concentrada en luchar. Hay que tener en cuenta que sólo se pueden recoger las armas compatibles a la unidad receptora; así, la unidad de goblins con arma de mano podría recoger los arcos cortos, pero si hubiera caído una unidad de guerreroz orkoz, los goblins no podrían recoger las rebanadoras. Los goblins también podrían recoger las alabardas, pero no se beneficiarían de sus efectos adicionales (aunque resultaría una tontería, pues requieren las 2 manos y se usarían como armas de mano). Ojo: sólo se pueden coger las armas si hay suficientes para todos. En el caso contrario, si hay 2 armas para cada guerrero, y si la unidad lo acepta, se pueden poner a 2 armas. Esta regla también es aplicable a los escudos, pero no a las armaduras. También se pueden coger armas mágicas (sólo los personajes) y objetos mágicos (sólo magos). Para resumir: se pueden coger todas las armas, objetos y escudos del suelo sólo si hay suficientes para todas las miniaturas. Si el objeto recogido es una de las opciones de equipamiento de la tropa o personaje, ésta la utilizará normalmente; pero si no es así, la usará como arma de mano y con todas sus desventajas

Disparar con más filas

Debido a las reglas algo "cutres" (o, si más no, criticadas) sobre el disparo de las tropas (sobre todo con arco), ha habido varios intentos de disparo con flechas para reflejar de alguna manera el hecho que cinco filas de cinco no son lo mismo que dos de cinco.

[Therian]: Una unidad de arqueros, ballesteros, etc, dispara tantas veces como miniaturas tenga en la fila frontal MAS un disparo adicional por cada fila que tenga después de la primera, hasta +3. Es decir, disparos normales + bono por filas. No es demasiado salvaje y representa que los tropecientos arqueros de detrás, si bien en una posición más incómoda, pueden disparar a bulto y de vez en cuando cascarle a algo.

[Wanker] Yo para estas cosas uso una Regla de la casa inspirada en el juego Warhammer Dark Omen. Allí los arqueros disparan las 2 primeras filas. Creo q es el equilibrio perfecto entre q disparen todas las filas (q es exagerado) o q dispare 1 única fila (que es demasiado pobre y poco realista, qué pasa, que las razas de Warhammer no saben agacharse??). [Comentario de Therian]: Fíjate que lo de disparar en 2 filas convierte a todos los ejércitos en "leva de ciudadanos", y yo, personalmente no tengo muchas ganas de enfrentarme a Arcabuceros Imperiales o Ballesteros Enanos disparando en 2 filas. Además del lío que supondría si alguien intenta usar una colina para añadir más filas aún, podría darse el caso de que 40 Arcabuceros en una colina de 2 niveles disparasen todos y tuviesen el máximo modificador por filas, aparte del bono por posición elevada... A ver quien los echa de ahí!

[McGregor] Yo veo mejor que se sume el modificador de ataques a los disparos, o como mucho, que disparen la mitad de la segunda fila, un tercio de la tercera, etc.. así, una unidad de 20 goblins en 4 filas dispararían 5+2+1+1= 9 (redondeando para abajo) aunque habría que probarlo, o también se podría hacer simplemente sumar la mitad de la segunda fila a los ataques normales o dejarlo como esta o yo que se, se pueden hacer muchas cosas...

[Namarie]: De las tres reglas, la de Therian y McGregor son las que parecen más equilibradas. Los "bonos de fila" de Therian no desequilibran, pero algo hacen. Y lo de McGregor también está equilibrado (pero quizá demasiado complicado de ir calculando en el campo de batalla). Personalmente, creo que la de Wanker es demasiado exagerada. Está en tus manos usar el que mejor te parezca (o ninguno de ellos!).

Reglas alternativas para máquinas de guerra

Las máquinas de guerra pueden pivotar sin coste alguno de movimiento, eso implica que pueden disparar sin problemas en cualquier dirección sin gastar un turno adicional por ello. Y llegamos al tema escabroso, cañones, morteros y lanzapiedros...

Según las reglas, no necesitas línea de visión para disparar cualquiera de estas máquinas, PERO, no parece lógico que casualmente un lanzapiedros se cargue a un mago que esta parapetado detrás de un torreón a 400 metros de distancia si no sabía que estaba allí. Y como dijo también alguno, un ingeniero no gastará ni una bala en disparar dentro de un bosque porque NO SABE que hay una unidad de gélidos dentro.

Así pues, lo del cañón es bastante fácil, le pones línea de visión y solo podrá disparar hacia lo que ve. Además para proteger a los personajes individuales como se lo merecen y como esta contemplado en las reglas: Los personajes que estén a menos de 12 cm de una unidad cuyos guerreros sean de su mismo tamaño y no sean los objetivos más próximos no podrán ser designados objetivos de máquinas de guerra. Además habría que destacar que solo puede disparar en dirección al centro de una unidad (para evitar así que alguien ruin pille a los personajes individuales en la línea). A partir de ahí se deja a la buena fe de los jugadores para que no calculen la distancia mal a posta y luego digan ¡ahivá, si me he pasado 40 cm!, uy, si resulta que justo ahí esta tu mago de nivel 4 que no podía ver....

El mortero y lanzapiedros es otro cantar, porque precisamente cuando hablas de mortero te surge la imagen de cuatro tíos apuntando detrás de las líneas amigas a pillar al enemigo que puedan. Ponerle que solo pueda disparar a unidades que sea capaz de ver es como quitarle algo de su esencia, pero se puede solucionar con la siguiente regla:

Cuando el mortero es capaz de ver a una unidad entonces la disparará con las reglas normales de disparo suyas. Pero cuando no puede verla (ya sea por edificios árboles o colinas, o sus mismas unidades) entonces podrá pegar lo que denominaré "El Zambombazo". Di una dirección cualquiera que tomará el mortero y una distancia. Una vez que tienes el punto tira el de dispersión como de costumbre, pero el impacto siempre, SIEMPRE se desviará. Si sale el punto de mira utiliza la flechita pequeña para determinar la dirección. Luego se desviará 1D4x10cm hacia ese lado.

De esta forma nos sale un disparo totalmente fortuito. Con un poco de suerte puedes impactar a unidades que no ves, pero no es del todo descabellado.

Espías

Esta regla pretende añadir un "algo" especial a la partida, no cuesta mucho y puede ser divertida. Antes de empezar la partida, pero una vez desplegados ambos ejércitos (y todos los personajes) puedes designar a un personaje como espía. Ese personaje deberá desplegarse a menos de 30cm del ejército enemigo. El espía debe ser un Héroe (que no sea de tipo Asesino ni Hechicero); no puede ser el General del ejército ni el Portaestandarte de Batalla, y no puede llevar equipo mágico (ni rúnico) de ningún tipo, ni tampoco puede llevar armas de proyectiles ni armadura ni escudo (haría demasiado ruido) a no ser que venga "de serie". No puede tener ningún tipo de montura. No puede "frenar" unidades enemigas (no impide movimientos de marcha). Sólo puede haber un espía por ejército.

Si has desplegado un Héroe, a principio de batalla tira 1d6:

- 1: el espía ha sido descubierto. Cuéntalo como baja.
- 2: el espía descubre a un personaje enemigo mientras se prepara para la batalla. El personaje enemigo más cercano al espía (elige uno de ellos si ambos están a la misma distancia) debe revelar todos los detalles del personaje, incluidos objetos mágicos. Si hay un Asesino oculto no se considera desplegado y, por lo tanto, no cuenta.
- 3: El espía sabotea alguna arma de guerra. Designa una máquina de guerra próxima al enemigo (si no hay, mala suerte). Esa máquina no podrá disparar en su primer turno.
- 4: El espía avisa de los planes de batalla del enemigo, por lo que puedes reaccionar a sus movimientos. Antes de que la partida empiece, todas las unidades que no sean exploradoras se pueden mover hasta 2d6cm sin que se considere movimiento, en la dirección que se deseen.
- 5: El espía ha envenenado los pozos de agua o las provisiones del ejército. Por cada unidad, el jugador enemigo deberá tirar 1d6 a principio de su primer turno: con un 1, la unidad no podrá mover ni disparar. Esto no tiene efecto en unidades que no comen (léase demonios, no muertos, enjambres de ratas, etc.) ni en unidades inmunes a "venenos" (como pueden ser los seguidores de Nurgle o los skavens del clan Pestilens).
- 6: El espía ha robado los mapas estratégicos o ha escuchado las órdenes del General, las ha explicado a tus tropas y ha vuelto a espiar para ver más cosas. Puedes recolocar hasta 1d6 unidades (siempre dentro de la zona de despliegue). Vuelve a tirar en esta tirada, pero restando un 1 a la tirada considerándose el 0 un 1 (así, un 2 o un 1 serán muerte del espía).

Ingenieros oteando

Ésta regla parece tonta pero no sé por qué no se ha incluido en Warhammer, ya que parece bastante lógica.

Un personaje de tipo Ingeniero (como el Ingeniero Imperial o Ingeniero Enano), es decir, de esos con "habilidades especiales" para las máquinas de guerra, en la fase de disparo y si el Ingeniero no ha movido este turno, puede mover hasta 10cm y luego "volver" a la máquina en la que estaba. La máquina tendrá entonces la línea de visión que pueda haber tenido el Ingeniero durante su "camino". El Ingeniero no podrá usar su arma de proyectiles para disparar ese turno (así pues, debe declararse que hará el "oteo" antes de declarar los disparos), ni podrá usar su habilidad especial de poder repetir tiradas (ya que ha realizado otra acción).

Además, si declaras el movimiento, tira 1d6; con un 1, el Ingeniero ha tropezado, con lo que se queda en el punto de "oteo", no puede volver a la máquina de guerra (no puede informar, por lo tanto) y no podrá moverse ni disparar este turno.

Lo que representa es que, mientras los encargados del cañón están cargando de pólvora, el Ingeniero corre hasta ver detrás justo de las tropas que le obstaculizaban la visión, mira con un catalejo dónde está esa unidad enemiga y vuelve a la máquina para indicar dónde deben apuntar.

Las máquinas y el bosque

Ésta regla surgió tras una fortuita "llamarada" del Cañón Lanzallamas Enano que, esperando un 5 en la distancia, sacó un 25 y calcinó a todo un bosque... incluyendo una unidad de Bárbaros del Caos que estaba dentro. Lo solucionamos en el momento como si no hubiera bosque, pero hay una alternativa bastante interesante:

Para empezar, ninguna clase de proyectil puede designar como objetivo una unidad que se encuentre dentro de un bosque (se entiende pro "dentro" a más de 5cm del linde). Ni cañones, ni morteros, ni bolas de fuego.

En caso que haya un "impacto accidental" ocurre lo siguiente:

- Las bolas de cañón, si caen dentro del bosque, no impactan a nadie (ni siquiera si parece que le fuera a la cabeza) y, además, no tienen "arrastre" (la segunda tirada del dado de artillería). Si caen antes de entrar en el bosque, efectúa el "arrastre" de la manera normal, pero en el momento que la bola entre en el bosque se para. Es decir, una bola de cañón no puede recorrer distancia DENTRO de un bosque (hay muchas piedras, troncos, vegetación y altibajos, que la "frenan").
- Las bolas que van acompañadas de algo (generalmente una cadena y un goblin echando espumarajos) son baja (también chocan contra los árboles).
- Los lanzavirotes no pueden (evidentemente) tener impactos accidentales a un bosque.
- Las catapultas y semejantes son "impredecibles". Se supone que dentro de un bosque, si cae algo del cielo (una piedra, un Goblin Volador o lo que sea), hay un montón de ramas de árbol que lo frenan lo suficiente como para que el impacto sea incomparablemente menos dañino comparado con terreno abierto. Además, hay que recordar que para moverse por el bosque la tropa adopta formación de hostigadores (no me imagino a ninguna unidad de 5 miniaturas de ancho avanzando tranquilamente por un bosque) así que es más difícil impactar a esa unidad (que le caiga lo que sea). Una posible manera de reflejar eso es la siguiente: una vez determinado el número de miniaturas que son impactadas (usar la plantilla adecuada, un Goblin no que se estrella contra un árbol) contando que están en formación cerrada (no en hostigadores), tirar 1d6 por cada miniatura; con 1-5 no hay impacto, con un 6 sí. ATENCIÓN: Aclaremos lo de hostigadores. Conceptualmente la unidad está hostigando, pero para evitar problemas ese hecho lo reflejaremos en la tirada y NO en el momento de poner la plantilla encima.

TABLA DE POSIBILIDAD DE INCENDIO

Tirar 1D6 cuando un proyectil de fuego impacte sobre un bosque. Si el clima ha sido generado por algún método (por ejemplo, tabla de clima de Albión) y ha dado lluvioso, tormentoso o húmedo, la tirada se modifica con un –2 (así un 3 será un 1-2). Resultado:

- 1-2: La humedad relativa es muy alta (ha llovido hace poco) El bosque no arde. Tira 1d6 por cada miniatura dentro del bosque: es afectada por las llamas con un 6.
- 3-4: La humedad relativa es alta. La zona afectada por el proyectil de fuego arde pero no crea un incendio forestal (se apaga solo). Todas las miniaturas en bosque bajo el área de efecto de las llamas reciben el impacto de las llamas.
- 5: El ambiente está muy seco, se genera un pequeño incendio forestal. Toda miniatura en el bosque bajo el área de efecto de las llamas reciben el impacto. Además, reciben un impacto de F3 extra (a parte del ataque de fuego original) con un -1 a la T.S.A., por verse afectadas por el incendio forestal.
- 6: El ambiente es propicio para que se cree un gran incendio forestal. ¡Se lía la de la hostia! Toda la zona forestal (toda el área afectada y determinada al principio de la partida como bosque) se quema salvajemente y ni los hidroaviones del Icona lo pueden apagar. El bosque se quema y pasa a ser terreno impasable (si tienes un "bosque quemado" como escenografía, mejor que mejor); y todas las miniaturas que estuvieran dentro del bosque reciben un impacto de F5 con un -4 a la tirada de salvación por armadura, y cuando se han resuelto las "quemadas", la unidad huye hasta situarse en el linde del bosque (del ex-bosque, claro) alejándose de donde llegó el proyectil. Además, tira 1d6 por cada bosque a 5cm o menos del bosque afectado; con un 4+ el incendio se propaga a ese bosque (aplicar las mismas normas que para el bosque "origen).
- Impactos de llamas. Aquí entran las cosas como cañones de disformidad, el lanzallamas enano, etc. Recordemos que NO SE PUEDE DISPARAR a un bosque (no es que físicamente no se pueda, es que no es juego limpio: si te atreves a lanzar una chispa al bosque porque sabes que ahí hay una unidad, apaga y vámonos). O aunque no haya unidad (¡serás pirómano!). Si el otro jugador considera que has hecho "juego sucio" (es decir, has disparado una llama hacia un bosque o una unidad "cerca" de un bosque porque había una unidad dentro, y no por "accidente"), tiene todo el derecho del mundo a que el disparo no tenga efecto (que al fin y al cabo es lo que se podría aceptar). Si ambos jugadores veis claramente que ha sido un accidente, podéis aplicar las Reglas de Incendios Forestales que hemos hecho con la colaboración de Txarlieforest (que de incendios entiende un montón).
- NO SE PUEDE lanzar una "llamarada" a propósito hacia un bosque (léase metralla de cañón, Dragones con halitosis, etc.).

€l Número de la Bestía

From: Enrique Martínez de la Casa Fernández

Infortunio para ustedes, Tierra y Mar Pues el demonio ha mandado a la bestia con ira Porque El sabe que el tiempo es corto Dejad al que entiende el número de la bestia Pues es un número humano Su número es seiscientos sesenta y seis (Apocalipsis; Capitulo XIII, versículo 18)

Bueno, la cuestión es que cuando un hechicero saca tres seises al lanzar un hechizo, además de fuerza irresistible, convoca a la BESTIA (por haber sacado El Número de la Bestia 666). Bien, una vez convocada al Bestia, se lanza el dado de dispersión y se mueve 5D6 en la dirección que marque, si sale el punto de mira los jugadores lanzan un dado y el que saque mas es el que decide hacia donde va la Bestia.

Nosotros usamos a Be'Lakor como la bestia, usando las características de un Demonio Mayor, y si ya ha salido y vuelve aparecer el número pues se lanza 1D4 y se saca a un gran demonio.

La Bestia se mueve en las fases de magia y en ellas tiene que realizar un chequeo de inestabilidad demoníaca, si lo falla desaparece del tablero.

La Bestia desaparece del campo de batalla: al salir por un borde del tablero, al fallar un chequeo de inestabilidad demoníaca o al morir.

Nada mas, esa es la regla y espero que guste.



Posiorcética

By Tepol

El "arte de atacar y defender las plazas fuertes" nos ha llegado traducido en un apéndice del reglamento de Warhammer. Como que es un apéndice casi copiado de la anterior edición, no se lo releyeron muchas veces ni lo probaron mucho con las nuevas reglas. Después de jugar muchas partidas, he decidido crear este documento donde expongo conclusiones a las que hemos llegado mis enemigos y yo. Tengo planeado redactar otro sobre las opciones que aparecen en el Manual de campo para generales.

ANATOMÍA DE UN CASTILLO:

Murallas:

Deberíamos decir que el -2 para impactar es a través de las almenas. Si disparas desde el patio de armas o desde una torre a tropas sobre las murallas (normalmente las almenas estarán al otro lado), no tendríamos que aplicar ese penalizador.

MOVIMIENTO:

Formación de hostigadores:

La experiencia me ha enseñado que es mucho más práctico mantener las tropas en una fila que no separadas en formación hostigadora. Los únicos puntos a destacar son que se puede hacer marcha sin ningún problema por las murallas y que esto te da una visión de 360°.

EQUIPO PARA ASALTAR LAS MURALLAS:

Torres de asedio:

Hay una frase que dice: "las tropas del regimiento que tiran de ella podrán asaltar las murallas", sobre este punto remito al aparatado *Torres de asedio (normas inventadas)*.

¿Por qué sólo pueden atacar dos miniaturas desde una torre? Normalmente, si la torre no es gigantesca, sólo podrán atacar dos miniaturas de peana grande; pero si está ocupada por tropas de peana pequeña quizá puedan atacar tres o en algunos casos cuatro minis.

TOMAR LA MURALLA:

Se dice: "Cuando el número de miniaturas atacantes es superior al de miniaturas defensoras, se considera que el atacante a tomado esta sección de muralla". Sobre esto tengo que decir que se refiere al número de miniaturas atacantes trabadas cuerpo a cuerpo con los defensores. Quiero decir que no por tener una torre repleta de guerreros frente a una sección de muralla defendida con cinco guerreros, se considera que los superas en número.

COMBATES EN EL PATIO DE ARMAS O EN EL EXTERIOR DE LA FORTALEZA:

Cargar desde el patio de a rmas hacia una torre o muralla: faltaría decir que si se prefiere se puede atacar a la pared o torre habitualmente. En tal caso, si los defensores de la muralla quisieran bajar al patio de armas, los que atacan la pared estarían defendiendo un obstáculo y dejarían de atacar al muro inmediatamente.

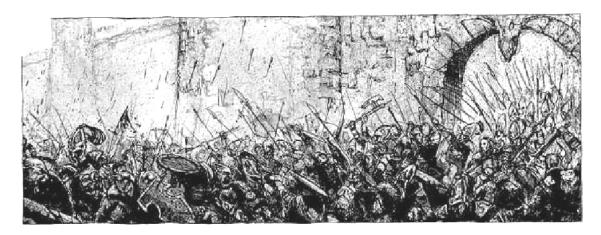
ATAQUES CONTRA LA FORTIFICACIÓN:

Disparos dirigidos contra la fortificación:

Para determinar el daño que hacen los proyectiles deberá determinarse el numero de heridas y sumarlo a la fuerza del ataque. Luego se aplica el resultado. Recordemos que un regimiento disparando contra una fortificación sólo causa <u>una</u> herida. Así, es inútil disparar con un regimiento a una fortificación (a no ser que disparemos con armas de fuerza nueve o diez contra puertas, ¡pero creo que es imposible!). Lo que si afecta son las armas que causan múltiples heridas (1D3, 1D6...) —<u>no impactos</u>—; en tal caso, determinaremos el número de heridas y lo sumaremos a la fuerza.

Atacar el castillo en combate cuerpo a cuerpo:

Lo primero que tengo que decir es que **no se trata de combate cuerpo a cuerpo**, porque si fuese así, nadie podría "destrabarse" sin destruir su "enemigo"; y esto no es así, **cualquier unidad que ataque cuerpo a cuerpo a una fortificación puede dejarlo de hacer en cualquier momento** y **no se resuelven ataques en los turnos enemigos**. Es importante esto de "cada miniatura realiza un solo ataque"; si no, un estegadón a la carga podría derribar una puerta (lo que sería un chollo para los jugadores Hombres Lagarto como yo \odot , aunque si la puerta está debilitada con ataques previos... mmm...). Pero además, **cada regimiento realiza un solo ataque**. Si no fuese así, 12 lanceros altos elfos podrían derribar una muralla... Cuando se ataque cuerpo se aplican los modificadores por armas. Así, cuatro króxigores (fuerza 5) con armas a dos manos (pasa a 7) suma un total de 8 puntos (ya que sólo contamos <u>un</u> ataque), con lo que pueden derribar unas puertas previamente debilitadas en algunos turnos.



CASTILLOS Y MAGIA:

La razón por la cual no se puede atacar con magia es que los hechizos causan <u>tantos impactos</u> y no tantos impactos de <u>tantas heridas</u>. Si hay algún hechizo que especifique que causa heridas automáticas y que con su fuerza llegue a alcanzar el mínimo para dañar una fortificación, entonces puedes usarlo con el permiso del oponente. Con el hechizo *Desmoronar ciudades* del cacique Kroak puedes desmoronar una sección de muro, torre o puerta automáticamente, pero considero que debería aplicarse lo de "ha sido destruido pero los escombros se consideran un obstáculo defendido…".

TABLA DE DAÑOS:

¡Otro apartado del libro de instrucciones que no releyeron antes de publicarlo! **No hay que tirar ningún dado para determinar el daño**; éste se determina sumando la fuerza del ataque con las heridas que se causan. Alguien listo se habrá dado cuenta de que "entonces, ¿por qué la tabla empieza con el número dos en vez del uno?". La respuesta es que el daño mínimo es el causado por un ataque de fuerza uno, el total es dos.

En la tabla de daños en las puertas se dice que "si la puerta es de metal, aplica un -1". En principio esto depende de la "miniatura" de la puerta y no cuesta puntos. El apartado *Ningún efecto* es, evidentemente, del 2 al 10.

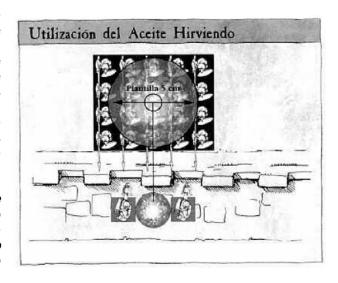
EQUIPO PARA EL EJÉRCITO ASEDIADO:

Puerta reforzada:

Vale 20p. Si alegas que tu puerta es de metal, pagas 20p por los refuerzos y 30p más por los *portones* reforzados con acero descritos en el *Manual de campo para generales*; obtendremos un -3 en la tabla de daños de la puerta por sólo 50p. Si merece la pena o no, es decisión del estratega; pero yo creo que si.

Aceite hirviendo:

Cuando se dice "Cada caldero incluye suficiente aceite par toda la batalla", quiere decir: ¡que se puede utilizar infinitas veces! Fenomenal para los asediados, una auténtica pesadilla para los asediantes... si se utiliza bien. Si los colocas en un sitio por donde te vengan con escaleras o tropas con garfios, sólo los podrás usar una vez hasta que te deshagas del regimiento asaltante; si los colocas delante una torre de asedio no lo podrás usar. En cambio, si los pones por dónde viene el ariete o eses króxigores de los que ya hemos hablado... les sacarás mucho más partido. Ve moviéndolos por las murallas hasta situarlos en el sitio adecuado. Respecto a las mejoras: La sangre hirviente es práctica contra tropas de bajo liderazgo lejos del general. El metal fundido puede ser bastante útil, por 5p, no te puedes quejar . Y el fuego alquímico, ay... cuantos króxigores me habrán matado ya con ese maldito lelthan.



Rocas:

Equipar a unos cuántos de tus hombres más vulnerables a los <u>hostigadores con garfios</u>, no es mala idea. Lo digo por que las tropas equipadas con garfios suelen ser de infantería ligera y siempre elegirán a objetivos débiles. Pero si ya tienen buenas armas de proyectiles, no malgastes eses puntos. Es mucho mejor el *aceite hirviendo* por la regla que dice que se ven afectadas <u>todas</u> las miniaturas en contacto con la plantilla. Y en la imagen que hay a la izquierda se ve que este afecta a 20 miniaturas por el coste de 25p. Tengamos en cuenta que los impactos son automáticos, de fuerza 5 y que niegan tiradas de salvación por armadura... ¡es mucho mejor el *aceite hirviendo*!

EQUIPO PARA EL EJÉRCITO ASEDIANTE:

Fuerza de la unidad:

Para hacer más realistas las normas del material de asalto, he creado un nuevo atributo llamado *fuerza de unidad*, abreviado FU. Este atributo simboliza la fuerza que hace toda una unidad empujando/tirando de una torre de asalto, empujando/tirando de un ariete, etcétera. La FU es igual a la multiplicación de la fuerza básica por la potencia de unidad de toda la unidad. Ejemplos:

Unidad de 20 lanceros humanos: F3 * pu20 = FU60.

Unidad de 4 króxigores: F5 * pu12 = FU60. La fuerza 5 es porque no se tiene en cuenta el arma a dos manos (¡no vamos a empujar un ariete a golpes de mandoble!) y la pu12 sale de multiplicar 3 (la potencia de unidad de un króxidigor) por 4 (el número de króxigores).

Un estegadón: F5 * pu8 = FU40.

Decidí crear la FU al darme cuenta de que, según las normas descritas en el manual de instrucciones, ¡10 eslizones tienen tanta fuerza como 10 saurios, 10 króxigores o 10 estegadones!

La excepción a esa norma son los jinetes. Los yelmos plateados no empujan una torre de asedio. ¡Tiran de ella! Ya que tiran de él los corceles élficos. Es decir: los yelmos no bajan del corcel para tirar de; y tampoco empujan (un caballo no puede empujar, ¡sólo puede tirar!). Aunque, de hecho, esto significa poco a efectos de juego; pero de esto se hablará más adelante... En tropas como los terradones, que tienen un único perfil para jinete y montura, se aplica esta misma norma. Ejemplos:

Unidad de 8 yelmos plateados: F3 * pu8 = FU24. Los corceles élficos, como todas las monturas parecidas a los caballos, tienen pu1; lo que hace que toda la miniatura tenga pu2 es el hecho de ser el caballo <u>más</u> el caballero.

Unidad de 6 guerreros gélidos: F4 * pu6 = FU 24.

Los carruajes y enjambres no tienen FU porque no pueden tirar de/empujar nada. ¿Y los caballos si? Si, los caballos o similares si pueden tirar de, pero no empujar.

Otra cosa. Los personajes NO empujan o tiran de nada. Pueden acompañar unidades que si lo hagan, pero no se rebajarán a hacerlo. Por eso no aportan FU a la unidad a la que acompañan. Aunque una montura de un personaje sí puede hacerlo. Recordad que las monturas sólo pueden tirar de y no empujar.

Y para acabar: las miniaturas voladoras usan su atributo de M para tirar de algo (tampoco pueden empujar nada) en vez de ir volando.

Obviamente esta regla no es oficial; pero si tú y tu oponente opináis como yo que es más realista, ¡usadla! En las reglas que hay a continuación, incluyo una adaptación para la FU.

fuerza de un ariete FU **Fuerza** 0 11-12-14 1 2 3 15-17 18-20 4 21-23 24-26 5 27-29 6 30-32 7 33 +

Arietes:

Se necesita una FU 12 para acarrear un ariete. Pero la unidad debe estar compuesta por como mínimo 2 miniaturas. Las tropas con montura, voladoras, enjambres, hostigadores o carruajes no pueden llevar arietes. Para saber la fuerza consultad la tabla de la izquierda.

Si puedes llevar un ariete cubierto, no lleves uno normal... 40p más te evitan muuuchos disgustos.

Ariete cubierto:

Se necesita una FU 18 para acarrear un ariete cubierto. Yo creo que dos tipos como los ushabti bastan para empujar un ariete y

que por lo tanto: la unidad debe estar compuesta por como mínimo 2 miniaturas. Las tropas con montura, voladoras, objetivos grandes, hostigadores, enjambres o carruajes no pueden llevar arietes cubiertos. La unidad debe tener FU 30 o superior si no quiere ver reducido su movimiento -3 cm. Para saber la fuerza utiliza la misma tabla de los arietes.

Muy práctico, pero si han reforzado la puerta puede ser tarea dura (y larga) derribar el portón. Prueba con llevarlo con bichos grandes en vez de un regimiento...

Escalas:

Como que los bichos grandes no pueden subir por escalas; sería injusto que pudiesen acarrearlas, levantarlas, pedir por favor al enemigo que no se las tirase y esperar a que sus amiguitos más pequeños subiesen por ellas mientras toman alegremente el té. Por todas estas razones los las tropas con montura, voladoras, objetivos grandes, hostigadores, enjambres o carruaje no pueden llevar escalas. A continuación sigue una tabla con el movimiento y número de escalas que tienen las unidades en función de su FU:

	€scalas						
	FU	Escalas	Escalas que reducen a la mitad la capacidad de movimiento				
l	5-	ninguna	ninguna	1. 14			
l	6-11	ninguna	1	REX.			
l	12-23	1	2	THE THE			
l	24-35	2	4	J. W. W.			
l	36-47	3	6	- La			
l	48-59	4	8	100 B			
l	60-71	5	10				
١							
	queda media	rántus tro	a derecha ilustra como opas al intentar asaltar las unos muros bien				

Las necesitarás, pero es muuucho mejor una torre o tenerlos protegidos con un ariete cubierto. Verás como las tropas que las llevan, mueren, mueren y mueren; y, encima, cuando llegan necesitan seises para impactar... Hay dos formas de utilizarlas. La primera: Ponlas a tropas buenas (pero que no valgan demasiados puntos) y intenta retener a toda una sección el máximo de tiempo posible, mientras el verdadero ataque explota los puntos débiles de la defensa. La segunda: Justo antes de montarlas, úneles un héroe potente para acabar con tres o cuatro enemigos ya el primer turno. Para este héroe, emplea armas tipo "+2 ataques", "+1 al impactar", "+1 ataque a la carga"... Es importante

que tenga alto liderazgo; y si, por ejemplo, da miedo, ¡mejor que mejor! Antes he dicho que debías unirlos a la unidad antes de asaltar; es decir, no lo lleves todo el rato en la unidad con la que pretendas asaltar... ¡darías tiempo al enemigo a rectificar su posición, y al final se alargaría tanto el combate que no tendrías tiempo de ganar! Y recuerda: lo importante no es machacar muchos enemigos, basta con matar a pocos, ¡pero rápido!

Garfios:

¡Perfecto! Una de los mejores inventos de los hostigadores. En el libro dice que es útil equipar con ellos a regimientos de elite... Pero yo tengo una idea mejor: Equipad con garfios a una unidad muy barata (eslizones en mi caso). Los mantenéis lejos del castillo; así, los enemigos tendrán -2 para impactar (larga distancia más hostigadores). En el turno 5 los acercas, y en el turno 6 los subes a una zona poco protegida... Durante el 7 aprovechas por disparar con ellos (si tienen armas de proyectiles) a enemigos en la misma sección; y si no tienen armas de proyectiles, dirígelos a una zona menos protegida aún. Si sobreviven como mínimo 5, cuando acabe la partida, habrás ganado un cuadrante por muy pocos puntos. Si



te gastas muchos puntos en ellos, puede que no los amortices. Si los acercas demasiado pronto, puede que a los de las murallas les de por disparártelos. IMPORTANTE: No los subas en sitios con peligro; no es muy bonito (para el asediante) ver como, en el último turno, los eslizones de los que dependías han causado pánico a tus saurios al huir de un maestro de la espada que estaba dentro de la torre de al lado...

Manteletes:

Deberíamos añadir que los hostigadores no pueden utilizarlos por ser demasiado "desorganizados". Tampoco pueden usarlos las tropas con montura, voladoras y carruajes.

¿Si tienes buenas tropas armadas con proyectiles, por que no? Piensa que tienen que tener buena HP, por superar el -2 al impactar de las almenas... Pensamiento: Unos cuantos ballesteros de asedio de Braganza con manteletes pueden resultar francamente indestructibles... Pensamiento 2: Lástima que te tiene que sobrar la pasta para comprar esos regimientos de renombre...

Torres de asedio:

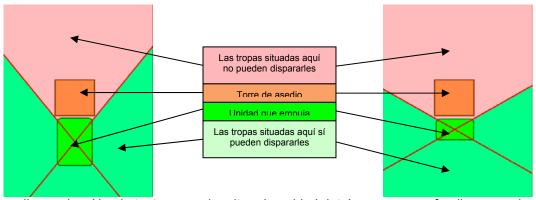
Discrepo en muchas de las normas. Razonamiento lagarto: Si las unidades de caballería o con peana grande no pueden subir por las escaleras, sólo me quedan los saurios y los eslizones. No enviaría ni loco a los eslizones al combate con una torre de asedio. Por lo tanto

sólo me quedan los saurios. ¿Qué comandante lagarto enviaría a los saurios a empujar una torre de tres pisos teniendo bichos grandes con los que empujar? ¿No sería muchísimo más lógico que los saurios estuvieran dentro ansiosos por el combate (y protegidos) y unos króxigores o un estegadón empujando? Pues esto es exactamente lo que pensaba. Por lo tanto, y según mi opinión: hay una unidad que empuja la torre mientras otra puede estar dentro. Eso significa que normalmente asignaremos una unidad a empujar y otra a estar lista para asaltar. Continuaré con unas normas completas hechas según mi parecer:

Torres de asedio (normas inventadas):

Las torres de asedio despliegan 2D6 cm más cerca de los enemigos representando su habilidad para avanzar más rápido gracias a la cobertura que les proporciona la misma torre.

La unidad que empuja/tira de la torre: Los hostigadores, enjambres o carruajes no pueden empujar/tirar de una torre. Las unidades con montura pueden tirar de la torre. Para representar el hecho de que tiran de ella en lugar de empujar la torre, no se benefician de la norma según la cual se necesita una línea de visión



clara para dispararles. No obstante, es mejor situar la unidad detrás para no confundirnos con las distancias de carga, etc. **Se necesita una FU 30** para empujar/tirar de una torre, llena o vacía. La unidad que

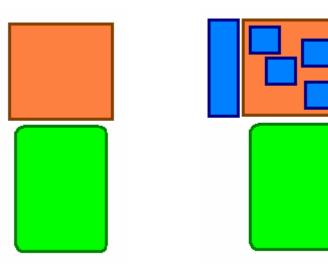
empuje/tire de una torre de asedio no podrá pivotar, girar ni marchar, sólo puede ir en línea recta. Pero sí puede cargar normalmente. Si la torre está llena, se aplica un penalizador de -3 cm al movimiento. Además, la torre es un objeto tan grande que da protección a los que la empujan (no a los que tiran de ella) frente a los proyectiles. Esta protección se ve reflejada con el hecho de que se necesita una línea de visión clara. Consultad los esquemas explicatorios:

Como se puede ver, la tropa que empuja la torre no debería sobrepasar el ancho de la torre. Y cuanto mayor sea el número de filas de la unidad, aumenta el área de disparo enemigo.

En la primera fase de movimiento después de que hayan cargado contra las murallas, la unidad que empujaba de la torre podrá "hacer cola" para subir por la torre o cambiar de formación con tal de dirigirse hacia otro sitio. Si tiraban de ella, obviamente sólo podrán dirigirse a otro sitio.

La unidad dentro de la torre: Sólo las miniaturas a pie (hostigadoras o no) y de tamaño humanoide (con pu 1) pueden usar una torre. Con "usar" entiendo subir por ella y atacar desde ella. Una unidad puede desplegar dentro de la torre al inicio de la batalla. Casi siempre, no toda la unidad cabe dentro de la torre "a cubierto". A cubierto quiere decir que desde las murallas no los ven. Por lo que una parte de la unidad tendrá que desplegar "a la vista". Eso es: en el techo (en el caso de que pueda subirse a él), en plataformas laterales descubiertas (como las de la torre de Nurgle de la Pág. 164 del *Manual de campo para generales*) y/o al lado de la torre. Esto puede resultar un problema y voy a poner un ejemplo: Hay diez yelmos plateados cuyos corceles élficos tiran de una torre. La torre está repleta de lanceros. Pero hay cinco que no caben. Tres pueden subir al techo, pero los dos restantes tendrán que ir fuera. Un lancero mueve 12 cm, mientras que un corcel mueve 22. Entonces, ¿se quedan los dos lanceros atrás, o los corceles irán más despacio? Ninguna de las dos cosas: los lanceros a pie harán marcha y por lo tanto moverán 24 cm (los dos que sobrepasan los 22 de los corceles se pierden). Aunque si estamos jugando una partida multijugador y dentro de la torre hay enanos, el conjunto tendrá que ir a 16cm; que es el máximo al que pueden llegar las miniaturas que no caben en la torre.

<u>Disparos</u>: Si hay miniaturas a cubierto y miniaturas a la vista; se disparará al conjunto: torre y unidad; y eso se considerará un objetivo grande. Por cada impacto se lanzará un dado con un 1-4 habremos impactado a la torre (tiene resistencia 7 y 4 heridas), con un 5-6 habremos impactado a los desafortunados que no caben dentro de la torre. Los impactos se resuelven normalmente, pero las bajas causadas por encima del número de miniaturas a la vista no serán retiradas. Si no hay miniaturas a la vista, sólo podrá dispararse contra la torre (objetivo grande).



Aquí vemos una unidad que empuja/tira de una torre (en realidad da igual, porque se colocan detrás <u>siempre</u>. La torre está vacía o no; pero, como mínimo, no hay soldados a la vista.

Aquí vemos una unidad que empuja/tira de una torre. La torre no está vacía. Y eso se nota en que no cabían todas y hay algunas sobre el techo y algunas fuera.

<u>Asalto:</u> Una vez la torre esté cerca de los muros, la unidad que la empuja o tira de ella cargará y la unidad que esté dentro entrará en combate cuerpo a cuerpo con los defensores. Entonces se sitúan las miniaturas que quieres que ataquen (algún héroe, un campeón, y si no, tropas normales) en la plataforma que corresponda a la alzada de la muralla. Los defensores que protejan la sección y los que hagan uso de *¡a las almenas!* Podrán *aguantar y disparar* normalmente; teniendo en cuenta que las miniaturas que ataquen en la siguiente fase de combate se considerarán a la vista; pero no podrán usar *aceite hirviendo* o *rocas*.

<u>Combate:</u> Atacarán las miniaturas que quepan en la plataforma de ataque. Puedes elegir héroes que acompañen a la unidad, el campeón o tropas normales. No tendrán que impactar con un 6 para herir. Las bajas pueden retirarse de las tropas que ocupan el interior de la torre. Como se dice en *Tomar la muralla*, cuando el número de miniaturas que ataquen supere al de las unidades que se defiendan de ellos, los atacantes podrán situar sus miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo encima de las murallas y el combate continuará. En el turno en que acaben con todos los enemigos, podrán situarse tantas miniaturas encima de la sección como quepan (sin entrar en contacto con más enemigos y poniéndolas en <u>una sola fila</u>).

Ataques cuerpo a cuerpo contra la torre: Si alguien se traba cuerpo a cuerpo contra la torre; la unidad que empuja/tira de la torre pasará delante y luchará. Podrán aguantar y disparar o mantener la posición. Si esa unidad muere o huye, la que hay dentro bajará para luchar y ocupará el lugar que ocupaba la unidad que empujaba/tiraba de. Si no hay nadie dentro la torre o esa unidad también muere o huye, entonces se podrá atacar a la torre.

Huida de la tropas que asalta por desmoralización: Se trata igual que con las escalas.

Atributos: HA: 0; R: 7 y H: 4.

<u>Puntos y pegas:</u> Cuesta 100 puntos. La pega es que sólo puedes tener una en un ejército de 1000 puntos; y la opción aumenta en +1 por cada +1000 puntos más en ejército.

¡Las torres de asedio es el mejor invento que se ha hecho para asaltar las murallas sin tener que derruirlas ni muriendo en el intento! La decisión no es nada difícil: USADLAS. Intentad que no os las destruyan. Es MUY frustrante; además, en una batalla de 1000 puntos, tener torre o no en el cuarto turno puede marcar la diferencia. Intentad defenderlas los provectiles distrayéndolos con hostigadores con garfios, otras unidades... o bien matando los posibles asesinos de



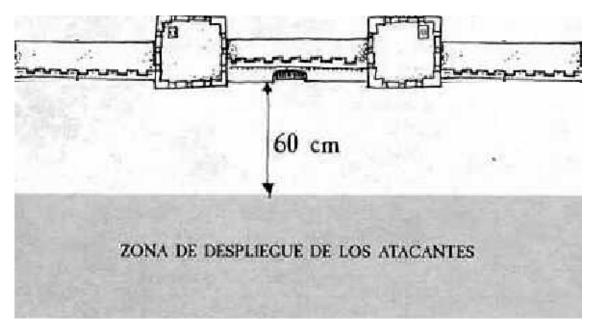
torres (máquinas de guerra) con tu lanzapiedras o demás armas por el estilo.

ESCENARIO DE WARHAMMER: ASEDIO:

Frase archidecida por el asediante: «si la batalla hubiese durado un turno más, hubiera ganado seguro». A este comentario tengo que recordar que los escenarios están pensados para que terminen en empate. En una batalla de 1000 puntos, si el atacante conoce bien sus posibilidades, y traza un buen plan de ataque, y el defensor tiene un poco de intuición (o clarividencia) casi seguro que la partida termina en empate. Si durase infinitos turnos, casi siempre acabaría ganando el atacante.

El campo de batalla:

Si juegas una partida de menos de 750 puntos vs 1500 por ejemplo, puede ser una buena idea sustituir el mapa por el siguiente:



En este caso es mejor poner poca o no poner escenografía.

Despliegue: A quien le parezcan pocos 60 cm: Representa que esperan a que los enemigos estén cerca para poder negociar una tregua.

Norma inventada: El defensor puede usar unidades por debajo del mínimo necesario para crear una unidad: unidades de 5 maestros de la espada con piedras, 3 arqueros con una olla, etcétera.

¡Enviadme vuestras dudas y/o comentarios a joan_ferrarons@hotmail.com!

Ά[ίαδος

[Libro de Kislev, Namarie]

Un ejército puede incluir unidades de otro ejército como un contingente aliado.

Para usar un contingente aliado, organiza primero el ejército de la manera habitual. Aparte, puede gastar algunos de tus puntos en unidades de la lista de contingentes aliados. El número de personajes y unidades de contingentes aliados que puedes incluir depende del tamaño del ejército "principal". Ten en cuenta que el tamaño total del ejército será la suma del ejército "principal" y del contingente aliado que tenga; además, no pueden gastarse más puntos en contingentes aliados que en la lista principal.

Un ejército puede incluir un contingente de un aliado amistoso o de un aliado no amistoso (es decir, de un aliado o de un neutral). Si es aliado (ver tabla más adelante) no se aplican reglas especiales, pero si son neutrales los ejércitos, pese a que se hayan unido por alguna causa común, no están del todo cómodos los unos con los otros y por ello toda unidad que tenga una unidad "neutral" del mismo bando a 15cm o menos sufre un penalizador de -1 al liderazgo. Es decir, si una unidad principal y una unidad del contingente aliado están muy cerca, sufren ambos un -1 al Liderazgo.

Reglas especiales del contingente aliado

- En las unidades de contingentes aliados sólo se pueden incluir personajes del contingente aliado.
- Las unidades del contingente aliado no usan ni el Liderazgo del General ni la habilidad del Portaestandarte de Batalla del ejército principal (al fin y al cabo no es su ejército). Pueden usar el Liderazgo del General del contingente y la habilidad del Portaestandarte de Batalla del contingente aliado (si es que están). Recuerda que es obligatorio declarar una miniatura del contingente aliado como General.
- El contingente aliado debe cumplir todas las reglas de su lista de ejército; así, un contingente aliado de Reyes Funerarios requiere la presencia de un hierofante y de un príncipe o rey funerario.
- Para el resto de reglas de la partida se considera que actúan como un solo ejército (magia, pánico, resultados del combate, etc.)

Para saber cuántas unidades en un contingente aliado puedes incluir, consulta la siguiente tabla (el valor en puntos se refiere al total del ejército, suma del ejército principal y el contingente aliado)

Valor TOTAL del ejército	Personajes	U. Básicas	U. Espec.	U. Singul.
	aliados	aliadas	Aliadas	Aliadas
0-1.000 puntos	-	-	-	-
1.001 – 2.000 puntos	1-2	1-3	0-2	-
2.001 – 3.000 puntos	1-3	2-4	0-3	0-1
3.001 – 4.000 puntos	2-4 (0-1)	3-5	0-4	0-2
4.001 – 5.000 puntos	3-5 (0-2)	4-6	0-5	0-3
+ 1000	+1-+1 (0-+1)	+1 - +1	0 - +1	0 - +1

Nota: el número de personajes de tipo comandante del contingente aliado es de 1 por cada 1000 puntos, a partir de 3.001-4.000. Así, a 3.500 puntos pueden incluirse 2-4 personajes aliados, de los cuales hasta 1 puede ser de tipo Comandante.

La condición de amistad de las razas se puede ver en la siguiente tabla:

Tabla Alianzas	AE	Br	Ca	CV	EO	ES	En	EC	HL	lm	Me	OG	RF	Sk
Altos Elfos	Α	Α				Α	n		n	Α	Α			
Bretonia	Α	Α				n	Α		n	Α	Α			
Caos			-	Α	Α			Α			Α	Α	Α	Α
Condes Vampiro			Α	•	Α			Α			Α	Α	Α	n
Elfos Oscuros			Α	Α	Α						Α	Α	Α	Α
Elfos Silvanos	Α	n				Α	n		n	Α	Α			
Enanos	n	Α				n	Α		n	Α	Α			
Enanos del Caos			Α	Α				Α			Α	Α	Α	Α
Hombres Lagarto	n	n				n	n		Α	r	Α			
Imperio	Α	Α				Α	Α		n	Α	Α			
Mercenarios	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α
Orcos y Goblins			Α	Α	Α			Α			Α	Α	Α	Α
Reyes Funerarios			Ā	Α	Ā			A			Α	Α	Ā	n
Skavens			Α	n	Α			Α			Α	Α	n	Α

A: Aliado
N: Neutral
: Enemigo

- **®**: Caos con Caos (regla especial). Si uno de los dos es de Caos Absoluto o ambos son del mismo Dios, trátense como Aliados. Si son de diferentes dioses trátense como Neutrales.
- ♦: Vampiros con Vampiros (regla especial). Si los vampiros son del mismo Clan o uno lleva Nigromantes, trátense como Aliados. Si son de diferente Clan, trátense como Neutrales.

Ah del Barco

Por Xavi [xavi@escenarock.com]

<u>Prefacio</u>

Leyendo la edición inglesa de la revista White Dwarf uno encuentra cosas que no aparecen en la edición española. Uno de esos artículos hablaba del reglamento que habían ideado, basándose en las reglas para escaramuzas y un antiguo juego llamado "Man o' war" sobre escaramuzas náuticas, los miembros de un club de jugadores americanos de Warhammer.

La idea me pareció atractiva y pensé que estaría bien traducirlo para los que no vivimos en aquel continente, y para los que no hablan inglés. La tarea no fue sencilla pues tuve que tirar de diccionarios para traducir las palabras técnicas del lenguaje náutico, pero con la ayuda de algunos amigos conseguí terminarlo y creo que ha quedado bastante comprensible y verosímil para cualquiera que lo lea.

El juego es rápido, y trata a los barcos como si fueran escenografía móvil, dándole un toque más atractivo al hecho de ir montado en algo que se mueve ¡y contra lo que se puede disparar! ¿A quién no lo gustaría dirigir a un capitar pirata vampiro con su barco fantasma? ¿Quién quiere ser el poseedor de un precioso barco de vapor enano artillado con unos buenos cañones? Como veréis, todo esto es posible con este reglamento así que solamente necesitáis leerlo tranquilamente y crear vuestro barco.

Para montaros vuestro barco os aconsejo que miréis los planos que aparecen en multitud de páginas de internet y los adaptéis a escala 1:10 que creo que sería la ideal para los 28mm. de las figuras de Warhammer. A partir de aquí, el límite es vuestra imaginación.

Cualquier sugerencia o corrección que creáis que se deba hacer podéis enviarla por e-mail a xavi@escenarock.com y os prometo tenerla en cuenta.

¡Espero que os guste!

Xavi.

Agradecimientos

En primer lugar, y ante todo, agradecer a Tim Eagling y a su club de Warhammer el haber ideado este reglamento.

También quiero agradecer a Sergi Sanvicens y David Gómez su ayuda en la traducción, aportando conocimientos que yo no tenía sobre términos náuticos antiguos.

Y por último, agradecerte a ti que lees este reglamento que uses parte de tu tiempo en comprobar si mi pequeño esfuerzo puede ser útil para tus partidas de Warhammer.

Introducción

Este conjunto de reglas está destinado a ser usado juntamente con las reglas para Escaramuzas. Su objetivo no es aportar a los jugadores un conjunto realista de reglas para la guerra naval; sino servir de guía para usar barcos como "escenografía móvil" en un juego de escaramuzas. Se anima a los jugadores a utilizar todo tipo de frases coloristas al más puro estilo marinero durante el juego – incluso si desconoce el significado exacto de las mismas.

Movimiento

El tamaño de un barco está determinado por su eslora. Cuanto mayor sea ésta más difícil de maniobrar será el navío. La siguiente tabla indica a que tipo de clase pertenece cada barco y cuántas maniobras realiza por turno.

Un viraje puede realizarse en cualquier punto del movimiento. Los virajes se miden desde el centro del barco.

Los barcos más pequeños son más ágiles y requieren de menor esfuerzo para sobreponerse a su inercia, así que pueden cambiar su velocidad más rápidamente, la tabla también indica la cantidad de incremento o decremento en la velocidad de cada navío en cada turno.

Tamaño	Longitud	Velocidad+/-	Virajes de 45º/turno
Pequeño (P)	< 12 cm	15 cm	3
Mediano (M)	12 – 25	10 cm	2
	cm		
Grande (G)	> 25 cm	B cm	1

Las velocidades a las que puede moverse cada tipo de embarcación son:

Tipo	Lenta 0–15 cm	Media 15-30 cm	Rápida 30-45 cm
Velero (P./M.)	✓	✓	-
Velero (G)	✓	✓	✓
Vapor	✓	✓	-
Remero (P.)	✓	-	-
Remero (M./G.)	✓	✓	-

Por ejemplo, un velero mediano puede moverse hasta 30 cm. por turno, mientras que un velero grande (con un área de vela considerablemente mayor) tiene una velocidad punta de 45 cm, a su vez un pequeño remero tiene un movimiento máximo de 15 cm por turno.

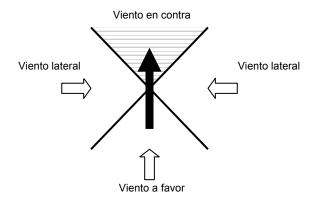
<u>Viento</u>

Los veleros dependen del viento para realizar movimientos mientras que los barcos de vapor y los remeros se ven menos afectados por el viento para moverse.

Nota: los jugadores inexpertos de ¡A del Barco! pueden ignorar las reglas para el viento en sus primeras partidas hasta que tengan un poco más de experiencia ya que pueden ser difíciles de comprender. Concentraos en disfrutar del juego y añadid el viento para tener aún más diversión.

Veleros

Estos barcos no pueden navegar contra el viento, p. e. dentro de 45º según la dirección del viento como ilustra este diagrama:



Girando con "Viento lateral" o "Viento a favor"

Los veleros deben primero mover hacia delante para virar. Los barcos pequeños deben mover por lo menos 3 cm. antes de virar, los medianos 5 cm y los grandes 8 cm.

Girando "Cruzando el viento"

Los veleros pueden giran cruzando el viento, p. e. ponerse con viento en contra y luego

salir, sin embargo esto ralentizará mucho al barco. Si un velero empieza su fase de movimiento o termina una maniobra de viraje con rumbo de viento en contra su velocidad se reducirá inmediatamente 2D6 cm.

Las embarcaciones que vean reducida su velocidad a 0 cm. con rumbo de viento en contra podrán únicamente virar sobre sí mismas buscando el viento lateral de la forma más directa –¡esto puede significar volver por la ruta desde la que se ha venido!

Remos y Motores de Vapor

Los barcos de vapor y los remeros se ven menos afectados que los veleros por navegar contra el viento, así su velocidad solamente se reduce D6 cm. No pueden incrementar su velocidad mientras tengan viento en contra. Los remeros y los barcos de vapor pueden virar sobre sí mismos si están parados. Los remeros tienen un +1 viraje adicional

Cambiando la Velocidad

Los jugadores deben declarar cuánto van a variar la velocidad del barco antes de moverlo.

Un barco no anclado o inmovilizado se moverá siempre D6 cm. en la dirección del viento.

Los barcos de vapor y remeros pueden usar sus palas o remos para mantenerse quietos si empiezan su turno a velocidad 0 cm.

También pueden decrementar su velocidad hasta el doble de lo normal ya que pueden usar las palas o remos haciendo fuerza contra su movimiento para frenar la embarcación.

Los veleros con viento a favor pueden incrementar su movimiento D3 cm. mientras que los remeros y barcos de vapor pueden hacerlo 1 cm.

"¡Avance a toda máquina!" o "¡Echadle más riñones!"

Los barcos de vapor o los remeros pueden añadir una cantidad extra de velocidad cuando se muevan en línea recta, el barco no podrá efectuar maniobras de viraje. El movimiento extra dura un solo turno. Tira un dado de artillería. Con 5, 10, 15, 20, 25 el barco se mueve una distancia adicional igual a la mitad de la tirada conseguida. Con "problemas" lanza D6: 1-3 sin efecto, 4-6 el motor o los remos pierden 1 punto de estructura porque el motor se recalienta o algunos remos se parten.

Embarcaciones de Tracción Combinada

Algunas embarcaciones incluyen una combinación de velas, remos y motor de vapor. Para estos barcos el jugador puede escoger qué reglas se aplicarán cada turno.

Navegar fuera del Tablero

Las embarcaciones que salgan del tablero regresarán en un radio de 15 cm. desde donde salieron, con velocidad igual a la mitad de la que usaban para, y con rumbo hacia cualquier dirección. Las embarcaciones pequeñas regresan en la siguiente fase de movimiento mientras que las medianas y grandes deben pasar un turno entero fuera del tablero.

Tamaño mínimo de la Tripulación

Todas las embarcaciones requieren un cierto número de tripulación para manejar el barco correctamente. La siguiente tabla muestra cuántos son requeridos para cada tipo de barco.

Tipo	Tripulación Mínima
Pequeño	1
Mediano	2
Grande	4

Si al inicio de la fase de movimiento una embarcación tiene menos tripulantes desocupados (no trabados en combate) entonces el barco está *fuera de control*. La tripulación puede disparar armas de proyectiles (no artillería) y gobernar la embarcación.

Embarcaciones moviéndose Fuera de Control

Tira D6 y consulta la siguiente tabla:

D6	Resultado
1-2	Gira 45º hacia la izquierda
3-4	Sigue con el mismo rumbo
5-6	Gira 45° hacia la derecha

La embarcación también pierde D6 cm. de velocidad. Un barco fuera de control que se mueve fuera del tablero no regresará.

Movimiento de la Tripulación

La tripulación puede moverse por la cubierta siguiendo las reglas para escaramuzas. La tripulación que desembarque de un barco atracado puede moverse hasta su distancia de movimiento normal por el muelle (normalmente 10 cm.) o correr el doble de su movimiento per debe pasar un chequeo de Iniciativa para evitar caer al agua.

Igual que en las reglas de escaramuzas, si una miniatura es derribada o aturdida a 3 cm. de la borda del barco (pasarela, puente, etc.) debe pasar un chequeo de Iniciativa para evitar caer por la borda. Entonces se aplicarán las reglas para nadar.

Abordando un barco Enemigo

Un barco debe moverse hasta contacta par abordar a velocidad media o lenta. Los barcos enemigos moviéndose a velocidad rápida no pueden ser abordados. El barco abordante debe moverse paralelo al barco enemigo. Por lo menos 2 tripulantes son necesarios para realizar un abordaje. Se supone que usan garfios, cabos para amarrar, escalas, etc., antes de intentar el abordaje del barco enemigo.

Cualquier tripulante desocupado del barco abordado puede moverse hasta 10 cm. para bloquear a los atacantes que escalan las regalas. Una miniatura defensora puede bloquear hasta a dos atacantes si puede contactar peana con peana con ambos.

La tripulación abordante está cargando, pero solo puede mover su distancia normal debido a la dificultad para moverse de un barco al otro. Si son bloqueados entonces se quedan en su embarcación y deben derrotar primero a su(s) oponente(s) antes de subir abordo.

83

El combate se resuelve normalmente. Si el barco abordado tiene bordas más altas, entonces los abordantes solo impactan con 6+. Una vez se ha iniciado el abordaje ambos barcos se consideran detenidos.

Si todas las miniaturas abordantes resultan muertas o aturdidas el barco puede separarse de la embarcación enemiga , empezando con movimiento 0 cm.

Abordar un barco enemigo desde un muelle o una orilla funciona igual que si se hace desde un barco.

Disparando a Embarcaciones

Los barcos se componen de tres partes básicas: Casco, Velas (o Motor o remos) y Tripulación. Los disparos de artillería que impacten a una embarcación deben determinar aleatoriamente el lugar donde impactan: 1-3 Casco, 4-5 Velas/Motor/Remos, 6 Tripulación (D3 miniaturas). Los tripulantes disparando armas como pistolas o arcos lo hacen contra cualquier tripulante visible – ver el apartado "Armas de Proyectiles".

El casco y las velas de las embarcaciones tiene resistencia y puntos de estructura según la siguiente tabla:

Casco		
Tipo	Resistencia	Puntos de Estructura
Pequeño	7	1 nunto per cada 2 em de
Mediano	8	1 punto por cada 3 cm. de eslora
Grande	9	esiora

Los barcos de vapor tienen +1 punto de estructura en el casco debido a que suelen llevar placas de hierro, mamparas reforzadas, etc.

Velas, Moto	r o Remos	
Tipo	Resistencia	Puntos de Estructura
Pequeño	5	3
Mediano	6	5
Grande	7	8

Una vez que el casco o velas/motor/remos del barco han llegado a 0 puntos de estructura los siguientes impactos causan impactos críticos, tira en la tabla adecuada, añadiendo +1 por cada herida causada por el impacto, p. e. una bala de cañón que causa 4 heridas provocaría una tirada de D6+4. Si se e usa fuego sostenido y el objetivo son las velas tira 2D6 y usa el valor más alto, añadiendo el número de heridas. Para otras localizaciones usa las tablas normalmente.

Tabla de impactos críticos sobre el casco

D6 + H	Resultado
2	Ningún efecto adicional
3	Agujereado – Suma +1 a próximas tiradas.
4	Agujereado – Suma +2 a próximas tiradas.
5	Sacudido – Todos a bordo luchan y disparan con –1 para impactar durante el resto del turno
6	Enormemente Sacudido – Todas las miniaturas abordo sufren 1 impacto de F3 con un 4+ en 1D6, tiradas por armadura normales.
7	Timón Dañado- Tira 1D6 al inicio de los turnos siguientes: 1 - gira 45° a Babor, 2 - navega en línea recta 3 - gira 45° a estribor, 4-6 Mueve normal. El jugador aún controlará la velocidad el barco.
8	¡Fuego en Cubierta! – Coloca 1D4 marcadores de fuego sobre la cubierta.
9	Vía de Agua – Casco seriamente dañado, D3+1 tripulantes deben dejar la lucha y achicar agua o el barco se hundirá con 1 en 1D6 al inicio del cada siguiente turno.
10	Brecha en el Casco – Tira 1D6 al inicio de cada siguiente turno, con 1-2 el barco se hunde al final de ese turno.
11	Casco Roto – Tira 1D6 al inicio de cada siguiente turno, con 1-3 el barco se hunde al final de ese turno.
12+	Popa Destruida – El barco se hunde.

Tabla de impactos críticos sobre las velas

D6 + H	Resultado
2	Ningún efecto adicional
3	Jarcias Impactadas – Suma +1 a siguientes tiradas que realices sobre esta tabla.
4	Velas Impactadas Suma +2 a siguientes tiradas que realices sobre esta tabla.
5	¡Atad esos cabos! – 1 tripulante sobre la cubierta determinado aleatoriamente sufre 1 impacto de F4, tiradas por armadura normales.
6	Caída de Vergas – Algunas velas y jarcias caen sobre cubierta. Toda la tripulación sobre la cubierta sufre 1 impacto de F3, tiradas por armadura normales. El movimiento no se ve afectado.
7	¡Empalmad la traviesa principal! – El barco realiza -1 maniobra de las que podría realizar hasta el final de la partida.
8	¡Fuego en la Arbolada! – El disparo ha incendiado velas y jarcias. Coloca D3 marcadores de fuego.
9	Velamen Desgarrado – El barco reduce su movimiento hasta un máximo de 22 cm.
10	Mástil Dañado – Movimiento reducido a un máximo de 1D6 cm.
11	Desarbolado – Como el 10, pero toda la tripulación de cubierta sufre 1 impacto de F3, tiradas por armadura normales.
12+	Arbolada y Velamen Destruidos – Barco inmovilizado. Toda la tripulación de cubierta sufre 1 impacto de F3, tiradas por armadura normales.

Tabla de impactos críticos sobre los motores

	a de impactos críticos sobre los motores
D6 + H	Resultado
2	Ningún efecto adicional
3	Impacto en la Caldera – Suma +1 a siguientes
	tiradas que realices sobre esta tabla.
4	Impacto en los Pistones – Suma +2 a
	siguientes tiradas que realices sobre esta
	tabla.
5	Tuberías Reventadas – 1 tripulante de
	cubierta determinado aleatoriamente es
	impactado por el vapor el aceite hirviendo
	sufriendo 1 impacto de F4, sin tirada por
6	armadura. Explosión del Combustible – Parte del
0	combustible y el aceite se incendian y
	explotan. Todos los tripulantes sobre la
	cubierta sufren 1 impacto de F3, tiradas por
	armadura normales. El movimiento no se ve
	afectado.
7	Impacto en las Palas – El barco realiza -1
	maniobra de las que podría realizar hasta el
	final de la partida.
8	¡Fuego! – El disparo ha incendiado el
	compartimento del motor, coloca D3
	marcadores de fuego.
9	Motores Trabados – El barco reduce su
	movimiento hasta un máximo de 22 cm.
10	Motor Dañado – El motor ha recibido un
	impacto directo. Máximo movimiento D6 cm.
	por turno.
11	Motor Destruido - Como el 10, pero toda la
	tripulación sobre la cubierta a 8 cm. o menos
	del motor sufre 1 impacto de F3 por la
40.	metralla que despide el motor.
12+	El Motor Explota – nave inmovilizada, el barco
	también sufre 1 impacto de F10 sobre el
	casco causando 1D6 heridas. Toda la
	tripulación sobre la cubierta a 8 cm. o menos
	del motor sufre 1 impacto de F3 por la metralla que despide el motor.
	menana que despide el motor.

A menos que se especifique otra cosa, un barco se hundo al final del turno de su jugador. Cualquier tripulante bajo cubierta en una embarcación mediana o grande que se hunde debe superar un chequeo de Iniciativa para huir, la tripulación a bordo de embarcaciones pequeñas huye automáticamente.

Embestir y Colisionar

Para embestir a un navío enemigo el barco debe estar moviéndose a velocidad media o rápida y solamente puede virar 45°, de otra forma el impacto es una colisión.

Embestida

Cada jugador tira 1D6 y aplica los siguientes modificadores: +3 por embarcación mayor (usa la longitud de eslora y/o un poco de sentido común para determinar cuál es el mayor barco); +3 si el barco que embiste posee un ariete; +1 si el barco se mueve más rápido.

El barco con el total más alto inflige un número de puntos de daño en el casco del barco enemigo igual a la diferencia entre los totales. Tira 1D6, con 4+ el barco con la tirada más alta también sufre la mitad de puntos de daño. Ambas embarcaciones se paran, p. e. movimiento 0 cm.

Colisión

Cada barco sufre 1 impacto que causará 1D3 heridas/daño al casco con 4+ en 1D6. Ambas embarcaciones se paran, p. e. Movimiento 0 cm.

Navegar hacia la Orilla

Colisionar con muelles, anclajes, etc.:

-	
Velocidad	Resultado
Lenta	1 impacto causando 1D3 heridas/daño al casco con 4+ en 1D6
Media	1D3 impactos causando 1D4 heridas/daño cada uno al casco con 4+ en 1D6
Rápida	1D3+1 impactos causando 1D6 heridas/daño cada uno al casco con 4+ en 1D6

Colisión con rocas, arrecifes, etc.:

Velocidad	Resultado
Lenta	1 impacto causando 1D3 heridas/daño al casco
Media	1D3 impactos causando 1D4 heridas/daño cada uno al casco
Rápida	1D3+1 impactos causando 1D6 heridas/daño cada uno al casco

Embarrancar en bancos de tierra, etc.:

Velocidad	Resultado					
Lenta	1 impacto causando 1 herida/daño al casco con 4+ en 1D6					
Media	1D3 impacto causando 1D3 heridas/daño cada uno al casco con 4+ en 1D6					
Rápida	1D3+1 1 impacto causando 1D3 heridas/daño cada uno al casco con 4+ en 1D6					

Cuando un barco embiste o colisiona con otro barco, o embarranca la tripulación puede *Prepararse* par el impacto para evitar ser arrojados sobre la cubierta. El barco (ambos si se embiste o colisiona) realizan un chequeo de Ld. del Capitán. Si lo superan la tripulación es sacudida pero pueden luchar, si no, cada miniatura sufre un impacto de F3 con 4+ en 1D6, las tiradas por armadura se aplican normalmente.

Alcanzar la orilla

Las embarcaciones pequeñas pueden embarrancar sobre tierra sin daño alguno y necesitarán dos tripulantes para alejarse. Las embarcaciones medianas y grandes que embarranquen deben ser reflotadas al inicio de las siguientes fases de movimiento del jugador con 6 en 1D6, suma +1 al resultado por cada pieza de artillería que su tripulación arroje por la borda.

Nadar

Las miniaturas sin armadura o con tirada de salvación de 6+ pueden nadar hasta 10 cm. por turno. Para tiradas de salvación superiores a 6+, las miniaturas deben superar un chequeo de Iniciativa para quitarse la armadura y poder nadar, en caso contrario se retira la miniatura. Los escudos se abandonan sin necesidad de chequeo alguno.

En el agua pierden todas sus armas excepto su arma de mano. Los jugadores lanzarán 1D6 por cada miniatura en el agua al final de cada fase de movimiento propia, con resultado de 1 se retira como baja. Las miniaturas aturdidas que caen al agua se recuperan con 4+ en 1D6 o se retiran como baja. Las miniaturas derribadas se recuperan automáticamente. Las embarcaciones moviéndose a velocidad lenta o media pueden recoger tripulación pasando a 3 cm. durante su fase de movimiento.

Al llegar a la orilla o subir a un barco, las miniaturas habrán usado todo su movimiento ese turno.

<u>Artillería</u>

Cañones navales

Calcula el alcance y suma el dado de artillería. Problemas – ver la tabla del reglamento. Se necesitan dos tripulantes. ¡Las balas no rebotan en el agua! Si el disparo cae sobre el barco enemigo ha impactado. Determina la localización y resuelve el impacto como se describe en "Disparando a Embarcaciones"

Solo las embarcaciones grandes pueden equiparse con Cañones Navales Pesados. El ángulo de fuego de los cañones es de 45°.

Los artilleros están especialmente entrenados en estas armas. Un artillero puede reemplazarse por un tripulante normal mientras quedo al menos otro artillero para poder disparar.

TIPO	Alcance	F	H/Impacto	Salvación
Cañón	150 cm.	10	1D3+2	-
Naval				
Pesado				
Cañón	120 cm.	9	1D3+1	_
Naval				

Los cañones son difíciles de apuntar, particularmente si el barco y el objetivo se mueven. Para representarlo, la infantería en tierra impactada por disparos desde un barco puede intentar superar un chequeo de Iniciativa para evitar ser impactada.

Fuego sostenido – Los cañones navales pueden realizarlo para hacer trizas el velamen y las jarcias enemigas. Ver "Disparando a Embarcaciones". Distancia máxima 45 cm.

Metralla – Como los cañones normales, los navales pueden cargarse con balas de trabuco, clavos, etc., para disparar una oleada de metralla. Usa la plantilla con forma de lágrima, colocando el extremo estrecho en la boca del cañón. Cualquier miniatura parcialmente cubierta es impactada con 3+. La metralla impacta con F6 y causa 1D3 heridas por impacto. Si se dispara sobre la cubierta de un barco cercano, las velas son impactadas automáticamente.

Torretas Artilladas

Un cañón naval en una torreta es un arma muy potente. Sin embargo la tecnología enana y humana no es del todo fiable. Cada vez que la torreta gire más de 45° tira 1D6. Si el resultado es 1 repite la tirada y consulta la siguiente tabla. Las torretas no tienen arco de disparo, deben encararse hacia el objetivo.

D6	Resultado
1-2	El mecanismo se encalla en la posición actual. No puede
	moverse este turno pero sí disparar.
3-4	El piñón de elevación patina, Resta 1D6 cm. al alcance.
	Las armas que usan HP sufren –1 para impactar.
5-6	La sujeción del cuello giratorio se desprende. Tira el dado de dispersión par ver hacia dónde queda encarada este turno.

Culebrinas

Las culebrinas se pueden disparar como "Ráfaga" o "¡Barred la cubierta!". Tienen un arco de disparo de 90°. Las velas y jarcias enemigas sufren 1D3 impactos que causarán heridas con 4+ en 1D6. Tira un dado de artillería al disparar la culebrina, un resultado de número indica funcionamiento correcto, si se obtiene *Problemas*, consulta la tabla de problemas del cañón.

Ráfaga

Una ráfaga concentrada es disparada, coloca el extremo estrecho de la plantilla con forma de lágrima sobre la boca del arma. Cualquier miniatura cubierta total o parcialmente sufre 1 impacto de F4 con –2 a la tirada de salvación por armadura.

¡Barred la cubierta!

El arma es pivotada mientras se dispara para alcanzar un área más amplia. Tiene un alcance de 15 cm. sin necesidad de plantilla. La tripulación enemiga sufre 1D4+1 impactos de F3, las tiradas de salvación por armadura funcionan normalmente.

Armas de Proyectiles

Las armas de proyectiles como arcos, ballestas, etc. se consideran disparadas contra la tripulación ya que estas armas no pueden afectar la estructura de una nave. La tripulación se considera a cubierto (-1 para ser impactada). La tripulación no sufre penalización por disparar mientras el barco se mueve.

Fuego A Bordo

Las embarcaciones impactadas por armas incendiarias o explosivas (cañones, morteros, pero no trabucos) se incendian con 5+ en 1D6. Cada marcador de fuego causa 1 punto de daño por turno, en la fase de disparo del jugador atacante, empezando a partir del turno siguiente. Localiza el impacto aleatoriamente igual que para el resto de disparos. Si se impacta sobre la tripulación, 1D3 miembros sufre 1 impacto de F3.

Un tripulante puede tratar de extinguir 1 marcador por turno y no podrá hacer nada más. Al final de cada turno tira 1D6 por cada marcador, suma +1 por cada tripulante tratando de apagarlos. Con 6+ las llamas son sofocadas. Un resultado de 1 significa que el fuego se propaga. Añade 1D3 marcadores y cualquier tripulante tratando de apagarlos sufre 1 impacto de F3.

Los barcos que usan armas de pólvora son vulnerables al fuego. Si un barco está en llamas tira 1D6 al inicio de su fase de movimiento y suma el número de marcadores, con 12+ la Santabárbara explota. Toda la tripulación sufre 1 impacto de F4 y los restos del barco se hunden inmediatamente.

Atracar/Zarpar

Las naves deben atracar a velocidad lenta o colisionarán; atracar detiene el barco. Los barcos zarpan a velocidad 0 cm. Un barco grande necesita 3 tripulantes desocupados (no trabados en combate) para zarpar/atracar, uno mediano necesita 2 y 1 una embarcación pequeña. Atracar con menos tripulantes de los necesarios se considera una colisión con el muelle.

Arriar un Bote

Algunas embarcaciones medianas y grandes pueden tener 1+ botes. Arriar un bote necesita de 2 tripulantes. El barco debe moverse a velocidad media o lenta. El bote se arria al inicio de la fase de movimiento con velocidad 0 cm.

Aguas Poco Profundas

Los barcos medianos y grandes no pueden navegar a menos 10 cm. de la costa (excepto puertos y muelles) o embarrancan con 4+ en 1D6. Tira el dado tan pronto como el barco alcance esta distancia y el inicio de cada siguiente fase de movimiento mientras la distancia se mantenga.

<u>Anclas</u>

Cualquier barco moviéndose a velocidad lenta o media puede arriar el ancla tras completar su movimiento. Un barco iza el ancla al inicio de su fase de movimiento, empezando con velocidad 0 cm. Izar o arriar el ancla mantiene ocupado a 1 tripulante durante 1 turno completo, atando cabos, dando órdenes, etc.

Dirección del Viento

Establece la dirección del viento al inicio de la parida, tira 1D4 y determina el lado del tablero si el escenario no dice otra cosa. Al inicio de cada turno global, tira 1D6 y consulta la tabla:

1D6	Resultado
1	El viento cambia 90º en el sentido de las agujas del reloj.
2 – 5	El viento no cambia.
6	El viento cambia 90° en sentido opuesto a las agujas del reloj.

Otras Acciones Específicas

Debido a la naturaleza del juego de escaramuzas los jugadores pueden querer realizar acciones no cubiertas por estas reglas. Los árbitros deben permitir improvisar a los jugadores. Las acciones pueden resolverse mediante un chequeo de Iniciativa o lanzando 1D6:

1D6	Resultado					
1	Acción no realizada					
2 –6	Acción realizada con					
	éxito.					

Los árbitros y los jugadores decidirán qué opción prefieren.

Notas sobre la Fase de Recuperación

Se pueden usar estas reglas para la fase de recuperación:

1D6	Resultado								
1 – 2	La miniatura se considera derribada, colócala								
	boca arriba.								
3 - 4	La miniatura sigue aturdida pero puede								
	arrastrarse 5 cm. en la fase de movimiento.								
5 – 6	La miniatura es retirada del tablero como baja.								

Embarcaciones y Equipo Naval

El valor de puntos dado a continuación debe ser usado como guía.

Barco Pequeño 10pts Tracción por Velas Gratis Barco Mediano 20pts Tracción por Remos +5 pts* Barco Grande40pts Motor de Vapor +10 pts*

+10 pts Ariete Cañón Naval Ligero +20 pts Cañón Naval Medio +30 pts Cañón Naval Pesado +50 pts

El coste de puntos por la artillería naval no contiene el coste de la tripulación.

Tamaño de la Tripulación

Estos son los tamaños aconsejados para las tripulaciones - los jugadores y Árbitros pueden acordar tamaños de tripulación basados en las maquetas de barcos disponibles. Ver en la sección principal de reglas el mínimo número de tripulantes para gobernar un barco.

Barco Pequeño 1-4 Barco Mediano 5-10

Barco Grande 10+

^{*} solamente para barcos medianos y grandes.

Tripulación Ribereña

Barco Pequeño: Primer Oficial, 1-4 Ribereños / Marineros*

Barco Mediano: 0-1 Capitán, 0-1 Primer Oficial, 1-9 Ribereños / Marineros* Barco Grande: 1 Capitán, 1-2 Primer Oficial, 10+ Ribereños / Marineros*

Tripulaciones Pirata

Barco Pequeño: Primer Oficial, 1-4 Piratas / Veteranos*

Barco Mediano: 0-1 Capitán, 0-1 Primer Oficial, 1-9 Piratas / Veteranos * Barco Grande: 1 Capitán, 1-2 Primer Oficial, 1+ Piratas / Veteranos *

Capitanes Expertos

Por un coste adicional de 25 puntos el capitán del barco puede tener una de las siguientes habilidades. Tira 1D6 al inicio de la partida.

- La tripulación puede repetir cualquier chequeo de Ld no superado.
- Reducir a la mitad el daño por embestida/colisión si se obtiene 4+ en 1D6.
- Ignorar el resultado de "Problemas" del cañón si se obtiene 4+ en 1D6.
- Realizar un viraje adicional si se obtiene 4+ en 1D6.
- Cambiar la velocidad al doble del valor normal si se obtiene un 4+ en 1D6.
- Realizar un chequeo de Ld para evitar ser abordado por el enemigo.

Lista de Tropas

Esta lista cubre las tripulaciones para navíos fluviales ordinarios, navíos fluviales militares y barcos pirata.

Tripulación

Los tripulantes de los barcos son de tres tipos: Capitán, Primer Oficial y Ribereños (algunos de los cuales son entrenados como Marineros). Los perfiles que siguen muestran como se modifica el perfil básico de la miniatura. Esto permite el hecho de que no todos los ribereños sean humanos; algunos enanos e incluso algún halfling se han visto a bordo de un barco.

Equip	o Para	La Tri	pulación
- quip	o i aia		paiaoioii

Arma de mano	Gratis
Arma de mano adicional	1 pt
Arma a dos manos	2 pts
Alabarda	2 pts
Lanza	1 pts
Granada	3 pts
Arco	2 pts
Arco Largo	3 pts
Ballesta	4 pts
Pistola	4 pts
Trabuco	6 pts
Escudo	1 pt
Armadura Ligera	2 pts
Armadura Pesada	4 pts

Capitán (+20 pts)

l	Perfil		М	НА	HP	F	R	Н	I	Α	Ld
	Capitán	1		+1	+1	+1	-	+1	+1	+1	+1

Equipo: Cualquiera.

Primer Oficial (+4pts)

Perfil	M	НА	HP	F	R	Н	I	Α	Ld
1er. Oficia	_	+1	-	+1	-	-	+1	+1	-

Equipo: Cualquiera.

^{*} El número de Marineros no puede superar la mitad de la tripulación.

^{*} El número de Veteranos no puede superar la mitad de la tripulación.

Ribereños/Marineros (+0/+2/+6 pts)

Muchos barcos comerciales están tripulados enteramente por Ribereños junto a un Capitán.

Perfil	M	HA	HP	F	R	Н	I	A	Ld
Ribereño	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Marinero	ı	+1*	+1*	i	ı	-	1	i	ı
Sargento	-	+1	+1	+1	-	-	+1	+1	+1

Equipo:

Ribereño - Cualquiera de los siguientes: Escudo, Arma de Mano Adicional, Alabarda, Lanza, Arco, Ballesta. Marineros — Armadura Ligera, Escudo, Arma a Dos Manos, Arma de Mano Adicional, Alabarda, Lanza, Arco, Ballesta, Trabuco.

Los Marineros pueden ser también entrenados en el uso de artillería, p. e. cañones navales, por un coste adicional de +2 pts por miniatura. Un barco únicamente con marineros cuenta como inmovilizado ya que los marineros no saben gobernarlo.

Tripulaciones Pirata

Los tripulantes de los barcos son de tres tipos: Capitán, Primer Oficial y Piratas. Como las tripulaciones pirata a menudo son de diferentes razas se muestra un perfil de avance para cada tipo de "tropa".

Equipo para tripulación Pirata						
Arma de mano	Gratis					
Arma de mano adicional	1 pt					
Arma a dos manos	2 pts					
Alabarda	2 pts					
Lanza	1 pts					
Granada	3 pts					
Arco	2 pts					
Arco Largo	3 pts					
Ballesta	4 pts					
Pistola	4 pts					
Trabuco	6 pts					
Escudo	1 pt					
Armadura Ligera	2 pts					
Armadura Pesada	4 pts					

Capitán Pirata (+20 pts)

Perfil	M	HA	HP	F	R	Η	I	Α	Ld
Capitán	-	+1	+1	+1	ı	+1	+1	+1	+1

Equipo: Cualquiera.

Primer Oficial (+4pts)

	P /								
Perfil	M	НА	HP	F	R	Η	I	Α	Ld
1er. Oficia	-	+1	-	+1	-	-	+1	+1	

Equipo: Cualquiera.

Piratas (+0/+2pts)

Perfil	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	Ld
Pirata	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Veterano	-	+1*	+1*	+1*	-	+1*	-	+1*	-

^{*}Puede escoger dos avances de los presentados.

Equipo: Cualquiera.

Nota: Los Piratas pueden ser entrenados en el uso de artillería naval por un coste adicional de +2 pts por miniatura.

^{*}Las tropas con proyectiles tienen HA 3 HP 4, el resto HA 4 HP 3

Ejércitos Temáticos

La primera pregunta que viene a la mente de una persona es: ¿qué demonios (o no) es un Ejército Temático?

Cuando empiezas en Warhammer sueles elegir primero una raza: que si Enanos, que si Skaven, que si Caos, Altos Elfos... y empiezan a aparecer miniaturas muy guapas de distintos tipos, así que ni corto ni perezoso (y más que nada porque no puedes comprarte todo lo que querrías) tienes un ejército "de todo un poco". Si estás empezando un ejército, te recomiendo antes que te lo pienses bien. Podrías hacer un ejército temático!!

Un Ejército Temático es lo contrario a "ir comprando": planificar un trasfondo y una historia, y acorde con ello, ir haciendo el ejército. En los Libros de Ejército ayudan un poco, pero ellos lo hacen variando reglas y "calificación de unidades", cosa que tu oponente no mirará con buenos ojos ("Gigantes como Básicas?"). Así que ahí van unas pistas para saber cómo hacer un ejército temático, y que tu oponente no te mire mal cuando lo despliegues. Primero, métete en el trasfondo, empápate bien, crea una historia y a partir de ahí organiza tu ejército.

En los libros de ejército antiguos aparecen las descripciones de las distintas regiones / clanes / familias / lo que sea, de las diferentes razas. Cada una tiene sus propias características que las diferencian ligeramente de las demás. Así, por tomar el ejemplo clásico, el Imperio: tenemos la ciudad de Altdorf (la capital, caballeros de Reiksgard, un Conde en Grifo si no es el Emperador, alabarderos y ballesteros por un tubo, Grandes Espaderos...), la de Nuln (la dedicada a las máquinas y pólvora: Ingenieros, Arcabuceros, Cañón de Salvas, Tanque, Morteros y Cañones, Herreruelos...), la de Middenheim (al Norte; Caballeros del Lobo Blanco, Alabarderos, poca pólvora, nada de Sacerdotes Guerreros...). Si tienes los libros antiguos hay una descripción muy buena de cada región o ciudad, recomiendo leerlo muy a fondo. En caso que no sea así, léete bien el libro nuevo de Ejército, y atención a las páginas finales.

En las páginas finales suelen aparecer unos "ejércitos no oficiales". Estos ejércitos, básicamente, lo que hacen es, a partir de trasfondo, retocar el tipo de unidad (alguna Especial pasa a Básica, otras a Singulares, alguna Básica a Especial...). Estos ejércitos, pese a ser los ejércitos temáticos por excelencia, no son oficiales, y debes pedir permiso a tu oponente para jugar con ellos. Aún así, si los miras y vuelves a poner las básicas donde les toca, y las especiales... verás que hay unas unidades que son más probables de aparecer que otras. En los *Apéndices* de los *Manuscritos de Nuth* salen ejemplos para cada ejército.

Con un ejército temático no ganarás más partidas (o sí), pero tu ejército representará algo más que un montón de plomo y plástico pintado con unos atributos apuntados en un papel. Y eso, créeme, hace que te lo pases mejor. Mucho mejor.

Nuevos Ejércitos

Realizar un ejército nuevo tiene ciertos aspectos positivos y otros no tanto. A favor: que significa un derroche de creatividad y te lo pasas bomba creándolo y añadiendo un cierto trasfondo; además, en muchos casos necesitarás transformar miniaturas, con lo que tendrás la vía perfecta para desarrollarte como creador. En contra, hay varias cosas: que es difícil hacerlo compensado, que no todo el mundo puede estar de acuerdo, y la más importante, que es altamente probable que como mucho lo uses tú, y que pase a ser ignorado por el resto de los mortales.

Aún así, hay gente muy masoca que se dedica a inventarse ejércitos nuevos. Estos ejércitos suelen estar bastante equilibrados, y vale la pena mirárselos.

Si quieres hacerte un ejército nuevo, tendrías que tener en cuenta los consejos para hacer personajes nuevos: es decir, no infravalores en puntos, ten en cuenta las "características globales del ejército", no crees megaunidades básicas, etc. En general sale bastante majo si usas unidades con perfil existente, como humanos (al fin y al cabo los humanos del Imperio no difieren mucho de los humanos de otros sitios, igual que los Elfos, Orcos, etc.). Para ejércitos muy diferentes (como podrían ser Ángeles, Piedras Animadas, Hombres Pez, etc.) puede ser algo más difícil el hacer un ejército que no tenga unidades básicas muy bestias, o desequilibrar mucho.

Antes había ejércitos enteros en esta sección, pero se ha preferido poner los enlaces por dos motivos: uno, porque no cuesta nada visitar la web del autor (generalmente hay un montón de cosas interesantes más aparte de los ejércitos) y dos, porque cualquier modificación en los ejércitos será más rápida si se realiza en un único lugar.

€stalia

Hemos encontrado dos versiones diferentes del ejército de Estalia (lo que vendría a ser la Península Ibérica dentro del mundo de Warhammer):

Página de Noega

http://www.dreamers.com/noega

Autor: collada@ono.com

Luis Molina (ubicada en MdN).

http://casal.upc.es/~namari06/mdn/estalia.pdf

Autor: Luis Molina ()

Catai

Al parecer, este probable "nuevo ejército" ya tiene versiones previas hechas por amantes del hobby.

War'n'Rol

http://warnrol.iespana.es/warnrol/ejercitos/samuraiarmy.html

Autores: War'n'Rol

Arabia

Fantástica versión del ejército de Arabia, con historia, objetos, magia y todo lo que se puede pedir.

Página de Noega

http://www.dreamers.com/noega/

Autor: Kushtar (kushtar@mundomail.net)

Norska

De nuevo, una lista muy currada que no es tan parecida a Hordas del Caos sino que corresponde a una raza humana casi vikinga...

 Página de Noega http://www.dreamers.com/noega/

Trasfondo

Calendario Imperial

La historia del Mundo de Warhammer se suele explicar en torno al Calendario Imperial. En la White Dwarf #58 apareció el siguiente texto, hoy en día difícil de encontrar.

El Mundo de Warhammer tarda 400 días en dar una vuelta completa a su estrella, que es mucho más grande y caliente que nuestro Sol. Es orbitado por dos lunas, que en el Imperio tienen los nombres de Mannslieb (Amada de Manan, con un período de 25 días) y Mórrslieb (Amada de Mórr, período irregular). Pese a que en el Mundo de Warhammer cada raza tiene su propio calendario (como el Orco, que es "hoy", "ayer", "haze díaz", "mañana" y "dezpuéz de mañana"), el más usado es el Imperial. Éste se divide en 12 meses de 32 ó 33 días, más seis días independientes entre meses. Cuatro de estos días están relacionados con el cambio de las estaciones, mientras que los otros dos indican el momento en que las dos lunas están llenas. Estos dos días tan especiales son muy temidos por los extraños sucesos que se dice que tienen lugar en ellos, y son el Hexensnacht (la Noche de las Brujas) y el Geheimnisnacht (la Noche de los Difuntos).

Los meses imperiales son los siguientes:

- Hexensnacht. Día de año nuevo, o Noche de las Brujas.
- Nacheren. 32 días. El día 17 es el primer día de primavera.
- Jahrdrung, 33 días.
- Mitterfruhl. Día del Equinoccio de Primavera.
- Pflugzeit. 33 días.
- Sigmarzeit. 33 días. El 18 es el primer día de verano.
- Sommerzeit. 33 días.
- Sonnstill. Día del Solsticio de Verano.
- Vorgeheim. 33 días.
- Geheimnisnacht. Noche de los Difuntos.
- Nachgeihem. 32 días. El 17 es el primer día de otoño.
- Erntezeit. 33 días.
- Mittherbst. Día del Equinoccio de Otoño.
- Brauzeit. 33 días.
- Kaldezeit. 33 días. El 18 es el primer día de invierno.
- Ulriczeit. 33 días.
- Mondstille. Día del Solsticio de Invierno.
- Vorheren. 33 días.

Así mismo, la semana Imperial se divide en 8 días: Wellentag, Aubentag, Marktag, Backertag, Bezahltag, Konistag, Angestag y Festag.

Cronología del Mundo de Warhammer

[Gracias a David Delgado por la cronología base]

Según el Calendario Imperial

Pasado remoto

 -15000 a -5590. Los Ancestrales florecen en Lustria. Creación de los Slann, los Saurios, los Eslizones y los Króxigors. Fundación de las primeras Ciudades Templo. Creación del Gran Charco y separación de los continentes.

Año -5600

• -5589 Hasta el -4420 se destruyen el portal de Disformidad del Polo. Los Ancestrales desaparecen. Muchas ciudades quedan en ruinas. También mueren los Slann más viejos. Los ejércitos de Hombres Lagarto derrotan a las hordas demoníacas.

Año -5000

- -5000 Los Enanos comienzan su lenta colonización de las Montañas del Fin del Mundo.
- -4920 Primera incursión del Caos. El mundo es salvado por los esfuerzos de los Altos Elfos, que crean un vórtice de magia para expulsar la energía del Caos del planeta.

Año -4500

- -4500 Los Enanos y los Elfos se encuentran por primera vez y establecen relaciones comerciales amigables. Al mismo tiempo, Aenarion pasa a través de las llamas sagradas y luego defiende el Templo de Asuryan de la Horda del Caos de Morkar.
- -4499 Aenarion llega a Caledor y es reconocido como el elegido de Asuryan por Caledor Domadragones. El gigantesco dragón Indraugnir se convierte en la montura de Aenarion. Luego vuelan hasta el Yunque de Vaul, donde se forja la armadura del dragón de Aenarion junto con multitud de armas que eventualmente, con el paso del tiempo, pasarán de padres a hijos en las familias más nobles de entre los Elfos. Técnicamente, en la actualidad, la categoría de Príncipe en Ulthuan pertenece a quienquiera que posea una de esas antiguas armas.
- -4498 Empieza la guerra contra el Caos oficialmente, cuando los Elfos Jinetes de Dragones descienden de Caledor y contraatacan llevando la lucha al enemigo.
- -4481 Las fuerzas del Caos son puestas a la defensiva durante un tiempo y llega una frágil paz sobre Ulthuan. Aenarion se casa con la Reina Eterna Astarielle y de esa unión nacen dos hijos: Yvraine y Morelion.
- -4472 Las Fuerzas del Caos atacan Avelorn. La Reina Eterna es asesinada y sus hijos se dan por desaparecidos. De hecho, se encuentran bajo la protección del Hombre Árbol Corazón de Roble. Enloquecido por la tristeza, Aenarion vuela a la Isla Marchita y desenvaina la Espada de Khaine. Armado con esta terrible arma es prácticamente invencible durante un tiempo.
- -4464 Aenarion, el primer Rey Fénix de los Altos Elfos, rescata a la hechicera Morathi de un grupo de guerreros del Caos de Slaanesh. Ambos establecen su corte en Nagarythe.
- -4462 Caledor Domadragones llega a la conclusión de que la única forma de detener por completo al Caos consiste en expulsar a los vientos de magia del mundo. Caledor empieza a reparar y a incrementar la antigua red de menhires que han permanecido en Ulthuan desde el alba de los tiempos.
- -4458 Morathi, la hechicera Alto Elfo, da a luz al hijo de Aenarion, Malekith, el futuro Rey Brujo de Naggaroth.
- -4419 Batalla de la Isla de los Muertos. En esta épica batalla, Caledor Domadragones crea el Vórtice Mágico. Aenarion sufre una herida mortal y con sus últimas fuerzas vuela a la Isla Marchita y devuelve la Espada de Khaine de vuelta a su altar. Nunca se encuentra el cadáver de Aenarion. Malekith no es elegido Rey Fénix y Bel-Shanaar es coronado en su lugar. Los primeros exploradores Altos Elfos llegan a las costas de Lustria.
- -4418 La coronación de Bel Shanaar simboliza el fin de la guerra con el Caos y el principio de un gran periodo de reconstrucción que ve como Tiranoc se eleva como el más influyente de los reinos Elficos. Los Elfos arriban al Viejo Mundo. Malekith se hace amigo del Rey Enano Snorri Barbablanca y juntos,

los ejércitos de Elfos y de los Enanos empiezan a limpiar sus tierras de los últimos restos del Caos. Con la prosperidad de las colonias empiezan a llegar riquezas a Ulthuan.

Año -4400

Año -4300

 -4300 Los Enanos más aventureros inician la exploración de las desoladas regiones situadas al Norte de las Montañas del Fin del Mundo que ellos denominan Zorn Uzkul (tierra del Gran Cráneo) en la Llanura de Zharrduk.

Año -4200

- -4200 Se produce la primera migración de tribus Humanas procedentes del Sur.
- -4164 Fundación de las primeras colonias Alto Elfo en la costa oriental del Nuevo Mundo. Malekith derrota al Señor de la Guerra Orco Gritok Colmillo Rojo y salva la ciudad de Athel Toralien.
- -4119 El caudillo Malekith de los Altos Elfos y Snorri Whitebeard, Alto Rey de los Enanos, unieron sus poderosos ejércitos y expulsaron los últimos restos de los ejércitos del Caos del Viejo Mundo. Posteriormente, floreció el comercio entre los Enanos y los Elfos, y los Enanos construyeron muchas nuevas fortalezas en las Montañas del Fin del Mundo.

Año -4100

Año -4000

 -4000 Los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo pierden el contacto con los asentamientos Enanos en las Tierras Oscuras y Zorn Uzkul. Los Enanos del Oeste piensan que sus hermanos del Este han perecido destruidos por las hordas del Caos procedentes del Norte.

Año -3500

- -3500 En las Tierras Oscuras, los Enanos empiezan a adorar al maligno dios Hashut, Padre de la Oscuridad, al haberse visto abandonados por sus dioses.
- -3419 Empieza a extenderse por Nagarythe y todo Ulthuan el Culto del Placer.

Año -3400

Año -3200

 -3200 Las primeras civilizaciones Humanas nacen en Nippur, a orillas de los ríos Tigir y Phrates en el Este de Arabia.

Año -3000

 -3000 Los Faraones unifican el Alto y el Bajo Kemmet dominando el delta y el Río Nyllus. Comienza la Edad Dorada de los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo, que fundan y establecen su capital en Karaz-A-Karak.

Año -2900

 -2829 El segundo Rey Fénix Bel-Shanaar visita la recién fundada fortaleza Enana de Karaz-a-Karak donde es recibido por el anciano pero venerable Snorri Whitebeard. Los dos grandes reyes intercambian un juramento de amistad, y Malekith permanece en Karaz-a-Karak como embajador del Rey. Durante cierto tiempo, los Enanos y los Elfos prosperan, hasta que los Elfos vuelven a Ulthuan donde la guerra civil está desgarrando su reino.

Año-2800

- -2789 El Alto Elfo Malekith inicia un largo periodo de viajes por todo el mundo en busca de artefactos mágicos de los días antiguos. En las tierras desoladas del Norte, Malekith encuentra la Corona de Hierro, entre las ruinas de la antigua ciudad de Norshgar
- -2774 Malekith regresa a Ulthuan y denuncia a su propia madre como adoradora de los Dioses del Caos y traidora a la raza de los Altos Elfos.
- -2751 Se produce la Masacre del Templo de Asuryan donde, el segundo Rey Fénix Alto Elfo, Bel-Shanaar, es asesinado y Malekith se quema en el fuego sagrado quedando horriblemente mutilado. Más tarde en ese mismo año asesinos contratados por Malekith intentan asesinar al futuro Rey Fénix, Caledor I, que es rescatado por un grupo de cazadores de Cracia (antepasados de los Leones Blancos).
- -2750 Coronación de Caledor. Malekith huye a Nagarythe. Estalla la guerra civil por todo Ulthuan. Los hermanos luchan entre ellos y los devotos del Culto del Placer hacen surgir problemas en cada pueblo y en cada ciudad.
- -2739 Los príncipes hechiceros Altos Elfos renegados huyen de Saphery y se unen a Malekith. Hotek, un sacerdote hereje de Vaul, roba el martillo sagrado del Yunque de Vaul y se dirige a Nagarythe.
- -2736 Malekith se envuelve en su gran armadura negra y es aclamado como el Rey Brujo. Aumenta la intensidad de la guerra.
- -2724 El tercer Rey Fénix de los Altos Elfos, Caledor I, derrota al Rey Brujo en la Batalla de Maledor. El Rey Brujo huye.
- -2723 Como resultado de la interferencia del Rey Brujo con el vórtice que contiene el Reino del Caos, gran parte del Norte de Ulthuan se hunde en el océano. Los hechiceros renegados crean las Arcas Negras y parten hacia el frío Norte para fundar el reino de los Elfos Oscuros de Naggaroth. Tiranoc se ha perdido bajo las aguas y un cataclismo creado por las fuerzas desatadas del Caos arrasan la tierra. Los Altos Elfos comienzan la reconstrucción de su desolada patria. Se pierde el contacto con las colonias del Viejo Mundo definitivamente

Año -2700

- -2700. Las leyendas describen cómo la poderosa torre de Mingol Zharr-Naggrund (Ciudad del Fuego y la Desolación) fue construida con hierro oscuro y obsidiana negra por los Brujos Enanos del Caos más poderosos.
- -2630 Una Expedición de Elfos Oscuros regresa a Ulthuan y se reanudan las hostilidades con los Altos Elfos. Caledor I reorganiza el ejército Alto Elfo para la defensa y comienza la construcción de las fortalezas de las Puertas en los Pasos del Norte

Año -2600

- -2600 Esclavización por parte de los Enanos del Caos de las tribus de Orcos y Goblins de las Tierras Oscuras y las Montañas de los Lamentos.
- -2599 Los Altos Elfos terminan la construcción de la Puerta del Grifo, la Fortaleza Inconquistable. La guerra entre los Altos Elfos y los Elfos Oscuros continúa sin tregua: los Elfos Oscuros intentan llegar a las Tierras Interiores y los Templos Sagrados pero los Altos Elfos resisten y los impiden.

Año -2500

- -2500 La Primera Dinastía crece en Catai, consolidando su victoria sobre los Señores de la Guerra de las tribus locales.
- -2466 Sulring Durgul, futuro Nigromante, nace en Ulthuan.
- -2425 El Buque Dragón Alto Elfo Indraugnir, armado con el espolón Lanza de Estrellas, forjado mágicamente, hunde el Palacio Alto Elfo de la Feliz Destrucción cerca de la Isla Marchita. Esta es la primera vez que un Arca Negra es hundida, y marca el inicio de la supremacía de los Altos Elfos sobre sus siniestros parientes. Auge de Nehekhara, la primera verdadera civilización Humana. A su muerte, los Reyes Sacerdotes son momificados y enterrados en grandes pirámides. Estos conjuntos de pirámides y tumbas recibirán el nombre de necrópolis.

Año -2400

 -2343 Los Elfos Oscuros comienzan a explorar las cavernas situadas bajo Hag Graef. La primera expedición que penetra en las cavernas en las cavernas no regresa nunca. Posteriores expediciones informan de la existencia de numerosas cavernas y túneles que penetran profundamente bajo las Montañas espinazo Negro. El nuevo Reino se denomina reino Subterráneo. Los exploradores Elfos Oscuros también regresan con los primeros Gélidos capturados.

• -2319 Por primera vez los Elfos Oscuros utilizan Gélidos como monturas de guerra.

Año -2300

• -2219 Los últimos Elfos Oscuros son expulsados del Norte de Ulthuan. Los Altos Elfos comienzan a patrullar los mares septentrionales para limpiarlos de barcos Elfos Oscuros.

Año -2200

- -2200 Los Altos Elfos conquistan la Isla Marchita. El tercer Rey Fénix de los Altos Elfos, Caledor I, no
 desenfunda la Espada de Khaine a pesar de que le proporcionaría el poder necesario para derrotar al
 Rey Brujo. De regreso a casa una gran tormenta separa a su buque insignia Indraugnir del resto de la
 flota, arrastrándolo hasta las costas de Naggaroth donde es asaltado por los Elfos Oscuros. Caledor se
 arroja al mar para evitar ser capturado.
- -2198 Coronación de Caledor II. Se instala una paz incómoda sobre Ulthuan. Los supervivientes de Tiranoc y de lo que una vez fuera Nagarythe empiezan a reconstruir sus tierras. Los Elfos supervivientes de Nagarythe, lo que ahora se llaman Tierras Sombrías, se dedican a vivir una vida nómada y errante rehuyendo los adornos de la civilización.
- -2.188 Después de muchos siglos, los Elfos vuelven una vez más al Viejo Mundo. Los Enanos se enteran de la guerra civil que ha tenido lugar entre los Elfos y la traición de Malekith. Las dos razas empiezan a comerciar una vez más. Se cierran negocios y la artesanía Enana alcanza nuevas cotas de ambición y calidad.

Año -2100

-2005 La Gran Traición: se producen incursiones de los Elfos Oscuros contra las caravanas comerciales Enanas que, marca para siempre las relaciones entre Enanos y Elfos. Los mercaderes Enanos son emboscados y asesinados. Los asentamientos Enanos son saqueados y los honrados artesanos Enanos son despojados de su oro. Los enanos creen que la culpa es de los Elfos. De hecho, sus atacantes son saqueadores Elfos Oscuros enviados por Malekith para sembrar el odio entre las dos razas. Muchos Elfos mueren a manos de los mercaderes Enanos que se creen a su vez bajo ataque. Los Elfos vengan a los suyos. Pronto ambos bandos empiezan a organizar sus ejércitos.

Año -2000

- -2000 Se produce la Segunda Migración Masiva de tribus Humanas, esta vez desde las Estepas del Este. La ancestral ciudad que después se conocerá como Plagaskaven es habitada por primera vez por los hombres. Crece rápidamente y se convierte en la ciudad humana más poblada del Viejo Mundo. Nace Nagash, futuro Gran Nigromante No Muerto, en Arabia. Las protestas de los Enanos son ignoradas por el cuarto Rey Fénix Alto Elfo, Caledor II. Las relaciones entre las dos razas se ven sometidas a una creciente tensión. En esta época los Hombres Lagarto tuvieron conflictos con la fortaleza Enana perdida de Karak Zorn.
- -1997 El Alto Rey Enano Gotrek Starbreaker envía un embajador a Ulthuan como último intento de evitar la guerra. Las peticiones de los Enanos de indemnización por la hostilidad de los Elfos son recibidas con arrogancia y el embajador es expulsado. Como insulto final los Elfos afeitan la barba del embajador Enano, y a causa de este incidente la guerra que siguió se conoce con el nombre Élfico de la Guerra de la Barba. Los Enanos, que nunca fueron una raza que se tomaran estos asuntos a la ligera, se refieren a la contiendo como la Guerra Contra los Elfos, o la Guerra de la Venganza. Las colonias Élficas del Viejo Mundo llevan el peso de las hostilidades y ambos Imperios acaban exhaustos y debilitados por el conflicto. Tor Alessi (actualmente la ciudad portuaria Bretoniana de L'Anguille) es asediada varias veces. Los Enanos talan árboles para hacer sufrir así a los Elfos. Los Elfos defienden a partir de entonces el Bosque de Loren.
- -1974 El cuarto Rey Fénix de los Altos Elfos, Caledor II, mata personalmente a Snorri Mediamano, el hijo del Rey Gotrek, antes de regresar a Ulthuan a tiempo para la temporada de caza.
- -1968 Morgrim, primo de Snorri, mata al hermano de Caledor II, Imladrik. Un grupo de Elfos Oscuros desviados de su curso por una tormenta se ven obligados a atracar en Khemri. Nagash estudia la Magia Oscura y demuestra ser un pupilo muy prometedor. Habiendo aprendido todo lo que los Elfos

Oscuros podían enseñarle, derrota a sus líderes en un duelo de hechiceros y entierra a los supervivientes en la Gran Pirámide de Khemri.

- -1960 Muere el Faraón Ormahkaten. Estalla la Guerra Civil en Kemet.
- -1959 Nagash mata al rey Sacerdote de Khemri y ocupa el poder en su lugar.
- -1950 Nagash comienza a prolongar su juventud destilando un elixir de sangre humana y ordena la construcción de la Pirámide Negra de Magash, una de las estructuras más grandes jamás construidas por el hombre. Un Clan Enano errante de las Montañas Negras establece relaciones comerciales con la antiquísima ciudad que se conocerá a la postre como Plagaskaven, y finalmente se establece en ella.
- -1948 La colonia Élfica de Athel Maraya, es incendiada por un ejército Enano bajo las órdenes de Morgrim.

Año -1900

 -1880 Los Humanos de la ciudad de Tylos (que se conocerá más adelante como Plagaskaven) comienzan la construcción de su gran templo con la ayuda de los Enanos. Los trabajos seguirán sin descanso durante los siguientes cien años.

Año -1800

- -1797 Finaliza la Guerra entre los Altos Elfos y los Enanos, que comenzara doscientos años atrás.
- -1780 El templo erigido en la ciudad de Tylos, que se conocerá posteriormente como Plagaskaven, es terminado y la Piedra de Disformidad empieza a llover sobre la ciudad desde Mórrslieb. En el transcurso de menos de un año la ciudad es destruida por un enjambre de ratas gigantes mutantes y desaparece de la historia.
- -1750 Los Reyes Sacerdotes temen el poder de Nagash y forman una gran confederación contra él.

Año -1700

- -1666 Un gran ejército del Caos atraviesa los desiertos del Caos y ataca Naggaroth. Ghrond, la Torre del Norte Elfo Oscuro, es asediada pero resiste hasta la llegada del Rey Brujo y su ejército que aniquila a las hordas del Caos en la Batalla de la Desesperación.
- -1650 Nagash es derrotado por la confederación de Reyes Sacerdotes y debe huir hacia el Norte. Los Reyes Sacerdotes de Lahmia roban los libros de Nagash en la Biblioteca Negra de Khemri, e intentan emular en secreto su Magia Oscura.
- -1602 El cuarto Rey Fénix de los Altos Elfos, Caledor II, llega la Viejo Mundo para "supervisar" la derrota de los Reyes Enanos.
- -1601 La Batalla de las Tres Torres a las puertas de Tor Alessi. Los Enanos derrotan a los Elfos en una apocalíptica batalla por el dominio del Viejo Mundo. Gotrek Rompestrellas mata al Rey Fénix Caledor II y toma la Corona del Fénix como indemnización de todas las ofensas sufridas por su pueblo. Mientras los Elfos están organizando un ejército suicida para atacar Karaz-a-Karak, les llegan noticias de que el Rey Brujo ha vuelto a invadir Ulthuan. Los Altos Elfos abandonan sus ciudades en el Viejo Mundo y navegan su regreso a Ulthuan o se retiran a los bosques de Loren. Proclamando su victoria, los Enanos se retiran a las montañas y se niegan a seguir luchando.

Año -1600

- -1600 Los primeros Skaven auténticos se revelan como los dueños de Plagaskaven. Empiezan a buscar más allá, yacimientos de Piedra de Disformidad e inician sus primeros experimentos mágicos. El sistema de túneles bajo Plagaskaven se extiende para acomodar a la población, que aumenta rapidamente. Los viajes errantes de Nagash le conducen hasta Pico Tullido situado a orillas del Mar Sulfuroso. Nagash comienza a experimentar con los yacimientos de Piedra de Disformidad que existen bajo Pico Tullido, pero la influencia tan corrosiva de este material le obliga a utilizar hechizos nigrománticos cada vez más poderosos para prolongar su no-vida.
- -1599 Coronación de Caradryel, el Pacificador. Quinto Rey Fénix de los Altos Elfos.
- -1589 Caradryel, el Rey Fénix de Ulthuan, ordena regresar a los Ejércitos Altos Elfos del Viejo Mundo para hacer frente a los Elfos Oscuros que atacan Ulthuan. Muchos Elfos consideran la partida de los ejércitos Elfos como una traición. Caradryel advierte a los colonos que si quieren la protección de los ejércitos Élficos, deberán volver a Ulthuan. Muchos regresan de mala gana pero otros deciden

quedarse. Durante los próximos cien años, las Arcas Negras Ciudadela de la Condenación y Palacio Jade del Dolor serán varadas para formar el núcleo de la fortaleza de Anlec en las Tierras Sombrías. Incursiones intermitentes de los Elfos Oscuros conmocionan una vez más a Ulthuan. Los Elfos Oscuros consolidad sus posesiones en las tierras del Norte.

 -1501 El último Ejército Alto Elfo zarpa del Viejo Mundo rumbo a Ulthuan. Los Elfos que habitan el Bosque de Athel Loren declaran su independencia del Trono del Fénix y son conocidos a partir de este momento como Elfos Silvanos.

Año -1500

- -1500 Los Magos Sacerdotes Slann finalmente consiguen efectuar pequeños desplazamientos de los continentes planeados por los Ancestrales antes de su desaparición; las Montañas del Fin del Mundo son sacudidas por los terremotos y erupciones volcánicas. El Imperio Enano en las Montañas del Fin del Mundo es devastado. La población Skaven queda diezmada y aparecen los doce señores Grises, formándose el primer Consejo de los Trece y la Orden de los Videntes Grises. Los archivos Enanos registran las primeras incursiones Skaven sobre Karak-Vark, donde finalmente conquistan la mayor parte de los niveles inferiores. Durante los próximos 150 años, Nagash comienza a experimentar con cadáveres y esqueletos, logrando animarlos y los utiliza para excavar las minas situadas bajo Pico Tullido y crear Nagashizzar, el Pozo Maldito, una fortaleza subterránea llena de laboratorios alquímicos, barracones, fundiciones y armerías El polvo y las rocas extraídos de las minas convierten las tierras de los alrededores a la fortaleza en desoladas tierras: se crea la Desolación de Nagash. Los habitantes de las tribus primitivas de los alrededores comienzan a adorarle como a un dios, degenerando paulatinamente hasta convertirse en la raza devoradora de cadáveres de los Necrófagos. Los orcos y los goblins campan a sus anchas por el viejo mundo saqueando los restos de las ciudades élficas y destruyendo las fortalezas enanas. Karak Ungor es la primera de ellas en caer en manos de los goblins convirtiéndose en la famosa fortaleza de la Montaña del Ojo Rojo. Los enanos se refieren a los siguientes 500 años como las guerras goblin en las que se luchó por la posesión del viejo imperio enano. Karak Varn es arrasada y ocupada por skavens y goblins. Las viejas minas enanas de Ekrund en las Montañas de la Espalda del Dragón caen en manos de los orcos que cambian de nombre por el de los Montes del Colmillo Sangriento. Los goblins toman todas las torres de vigilancia y fuertes a todo lo largo del Paso del Perro Loco, mientras que las minas de oro de Gunbad caen en manos de los goblins nocturnos. Se trata de las más grandes y ricas minas de las Montañas del Fin del Mundo donde se encuentran infinidad de gemas y piedras preciosas como la famosa Byinduraz o "piedra brillante" de magnífico cristal azul. Los goblins fortifican sus nuevas fortalezas esperando la respuesta
- -1499 Los Goblins conquistan la fortaleza Enana de Karak Ungor. Karak Varn es inundada y ocupada por los Goblins y Skaven.
- -1498 Las minas de Ekrund son tomadas por los Orcos después de meses de feroz luchas con los Enanos de las Montañas de las Espada del Dragón, ampliamente superados en número. En ese año y a partir de entonces se abandonan o son tomadas por los Goblins las torres de vigilancia del Paso del Perro Loco.
- -1494 Los pielesverdes atacan la fortaleza enana del clan Kamerad.
- -1490 Cae Karak-Varn a manos de pielesverdes.
- -1457 Las minas de oro de Gunbad caen en mano de los Goblins Nocturnos después de muchos años de combates esporádicos. Gunbad era la mina más grande y rica de las Montañas del Viejo Mundo y la única fuente de Brynduraz, o Piedra brillante, una roca azul muy apreciada por los artesanos Enanos.
- -1412 El último de los ejércitos Élficos abandona el Viejo Mundo, dejando tras de sí a una orgullosa comunidad de colonos que se niegan a irse. Se funda lo que se convertirá en el reino de los Elfos Silvanos del Bosque de Athel Loren.
- -1408 Caradryel instaura el sistema de rotación de unidades en las fortalezas de los Pasos, de manera que éstas siempre se encuentren al máximo de su efectividad. Guerras intermitentes tienen lugar en Ulthuan una vez más; los Elfos Oscuros consolidan su posición en las tierras del norte.

Año -1400

 -1400 Los clanes errantes establecen la primera fortaleza Skaven en las áreas que posteriormente se denominarán Tierras del Sur, Arabia y las Tierras Oscuras. El Señor de la Guerra Skaven Malkrit conduce al Clan Moulder hasta lo que después se llamará Pozo Infernal, en el Territorio de los Troll de Kislev. El Señor de la Guerra Skaven Viskrin ordena que al Clan Eshin que establezca su fortaleza en el lejano Cathay.

- -1399 Los Skaven del Clan Pestilens ocupan la ciudad en ruinas de los Hombres Lagarto de Quetza.
 Las plagas se propagan por Lustria. Muchas ciudades son abandonadas. Las guerras continuas entre los Hombres Lagarto y los Skaven se prolongan durante siglos.
- 1387: Empiezan las Guerras de la Carretera de la Plata entre los enanos y los goblins. Pasados veinte años los enanos abandonan las minas del Monte de la Lanza Plateada. Son ocupadas por el señor de la guerra Urk Grimfang. Con la pérdida de Gunbad y Lanza Plateada, los enanos pierden sus minas más importantes en el este e incluso llegan a abandonar las Montañas del Fin del Mundo durante cinco años.
- -1367 El Monte Lanza de Plata es ocupado por el Señor de la Guerra Orco Urk Grimfang, que fortifica las minas todavía más y denomina a su nueva corte Monte Grimfang, nombre que ha tenido desde entonces.
- -1362 Los Enanos abandonan la última de sus minas y pequeños asentamientos en las laderas del Este de las Montañas del Viejo Mundo.

Año -1300

- -1300 Se produce la Guerra de Pico Tullido entre los Skaven y las Legiones de No Muertos de Nagash.
- -1250 Aproximadamente en esta época, el volcán de la Montaña del Trueno, tranquilo desde la Era de la Aflicción entra en erupción una vez más empujando a los Orcos, Goblins y Trolls hacia el Norte. Los asentamientos de Valhorn y Budrikhorn al sur de Karaz-A-Karak son destruidos por Trolls errantes. Los intentos subsiguientes por expulsar y detener a estas criaturas se conocen como las Guerras contra los Trolls. Los Enanos sobrevivientes se retiran al sur dirección Karaz a Karak.
- -1245 El Rey Morgrim Blackbeard conduce a sus ejércitos hacia el Sur. Después de varias batallas despiadadas expulsa a los Orcos y al resto de criaturas malignas de las Montañas del Norte del Paso del Perro Loco. Otro ejército Enano al mande de Logazor Brightaxe se dirige el Este y logra reconquistar el Monte Gunbad, pero se ve obligado a abandonar las minas cuando llegan refuerzos Orcos. El Monte Lanza de Plata es atacado por los Enanos, pero el ejército ha de regresar hacia el Oeste cuando una horda de Trolls y Ogros se dirigen a Karaz-A-Karak. La horda es rechazada de la capital de los Enanos y los cuerpos de muchos Trolls apilados en una gran pila son guemados. Durante los siguientes trescientos años, los Enanos continúan restableciendo su dominio sobre y bajo los montañas. La Carretera Subterranea es parcialmente limpiada en algunos lugares, y se recuperan algunos pequeños asentamientos. Las tumbas de los antepasados destruidas durante la Era de la Aflicción son reconstruidas. Los enanos lanzan una serie de ataques a los territorios goblins. Consiguen echar a los orcos de las montañas y ganan el control del área comprendida entre Karak Kadrin y el Paso del Perro Loco. El Monte Gunbad es recuperado y vuelto a perder en cuestión de semanas. El Monte Grimfang es atacado pero los enanos son derrotados por el Kaudillo orco Nurk Ard'ed. Durante los siguientes 250 años, los enanos retoman el control de las montañas, reabriendo sus viejas minas y reconstruyendo los templos y las tumbas de sus ancestros.
- -1222 Un gran terremoto deja al descubierto un rico filón de Gromril en las Montañas de la Niebla y Nagash forja su legendaria armadura con una aleación de Gromril y plomo.

Año -1200

- -1200 Los Reyes Sacerdotes que estudiaron los libros de Nagash descubren su presencia y le envían emisarios. A cambio de Piedra de Disformidad extraída de Pico Tullido, los Skaven se unen a las Legiones de No Muertos de Nagash para ayudar a empujar a varias tribus de Orcos y Goblins hacia el Pozo Maldito. Nagash invoca un enorme ejército de No Muertos y los Skaven del Consejo de los Trece ordenan su asesinato. Nagash el Oscuro penetra en las montañas. Los pielesverdes escapan al oeste para huir del malvado nigromante que arrasa todo el sur.
- -1185 Una expedición al mando del Herrero Rúnico Kadrin Melenarroja limpia las ruinas de Karak-Varn expulsando a los Skaven hacia las salas más profundas. Kadrin Melenarroja descubre un rico filón de Gromril y pide al Alto Rey que le permita repoblar la vieja fortaleza. Los mineros llegan a montones a Karak-Varn y el Gromril empieza a inundar los cofres del Alto Rey. Los enanos explotan el filón durante años e incluso se llega a hablar de reconstruir la fortaleza entera.
- -1151 El Gran Ritual. Después de consumir grandes cantidades de piedra de disformidad, Nagash inicia el Ritual del Despertar. Descubriendo el peligro que ello representa, los Skaven liberan al Rey Alcadizaar, que mata a Nagash y huye con su Corona de la Hechicería. Sin embargo, muchos de los No Muertos animados por el Gran Ritual siguen animados, propagando el terror por donde pasan.

103

- -1149 Arkhan el Negro, el Rey Nigromante, saquea la ciudad de Bel-Aliad en lo que los cronistas árabes llamarían las Guerras de la Muerte.
- -1147 Kadon descubre el cuerpo de Alcadizaar y arranca violentamente la corona de la Hechicería del abrazo del difunto rey.
- -1136 Kadrin Melenarroja cae en una emboscada y muere junto a la orilla del Lago de Agua Negra mientras conduce una carreta de mulas con mineral de Gromril hacia al Alto Rey. Kadrin mata treinta y seis enormes Orcos antes de ser herido mortalmente y caer muerto. Su última acción es tirar su martillo rúnico al interior del Agua Negra para evitar que caiga en manos del enemigo. A continuación de la muerte de Kadrin, la presencia de los Enanos en Karak-Varn se vuelve más escasa hasta que finalmente es eliminada por los Skaven. Karak-Varn cae una vez más en manos de los enemigos de los Enanos.
- -1125 Tiene lugar la Batalla del Llano del Roble Partido. Un gigantesco ejército de Orcos y Goblins es exterminado por los Elfos Silvanos en el Bosque de Loren. Orión y Ariel se convierten en el Rey y la Reina del Bosque.

Año -1100

-1020 El Imperio No Muerto es destruido por el señor de la guerra orco Dork Ojo Rojo.

Año -1000

- -1000 La tribu primitiva y guerrera de los Bretoni se establecen en las tierras que rodean Athel Loren. Comercian con los Elfos Silvanos y aprenden muchas cosas, pero temen demasiado a los Elfos del Bosque como para penetrar en el interior de Loren.
- -975 Batalla de los Mil Lamentos. El Rey Skorri Morgrimson encabeza a una enorme ejército Enano que avanza hacia el Norte en un intento por recapturar Karak-Ungor (la Montaña del Ojo Rojo). Los Enanos limpian de enemigos los valles del Sur y la puerta, pero caen en una emboscada y son rechazados cuando intentan entrar en la propia fortaleza. Unos pocos Enanos, incluyendo a Furgil, el hijo más joven de Skorri, logran infiltrarse en los niveles inferiores, pero no regresan jamás. Skorri conduce a los restos de su ejército de vuelta a Karaz-A-Karak y muere poco después.
- -995 Coronación de Tethlis, el Asesino, el Sexto Rey Fénix de los Altos Elfos.
- -992 Los primeros dragones empiezan su largo letargo.
- -990 Empieza el entrenamiento formal de regimientos de Elfos.
- -986 Tethlis el Asesino, sexto Rey Fénix de los Altos Elfos lanza una gran ofensiva hacia el Norte masacrando a todos los Elfos Oscuros de Ulthuan.
- -946 La contraofensiva de los Elfos Oscuros alcanza la Puerta del Grifo.
- -922 La Batalla del Cañón Gris. Un enorme ejército de Elfos Oscuros es cogido por sorpresa por los Altos Elfos mientras acampaba en un valle en las Tierras Sombrías.

Año -800

- -750 Karak-Azgal es atacada por los Goblins de la tribu de la Nube Roja. Estos son rechazados después de una dura lucha pero tras ello se dirigen a atacar Karak-Azuk, donde logran penetrar en las salas occidentales y las zonas inferiores. Los Enanos siguen luchando y lentamente logran expulsar a los invasores tras la muerte de muchos valientes defensores.
- -740 Karak-Azul gueda finalmente limpia de Goblins.
- -732 El Rey Brujo de los Elfos Oscuros lanza una ofensiva invernal en las Tierras Sombrías, se conquistan varias fortificaciones de los Altos Elfos y se realiza el Asedio de Tor Lehan tras el cual no quedan supervivientes en ninguno de los dos bandos.
- -720 Primer avistamiento del Dragón Shaladrak Incarnadine, que más tarde engendrará a muchos poderosos dragones entre los que se encuentran Graug el Terrible.
- -701 Los mineros que trabajan en las profundidades de Karak Ocho Picos encuentran un túnel Skaven.
 Muchos Skaven mueren antes de que los Enanos descubran la extensión de la madriguera Skaven.

Año -700

 -700 La Estirpe del Abeto abandona el Bosque de Loren y emigra, atravesando las Montañas Grises hacia los grandes bosques situados más allá de las montañas, para no ser vistos nunca más. Pasará a ser la Estirpe Perdida en las leyendas de los Elfos Silvanos. Los Skaven irrumpen por primera vez en los niveles inferiores de la fortaleza Enana de Karak Ocho Picos. Marineros Élficos informan de pastores Tileanos con sus rebaños en las caídas columnas de las antiguas ciudades Élficas.

- -696 La fortaleza Elfo Oscuro de Anlec es destruida hasta sus cimientos.
- -693 Se produce la Batalla de las Olas en la Isla Marchita en la que se produce la muerte del sexto Rey Fénix de los Altos Elfos, Tethlis.
- -690 Coronación de Bel-Korhadris, el Rey Sabio, séptimo Rey Fénix de los Altos Elfos.
- -689 Se colocan los cimientos de la Torre Blanca de Hoeth y empieza el periodo más largo de paz en la historia de los Elfos.
- -650 Baragor, el primer Rey Matador, dedica el gran Templo de Grimnir en Karak-Kadrin. Toma el nombre de Umgrim que significa "obligado por la promesa" o "promesa incumplida". Sus descendientes llevarán ese nombre hasta la actualidad.

Año -600

- -600 Vorag Diente Ensangrentado agrupa a las tribus dispersas de Necrófagos que habitan alrededor de Pico Tullido. Y destruye a la tribu Goblin Nube Roja. A continuación se dirige hacia la tribu Goblin del Hechicero Gris, pero muere en el transcurso del combate y sus tropas de Necrófagos carentes de un líder se dispersan.
- -513 La fortaleza Enana de Karak Ocho Picos cae bajo los ataques de Orcos, Goblins y Skaven. Los Skaven envenenan los pozos y usan gases tóxicos para asfixiar a los Enanos. En el último momento, el Rey Lunn ordena a los suyos que sellen con runas las tumbas de los Viejos Reyes y abandona la fortaleza. El Rey y los Enanos supervivientes juran volver algún día y reconquistar lo que es suyo. Después de expulsar a los Enanos, los Skaven luchan contra los Pieles Verdes por el control de los niveles superiores.

Año -500

- -500 Auge de los Humanos en el Norte del Viejo Mundo. Se producen los primeros tratos con los Enanos. Se establecen numerosos pequeños estados en todo el Viejo Mundo. Se fundan las ciudades Estalianas de Bilbali y Magritta y las Tileanas de Luccini, Miragliano, y Remas.
- -469 Karak-Azgal es atacado y destruido por Orcos y Goblins, comandados por el Señor de la Guerra orco Dork. Alentados por su fácil victoria, los goblinoides se dirigen a karak-Drazh que cae tras una larga batalla y es ocupada por los Orcos que la bautizan Peñasco Negro. Durante los años siguientes, las tierras entre el Paso del Perro Loco y la montaña del Fuego pasan a ser dominadas por los Goblins, con la salvedad de la fortaleza de Karak-Azul. Karak-Azul es asediada pero resiste, habiendo recibido sus defensores una masiva oleada de refugiados de las demás fortalezas. Es una época de tristeza para los Enanos. Muchos alimentan amargos recuerdos de derrota y humillación.
- -466. Dork, Señor de la Guerra Orco, ataca y ocupa la fortaleza enana de Karak Drazh después de una sangrienta lucha. Se cambia el nombre por el de Crag Negro. En los últimos cincuenta años, los enanos han perdido todas las fortalezas al sur de Karaz a Karak con la excepción de Karak Azul que se encuentra en un estado de sitio constante. Todas las montañas entre el Paso del Perro Loco y Karak Ocho Picos se encuentran bajo el control de los orcos y los goblins.

Año -400

- -380 El señor de la Guerra Orco Ugrok Quemabarbas dirige las hordas Orcas hacia el Norte y ataca Karaz-A-Karak. Muchos pequeños asentamientos son destruidos, incontables minas arrasadas y mueren muchos Enanos. El Alto Rey Enano, Logan Proudbeard es capturado por los Orcos y sufre una gran humillación a manos de sus torturadores. Llenos de rabia por la captura de su Rey, los Enanos, al mando de Gorazin Silverhorn, finalmente expulsan a los Orcos de su capital. Los ejércitos Orcos siguen sembrando la destrucción por los reinos Enanos hasta el año siguiente, en que los Orcos son derrotados en la batalla de Agua Negra.
- 370: De acuerdo con la tradición enana, las andanzas de Urgok el Quema Barbas empiezan en este año. Los orcos y goblins aún conservan varias fortalezas enanas, pero son al fin derrotados en la Batalla del Lago Negro.
- -350 Los Skaven arrasan la fortaleza Goblin de la Montaña de la Joroba en las Tierras Oscuras y esclavizan a gran cantidad de tribus Goblins Nocturnos que vivían allí.

Año -300

- -300 Los primeros Señores del Saber se reúnen alrededor de la torre a medio construir. Una ciudad entera de magos y sabios crecen a su lado.
- -250 En esta época, los Enanos intensifican sus contactos comerciales con las tribus de los Hombres en las tierras que más tarde serán el Imperio. Los mercaderes, mineros y buscadores de tesoros Enanos empiezan a dirigirse de nuevo hacia el Oeste del Viejo Mundo. Algunos Enanos penetran en el Bosque de Loren y descubren a los Elfos Silvanos. Algunas expediciones Enanas no regresarán jamás. Los Enanos intensifican sus contactos comerciales con los Humanos asentados en las tierras, que se conocerán más adelante como El Imperio.
- -238 El explorador Elfo Oscuro Kaledor Maglen descubre el Camino Negro, lo que permite a las Arcas Negras atravesar las Montañas del Espinazo negro y llegar a las Tierras Agrietadas, en la costa occidental del Nuevo Mundo.
- -215 Primeras incursiones de los Elfos Oscuros hacia el interior de Lustria para robar artefactos sagrados.

Año -200

- -200 El Culto de Chi´an (como es conocido Tzeentch, El que Transforma las Cosas, en el Este) se populariza entre la aristocracia de la ciudad de Beichai, en Catai.
- -150 Creación de los Orcos Negros a partir de experimentos realizados por los Brujos Enanos del Caos con esclavos Orcos y Goblins.
- -130 La ciudad Tileana de Sartosa es fundada.

Año - 100

- -100 Los Orcos Negros resultan demasiado independientes y difíciles de controlar. Después de liderar una revuelta que arrasa los niveles inferiores de Zharr-Naggrund, los Orcos Negros son prácticamente exterminados. Los Orcos Negros que logran escapar se dirigen hacia las Montañas del Fin del Mundo y las Montañas de los Lamentos.
- -87 Las Arcas Negras empiezan a lanzar incursiones contra las costas de las tierras del este.
- -85 Fundación de la ciudad Imperial de Rikdorf (Altdorf).
- -80 Fundación de Tobaro en Tilea.
- -50 Fundación de la ciudad Imperial de Middenheim.
- -40 Nagash renace después de 1111 años muerto. Intenta obligar a los Reyes Funerarios a obedecer sus órdenes, pero estos se rebelan y, bajo el mando del Rey Funerario Settra, le obligan a retirarse a Nagashizzar. Al llegar, encuentra su fortaleza ocupada por los Skaven del Clan Rikek al que destruye en una sola noche.
- -39 Settra ataca a los demás Reyes Funerarios y es derrotado en una batalla que dura siete días y siete noches. Se retira a Khemri para fundar un imperio de No Muertos que rivaliza en grandeza y poder con el de Nagash.
- -30 Nace Sigmar Heldenhammer, hijo del jefe de la tribu Unberogen, en la ciudad Imperial de Reikdorf. Nagash forja su Mano de Hierro.
- -20 Fundación de la ciudad Imperial de Nuln.
- -15 Una caravana comercial de Karak-A-Karaz es emboscada en su viaje hacia las Montañas Grises. El Rey Kurgan Ironbeard es capturado por los Orcos. Sigmar rescata de los Orcos a varios prisioneros Enanos, entre los que se encuentra el Rey Enano. Este evento fortuito acaba en la amistad entre Sigmar y Kurgan Ironbeard, que florece en la alianza entre razas de los Enanos y los Hombres. En agradecimiento por su rescate, el Rey Enano le da a Sigmar el martillo rúnico Ghal Mharaz, una antigua herencia de su clan; símbolo, posteriormente, del poder de los Emperadores Sigmar unifica las tribus del Este de las Montañas Grises. Arkhan el Negro, el Rey Nigromante, aniquila a una horda Skaven que intentaba recapturar el Pozo Maldito.
- -8 Sigmar es proclamado nuevo jefe de la tribu Unberogen tras la muerte de su padre.
- -5 Fundación de la ciudad Imperial de Talabheim.
- -1 Batalla del Paso del Fuego Negro. Una alianza entre las tribus humanas al mando de Sigmar y un ejercito Enano al mando de Kurgan Ironbeard derrota a un gran ejército de Orcos y Goblins. Los gobinoides son gradualmente expulsados de las tierras al Oeste de las Montañas del Viejo Mundo y muchos Orcos y Goblins son muertos o huyen hacia las montañas, acabando con la dominación de los Orcos sobre estas tierras.

Año 0 del Calendario Imperial

- 0 Aparición de un cometa de dos colas. Se crea el Imperio. En Lustria, el cometa se interpreta como la Lengua Bífida de Sotek; se descubre en Chaqua la profecía de Sotek. Migración de los Eslizones de Cresta Roja y auge del culto de Sotek. El culto se extiende por toda Lustria.
- 1 Sigmar es coronado Emperador por el Sumo Sacerdote de Ulric. Nagash descubre que la Corona de la Hechicería está en posesión de Morathi y viaja hacia el Norte para reclamar su corona, pero Morathi es derrotado por Sigmar antes de que Nagash pueda recuperar su corona. Al mismo tiempo, según las leyendas Tileanas, los gemelos Lucan y Luccina fundan Luccini entre las ruinas de una antigua ciudad Élfica.
- 10 Todo Nippon se une por primera vez bajo un único Emperador, Yamyakyuki I.
- 15 Sigmar derrota en la Batalla del Río Reik a un ejército No Muerto, liderado por Nagash, que intentaba recuperar la Corona de la Hechicería. Sigmar mata a Nagash.
- 16 Krell, único superviviente del Ejército No Muerto de Nagash, es derrotado en La Batalla del Lago Glaciar y es encerrado en una tumba mágica.
- 17 Sigmar destruye una horda Skaven en las Montañas Centrales en el Imperio.
- 50 Después de medio siglo de construcción y prosperidad en el recién proclamado Imperio, Sigmar desaparece en el Este. Queda establecido el sistema de Condes Electores, por el cual los líderes provinciales eligen a uno de sus miembros como Emperador.
- 73 Johann Helstrum se convierte en el primer Gran Teogonista del creciente culto a Sigmar, el Dios Patrón del Imperio. Comienzan los conflictos con el Culto a Ulric

Año 100 del Calendario Imperial

- 100 Los skavens del Clan Pestilens abandonan Quetza y emigran hacia el viejo mundo (obligados por causa de la plaga de serpientes liberada sobre ellos por el dios serpiente Sotek). Inicio de la primera Guerra Civil Skaven. Las flotas No Muertas de Setra asolan la costa Norte de Bretonia, en busca de víctimas para sus sacrificios. Sotek es reconocido por los Magos Sacerdotes Slann como el dios más importante de los Hombres Lagarto.
- 176 Después de varias incursiones menores, por parte de grupos de guerreros del Caos, el Rey Brujo ordena la construcción de las Torres de Vigilancia a lo largo de toda la frontera entre Naggaroth y los Desiertos del Caos.

Año 200 del Calendario Imperial

- 211 Termina la construcción de las Torres de Vigilancia, y casi inmediatamente demuestran su utilidad cuando un ejército del Caos es detectado y destruido antes de que pueda penetrar en profundidad en el territorio de los Elfos Oscuros.
- 287 Mineros Enanos descubre la guarida del dragón Mordrak en las montañas al Sur de Karak Azul.

Año 300 del Calendario Imperial

• 315 El Señor Tepec Inzi conduce un ejército de Hombres Lagarto hacia Naggaroth; los Elfos Oscuros son derrotados y los Hombres Lagarto recuperan la pilastra Estelar de Quetli.

Año 400 del Calendario Imperial

- 451 El Arca Negra Olvido Final y la flota de No Muertos bajo el mando del Rey Funerario Settra lanzan un ataque combinado contra Tilea. La ciudad Tileana de Sartosa es asediada y capturada, y hasta el último de sus habitantes es secuestrado por los atacantes. Simultáneamente, una Horda de Orcos invade Tilea, donde muchas ciudades son sagueadas.
- 475 Una horda de Orcos invade Tilea. Muchas ciudades son saqueadas.
- 484 Llegan a Catai representantes del Rey Fénix. Vuelven cargados con sedas, jade y especias. El Culto del Placer resurge secretamente. Los Maestros de la Espada de Hoeth empiezan su larga y secreta guerra contra el culto.
- 487 Se completa la Torre Blanca. Se funda la Orden de los Maestros de la Espada.
- 491 Los Tileanos comienzan a luchar contra los Invasores Orcos haciéndolos retroceder gradualmente hacia los Montes Apuccini.
- 498 Coronación de Aethis, el Poeta. Octavo Rey Fénix de los Altos Elfos.

Año 500 del Calendario Imperial

- 500 Los asesinos del Clan Skaven Eshin regresan de Catai para trabajar para el Consejo de los Trece Señores de la Descomposición. Muchos clanes Skaven son obligados a capitular por el asesinato de sus Señores de la Guerra. Los Enanos del Caos descubren grandes riquezas en las tierras volcánicas de Gorgoth.
- 512 Se funda la ciudad Bretoniana de Brionne.
- 520 Se establece la ciudad Kislevita de Erengrad.
- 530 Fundación de la ciudad Bretoniana de Bordeleux.
- 537 Fundación de la ciudad Bretoniana de Moussillon.
- 540 Se funda la ciudad Bretoniana de Quenelles.
- 562 Se funda la ciudad Bretoniana de Couronne.
- 570 Fundación de la ciudad Bretoniana de Gisoreux.
- 572 Se crea la ciudad Kislevita de Dorogo.
- 592 Se funda la ciudad Bretoniana de Parravón

Año 600 del Calendario Imperial

- 600 Después de esclavizar y destruir a varios clanes Skaven, devastar las Tierras del Sur con contagios mágicos y matar a uno de los Señores de la descomposición en combate ritual, Nurglitch, Señor de la Plaga del Clan Pestilens, se hace con un lugar en el Consejo de los Trece.
- 657 Thori Gundrikson descubre Gromril en las cavernas al Oeste del Lago Agua Negra. Los Enanos excavan grandes túneles y extraen grandes cantidades de mineral durante los siguientes años. Las minas son finalmente destruidas por infiltrados Skaven, pero no hasta que el Gromril está casi agotado.
- 662 Descubrimiento de la Piedra Corazón de Aldin Getgold en las Montañas de la Espada del Dragón por Dorin Heldour y Katalin Kandoom.
- 665 Los Skaven destruyen las minas Enanas cercanas al Lago Agua Negra.
- 684 Restauración del Hacha de Sail por Dorin Heldour y Kandoom. El Hacha es descubierta en las profundidades de Karak-Varn y recuperada y devuelta al Rey Finn Sourscowl en Karaz-A-Karak.
- 685 Dorin Heldour obsequia a Finn Sourscowl con la piel de Dragón Fyrskan. Heganbor el Herrero Rúnico convierte la piel en una capa con poderosas runas grabadas en ella.
- 698 Representantes del Rey Fénix de los Altos Elfos desembarcan en Catai. Comienza el comercio entre el Este y el Oeste.

Año 700 del Calendario Imperial

- 700 Durante los siguientes doscientos años, los Señores Guerreros Bretonianos invaden el Bosque de Loren en un intento de incrementar sus dominios. Algunos desaparecen con sus tropas sin dejar rastro; otros huyen aterrorizados del Bosque. Desde entonces, ningún Bretoniano se atreve a adentrarse en el Bosque con intenciones hostiles.
- 742 Dorin Heldour y Katalin Kandoom rescatan a Elmador y a Oldor Finnson de las catacumbas de Peñasco Negro. Elmador posteriormente se convertirá en Alto Rey.
- 753 Las naves esclavistas de los Elfos Oscuros empiezan a recorrer el Viejo Mundo y esclavizan a tribus enteras que son conducidas a Naggaroth.
- 760 Comienza la Guerra Civil en Tilea que durará 30 años

Año 800 del Calendario Imperial

- 860 El Arca Negra Garra de la Agonía vuelca y se hunde por causa de un maremoto en las costas de Catai.
- 876 El Vampiro Luthor Harkon escapa de los cazadores de brujas escondido en un mercante Imperial
 que se dirige hacia el Este. Incursores Nórdicos que se dirigen a Lustria capturan el mercante. Cuando
 llegan a su destino todos los tripulantes han sido esclavizados o convertidos en No Muertos.
- 876 Luthor levanta un Imperio No Muerto en el Sur de Lustria. El lugar adquiere mala reputación y empieza a conocerse como la Costa del Vampiro.
- 888 El aventurero nórdico perdido Eriksson desembarca en Lustria y funda la colonia de Skeggi. Inicio de las incursiones nórdicas al interior de Lustria.

- 891 Las Valquirias Nórdicas expulsadas de Skeggi desaparecen en la jungla de Lustria, dando lugar a la leyenda de las Amazonas.
- 892 En este año, Kragg el Gruñón forja la Runa de Piedra bajo la supervisión de su maestro Morek Furrowbrow. Acabará convirtiéndose en el más grande y más longevo Herrero Rúnico de esta era.

Año 900 del Calendario Imperial

- 930 El señor XItep de Itza, Hombre Lagarto, rechaza el intento de Luther de penetrar en el interior de Lustria
- 936 Se produce la guerra entre el Duque de la ciudad Bretoniana de Moussillon y el Barón de la ciudad Bretoniana de L'Anguille.
- 977 Guilles el Bretón combate a los Orcos, con la imagen de la Dama del Lago ondeando en sus estandarte y empieza a unificar a los Bretonianos en un único reino. Los orcos se retiran a las Montañas Grises y los bosques más al norte bajo la presión de los nuevos ejércitos bretonianos.
- 978 Los Tileanos expulsan, definitivamente, a los Invasores Orcos a los Montes Apuccini.
- 980 Tras ser derrotados por Guilles el Bretón los Orcos se ven obligados a retirarse de las Montañas Grises y los Bosques del Norte.
- 996 Nacimiento del profeta Mulhaed al-Quyat en algún punto de Arabia.

Año 1000 del Calendario Imperial

- 1000 En los Desiertos del Caos, durante los siguientes cinco siglos, se construyen las grandes ciudadelas del Caos de Infernius y la Roca Negra. Para abastecer la creciente demanda de esclavos, las flotas de los Enanos del Caos cruzan el Río de las Ruinas y el Mar del Terror para esclavizar a aquellos infortunados que se cruzan en su camino. Construcción de un gran canal marítimo para comunicar las Cataratas de la Muerte y el Mar del Caos, facilitando así la salida de las flotas de los Enanos del Caos hacia el Norte.
- 1001 Louis el Temerario es proclamado Rey de Bretonia.
- 1005 Louis el Temerario, primer Rey de Bretonia, envía emisarios al Rey y la Reina del Bosque de Loren y reconoce que Athel Loren es un reino independiente. A cambio, Orión y Ariel ofrecen amistad eterna con Bretonia.
- 1017 Incursores Nórdicos establecen un dominio en Sartosa.
- 1032 Skalf Matadragones mata al Dragón Graug el Terrible y reclama como propio el trono del rey de Karaz-Azgal. La fortaleza sigue infestada de Goblins, Skavens y otros monstruos, y los Enanos no intentan recuperarla. Skalf y sus descendientes establecen un pueblo en el valle bajo la vieja entrada.
- 1065 Muere el profeta Árabe Mulhamed al-Quyat.

Año 1100 del Calendario Imperial

- 1111 Comienza la Peste Negra que, durante los próximos cuatro años, mata a casi las nueve décimas partes de la población humana del Imperio. Los Skaven surgen de sus madrigueras para aprovecharse del desastre. Los Enanos sellan sus fortalezas. Los Skavens surgen de las profundidades y atacan las fortalezas enanas con grandes masas de guerreros, pero los Enanos resisten sufriendo numerosas bajas. Muchos pequeños asentamientos Bretonianos son abandonados por el descenso de la población y los ataques Skaven. En Sylvania, el Nigromante Van Hal organiza un enorme ejército de No Muertos con las víctimas de la plaga y hace retroceder a los invasores Skaven.
- 1115 El Emperador Boris Goldgather muere por causa de la Peste Negra. Su reinado es recordado por la corrupción, los impuestos excesivos y por no haber mantenido adecuadamente el ejército Imperial. Durante el período de anarquía siguiente a su muerte no es elegido ningún Emperador. Los Skaven comienzan a esclavizar sistemáticamente a los humanos supervivientes de los asentamientos del Imperio.
- 1017 Incursores Nórdicos establecen un dominio en Sartosa.
- 1120 El octavo Rey Fénix de los Altos Elfos Aethis resulta asesinado por su propio canciller, un adorador secreto de Slaanesh.
- 1121 Coronación de Morvael, el Impetuoso. Noveno Rey Fénix de los Altos elfos.
- 1122 La expedición de castigo de los Altos Elfos contra Naggaroth es masacrada por los Elfos Oscuros. El Conde Manfred Mataskavens obtiene el apoyo de los Condes Electores y dirige una cruzada contra los Skaven.

- 1124 El Conde Manfred Mataskavens logra expulsar a los Skaven y es proclamado Emperador. El Nigromante Van Hal es asesinado y su horda No Muerta aniquilada.
- 1125 Los Elfos Oscuros aprovechan su éxito para invadir las Tierras Sombrías. En una serie de batallas los Altos Elfos deben retroceder. Sólo grupos aislados de Altos Elfos emprenden una guerra de guerrillas desde sus campamentos en las montañas.
- 1131 Los Elfos Oscuros reconstruyen la ciudadela de Anlec en las Tierras Sombrías.
- 1133 La Puerta del Grifo es asediada. Morvael nombra general a Mentheus de Caledor, e introduce el sistema de servicio militar obligatorio que conducirá al establecimiento de los ejércitos de ciudadanos soldados de Ulthuan.
- 1141 El asedio de la Puerta del Grifo se prolonga con monotonía.
- 1142 Montado en su poderoso Caballo de Guerra Bretoniano, el Rey Guillaume derrota a los Orcos en la Batalla de Amandur, y les persigue hasta no dejar ni uno con vida.
- 1146 Mentheus finalmente logra levantar el asedio de la Puerta del Grifo con un ejército formado por lanceros y arqueros de Cothique y Cracia.
- 1150 (aprox) Ibn Jellaba de Arabia atraviesa el desierto para descubrir una ruta terrestre hacia el interior de las Tierras del Sur. Descubre la ciudad oculta de los Hombres Lagarto de Zlatlan.
- 1152 El Consejo de los Trece encarga el asesinato del Emperador Manfred Mataskavens al asesino del Clan Eshin Nartik, que lo asesina a finales de ese mismo año. Los Condes Electores no llegan a un acuerdo sobre su sucesor y el Imperio queda dividido en provincias independientes. La lucha por el poder de los aspirantes al Trono Imperial provoca la guerra entre Talabecland y Stirland.
- 1175 Settra, el Rey Funerario de Kemri, dirige una fuerza invasora contra Bretonia. En Cabo Feroz se enfrenta a la flota Bretoniana al mando del Almirante Henri Lamorte. La flota de Settra es derrotada, pero éste logra escapar prometiendo venganza.

Año 1200 del Calendario Imperial

- 1203 Se construye la Fortaleza del Amanecer en el extremo sur del Continente Oscuro.
- 1207 Se descubre que Dieter Helsnicht es un Nigromante y es expulsado de la ciudad Imperial de Middenheim. Huye al Bosque de las Sombras, levanta a un gran ejército No Muerto y ataca el Imperio.
- 1218 La Ciudadela del Crepúsculo se construye en el extremo sur de Lustria.
- 1240 Sartosa es invadida por los Corsarios de Arabia.
- 1244 Dieter Helsnicht es derrotado en la Batalla de Beeckerhoven por un ejército combinado de fuerzas Imperiales y Kislevitas. El cuerpo de Dieter no es encontrado.
- 1245 El Dragón Mergaste es muerto por el Rey Baudoin.
- 1275 La cripta de la familia Lamorte es saqueada por ladrones de tumbas que roban el cuerpo del Almirante Bretoniano Henri Lamorte, éste después de ser convertido en un caballero No Muerto es puesto al mando de la flota de Settra.

Año 1300 del Calendario Imperial

- 1325 Se produce el Torneo de la Doncella de Artois en el cual, justan cien caballeros para obtener su mano.
- 1350 Tiene lugar la Batalla de los Pinares. Un ejército Enano en busca de tesoros encuentra su fin entre los peñascos y barrancos forestales de Loren.
- 1360 Ottilia de Talabecland se autoproclama Emperatriz. Durante los siguientes siglos coexistirán dos Emperadores; el Emperador electo y el Conde Gobernante en Talabecland.
- 1366 Mercenarios Tileanos combaten en ambos bandos durante las guerras civiles que sacuden al Imperio.

Año 1400 del Calendario Imperial

- 1420 Las tierras alrededor de Karak-Kadrin son arrasadas por el Gran Dragón Skaladrak Incarnadine.
- 1425 Torneo de Ravola. La flor y nata de la caballería Bretoniana es derrotada por los caballeros Tileanos, lo que acaba con las pretensiones Bretonianas sobre Tilea.
- 1435 El Sultán Jaffar, un poderoso hechicero Árabe, reúne una coalición de varias tribus del desierto y
 expande su ciudad estado hasta convertirla en un pequeño imperio con la toma de Al-Haikk, Copher,
 Martek y Lashiek con la ayuda de los Skaven que asesinan a sus rivales a cambio de Piedra de
 Disformidad.

- 1448 El Sultán Jaffar invade Tilea y conquista la ciudad de Magritta. Mercenarios Tileanos toman parte en las guerras para liberar a Estalia del Sultán Jaffar. Tobaro resiste frente al ejército del Sultán.
- 1449 Se envía un ejército de caballeros para ayudar a los Estalianos en su lucha contra las hordas del Sultán Jaffar de Arabia. El infame déspota es obligado a retirarse con sus ejércitos de regreso a Arabia después de una gran matanza.
- 1450 Comienzan las Cruzadas del Viejo Mundo contra Arabia, que se prolongarán durante cien años.
- 1451 Se produce la Batalla de El-Haikk, en la que el Sultán de Arabia es finalmente derrocado.
- 1452 En este año, una poderosa hueste de Caballeros Noveles emprende viaje hacia Arabia por tierra.
 Los caballeros se encuentran con tribus de Orcos y Goblins cerca del Río de la Sangre. Los caballeros se establecen y construyen castillos para mantener alejados a los Orcos. Las tierras colonizadas son las conocidas como los Reinos Fronterizos.
- 1487 Incursión de los Elfos Oscuros contra Remas.
- 1491 Marco Colombo le compra un antiguo mapa a un mercader nórdico. Incluía la localización de los asentamientos nórdicos establecidos siglos antes por Losteriksson.
- 1492 El explorador Tileano (Estaliano?) Marco Colombo navega hacia Lustria. Es testigo de la derrota de una incursión de Elfos Oscuros sobre Tlaxtlan.

Año 1500 del Calendario Imperial

- 1501 El Alto Elfo Mentheus muere en el asalto a Anlec. Su Dragón Colmillo Nocturno enloquece y hace retroceder a los Elfos Oscuros. En el Viejo Mundo Hochland queda devastada por las incursiones de las tropas del Caos a mando de Gorthor. Batalla de Hergig. Sartosa es recuperada por Luciano Catena de manos de los Corsarios de Arabia.
- 1501 Devastado por la aflicción de la muerte de Mentheus, Morvael, el noveno Rey Fénix de los Altos Elfos, vuelve a entrar en la llama sagrada, suicidándose ritualmente.
- 1503 Coronación de Bel-Hathor, el Prudente. Décimo Rey Fénix de los Altos Elfos.
- 1547 El Conde de Middenheim se proclama a sí mismo Emperador. En esos momentos coexisten tres Emperadores. Ninguno de ellos logra la lealtad de las otras provincias por lo que, realmente, cada uno gobierna en un estado independiente.
- 1563 Los Skaven arrasan la ciudad de Tobaro en Tilea penetrando por el extenso sistema de alcantarillado que rodea la ciudad.
- 1565 La ciudad de Tobaro, en Tilea, es reconquistada por un ejército mercenario reunido por Meldo Marcelli, Príncipe de Tobaro, que cuenta con la ayuda de un contingente Alto Elfo.
- 1588 Tiene lugar el Torneo de Guyenne, en el que el Rey Jules justa con un caballero Elfo, consiguiendo la victoria.

Año 1600 del Calendario Imperial

- 1601 El pueblo de Escantos en el Sur de Tilea es arrasado por enjambres de ratas.
- 1635 Se produce la Batalla de Castellet. Incursores procedentes de más allá del mar atacan L'Anguille y son aniquilados por el Rey Philippe el Fuerte, al mando de un ejército de diez mil caballeros.
- 1670 Se produce la Batalla de las Praderas del Sur. Un ejército Imperial que invade el Bosque de Loren es emboscado y destruido.
- 1681 La noche de los Muertos Vivientes. Nagash vuelve a la vida después de 1666 años de haber muerto a manos de Sigmar. Durante toda una noche, los muertos de todo el Viejo Mundo se mueven y caminan sobre la tierra, sembrando el terror y la confusión entre los vivos. Pueblos y aldeas enteros son atacados y destruidos antes de la conclusión de aquella noche de terror.
- 1690 Yin Tuan, de Catai, lleva a cabo su épico viaje a través del istmo de Lustria y las Tierras del Sur. Escapa del sacrificio en Zlatlan.
- 1699 Ricco y Robbio viajan al Este por la Ruta de la Seda y son recibidos en la corte del Emperador Wu de Catai.

Año 1700 del Calendario Imperial

- 1703 Empiezan las incursiones de los Nórdicos. Magnus el Loco llega para asediar a Lothern con 200 hombres. Enfrentado con los 10000 Elfos de la Guardia del Mar de Lothern, ordena a sus hombre que carguen. El resultado es una masacre.
- 1705: Aproximadamente durante este año, Gorbad Garra'ierro derrota a Zagoth el Aplastador y une las dos tribus en la fortaleza de la Roca de Hierro.

- 1707 El Señor de la Guerra Orco, Gorbad Garra'ierro, lidera un enorme Whaagh hacia la conquista del Imperio. Averheim y Nuln son tomadas y quemadas, y el territorio de la Asamblea arrasado. En la Batalla de la Corona de Solland, el Conde Elector de dicha ciudad, Eldred, es derrotado y su arma mágica, el Colmillo Rúnico de Solland, tomada por los orcos. La ciudad es devastada, y la provincia de Solland deja de existir como independiente. Gorbad es herido de gravedad en la Batalla de Grunberg, pero esta se gana y el ejército imperial se ve obligado a huir hacia Altdorf. Un gran ejército Imperial al mando del Conde de Wissenland es derrotado en la Batalla de Grünberg, al Sur de Altdorf. La capital imperial es asediada durante muchas semanas y el emperador Sigismund muere en la lucha, al ser atacado por Serpientes Aladas. Las heridas del Kaudillo Gorbad le hacen cada día más débil hasta que su Whaagh pierde su ímpetu. El ejército orco se descompone dejando toda la mitad este del Imperio en ruinas.
- 1715 Kastagrar, el Paladín de Khorne, ataca a los Goblins de la Guarida de Gnashrak. después de haber aniquilado hasta el último Goblin del fuerte es recompensado convirtiéndose en Príncipe Demonio. Fugitivos de la horda del Señor de la Guerra Gorbag invaden Bretonia pero son repelidos por los Caballeros Bretonianos.
- 1757 Sartosa se convierte en un nido de piratas.
- 1783 Unos Exploradores Elfos Oscuros descubren una ruta a través del Mundo Subterráneo que conduce hasta la colonia de los Altos Elfos en Arnheim, en el Nuevo Mundo. Hasta entonces, los colonos Altos Elfos habían estado a salvo de los ataques de los Elfos Oscuros gracias a las Montañas Espinazo Negro al Oeste y las Marismas de la Muerte en el Norte. Cogidos por sorpresa, muchas granjas son destruidas antes de que pueda organizarse una defensa adecuada y hacer retroceder a los Elfos Oscuros invasores hacia sus fortificaciones en las montañas.
- 1786 Los Skaven del Clan Eshin sueltan ratas infectadas con la Viruela Roja, la última plaga del Clan Pestilens, en las cloacas de Bordelaux en Bretonia. La ciudad pierde cerca de un tercio de la población en una sola semana. El Barón Giscard Du'ponte ordena que el barrio pobre sea quemado hasta los cimientos, con lo que consigue frenar el avance de la Viruela.
- 1797 El conde Otto von Drak muere sin dejar un heredero varón. Un desconocido llamado Vlad von Carstein se convierte en el primer Conde Vampiro de Sylvania al casarse con su hija, la Condesa Isabella von Drak. Durante los dos siglos siguientes, las demás familias aristócratas quedan afectadas por el vampirismo.

Año 1800 del Calendario Imperial

- 1812 El Sur de Bretonia y el Norte de Tilea son afectados por otro foco de Viruela Roja. La anarquía y
 el pánico se propagan por varias ciudades de Bretonia. En Brionne, el Gran Fuego de Brionne destruye
 las tres cuartas parte de la ciudad.
- 1813 Dos ejércitos Skaven aparecen entre Brionne y Quenelles, saqueando varios pueblos y pequeñas aldeas a lo largo del río Brienne antes de asediar las dos ciudades. Los Elfos de Athel Loren acuden en ayuda de los Bretonianos sitiados en Brionne y Quenelles por las hordas Skaven. El ejército Elfo se une al ejército del Duque de Parravón y juntos inflingen una aplastante derrota a los Skaven.
- 1814 Una horda de Skaven surge del Pozo Infernal para robar Piedra de Disformidad en los Desiertos del Caos, pero es derrotada por Decasor, Paladín de Nurgle.
- 1847 El rey de Bretonia financia una expedición a Lustria. Huatl es despojada de sus reliquias sagradas.
- 1850 Estalla la Segunda Guerra Civil en el Imperio Subterraneo Skaven. Algunos Señores de la Descomposición utilizan el fracaso de la campaña de Bretonia como pretexto para eliminar al Clan Pestilens del Consejo de los Trece. Se producen las luchas y la anarquía es total.
- 1877 Un cerdo es elegido Príncipe de Tobaro y se mantiene en el poder durante 12 años.

Año 1900 del Calendario Imperial

- 1903 Enfrentándose a un número cada vez mayor de incursiones de los Nórdicos, los Magos de Saphery colocan un manto de nieblas sobre las rutas de acceso marítimas orientales de Ulthuan. Bel-Hathor proclama su edicto prohibiendo que los humanos pisen Ulthuan.
- 1948 Año de las Cuatro Tiranías de Tilea.
- 1979 Magritta de Marienburg es elegida Emperatriz por los Condes Electores que no exigen para sí mismos la corona. El Gran Teogonista de Sigmar no aprueba el nombramiento y el sistema Imperial de

- desaparece definitivamente. Desde este momento, y hasta la coronación de Magnus el Piadoso, no existe ningún Emperador, y el Imperio queda cada vez más dividido. Los Burgomaestres que aumentaron su poder y las ciudades empiezan a gobernarse a sí mismas.
- 1999 El cometa de doble cola de Sigmar cae sobre la ciudad de Mordheim, arrasándola toda excepto el Templo de las Hermanas de Sigmar. Desde entonces Mordheim es un pueblo maldito.

Año 2000 del Calendario Imperial

- 2000 Los Videntes Grises Skaven decidan invocar a la Rata Cornuda para que presida un juicio divino sobre los clanes enfrentados. El Consejo de los Trece Señores de la Descomposición es completamente reorganizado y cesan inmediatamente las hostilidades. Surgen pequeñas plagas en las ciudades Imperiales de Nuln, Talabheim y Marienburg.
- 2001 Finubar marcha hacia el Viejo Mundo, desembarcando en el puerto Bretoniano de L'Anguille. Viaja extensamente por todo el Viejo Mundo, estableciendo relaciones con el Imperio, Bretonia e incluso con los Enanos.
- 2006 Una enorme Flota de Plaga desembarca en Bretonia. Al mando del Señor del Caos Kharan, los siervos de Khorne derrotan a los Bretonianos tras la Batalla de los Mil Lamentos. Couronne es sitiada. Mueren casi la mitad de los Caballeros de Bretonia.
- 2007 Tiene lugar la Batalla de Couronne, dirigidos por Repanse, la Damoiselle de Guerre, los Bretonianos derrotan a las fuerzas del Caos. Muere el Señor del Caos Kharan
- 2010 Las guerras de los Condes Vampiro se inician con la devastación de Ostermark a manos de Vlad Von Carstein, el primero de los infames Condes Vampiro de Sylvania. Los ejércitos de No Muertos saquean las tierras entre Stirland y la frontera Norte. Los Enanos libran muchas batallas a lo largo del Imperio en las Guerras de los Condes Vampiros. Toman parte en el Asedio Nocturno al Castillo Tempelhof y la derrota de la Condesa Vampiro Emmanuelle.
- 2012 El genio inventor Leonardo da Miragliano entra al servicio del Emperador.
- 2032 Finubar llega a Athel-Loren y redescubre a los Elfos Silvanos.
- 2050 Finubar regresa a Lothern y convence a Bel-Hathor para que levante su Prohibición. El comercio empieza a llegar a Lothern como nunca lo había hecho antes.
- 2051 Vlad von Carstein muere en el Asedio de Altdorf e Isabella se suicida antes de seguir no-viviendo con él. Los Condes Vampiros luchan entre ellos y sus tropas No Muertas quedan fragmentadas en varios ejércitos oponentes.

Año 2100 del Calendario Imperial

- 2100 Facciones antagónicas de Hombres Lagarto se enfrentan por la posesión de las reliquias momificadas del Señor Xilipepa. Konrad von Carstein es detenido en la Batalla de los Cuatro Ejércitos.
- 2121 Konrad von Carstein muere a manos del héroe enano Grufbad y el futuro Conde de Marienburgo.
- 2145 Batalla de Hel Fenn. Manfred von Carstein, el último de los Condes Vampiro de Sylvania, es destruido junto a sus hordas No Muertas.
- 2155 Los Hombres Bestias gueman y saguean la ciudad de Malthofen.
- 2163 Coronación de Finubar, el Navegante. Undecimo primer Rey Fénix de los Altos Elfos.

Año 2200 del Calendario Imperial

- 2201: Empiezan las Guerras Errantes en las que Louen el Mata Orcos, rey de Bretonia, declara su intención de limpiar el país de orcos.
- 2202 Los Orcos expulsados de Bretonia durante las Guerras del Gran Éxodo Orco, intentan escapar ocultándose en el Bosque de Loren, donde los Elfos Silvanos les tienden emboscadas y los aniquilan.
- 2205 Batalla de las Cascadas Negras. Los ejércitos de Enanos y Goblins chocan en las orillas de Agua Negra. El Alto Rey Enano Alrik y el Señor de la Guerra Goblin Gorkil Vacía Ojos mueren mientras luchan junto al borde de las Cascadas Negras. El Señor de la Guerra Goblin es mortalmente herido por el Enano pero enpuja a su adversario a la muerte bajo las cascadas. El ejército Goblins es obligado a retroceder hasta las heladas aguas y muchos caen por las cascadas y mueren con su líder.
- 2211 El Gran Predicador, Hans Grunsson, se dirige hacia los Desiertos del Norte para convertir a las hordas del Caos a la verdadera fe en Sigmar. Es devorado por un Troll del Caos al que no le impresionó su oratoria.
- 2236 Grottio pinta dos mil ninfas desnudas en el techo del Palazzo Verezzo en vez de una escena de batalla, y es exiliado a la isla de Nonucci como castigo.

 2250 Durante los cincuenta años siguientes, las incursiones de las tropas del Caos en el Imperio se hacen más frecuentes.

Año 2300 del Calendario Imperial

- 2300 En este año, la práctica totalidad de la población de Mousillon perece por causa de un brote de Viruela Roja: El Duque y su esposa se encierran el palacio pero no consiguen escapara los efectos de la Plaga.
- 2301 Comienza la Gran Guerra contra el Caos, las fuerzas del Caos atacan todo el planeta, desde Ulthuan hasta el Viejo Mundo. Los Elfos Oscuros invaden Ulthuan con numerosas tropas aliadas del Caos. La Reina Eterna es salvada por Tyrion. Teclis forja su espada y abandona la Torre Blanca. El Rey Brujo es derrotado en la Batalla de la Llanura de Finuval. Teclis, Finreir y Yrtle parten para unirse a Magnus el Piadoso en su lucha contra las tropas del Caos en el Viejo Mundo.
- 2302 La Gran Guerra contra el Caos. Los ejércitos del Caos avanzan desde el Norte, devastando las tierras por donde pasan. Las tropas del Caos arrasan Norska, derrotan dos ejércitos Kislevitas, cruzan el Lynsk y atacan Praag. Praag cae durante el invierno siguiente y sus habitantes son pasado a cuchillo. Karaz-A-Karak es atacado pero resiste. Los Enanos envían tropas a Praag, donde Magnus el Piadoso termina con el asedio de los malignos. La Gran Guerra contra El Caos obliga a muchas tribus de orcos y goblins a huir hacia el sur al Imperio y las Montañas del Fin del Mundo. Algunos se unen al Caos mientras que otros atacan a este ejército a su paso.
- 2303 Los Elfos Oscuros son expulsados de Ulthuan después de dos años de incesante guerra. En el Viejo Mundo, Magnus el Piadoso junto con los ejércitos Kislevitas y Enanos ataca y derrota a los ejércitos del Caos en la Batalla de las Puertas de Kislev.
- 2304 Magnus el Piadoso es elegido Emperador. Reconstrucción del Imperio. Magnus establece su corte en Nuln. Teclis funda los Colegios de la Magia en Altdorf.
- 2305 Una horda Orca de las Montañas Negras arrasa granjas y aldeas al sur del Imperio hasta que se produce un choque en las excavaciones bajo el castillo Krantz.
- 2319 Se detectan naves de guerra Skaven en el Mar de Tilea.
- 2320 Los Corredores de Alcantarillas Skaven llevan numerosos atentados contra las flotas Imperiales, Bretonianas, Tileanas y Estalianas ancladas en sus respectivos puertos, usando nafta y botes incendiarios para quemar los buques humanos.
- 2321 La flota de guerra Skaven lanza varias incursiones a los largo de las costas de Tilea y Estalia. En este año se produce la Batalla del Golfo del Agua Sangrienta, donde los Acorazados Enanos de Barak-Var interceptan y derrotan a los Skaven en el Golfo Negro. A partir de entonces las revueltas en Remas y Verezzo dan como resultado la proclamación de la República.
- 2326 Teclis regresa a Ulthuan y acepta el cargo de Gran Señor del Saber en la Torre de Hoeth.
- 2350 La Sala del Gremio de los Ingenieros en Karaz-A-Karak es destruida por una explosión causada por Burlok Damminson y Sven Hasslefriesan mientras realizaban experimentos con recipientes a presión.
- 2387 El Príncipe Karsten de Waldenhof usa aliados Skaven para minar los muros del inexpugnable Castillo Siegfried en Sylvania. Cuando Karsten se niega a pagarles la Piedra de Disformidad acordada, los Skaven raptan a todos los hijos de Waldenhof.
- 2393 Un gran cargamento de grano que era transportado en barco desde Arabia con rumbo a Tilea desaparece.

Año 2400 del Calendario Imperial

- 2401 En el asedio de Monte Castello, 500 mercenarios resisten frente a 10.000 orcos.
- 2420 El señor de la guerra Grom lidera una coalición tribus de orcos y goblins por las Montañas del Fin del Mundo. Después de derrotar a los enanos en la Batalla de la Puerta de Hierro, el Whaagh se adentra en el Imperio. La mayoría del norte y el este es devastado y la ciudad de Nuln es reducida a cenizas. Grom dirige a sus ejércitos hacia la costa donde construye una enorme flota que zarpa hacia el oeste y no es vista nunca más en el Viejo Mundo. Años después se descubre que Grom ha alcanzado los reinos élficos de Ulthuan, causando una gran destrucción antes de ser derrotado al fin por los Altos Elfos. Con la inspiración divina de liberar al mundo de los Pieles Verdes de una vez por todas, el Rey Charlen proclama una nueva Guerra de Caballeros Noveles. Una hueste de caballeros parte para prestar su ayuda a los Reinos Fronterizos y aniquila a grandes cantidades de Orcos junto al Río Sangriento.

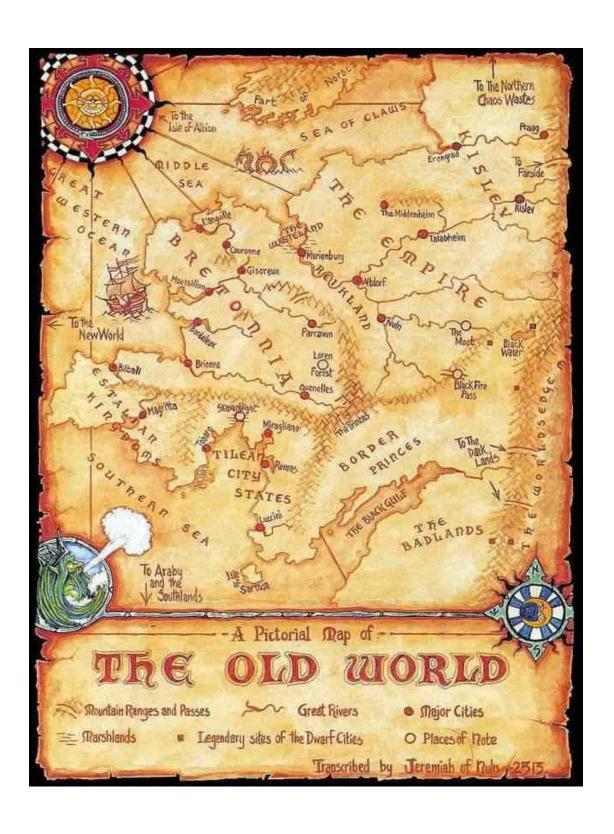
- 2423 Eltharion, hijo de Moranion, dirige una incursión contra Naggaroth, consiguiendo un gran éxito. Es la primera vez que los Altos Elfos han atacado Naggaroth y regresan vivos.
- 2425 Grom, el Panzudo, un importante rey Goblin, navega desde el Viejo Mundo al mando de un potente ejército Goblin. Desembarcan en Yvresse y arrasan el Este de Ulthuan antes de ser derrotados por un ejército Elfico dirigido por Eltharion en Tor Yvresse. Eltharion se convierte en el Guardián de Tor Yvresse.
- 2429 Marienburg se independiza del Imperio cuando los Burgomaestres llegan a un acuerdo con el Emperador Dieter IV para comprar su independencia a cambio del oro de Marienburg. Dieter es depuesto tras el escándalo resultante. Coronación de Wilhelm III. La corona pasa a los principes de Altdorf.
- 2473 Belegar, descendiente del Rey Lunn, se proclama a sí mismo rey de Karak Ocho Picos tras llegar allí y establecer un campamento donde se encontraba la antigua ciudadela. Lo que empezó como una expedición en busca de tesoros se convierte en un intento de reconquistar la fortaleza. Los Enanos descienden hacia las profundidades y recuperan numerosos tesoros, pero son ampliamente superados en números y sobreviven en un estado permanente de asedio.
- 2485 En Tilea, Borgio se autoproclama Príncipe de Miragliano.
- 2488 La Batalla del Paso de la Muerte. Un ejército bretoniano es derrotado por Morglum Degollacuellos, el jinete de jabalí más famoso de todos los tiempos. El rey de Bretonia declara el fin de las guerras errantes.
- 2489 Batalla de Villa Vennia: Miragliano derrota a Remas.
- 2491 Heinrich Kemmler encuentra el túmulo del terrible héroe Krell y le devuelve la vida. Bagrian, prior del monasterio de La Maisontaal en Bretonia, se infiltra en Plagaskaven y roba la temible Arca Negra. El Vidente Gris Gnawdoom dirige a una fuerza Skaven contra el monasterio y recupera el Arca durante una salvaje batalla con los monjes, después de aliarse con el ejército No Muerto de Heinrich Kemmler.
- 2493 Batalla por la Tumba de Anurell: una expedición de esclavistas de los Enanos del Caos ataca un ejército de Altos Elfos al sur de la Llanura de los Huesos.
- 2495 Fuerzas No Muertas, reanimadas por el Señor de los Nigromantes Kemmler, atacan al Reino de Loren en un intento de invadir Bretonia, pero son destruidas por los Elfos Silvanos. Kemmler consigue escapar. En la batalla de Via Veddia, Miragliano derrota a Verezzo.
- 2497 Batalla de Vittoria Vicia: Miragliano derrota a Trantio.
- 2498 Batalla de las Garras. Un ejército Enano que se dirigía al Sur para reforzar Karak Ocho Picos es atacado mientras atraviesa el Paso del Perro Loco. Los Enanos, con Duregar al mando, destruyen a los Orcos atacantes y se dirigen hacia el Sur. El ejército Enano es emboscado de nuevo en la Batalla de la Puerta Este de Karak Ocho Picos por el Señor de la Guerra Skarsnik, pero logra abrirse paso hasta la ciudadela sufriendo fuertes pérdidas. La parcialmente recuperada fortaleza enana de Karak Ocho Picos se encuentra en constante presión por las distintas tribus de goblins que ahí se encuentran.
- 2499 Fritz von Halstadt, Magistrado Jefe de la ciudad Imperial de Nuln y Jefe de la Policía Secreta de la Condesa Emmanuelle, es descubierto entregando Piedra de Disformidad a los Skaven en las alcantarillas de Nuln. El Vidente Gris Thanquol se infiltra junto con una horda de skaven en Nuln a través de la extensa red de cloacas, pero los incendios provocados por los defensores consiguen rechazar el ataque: la mitad de la ciudad de Nuln queda en ruinas.

Año 2500 del Calendario Imperial

- 2500 Louis Leoncoeur es coronado Rey de Bretonia. El señor de la guerra orco Gnashrak consigue unir a los orcos y goblins del este de las Montañas del Fin del Mundo, comandando a un enorme ejército a través del Río de la Plata hacia Karaz a Karak. Los pielesverdes causan el terror en las montañas durante años e incluso intentan asaltar la capital.
- 2502 Coronación de Karl Franz, el actual Emperador. El guerrero Nórdico Erik Hacharroja lanza una incursión contra Cothique al frente de una gran flota de Nórdicos. Una flota Élfica dirigida por Tyrion derrota a la flota Nórdica en un gigantesca batalla naval y los aleja de las costas de Ulthuan.
- 2503 El ejército orco de Gorfang Rotgut pone en estado de sitio Barak Varr para unirse después a las tribus de pielesverdes lideradas por Morglum Degollacuellos para atacar Karaz Azul. Los orcos consiguen tomar partes de la fortaleza tras una dura lucha y Gorfang consigue capturar a muchos compañeros del mismísimo Lord Kazador.Karak-Azul es atacada por los Orcos al mando de Gorfang Rotgut. Los Orcos logran infiltrarse por un olvidado túnel y penetran en la fortaleza saqueando y matando. La propia familia del Rey Kazador es atrapada indefensa y muchos son arrastrados a la cautividad en las mazmorras de Peñasco Negro. El hijo del rey, Kazrik, es afeitado y dejado clavado en

el trono de su padre como último insulto al viejo rey. Los Orcos abandonan la fortaleza y logran escapar, llevándose un gran botín y muchos cautivos de vuelta a Peñasco Negro. Borgio de Miragliano, conocido como "El Sitiador", es asesinado en su baño con un pincho de asar.

- 2505 Lorenzo Lupo se convierte en Príncipe de Luccini.
- 2510 Kurt Mannfeld, Archielector de Sigmar se dirige con un ejército hacia los Desiertos del Norte para librar al mundo del Señor del Caos Archaon. Su ejército es completamente destruido en la Batalla de los Monolitos. Este mismo año, tiene lugar la Batalla del Barranco de la Pierna Rota. Después de diez años de incursiones y saqueos constantes, el Señor de la Guerra Orco Gnasharak es derrotado por el Rey Ungrim Ironfist de Karak-Kadrin.
- 2512: El Kaudillo orco Azhag el Carnicero conduce a un enorme Whaagh de orcos y goblins hacia el norte del Imperio.
- 2513 Lucrezia Belladona envenena a su séptimo esposo, el Príncipe de Pavona.
- 2515: Después de causar mucha destrucción, Azhag el Carnicero es encontrado y derrotado en la Batalla de Osterwald. Las incursiones del Caos se hacen más frecuentes. El Señor del Caos Archaon apresta sus ejércitos.



Un poco de humor

Paranoias

By Carlissian

¿Por qué los imperiales de Fantasy van en pijama?

¿Por qué los dwarfs no tienen rodillas?

¿Es factible que los guerreros del caos puedan blandir sus armas en sentido ascendente o descendente con esos enormes cuernos estorbando sus movimientos?

¿Por qué los minúsculos bracitos de los elfos tienen la misma fuerza que un orco normal?

¿Veis algo sospechoso en la amistad Frodo-Sam, Merry-Pippin?

¿Creéis que deberíamos convertir a Osama Bin Laden en un personaje especial como capellán de los Portadores de la Palabra?

¿Por qué la miniatura del personaje especial de los enanos (Alrik creo) es clavadito a Asuranceturix?

¿Por qué Macharius es Alejandro Magno?.

¿Por qué Sigmar es Conan?

¿Por qué la Dama del Lago es la Dama del Lago de Excalibur?

¿Por qué Teclis y Tyrion son Raistlin y Caramón de la Dragonlance?

Manifiesto enano

by Carlissian

No somos bajos, somos de estatura moderada.

No estamos gordos, sino gruesos

No olemos mal, olemos virilmente.

No cantamos mal, lo hacemos con personalidad.

No nos emborrachamos, alcanzamos estados alternativos.

No somos lentos, sino firmes.

Nuestras tácticas no son simples, sino eficientes.

No somos camorristas, sino que tenemos carácter.

Por qué sos Esfos Oscuros son mejores que sas mujeres

(adaptado de 40k)

- 1) Están más buenos. Ellas y ellos.
- 2) Son inteligentes.
- 3) Solo le dedican a su aspecto 12 horas terrestres al día.
- 4) No tienen 30 pares de zapatos. La armadura y va que ardes.
- 5) Tienen armas.
- 6) Tienen Monstruos. Una pava con una Mantícora da más morbo que con un Ferrari.
- 7) Saben magia auténtica, nada de pócimas del amor ni males de ojos, verdaderos truenos y centellas.
- 8) No envidian al resto de especimenes femeninas de otras razas.
- 9) Como quedan pocos, creen en el sexo en la primera cita sin precauciones.
- 10) Son débiles y manejables en la cama, aunque siguen teniendo armas...

Aunque sea de WH 40.000...

Por qué los Tiránidos son mejores que las mujeres:

- 1) Con los tiránidos sabes a lo que te atienes: O les caes bien o te devoran.
- 2) No les duele la cabeza.
- 3) Sus cabreos son genéticos, no por ñoñerías.
- 4) No sudan, no huelen mal, ni en esos días del mes.
- 5) También odian ir de compras.
- 6) No esconden sus sentimientos además de ser claros. ¡Matar!.
- 7) Aparentan la edad que tienen, no te llevas sustos.
- 8) Son un digno contrincante en una pelea.
- 9) No les importa si no les escuchas, no tienen oídos.
- 10) No te quieren.

Bretonía o Lóren?

Namarie: Silvanos son mejores que Bretonia porque...

- 1. Porque los arcos son básicas y no especiales. :-P que cabrón que soy...
- 2. Porque me molan más los halcones que los caballos.
- 3. Porque son más variados
- 4. Porque se preocupan de proteger un bosque y no dos castillitos de mierda y una tía que (dicen) le da por bañarse en pelotas en los charcos de Bretonia
- 5. Porque no me gustan los caballos.
- 6. Porque son unos rácanos que en vez de comprarse la vajilla en un todo a 100 van a buscar las copas al quinto pino
- 7. Porque parecen un circo ambulante (esto es cierto, tanto colorín)
- 8. Porque siguen sin gustarme los caballos
- 9. Porque no me gustan los caballos. (Qué pasa, Bretonia son un montón de caballos, ¿no?)
- 10. Porque van a salir con una diferencia de 3 meses, jy para humanos ya tengo al Imperio!

Wanker: Bretonia es mejor que los Silvanos porque...

- 1. Tienen Caballos de verdad y no cervatillos con pelos de colores
- 2. Luchan a campo abierto con grandes dosis de huevos en vez de esconderse en una mierda de bosque y poner trampitas
- 3. Montan en Grifos y Pegasos en vez de halconcitos
- 4. No salen medio desnudos al campo de batalla y con pinturas corporales, tienen un mínimo de pudor y se tapan para no dejar dudas sobre su virilidad entre las filas enemigas
- 5. Tienen como Diosa a una nena potente que va en bikini de charco en charco en vez de a un He-Man al que su mujer pone los cuernos
- 6. Hasta los caballeros noveles tienen tirada de salvación decente, lo que no puede decirse de la caballería élfica, que aguanta casi como los Goblins
- 7. Un Bretoniano ayuda a un imperial, un enano, un elfo silvano o un alto elfo sin pararse a dudarlo. Un elfo silvano ayuda a un elfo silvano y cuando le pillas de buenas
- 8. Un Bretoniano solo da el coñazo durante unos 50 o 60 años como mucho
- 9. Los Bretonianos no tienen tropas conocidas como "Bailarines"
- 10. Los Bretonianos beben de Griales dorados, los Elfos del río
- 11. Los Personajes Bretonianos tienen Resistencia 4 (golpe bajo xD)
- 12. Los Bretonianos inventarán en varios siglos la sierra mecánica y talarán Lóren

Ruonory:

- ¿Cómo llegan los bretos a la batalla? borrachos
- ¿Cómo llegan los elfos silvanos? bien refrescados
- ¿Por qué se tapan los webos los bretos? pa ke no se vea lo ke les falta.
- ¿Por qué no se lo tapan los elfos silvanos? Porque no les cabe en ningún sitio.
- ¿Dónde se montan los bretos? en grifos que comen alpiste
- ¿Dónde se suben los elfos silvanos? en dragones que comen bretos

Wanker:

- ¿Cómo llegan los Bretos a la batalla? Borrachos o no, pero con un par
- ¿Cómo llegan los Silvanos a la batalla? Tras beber su infusión de menta y poleo y su vasito de leche (no precisamos marca, pero es de la natural no Uperizada), se sienten listos para la acción
- ¿Por qué se tapan los huevos los Bretos? Para blindarse el rabo y que les duela mas a los enemigos cuando les rematen en el suelo
- ¿Por qué no se lo tapan los Silvanos? Porque buscan a Jack's
- ¿Dónde montan los Bretos? En gloriosos caballos de Bretonia que consumen hierba
- ¿Dónde se suben los Silvanos? Encima de otros Silvanos xDDD

¿Qué le pasaria a Papá Noel en el mundo de Warhammer?

El Imperio: harían practicas de puntería en Nuln.

Los Orcos: se comerían a los renos. Y a Papa Noel. Y los regalos, claro.

Elfos Oscuros: lo vestirían de negro, de cuero, lo atarían a los renos y le pasarían el trineo por el culo.

Enanos: se cabrearían, ¿como puede ser "papá" si tiene menos barba que ellos?

Demonios: ¿pero de donde creéis que viene Papa Noel? ¡Del Norte!! No volvería a su casa © ¡¡es un DEMONIO DE SLAANESH DISFRAZADO!!

Condes Vampiro: uy, rojo, el color de la sangre... ¡le chuparían el traje!

Hombres Bestia: viendo lo que hacen a los animales con cuernos, le ensartarían.

Khemri: pedirían papel de wc para sus momias.

Bretonia: lo pintarían a colorines, pondrían barda de colorines a los renos y le pondrían un reno por sombrero.

Caos: lo matarían, lo descuartizarían, y por ultimo, bañarían a sus renos en la sangre.

Altos Elfos: le darían por... ehem... ☺

Lagartos: Le cogerían a él y a los renos, y en lo alto de las pirámides, lo ofrecerían a los ancestros.

Skaven: huirían (¡qué pasa, lo hacen siempre!)

Elfos Silvanos: lo atarían al trineo y dejarían que los renos condujeran. ¡Libertad para los animales!

Mercenarios: se ofrecerían para tirar de su trineo.

Enanos del Caos: Papa Noel tiene un mínimo de gusto. No los iría a ver.

Sintomas de estar enganchado a Warhammer

(Traducido desde www.ulthuan.com)

Planeas el asalto a la casa del vecino

Tu piel comienza a obtener un tono verdoso tras pintar tu 9026 Goblin

Preguntas si puedes matricularte en 'Historia Élfica' en la Universidad

Conviertes la historia de los Von Carstein en una historia de amor

Te preguntas por qué el ejército norteamericano no ha utilizado aún la rueda de la muerte

Comienza a contarle secretos a tus miniaturas

Preguntas al encargado de la tienda de mascotas por un Snotling para tu hermano / primo / sobrino / hijo pequeño

Intentas vender tu alma al Caos

Afilas tu cepillo de dientes para el caso de que los Skavens intenten una invasión por los retretes

Preguntas si hay alguna manera de encoger edificios históricos para utilizarlos como escenografía

Destrozas tu baraja de cartas olvidadas, las quemas y esparces las cenizas

Pides cerveza Bugman en los bares y pubs a los que vas

Piensas que los sombreros de los Enanos del Caos van a la moda

Le dices a tu prometida que su anillo de compromiso es el Anillo de Corin

Compras un conejo de indias y le llamas Thanquol

Consideras la posibilidad de comprarte un carro de guerra como coche

Consideras la posibilidad de votar al Caos en las próximas elecciones

Retas a duelos mentales a tus amigos

Juegas a WH a escala real

Intentas encontrar tu barrio en los mapas antiguos

Haces pequeñas ofrendas al Caos antes de las tiradas importantes de dados

Escribes un ensayo biológico sobre la reproducción de los Goblins

Te tatúas el símbolo de los Skavens

Empiezas a escribir en Runas Enanas

Pintas tus miniaturas con esquemas de camuflaje. Las repintas tras cada batalla para adaptarlas a la escenografía

Lloras cuando matan a tu general. Tras la batalla ofreces un funeral por él

Haces escenografía para los muebles de tu casa

Rescribes el reglamento

Hablas con acento Skaven

Publicas el 'Liber Bubonicus'

Cultivas bonsáis para utilizarlos como escenografía

Inventas atributos y reglas especiales para tu novia. Se los regalas para San Valentín

Deseas saber que viste el Hada Morgianna para dormir

Envías tus guiones de 'Gotrek y Felix- guerreros temibles' a la televisión local para que hagan una serie Cuando te preguntas por tus héroes respondes que un Monje de Plaga rodeado de guerreros alimaña

Ideas ejércitos a 2000 puntos Skaven. Los guardas y los clasificas en el armario

Empiezas a llamar a tu madre biológica Hellebron

Tienes el cobertizo lleno de tablas de Poliestireno

Escribes en las nuevas propuestas de año: "Encontrar el Grial"

Instalas una Campana Gritona en lugar de una bocina para el coche

Inventas el WHFB-40K-Necromunda-Epic-Mordheim para jugar con todas tus miniaturas a la vez

Preguntas a las líneas aéreas si puede viajar en Girocóptero

Piensas a qué altitud se considera que un avión puede utilizar la regla de volar alto

Lees cada día más de 100 Mails diarios sobre Warhammer

Cuando sales a la calle con tus amigos te preocupas de mantener la coherencia Te das cuenta de que con lo que has invertido en figuritas podrías tener una casa mejor Cuando sales a la calle vas buscando cobertura...

Te das cuenta de que tu ejercito de 40K es más grande que el de Epic de la tienda miniatura por miniatura...

Sintomas de estar enganchado a Warhammer, II

(Por Anskar von Carstein)

[Respuestas en cursiva, de Zeo WebKnight]

- Alguna vez has pasao mas de 2 horas intentando "animar" el pescao de la cena. [No. Cinco minutos! El mejor tiempo de la clase!!]
- Te estás buscando un estudio en tu ciudad porque las miniaturas han invadido tu casa. [En realidad llegamos a un acuerdo tácito antes de comenzar la típica guerra civil. Además, son todo esqueletos y me obedecen sin chistar]
- Has buscado la palabra "garrapato" en el diccionario y al no encontarla has tachado "garrapata" poniendo una "o". [Está muy claro que ese es un diccionario que es ni completo ni actualizado. Por lo tanto ahora debe estar en algun sitio de un vertedero municipal o como parte de un block de folios de papel reciclado.]
- Te has dejado la vista intentado localizar las Montañas del Fin del Mundo en un mapamundi. [Pues si que estan!! Pero lo llaman Alpes para despistar...]
- Tu tesis doctoral va sobre la posibilidad de que el Increíble Hulk sea la encarnacion de Gorko (o Morko). [Hulk no es más que un Engendro extraño del Caos. Eso está muy claro!! Bruce Banner jugó con una energía (verde pa más señas, seguro que era algo de piedra bruja) y se le fue la mano.]
- Tu animal doméstico es una iguana, tu héroe preferido las Tortugas ninja, te compras todos los comix de Spiderman donde sale Lizzard, tu novia una lagarta y tu mejor amigo es una sabandija. [No. Prefiero la patrulla-X, que han resucitado ya varias veces...:P]
- Hace mas de un año que sobre alimentas a tu hamster a base de caramelos de menta para enseñarle Magia Skaven. [No tengo Hamster. Se lo di a comer a Bastet.]
- Al fracasar tu intento de enseñar magia skaven a tu hamster, te propones hacer del susodicho animal una Rata Ogro. [Creo que ya he comentado algo acerca de Bastet...]
- Te han suspendido un examen de historia en la Universidad por defender que Karl Franz es el mayor de los emperadores del Imperio Romano. [Pues no. Por que para empezar el mayor de los emperadores del universo es Nagash]
- Al llamar a Venta-Directa te llaman por tu nombre. [Nadie conoce mi verdadero nombre. Eso daría poder a los hechiceros rivales. Habrase visto!!]
- Tienes un altar Sigmar en la cabecera de tu cama. [Tú quieres morir joven ¿verdad?]
- Tienes sueños eroticos con tus miniaturas elfas brujas. [No puedo tener sueños eróticos. Neferata tiene poderes telepáticos. Un dia me levanté sin un brazo...]
- Has comenzado a hablar de tus intimidades con tu propias miniaturas. [Nunca he hecho semejante cosa!! No me contestarían!! Están muertos!!]
- Hablas de tus intimidades con las miniaturas de tus adversarios. [Si hombre. Al enemigo ni agua!!]
- Crees que las miniaturas te responden. [Pues las del adversario acostumbran a insultarme. si...]
- Pretendes iniciar la búsqueda de las ciudades perdidas de Nehekhara. [¿Donde crees que voy a ir de viaje de novios sino?]
- Mides las distancias, para saber si es larga o corta distancia, cuando juegas a dardos con tus amigos.
 [Nunca se me ha dado bien eso. Los No Muertos no tenemos proyectiles, excepto los arcos Aspid. Y con esos nunca fallas.]
- Estás investigando en tu tiempo libre si el maestro Splinter de las tortugas ninja es en realidad un Señor de las Bestias del clan Moulder. [¿Pero como va la gente a investigar algo que sabe todo el mundo? ¿Acaso Bebbop y Rocksteady no son mutaciones del clan moulder creadas por él?]
- Has intentado de dispersar a base de dados las canciones de Operación Triunfo (son la peor de las maldiciones, palabrita de Nigromante). [Y con éxito!! (claro que el dado le dió a un botoncito de la varita mágica que hace cambiar de canal...)]
- Si le rezas a la Dama del Lago antes de ir a clase, al trabajo o a ver a tu suegra. [Yo no le rezo a esa. ¡¡Es una estirada!! La mayoría de los caballeros negros me han contado lo que piensan de la Dama del Lago, y realmente se te quitan las ganas. Total, por que te has equivocado de copa te maldicen para toda la eternidad a la no-muerte...que hará si comes pescado con el tenedor de la ensalada?

- convertirte en un engendro del Caos? Naaaa, prefiero a Nagash, es todo más seguro, hagas lo que hgas acabarás muerto]
- Al leer eztaz líneaz te pareze ke todo zon zetaz en lugar de ezez. [Setas en lugar de Heces? Pero que dices, tio...]

Análisis de los ejércitos de Warhammer By Wanker

Amos a ver, haremos análisis objetivo de los ejércitos raza por raza.

- Altos Elfos: Los mimaditos de GW. Ulthuan es Inglaterra (qué casualidad, GW es Inglés!!!), y los Altos Elfos son los más guays, los q mejor luchan, los de la mejor magia, los más guapos, los más listos, los que salvan todo, etc, etc... Sin embargo, se les ha ido un poco la mano, porque si los Altos Elfos son gays... quiere esto decir algo sobre los diseñadores??? No hagamos preguntas de ese tipo, q asustan ©
- Elfos Oscuros: Estados Unidos. La Colonia rebelde de Inglaterra, siempre jodiendo, todos son malvados y crueles. Jeje, pobres guiris
- Elfos Silvanos: Probablemente los Montañeses Suizos de la Edad Media, todos rubitos, fuertes, yendo los hombres de dos en dos entre los árboles... ¿Hace falta dar más datos?
- Bretonia: Gabachos. Los cabrones q nos tiran la fruta van enlatados y en versión medieval. Ejército atrasado donde los haya, tuvieron que inventarse a la Dama del Lago para no ser genocidados por la artillería imperial.
- Imperio: Alemanes. Me atrevería a decir que medio nazis, por eso del Emperador, de tantos estandartes, de que siempre atacan a todo, etc... Además se dedican a exterminar a las razas inferiores de Orcos y Skavens
- Enanos: Mineros Gruñones y Feos de las Minas de Bielorrusia en paro, ante el constante aburrimiento se dedican a machacar a todo bisho viviente con los cacharros de hierro más tochos que puedan encontrar. Los Matadores son los borrachos rusos saliendo en Navidades de los bares en pelotas.
- Condes Vampiro: Las gentes de Transylvania, porque según los guiris toda la peña de los Balcanes son vampiros o bichos raros...
- Reyes Funerarios de Khemri: Etíopes, similares a los de South Park. Llevan tanto sin comer que se les cae la carne a jirones. Se comen entre ellos o hacen incursiones para comerse gente.
- Enanos del Caos: Talibanes. Si os fijáis en las pintas y el los trabucos, son clavaos. Además tienen a los pobres afganos como Hobgoblins para servirles como esclavos. Si consideramos que según GW "los Hobgoblins son sucios y despreciados incluso por las demás razas goblinoides" podemos entresacar la visión que tienen los guiris de este pueblo.
- Hombres Lagarto: Los Sudamericanos son tratados de "Lagarteranas", gente q vive en bolas en la selva y tiene cara de rana...
- Mercenarios: Evidentemente, los chicos de GW presentan a Españoles, Portugueses e Italianos como Ladrones y Navajeros, nos rajamos entre nosotros y saqueamos a los turistas...
- Caos: El enemigo comunista. Los Cuatro Poderes del Caos encarnan a Stalin, Marx, Engels y Lenin. Invaden las tierras de Occidente y deben ser detenidos y combatidos para q -palabras textuales- "el mundo no caiga bajo una época de caos y destrucción absolutas, que conllevaría la del universo". Así que ya sabemos que GW es bastante facha... ☺
- Orcos y Goblins: Rumanos. Provenientes del Este, se infiltran en los Países Occidentales robando y saqueando, y deben ser combatidos.

Anuncios

By Zeo

<< Aparece una condesa Lahmia en un campo de batalla destrozando por doquier a todo bicho viviente. La imagen se pausa y solo se mueve la Lahmia que se pone a pasear con todo su encanto y su inocencia.

- En medio de una batalla sangrienta es cuando más necesitas sentirte protegida. Si estás en uno de esos días, necesitas sentirte cómoda, sentirte segura y limpia. Por eso yo uso Absorvex, la nueva compresa de Lahmia que absorbe hasta la regla más persistente

Fundido en negro. Aparece logo de empresa y voz en off recita el eslogan: "Compresas Lahmia, para sentirte protegida"

Aparece de nuevo la misma vampiresa, primer plano de bella sonrisa.

-Además, de vez en cuando apetece un tentempié. Fin del anuncio>>

<< Aparece un primer plano de un vampiro Necrarca.

Voz en Off: "No consigue encontrar ese pergamino que tanto necesita?"

El vampiro niega con la cabeza.

Voz en Off: "No recuerda la formula de la poción de Mandrágora?"

El vampiro niega con la cabeza.

Voz en Off: "Problemas a la hora de encontrar información útil de los objetos mágicos del viejo mundo?" El vampiro asiente.

Voz en off: "Pues aquí tiene la solución!! La nueva enciclopedia mística W'soran le proporciona toda la información necesaria al Vampiro Necrarca Moderno. Completamente actualizada, contiene información de las últimas recetas de pociones mágicas. Atlas del Viejo mundo, con la localización de los principales objetos mágicos. Guía completa de hechizos nigrománticos, con una útil y práctica plantilla!! No espere más y compre esta práctica enciclopedia por solo dos monedas de oro al mes. Garantizado!!"

Ver como el contrincante se desespera al ver que por muchos esqueletos que mate no se acaban....

¡¡No tiene precio!!

Para todo lo demás, MasterWar.

-3 Caballeros del Caos Elegidos de Khorne......275 puntos -1 Campeón......20 puntos

-1 Paladín del Caos con arma adicional......135 puntos

Para todo lo demás......MasterWar

-Ver lo que son capaces de hacer 7 ataques de fuerza 5, 5 ataques de fuerza 6, más los ataques de las máquinas de matar más temidas del mundo (los caballos)......No tiene precio Para todo lo demás.......MasterWar

Paladín Guardián del Bosque:160 puntos

Arco de Loren:40 puntos Águila Gigante:50 puntos

La cara que pone el nigromante cuando ve que su capa de niebla y sombras no sirve para nadaNO TIENE PRECIO.

Para todo lo demás...... MasterWar

Canciones de los ejércitos de Warhammer

By Zeo

- Dragones sangrientos: "Caballero, caballero, caballero, hazte caballero"
- Lahmia: "Pero basta ya de tanta tontería, hoy voy a ir al grano, te voy a meter bocado"
- Necrarca: "maldito el maestrooo, y maldito el prendiz"
- Von Carstein: "We are the champions..."
- Strigoi: "Me duelee la cara de ser tan guapoooo"
- Orcos: "Un Gobo, dos Gobos, tres Gobos, el mundo es un gobo, y me lo como yo"

frases típicas en el mundo de Warhammer

By Gadega & Namarie

- · Cambias más que Tzeentch
- Eres más inútil que un Orco con un Tanque a Vapor
- Eres más inútil que un Snotling con... con... que un Snotling
- Eres más gay que un Elfo
- Eres más tozudo que un Enano
- Cantas más que un Bretoniano en una reunión del Caos
- Hueles peor que un Skaven del Clan Pestilens
- Vas más colocao que un goblin ciego de hongos sombrero loco
- Eres menos diplomático que los guerreros del Caos
- Eres más lento que un Enano
- Tienes peor gusto que un Enano del Caos en una sombrerería
- Haces más ruido que el Club de Fans de Bugman XXX
- Eres tan guapo como un Strigoi peleándose con un gato
- Das más morbo que dos Elfas Brujas en un Ferrari descapotable
- Tienes más chispa que la Rueda de la Muerte Skaven
- Tienes menos sex-appeal que un Matatrolls cabreado
- Eres más verde que un Silvano Forestal imprimado en Verde Goblin
- Eres más hijo de perra que Khorne
- Eres más soso que un esqueleto sin amo
- Eres tan silencioso como un Golf de 160 caballos... bretonianos
- Eres más chulo que un niño pijo elfo de Eataine
- Eres tan soso como el cumpleaños de Nagash
- Tienes menos futuro que el Fary en medio de Naggarond

AmerrataSora

By Pedro Xaos

La amerratadora funde que se las pela y además cada vez que tiras los impactos se monta un revuelo de los de agárrate y no te menees, muy divertido, se parecía al juego ese del programa de la Ana Rosa Quintana:

- Antonio Ratidalgo: Venga ratita tira un dadito.
- Ratita ama de casa: Tiro un dado y me sale un 2!
- Antonio Ratidalgo: Venga otro que ya tienes 2!
- Ratita ama de casa: Tiro otra dado... sale un 3!
- Antonio Ratidalgo: Bueno ahora la cosa ya esta complicada! Tiramos otro dado?
- Ratita ama de casa: No se, Ratidalgo, no se que hacer que me ecomiendas?
- Antonio Ratidalgo: Bueno Ratita, por ahora tienes 5 impactos, no esta mal, pero...
- Ratita ama de casa: Ratidalgo una pista?
- Antonio Ratidalgo: Ratita, tira otro que 5 son pocos.
- Ratita ama de casa: Bueno, tienes razón, he venido a jugar, voy ha tirar otro... sale un... 6!!
- Antonio Ratidalgo: Ratita!! Que suerte!! Con esos impactos me tienes que invitar a un plato de jamón!! Ya tienes 11!! Que haces, sigues?
- Ratita ama de casa: No sé, Ratidalgo, nunca he conseguido tantos impactos. Venga, voy a tirar otro!
- Antonio Ratidalgo: Te lo voy ha poner mas difícil! te doy 1 impacto mas y nos olvidamos de tirar el dado?
- Ratita ama de casa: Es muy poco, Ratidalgo, dame un par de impactos más.
- Antonio Ratidalgo: RATITA!! Tu quieres que me echen!! Yo no puedo repartir los impactos así como así!!
- Publico: TACAÑO!! TACAÑO!! TACAÑO!! TACAÑO!!
- Antonio Ratidalgo: Claro!! Míratelos como ellos no tienen que pasar cuentas a fin de mes! Venga, para que no se diga, te doy dos impactos mas y nos olvidamos de tirar el dado. PERO NI UNO MAS!!
- Publico: NOOOOOOO!!!!!!!! SIIIIIIIIII!!!! NOOOOOOOOOOO!!!! SIIIIIIII!!!!
- Ratita ama de casa: Ratidalgo, he venido a jugar y no me quedo tus dos impactos, tiro el dado!!
- Publico: BIEEENNNN!! NOOOOO!!! MALL!!! SIIII!!! TACAÑO!!!
- Antonio Ratidalgo: Estas segura, mira, que te he avisado, después no digas que soy malo!
- Ratita ama de casa: Tiro el dado, he venido a jugar,.... sale un......

Pues mas o menos para cada amerratadora igual :-DDD.

La estocaba PoLParDaLO

[diálogo aparecido en C-Warhammer]

MENSAJE 1: (Ikit Claw)

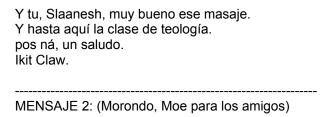
- --- En c-Warhammer@y..., "Gwydion" <lsdiaz@n...> escribió:
- > El dios de los skavens es la Gran Rata Cornuda y efectivamente es un díos
- > del Caos.
- > ^^^^^^^^^^
- > y...si es un dios del Caos...es igual de poderoso que los 4
- > grandes poderes??? el numero 13,tiene algún significado? el 13 dios
- > mas poderoso??

Como que el treceavo dios mas poderoso!!!!!!

Arrodíllate, blasfemo!!!!

Si es que estas estúpidas cosas-hombre no respetan nada. Todo el mundo sabe que la Gran Rata Cornuda es el mas poderoso dios del caos que exista ahora y siempre.

Y si no os lo creéis, preguntarle a mi perrillo Khorne. Bonito! Ven aquí, bonito! Busca el hueso! Sit! Sit! Así me gusta. A mis pies.



- > Y si no os lo creéis, preguntarle a mi perrillo Khorne.
- > Bonito! Ven aquí, bonito! Busca el hueso! Sit! Sit! Así me gusta. A mis pies.

CÓMO?!!!

Espero que dentro de unos 363 días puedas ir a Karak-a-Foxa, porque entonces veras a un siervo de Khorne cómo te va a convertir en comida para gatos sin tropiezos. Pero que desfachatez la de estos hámsters!

> Y hasta aquí la clase de teología.

Bien, así podemos empezar por la clase teórico-práctica de picadillos.

Richy! Haznos una demostración de cómo es la estocada "Por las partes delicadas hasta las orejas" que sabiamente aprendiste del maestro Capoferro.

Moe defensor de Khorne y del salmón ahumado

MENSAJE 3: (Ricardo Luis Fuertes Mulet Richy_f@terra.es)

Atentos, niños y niñas, pues este movimiento es muy poco conocido, y de una notable dificultad técnica.

Descripción: la estocada "Por las partes delicadas hasta las orejas" (o estocada PoLParDaLO) se compone de tres movimientos sucesivos: el primero es un golpe percutante ascendente desde el tercio inferior derecho en cuarta, subiendo diagonalmente desde la ingle hasta algún punto entre la base del cuello y la oreja izquierda, lo que podríamos considerar como el golpe principal. Es seguido de un rápido volteo y un revés horizontal de izquierda a derecha sobre la línea de las orejas. Si se ejecuta correctamente, debe quedar el cuerpo en tres partes, siendo una de ellas (cabeza) fácilmente convertible en copa de libaciones.

Se restarán puntos a la ejecución si la zona de salida del primer movimiento está demasiado separada del área descrita (hecho que dificultaría la finalización exitosa de la estocada). También se restan puntos si el movimiento de volteo es demasiado lento (eso hace que el cuerpo empiece a caer e imposibilita el tercer movimiento), o si el corte final no se produce o es en una zona muy separada de la descrita.

Por su dificultad, una ejecución correcta (sin entrar en finezas) garantiza un 7.75 en un blanco de tamaño humano. Según el contrincante se puede sumar o restar a ese mínimo, según altura, constitución y forma de las orejas siguiendo la tabla de valoración relativa de Weierstrasse. Por ejemplo, en un enano o goblin se añade hasta un +0.5 por razón de la complejidad que representa acertar en una ingle tan baja. Pero en un elfo se puede restar hasta -1.25 (todo está en contra: baja constitución, altura del individuo y forma de las orejas). Como en muchas otras cosas, hacen falta dos, y elegir adecuadamente a nuestro partenaire entraña la mitad del éxito.

A partir de ahí, se puede ir afinando, pero conseguir un 9 es realmente difícil. El golpe 10 se produce en 1.85 segundos o menos, con el primer movimiento entrando en la ingle en una diagonal perfecta que pasa por el esternón y sale en la base de la mandíbula por el lado izquierdo, con un volteo continuo y un corte en una horizontal perfecta pasando por los lóbulos de las dos orejas con una inclinación hacia atrás de 10 grados para preservar las cejas en el cráneo resultante.

La ejecución mas perfecta de la que se tiene constancia fue en la famosa batalla del Paso de Kasserine, en el año 1989 de nuestra edad, por parte del Maestro Capoferro (del que me confieso humilde admirador y alumno). En ella, después de una encarnizada lucha, el genial Capoferro partió en tres trozos al Duque de Northumbria con su afamada hacha 'Revientapeñascos', en una estocada que mereció un 9.67 y le catapultó a la fama y la gloria. No sólo sus tropas le vitorearon, sino que el ejército imperial, en un alarde de deportividad, aplaudió fervorosamente tamaña muestra de casta y talento. Capoferro, entonces, en un galante gesto que denota al verdadero deportista, decidió perdonar la vida a uno de cada cuatro imperiales en conmemoración de su gesta.

Capoferro perdió los 0.37 puntos que le separaban de la perfección absoluta en gran parte por culpa del mismo Duque, hombre de tremenda estrechez frontal (apenas 3 centímetros), como puede apreciarse en el cráneo, que aún está expuesto en Hunting's Manor. En palabras del siempre humilde Maestro, 'bueno, hay veces que los adversarios no están a la altura, y con una frente tan estrecha fue muy complicado calcular el ángulo de inclinación horizontal. El margen de error era demasiado estrecho [risas] para mi gusto. Pero uno debe trabajar con lo que tiene, y teniendo en cuenta las circunstancias, estoy bastante satisfecho del resultado final.'

Visto entonces como se realiza la estocada, veamos un ejemplo práctico con la encomiable ayuda del voluntario llamado Ikit Claw.

Aunque tiene poco valor competitivo, pues se realiza con un hacha sierra, el objetivo es mostrar la secuencia de movimientos exacta a seguir. Tomad nota.

Ejemplo...

PTHU !!! PTHU !!!

[Salivazos preparatorios, imprescindibles para mantener un firme control de la empuñadura]

BRRROOOOOOOOOMMMMMMM !!!

[Arrangue]

[Preparación y posicionamiento]

HUMPF!

[Atentos, primer movimiento]

BRAAAANNNNYYYYYYYYYYYEEEEEEEEE!!!

[Buena salida. Atención al giro!]

[zzziuuuuu!!!]

BROOOIEEEEEEEEEEooooaauuuu

[Impecable. Entrada buena, giro suave y continuo. Fijaos en el juego de muñeca, y en como influye en la inclinación horizontal. El control de la empuñadura es imprescindible si se pretende un acabado mejor que 'correcto'l

BROPOPOPOPOPOP

Bueno, que alguien quite esos trozos de rata de ahí... :-D

MENSAJE 4: (Ikit Claw)

- > Visto entonces como se realiza la estocada, veamos un ejemplo
- > práctico con la encomiable ayuda del voluntario llamado Ikit Claw.
- > Aunque tiene poco valor competitivo, pues se realiza con un hacha
- > sierra, el objetivo es mostrar la secuencia de movimientos exacta
- > a seguir. Tomad nota.

esto... yo no, que soy muy tímido.

- > PTHU !!! PTHU !!!
- > [Salivazos preparatorios, imprescindibles para mantener un firme
- > control de la empuñadura]
- > BRRROOOOOOOOOMMMMMMM !!!
- > [Arranque]

FLOP! POP!

[excrementos skaven cayendo]

- > [Preparación y posicionamiento]

PRAAAAAAATATATATATATAA!

[diarrea skaven]

- > HUMPF!
- > [Atentos, primer movimiento]

AAAARRRRRRRRRRGGGGG!!!!!

[sin comentarios]

- > BRAAAANNNNYYYYYYYYYYYEEEEEEEEE!!!
- > [Buena salida. Atención al giro!]
- > [zzziuuuuu!!!]
- > BROOOIEEEEEEEEEEooooaauuuu
- > [Impecable. Entrada buena, giro suave y contínuo. Fijaos en el juego
- > de muñeca, y en como influye en la inclinación horizontal. El
- > control de la empuñadura es imprescindible si se pretende un acabado
- > mejor que 'correcto']
- > BROPOPOPOPOPOP

>

> Bueno, que alguien quite esos trozos de rata de ahí... :-D

eeeeh... puedo salir ya? Bueno, bueno, esto de regalarle mi ropa a un esclavo tiene sus ventajas. pero creo que he pillado la indirecta.

Ahora, si me disculpan, voy a limpiarme las glándulas del almizcle del miedo... y a buscar unos calzoncillos limpios. (los skaven usan calzoncillos?)

khorne y los Eldar

By Paco 'ElGnomo Iranzo' (elgnomo@gnomolandia.net)

Al principio todo era negro y hubo una luz, vamos, si hubiera existido alguien, hubiera visto una luz, digo. Y claro, la luz vomitó planetas, estrellas y cosas que no eran ni estrellas ni planetas. Lo que hacen todas las luces que se precien de serlo. Y los planetas y las estrellas y las cosas que no son planetas ni estrellas, vomitaron seres, a cada cual más raro (según los otros seres, claro) que empezaron a habitar las estrellas los planetas y... (vale, vale, ya no me repito más). Y entonces, un buen día, los seres, como todos los seres que se precien de ser seres, vomitaron dioses. Que no vienen a ser otra cosa que la exaltación de ellos mismos, de los seres, digo, por aquello de la parte contratante de la primera parte.

Y claro, ¿qué hace un tío que tiene un poder inconmensurable? Pues putear a los que no tienen tanto poder. Que si adeptos por aquí, que si sectas por allá, que si enfermedades, que si placer, que si magia... y que si cráneos, que es a lo que vamos. Así, un buen día, Khorne vio la luz (esa de los planetas y las estrellas no, la luz de nacer).

Como Khorne no tenía nada mejor que hacer, pues se dijo: "A ver, recapitulando, mi hermanito Nurgle vuelve a la gente enferma, Tzeentch los corrompe a base de magia, y, el pequeño de la familia, el más degenerado, les proporciona lascivia. Juer, lo tengo mal, que hago yo ahora?" Difícil decisión, aunque nada complicada para un Dios: "Pues ya sé, putearlos a todos. Que se maten entre ellos, por que, como soy un poco burro y ya nací cornudo y cabreao, pues que se joda todo el mundo. Sangre para el dios de la sangre y Cráneos canjeables por regalos para el trono de Khorne."

Y así, el dios cabreao (si al nacer ya me hubieran puesto cuernos, yo también estaría con un mosqueo de órdago) se formó su propia secta: una panda de degeneraos que tan sólo sabían masacrar,

matar, mutilar y escupir a todo aquello que se les pusiera por delante (por aquello de "matáte, cruficáte y escupíte" que es el eslogan que quería utilizar, hasta que descubrió que ya tenía copyright).

Y así pasó el tiempo, tralará tralará, mato una me llevo dos. Pero entonces Khorne se encontró con una raza que era como una espinita que se le ha clavado en el corasón. Los elfos. Una raza fashion, chic y guachipiruli. Bueno, no hay nada que se arregle a base de ostias, pensó. Y los intentó llevar a su terreno. Aquello no funcionó. Les prometió un chalé adosado y vacaciones gratuitas en marbella, pero tampoco, que eso, ya se lo daba Slaanesh con chicos-curtido-de-gimnasio gratis. Y claro, con eso, un dios burro como Khorne, no podía competir.

Llegados a este punto, Khorne pensó que vale, el era burro, pero no gilipollas, así que mejor se buscaba otra táctica, o la cosa no funcionaría con los elfos esos... (o Eldars, que para el caso...). Así que se dijo, si me pongo un traje guay, una espadita molona y una armadura a la última moda prêt-a-porter de esta primavera, igual me llevo a estos de calle. Ni que sea a la del pecado.

Y así, envió a uno de sus avatares, que para eso era un dios y no tenía que hacer personalmente todo el trabajo. Es como tener clones pero más molón, por que tienen un nombre más chic y no tienes que programarlos. Lo vistió a la última moda y lo envió a ver a los Eldars. Estos respondieron bien, pues el avatar vestía con colores bien conjuntados.

Y esta es la verdadera historia que explica cómo, hasta los dioses, tienen su lado femenino, aunque sean incapaces de reconocerlo. Y si ese lado femenino les mola a los Eldars, pues mejor que mejor, más cráneos (de diseño) para el trono de Khorne.

se debe declarar o no, el General?

By Gaueko & Zeo WebKnigh

En el foro de C-Warhammer, discutiendo sobre si era obligatorio decir o no quién es el General, hubo dos opiniones la mar de divertidas: Gaueko y Zeo WebKnight.

Grupo de sombras de los EOs volviendo de una misión de reconocimiento y espionaje. Se ha detectado una fuerza del caos acercándose a Naggaroth desde el norte y corren a avisar a su señor:

- Noble EO: ¿Y bien? ¿Qué información me traeis?
- Sombra1: Mi señor; una poderosa fuerza del caos se aproxima; como bien vaticinaban las augures en los sacrificios de sangre...
- N.EO: Ummm... nunca he dudado de las hechiceras, no demasiado al menos... Decidme, ¿quién es el arrogante y estúpido paladín que dirige a esos advenedizos?

Las sombras bajaron la vista al suelo, avergonzados; sin atreverse a mirar a los ojos de su señor, aquel que fácilmente podía decidir sobre su vida... y su muerte.

- N.EO: ¿¿¿Y bien??? ¿¿¿Por qué bajais la vista como estúpidos?
- S2: Tienen poderosas formaciones de guerreros blindados, señor... incluso varias unidades de caballería... y los estandartes de khorne ondean en su campamento. Sin duda es una gran fuerza a tener encuenta... mi señor.
- N.EO: ¡Necios, quiero respuestas a mis preguntas, no divagaciones ni rodeos! ¿Quién osa llevar a sus fuerzas contra Naggaroth?
- S1: Veréis, mi señor... no hemos podido adivinarlo.
- N.EO: ¿¿ADIVINARLO?? ¿¿Creéis que esto es un juego de chiquillos apostando cual será el siguiente esclavo en morir?? En mi supuesta ignorancia he creído que vuestra función era acercaros a sus filas y averiguar, AVERIGUAR, información sobre nuestro enemigo. ¡Por Khaine, "adivinar"...!
- S1: ¡¡señor, tened piedad!! No hemos podido averiguarlo... es que, su Excelentísima Crueldad, no se "sabe" quién es el general. No tiene estandartes que honren su persona; ni una tienda especial, adornada con craneos o pieles como es de esperar de una paladín de tal importancia. Ninguna guardia personal vigila a su capitán mientras duerme. Y tampoco le saludan ni le rinden pleitesía de ninguna

- manera... allí... ¡Allí había 2000 guerreros con armaduras pesadas y eran todos iguales mi señor! ¡¡Lo juro por la sangre de mi madre: creo que ni siquiera ellos saben bien quién es su lider!!
- S3: Creednos, Sire: una vergüenza... Con los Slann esto no ocurre, no mi señor, el sapo gordo es el general... muy simple. Ni tampoco con los Altos Elfos, pues sus oficiales siempre se revuelcan por el barro justo antes de la batalla, delante de todo el mundo, estirándose histéricamente del pelo entre agudos chillidos hasta que acuerdan quién va a hacer esta vez de general ¡¡En una ocasión (muy igualada, la verdad) incluso les ví arreglarlo mediante el "marmol, pergamino o tijera"!!

//El resto de Sombras asentían convulsivamente con la cabeza//

- S1: Yo creo que es falta de autoestima. Muy triste en el caso de un general, la verdad...
- S2: A mí me recordó el asalto del Principe Corsario Liriahs a un pueblo del viejo mundo en busca de esclavos. ¿No oisteis los rumores? Su general y señor iba vestido igual que el resto de sus soldados y no arengaba a sus tropas ni nada por el estilo... de hecho Liriahs creyó que era una especia de extraña comuna defendida por un grupo de desorganizados hasta que llegó a Naggaroth y se encontraron con que un hombre entre los esclavos deliraba diciendo que era no se qué conde elector...
- S3: ¡Pues vaya momento de darse a conocer!

//Todas las sombras movían la cabeza con afectado pesar al imaginar la escena, mientras el ojo de su señor iniciaba un curioso tic//

- S1: Una persona muy discreta, sin duda. Tengo oído, de buena tinta, que eso es una virtud entre esas razas infer...
- N.EO: ¡¡Y A B A S T A !! ¡¡¡¡¡¡SILENCIO!!!!!! ¡Guardias, desholladlos vivos!

//Los gritos y las súplicas de los exploradores se perdieron por el pasillo mientras el noble EO se llevaba la mano a la cara en un gesto de cansancio: el mundo iba a volverse loco, y él no parecía querer subirse al tren... La semana pasada las elfas brujas habían hecho una manifestación delante del templo para que se les cursaran estudios superiores sobre "disfraz y ocultación", normalmente reservados a la carrera de asesino. Decían que estaban hartas de ir mediodesnudas por el campo de batalla: pasaban frío y todo el mundo las disparaba nada más verlas; querían ir disfrazadas de enanos anoréxicos para pasar desapercibidas... ¡Y el último BOE de Naggaroth!, aconsejando a los campeones de unidad, hechiceros y capitanes ir todos iguales; sin dar grandes gritos ni gesticulaciones forzadas al conjurar, a fin de evitar a los "francotiradores" enemigos. Discrección ante todo... ¡sigh! ¡Por khaine, pero si la semana pasada partió un arca negra del puerto y a los dos días se percataron de que el capitán se había quedado en tierra! El noble se levantó y fue a la sala de torturas: esperaba que la deshollación le levantará el ánimo, estaba harto de tomar ese potinge mágico para las depresiones: siempre le daba un bajón al día siguiente...//

El general EO miraba con ojo crítico la línea de tropas del caos que tenía enfrente. Grácias a sus "fantásticas" sombras no tenía ni idea de quien era el insensato que estaba al frente del ejercito enemigo. Bueno... qué le ibamos a hacer, al menos tampoco sabían quien era él... aunque eso le jodía un poco, puesto que siempre le gustaba la cara de terror que infundía su nombre...

Estaba pensando donde tendrían que apuntar los lanzavirotes, seguramente a aquellos dos engendros del caos, que podrían ser problematicos, cuando vio estupefacto que dos figuras se adelantaban en solitario. Seguramente eran el general y el portaestandarte de batalla. "Oh! No! Otra vez no!" pensó el general elfo Oscuro. "En fin, supongo que un elfo tiene que hacer lo que un elfo tiene que hacer"

Llamó a su portaestandarte de batalla y se dirigió hacia allí. Nada más llegar al centro de la batalla se encontró con dos guerreros del caos, un poco más ornamentados que el resto. Nada más llegar empezaron las presentaciones...

- Buenos dias -dijo el general del Caos-. Bonita mañana ¿eh? Soy Kirlsram Hellfreyer, el Rompedor de Cráneos, pero todo el mundo me llama Hellfre. Y éste -dijo señalando a su portaestandarte- es mi fiel mano derecha, Pordosius Menskar, llamado Terror Infame.
- Encantado -dijo el general Elfo Oscuro con una falsa sonrisa-. Yo soy Enmar, el portador de dolor, y mi portaestandarte se llama Unn Oujo, el Tuerto Asesino.

Tras las presentaciones se perdieron algunos minutos exasperantes para Enmar, en los cuales se habló del tiempo ("deberemos darnos prisa para que no nos pille esa tormenta del sur" "puede, pero quizas deberíamos esperar y luchar bajo la tormenta, eso siempre le da un toque de dramatismo" "Si, ya, bueno, pero es que entonces se diluye la sangre y no es tan bonito"), de lo bonitos que eran los estandartes de las tropas ("esa calavera con la lengua viperina os ha quedado muy bien" "Vuestro estandarte también es muy bonito ¿es mágico?" "la verdad es que si, aunque eso es información privilegiada ¿no?" "Naaa, entre compañeros de batalla..."), las excelencias de las armaduras ("Los detalles de la barda de tu caballo están muy bien, ¿donde conseguiste ese tono de gris?" "En Nagaroth, si quieres luego te digo dónde... si sobrevives, JAJA" "Cierto, JAJA") y el inevitable intercanvio de tarjetas, teléfonos, e-mails y direcciones.

- Bueno, bueno -dijo Kirlsram-. Vamos a lo que importa. A ver... aquella unidad de allí... la de los lagartos...
- Gélidos -corrigió el portaestandarte Elfo Oscuro.
- Unno, compórtate -riño Enmar- ¿Qué pasa con los gélidos, caótico?
- ¿Como van armados?
- Mmmm... tengo que contestar a eso ¿no?
- Mucho me temo que sí... a menos que quieras luchar sin la información de MI ejército.
- Vale, vale... están armados con lanza de caballería y escudo, además de la armadura de Ithilnaur, y como son gélidos, es como si llevaran barda. ¡Ah! Tienen un estandarte y un músico, además de campeón.
- Ya. ¿Y esos de ahí abajo?
- Regimiento de 20 verdugos con Draich y armadura ligera.
- ¡Ah! Bien, bien, bien...
- Me toca, ¿esos caballeros?
- ¿Esos de ahí?
- Sí
- ¡Oh! Bueno, son 8 caballeros del caos, elegidos, con armadura pesada, escudo y lanza de caballería, los caballos son caóticos también y llevan barda. Tienen un portaestandarte, un músico y un campeon, por supuesto. Y están marcados por el Señor de la Sangre.
- ¿Khaine?
- No, Khorne.
- Ya. ¿Y aquella cosa?
- ¡Ah! Una bestia de Nurgle.
- ¿Una que?
- Un engendro del caos con ataques envenenados.

Y así siguieron durante un par de horas, diciendo todo lo que tenían en el ejercito, exepto los objetos mágicos y algunas sorpresillas por parte de Enmar en forma de Asesinos Élficos.

Una vez acabada la reunión informativa, los dos ejercitos volvieron a cambiar las posiciones de sus tropas a una nueva formación más acorde con la información obtenida y se dispusieron a empezar la batalla...

Pero al final se puso a llover y a petición de los Caóticos (porque se diluia la sangre y no era lo mismo para Khorne) suspendieron la batalla hasta el martes siguiente...

Chistes sobre Warhammer

[nota: algunos chistes son malísimos, no me responsabilizo de ellos]

[Thrudd thrudd2001@yahoo.es]

Se abre el telón y se ve a Gorko (o Morko) cogiendo una unidad de caballeros del reino y moviéndola de un lado a otro suavemente. Se cierra el telón, ¿nombre de la película?

La mano que mece la cuña.

[David Manuel San José Alfaro davidwolfy@ono.com]

Esta Manfred Von Carstein despertándose de su diurno sueño, cuando al levantarse, a la tapa del ataúd se le rompe una de las bisagras. Coge y manda a un par de esqueletos a por un destornillador para arreglarlo. Y al rato vuelve uno de los esqueletos y da el destornillador a Manfred, el cual enrojecido y con ojos inyectados grita: NOOOO, EL DE CRUZ NOOOOOO...

[Suko supersuko@terra.es]

¿Cuál es la bebida favorita de los Orcos?

Heineken. Piensa en verde!

Cómo te so pasas jugando a Warhammer con...

By Zeo WebKnight

Con Slaneesh te lo pasas teta.

Con los Elfos oscuros, te lo pasas de vicio.

Con No Muertos, te lo pasas de muerte.

Con Silvanos, te lo pasas pipa.

Con Altos Elfos, te lo pasas chachi.

Con Hombres bestia, disfrutas como un animal.

Con Orkos, disfrutas como un jaba... como un cochino.

Con Imperio, te lo pasas bomba.

Con Enanos, disfrutas como... como... como un enano!!

Con Tzeench, te lo pasas... te divertes como... esto es un complot ¿verdad?

Con Skavens, te lo pasas de cuernos.

Con Bretonia, vas lanzado.

Con Nurgle, disfrutas una mierda.

Con Khorne, mola un mazo (y un hacha, espada, etc, etc).

Las canciones bef verano By Zeo WebKnight

Pedro Mortaja

Por la esquina del cementerio lo vi pasar Con el tumbao que tienen los zombies al caminar Las garras siempre en los bolsillos de gabán Pa que no sepan que en realidad no lleva ná Usa un sombrero con pluma que está de lao Y unas botas por si hay problemas salir volao No tiene ojos pa que no sepan que está mirando Y un diente de oro que SIEMPRE se le ve brillando Como a tres tumbas de aquella lápida una Banshee Va recorriendo el cementerio por quinta vez Y en un mausoleo entra y se da un trago para olvidar Que la noche está floja y no hay victimas pa trabajar Un carro pasa bien despacito por la avenida No tiene marcas pero todos saben es cazabrujas Pedro el Mortaja las garras siempre dentró el gabán Mira y sonría y el diente de oro rompe a brillar Mientras camina pasa las cuencas de esquina a esquina No se ve un alma, está desierta todo el cementerio Cuando de pronto esa Banshee sale del mausoleo Y Pedro Mortaja aprieta una garra dentro el gabán Mira pa un lado, mira pa'l otro y no ve a nadie Y a la carrera pero sin ruido cruza el camino Y mientras tanto en la otra tumba va esa Banshee Refunfuñando pues no hizo almas con que comer Mientras camina de la vieja túnica saca una espada. esa Banshee.

Iba a guardarla en la funda pa que no estorbe
Una espada de mano, encantada y funeral,
Que carga encima pa que la llene de todo mal
Y Pedro Navaja garras abiertas le fue pa encima
El diente de oro iba alumbrando todas las encias
Mientras reía el las garras hundía sin compasión
Cuando de pronto sonó un grito como un cañón
Y Pedro Navaja cayó en la tierra mientras veía a esa
Banshee

Que espada en mano y como si nada a él le decía: "Yo que pensaba hoy no es mi día, estoy corporal pero Pedro Mortaja, tú eres tonto, tú estás en na" y créanme gente que aunque hubo ruido nadie se enteró no hubo carroñeros, no hubo ghouls, nadie llegó solo un esqueleto con los dos tipos se tropezó invitó a la chica, cogió la espada, y se marchó y con la Banshe fue cantando desafinao el coro que aquí les traje y da el mensaje de mi canción

"la no-vida te da sorpresas, sorpresas te da la no-vida, ay Nagash"

"Pedro Mortaja, zombie de esquinas quien a garra mata a lamentos espectrales termina"

<u>Asuryanajé</u>

Mira lo que viene encima por detras de esa colina viene Teclis cabalgando con la magia en las pupilas y una gema agua marina que pilló de contrabando.

Y donde no caen las flechas allí se mete a hacer magia poseido por el ritmo asuryanga y Tyrion que lo conoce suelta el espadazo de las doce para Tyrion la pelea más deseada y lo suelta y lo hechiza y lo canta

Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.
Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.
Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.

Es cosa de brujería que masacren tos los dias por donde se van encontrando Teclis tiene chulería y esa cosa super-fina que lo hace algo raro.

Y donde no caen las flechas allí se mete a hacer magia poseido por el ritmo asuryanga y Tyrion que lo conoce suelta el espadazo de las doce para Tyrion la pelea más deseada y lo suelta y lo hechiza y lo canta

Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.
Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.
Asurayé, ya, Ye ye, a suryan love Ishana Vaulounouba, asurí an de bushi y de pirirpiripí.

A suryanyan yanyanyan yanyanyanyan A suryanyan yanayanayano A suryanyan yanyanyan yanyanyanyan A ishashashaiaiaiaeo

A suryanyan yanyanyan yanyanyanyan A suryanyan yanayanayano A suryanyan yanyanyan yanyanyanyan A ishashashaiaiaiaeo...

<u>La Flaca</u> By Loki el Maligno

En mi vida conoci Condesa como la Lahmia vampiresa de Sylvania, tremendísima bastarda. Cien libras de piel y hueso, casi seis dados de magia, Y en la boca unos piños que asustan que te cagas.

La Lahmia duerme de día, de su tumba no se casca, y cuando cae la noche baja a matar a la vasca, Y matar y matar, y tragar y tragar Venga sangre y venga sesos... pero ella nunca engorda, pero ella nunca engorda.

Por un beso de la Lahmia daría lo que fuera Por un mordisquito, aunque pequeñito fuera.

...

Conseguí más esqueletos gracias a la Invocación Recordando las caricias que le hizo al Conde Elector Y enloquezco que miedo cuando veo un cañoncito Ay Nagash! que mis zombis es que son muy muy blanditos. Es que si son muy blanditos.

Por un beso de la Lahmia daría lo que fuera Por un mordisquito, aunque pequeñito fuera.

Potito (Jarabe de Tumulario)

[by zeo webknight, claro]

Bonito, todo me parece bonito. /Bonita lapida /Bonito lugar

Bonita la tumba/ Qué bien se ve el altar/ Bonito es el día

Y acaba de empezar/ Bonita la muerte/ Levanta, levanta, levante.

El gallo suena, mi Nefe se queja/ La cosa va mal, la muerte le pesa Que tiene sed sin nadie en la mesa/ que seguir así no vale la pena

Se perdió el amor, se acabó la fiesta/ Ya no anda el motor

que encanta la tierra/ La muerte es un chiste triste y sin final

El futuro no existe pero yo le digo...

bonito, todo me parece bonito.

Bonita la paz, bonita la muerte/ Bonito volver a alzarse cada día

Bonita Nehek/ cuando no disfunciona

Bonita la amistad, bonita la risa [BUASJUASJUAS]

/Bonitas las costillas cuando hay calidad

Bonito el esqueleto cuando no se deshace/ Que gana y que pierde,

que muere y no huye/ Bonita la sangre y por eso yo digo...

Bonito, todo me parece bonito.

Que bonito que te va cuando te va bonito, que bonito que te va.

Bonito, todo me parece bonito.

La banshee, la mañana, la tumba, la mañana, la lápida, la cripta

la paz y la eternidad que pasa.

Bonito, todo me parece bonito.

Tu ataúd, tu carisma, la mancha en tu colmillo, tu cara,

tus sedes el fin de semana.

Bonita la magia que viene que va

Bonito el ghoul que no se detiene

Bonitos los muertos que no tienen edad

Que escuchan y no hablan, que ni tienen ni dan.

Bonito VanHel, bonito Kemmler/ Bonita la tumba, bonito Krell.

Bonita la brisa que no tiene prisa / Bonito ese día, respira, respira.

Bonito el zombie que no tiene prisa/ Bonito esa noche, reanima, reanima, reanima

Bonitas las huestes cuando son de verdad/ Bonita la eterea que es diferente

Que tiembla, y que vuelve/ que atraviesa la gente

Bonita la unidad que no estaba y ahora está.

Bonito, todo me parece bonito

Qué bonito que te va cuando te va bonito, qué bonito que te va.

Qué bonito que se está cuando se está muertito que bonito que se está.

Bonito, todo me parece bonito.

<u>Campana sobre-sobre campana (canción popular Skaven)</u> [by zeo webknight, otra vez]

Campana, sobre campaaaaanaaaa. Gloria a la rata cornuuuuuuuudaaaaa... Asómate a la madrigueeeeeeeeeraaaaaa... Verás mucha piedra bruuuuuuujaaaaaa... Skavén!!! Campanas de skavens!!! Los jezzails caaaantaaaaan... Por disparara otra vez....

Campana, sobre campaaaaaanaaaaa. Gloria a la rata cornuuuuuuuudaaaaaa.... Asómate a la ventaaaaaaaaaaaaaaaaa. Te mutarán con soltuuuuuuuraaaaaaa... Skavén!!! Campanas de skavens!!!! Los Moulder se emocioooonan, por mutar todo lo que veeeen....

Campana sobre campaaaaaanaaaaa.... Gloria a la rata cornuuuuuuudaaaaaaa.... Comete toda la comiiiiiiiidaaaaaa.... Que te infectarán con amoooooooor.... Skavén!!! Campanas de skavens!!!! Los servidores de la plaga, estornudan con placer...

Campana sobre campaaaaaanaaaaa...Gloria a la rata cornuuuuuuudaaaaaaa....Apártate de la sooooombraaaaaaa....O abrirán la gargaaaaaaaantaaaa....Skavén!!! Campanas de skavens!!!! Los Eshin se camuflan, asesinando por doquier....

Chistes de bombillas

By Zeo, Neirolh & Kaosaxe

¿Cuantos Zombies se necesitan para cambiar una bombilla?

Repuesta a: 10. 1 para cambiar la bombilla, 9 para crear la escalera No Muerta a base de brazos de zombies para que el primero llegue a la puñetera bombilla.

Respuesta b: Ninguno. Son Descerebrados y la bombilla fundida siempre atacaría en primer lugar

¿Cuantos skavens se necesitan para cambiar una bombilla?

2.382, para no atemorizarse bajo la bombilla y poder tener algo que hacer frente a ella

¿Cuantos elfos oscuros se necesitan para cambiar una bombilla?

No la pueden cambiar porque mientras uno la cambia otro lo traiciona y lo mata, y asi sucesivamente... ademas, ¡que cojones! si los elfos oscuros no usan bombillas!!! Si lo hiciesen serian altos elfos

¿Cuantos enanos se necesitan para cambiar una bombilla?

300, 275 para construir una montaña gigantesca alrededor de la bombilla, 1 para dirigir el proyecto, otros veinte para ir a robar la bombilla al vecino, uno para cambiarla y otros dos para repartir la cerveza

¿Cuantos elfos silvanos se necesitan para cambiar una bombilla?

En realidad necesitan a unos 60 con arcos. Para hacer un coro lo bastante bueno como para convencer al arbol de que haga un bombilla. ¿Y los arcos? joer, siempre llevan arcos...

¿Cuantos imperiales se necesitan para cambiar una bombilla?

3 ingenieros, uno para manejar el tanque a vapor, y otro para dirigir el proyecto

¿Cuantos caoticos se necesitan para cambiar una bombilla?

Un caotico, diez barbaros y veinte virgenes. El caotico para dirigir, los barbaros para cambiar la bombilla (seguramente 9 moriran) y las virgenes para implorar a Slanesh que la bombilla no se convierta en un monstruo.

O bien5 warlord y 50 barbaros. Cada warlord tendria que ser de cada una de las marcas. Una batalla para decidir quien tiene la bombilla y el que sobreviva la coloca (si la bombilla no ha mutado, claro). Los barbaros no creo que sobrevivan ninguno.

¿Cuantos enanos del caos se necesitan para cambiar una bombilla?

Uno, porque encima del sombreror ya llega a la bombilla...

¿Cuantos bretonianos se necesitan para cambiar una bombilla?

Los bretonianos no cambian bombillas, lo hacen sus hombres de armas, porque ellos estan ocupados asegurandose el water en la cabeza, haciendo torneos y buscando el grial

¿Cuantos altos elfos se necesitan para cambiar una bombilla?

Todos.

Primero tendrian que decidir en la corte que quieren poner una bombilla.

Despues mandaria una expedicion a Nagararoth a ver si la bombilla la tienen los elfos oscuros.La corte intrigaria para ver quien va en la expedicion.

Tras darse cuanta de que no la tienen los elfos oscuros decidirian consultar con las estrellas para ver quien tiene una bombilla. La corte intrigaria para ver que mago ha de consultar las estrellas.

Partirian en otra expedicion en buscar la bombilla. La corte intrigaria para ver quien va a la expedicion.

Tras volver con la bombilla y ser rechazada por se una bombilla normal repetirian el proceso.

Tras tres varias veces, al final, nadie colocaria la bobilla por que ese trabajo esta por debajo de su categoria.

Ah! y la corte seguiria intrigando!

¿Cuantos lagartos se necesitan para cambiar una bombilla? Ninguno. El cambiar la bombilla es un plan de los Ancestrales y seguramente se hará por si mismo.

¿Cuantos Mercenarios hacen falta para cambiar una bombilla? Ninguno. Nosotros cobramos por luchar... son dié mí.

¿Cuantos halflings hacen falta para cambiar la bombilla?

200... 1 cambia la bombilla y el resto la defienden (seguramente de ellos mismos) para que nadie se la coma.

¿Cuantos Reyes Funerarios hacen falta para cambiar una bombilla? Pero si nosotros utilizamos antorchas!!

Superstición

By Miguel Ángel González (magm_cv@yahoo.es)

Y no solo soy supersticioso respecto a la ropa...

- 1) Nunca juego en Martes (ni te cases ni te mates)
- 2) Procuro tocar madera al tirar los dados (suerte de este *celebro* de serrín que tengo).
- 3) Nunca hago a mis tropas pasar bajo escaleras (la última vez, en un asalto les cayó un caldero lleno de sangre, y luego no sale con nada de la ropa).
- 4) No quiero ni ver la mantícora de los elfos oscuros (que se parece demasiado a un gato negro).
- 5) Mis tropas SIEMPRE avanzan primero con el pie derecho. Y no es fácil, ¿eh? que llevo orcos (explícales tu la diferencia entre izquierda y derecha: "derecha es la mano del cuchillo..." eso no tiene sentido para ellos. Dos rebanadoras mejor que una). Les he tenido que meter una patata en el bolsillo derecho a todos, para que relacionen "patata-derecha".
- 6) Una vez me negué a combatir con Bretonianos, porque iban todos de *amarillo*.
- 7) Llevo siempre una pata de troll en el bolsillo (y no me digáis que eso es estúpido)
- 8) Cuando algún contrincante estornuda, respondo enseguida "¡gorko!" (aunque alguna vez se le salgan los morkos)
- 9) A mis garrapatos siempre les doy, en nochevieja, doce snotlings de la suerte.
- y 10) Tengo un amigo caótico que estuvo 7 años sacando unos (excepto en los chequeos de Liderazgo, que le salían seises) porque le rompió un espejo a un tal Van Horstmann...

Kisas malvabas

By Zeo WebKnight

Entre las diferentes risas malvadas que se pueden encontrar entre los diferentes estratos culturales de la maldad, las hay que son extremadamente curiosas.

Entre ellas tenemos la del servidor de Khorne: HOW-HOW-HOW.

Por otro lado tenemos la ecléctica risa de los adoradores de Tzeench: JAJEJIJOJUJAJEJIJOJU

Una de las risas malvadas más odiadas a lo ancho, alto, profundo, largo y demás dimensiones del Viejo y el nuevo mundo es sin duda la risa del adorador/a (puesto que nunca queda del todo claro) de Slaneesh: JIJIJIJIJIJIJIJIJI

Y terminando ya con el caos, nos encontramos con la profunda y estertorea risa de los adoradores de Nurgle:

JOFJOFJOFJOFJOF

Pero no toda la maldad es caos ni mucho menos. Entre los No Muertos la risa más común es la risa nigromántica o risa "típica" de malo maloso:

BUASJUASJUASJUASJUASJUASJUASJUAS

Pero existen otras modalidades un tanto más... extremadas. Por ejemplo tenemos la risa del Necrarcar:

HaaaaAAaaHaaaaAAaa

O la risa menos civilizada de los Strigoi. ROARG-ARJ-ARJ-ARJ-ARJ-ARJ-ARJ-ARJ-ARJ

Es muy curiosa también la risa de los Ventru... digoooo de los VonCarstein, puesto que tienen sin ningún tipo de excepción un cierto aire de desprecio por la víctima de su risa... JEJEJEJEJEJEJE

Si nos pasamos a las Lahmia, encontramos una risa que denota cierto exceso de delicadeza que puede llegar a ser exasperante...

JURJURJURJURJURJURJURJUR

Ya pasando a zonas más al norte del Viejo Mundo, nos encontramos con los Druchii, donde la risa común es una de más típica de las risas malignas...
JUISJUISJUIS

Pero eso es la población en general. Las elfas brujas se ríen de forma más dinámica *shack*ja*shack*

en cambio las hechiceras tienen una risa arto peculiar ahah-ahah-ahah-ahah-ahah-ahah

que recuerda más a un hipido que a una risa.

Llegando a los enanos del caos, encontramos una de las risas más teológicas, puesto que intentan imitar en todo lo posible a su amo y señor dios Toro.

BUuuaHBUuuaHBUuuaHBUuuaH

Y por último nos encontramos con la risa más extraña de todas, la de los reyes funerarios de Khemri. Puesto que no tienen lengua (o una lengua extremadamente fina debido a la deshidratación completa de sus cuerpos) su

risa viene a sonar más o menos así:

HhhhhHHHhhhhssssssssssssaaaaaaaaaaaaaa

Y puede tardar varias horas en que se le pase el ataque de risa.

50 maneras de hacer cabrear a tu oponente

[De: http://www.ulthuan.com. Traducido por Namárië]

- 1. Lleva un peluche pequeño. Pregúntale constantemente qué hacer.
- 2. Lleva una miniatura de cura. Cada vez que una miniatura muera, ponla al lado, y entona el canto fúnebre antes de retirarla.
- 3. Lleva un libro de reglas falsificado (¡Horas de diversión!)
- 4. Aféitate la cabeza. Píntate de verde. Ponte un aro en la nariz, y haz sonidos guturales.
- 5. Al inicio de la partida, lanza una moneda. Salga lo que salga sonríe a tu oponente, di que has ganado y empieza a recoger las miniaturas.
- 6. Lleva 20 páginas escritas a mano y gafas de intelectual. Cada dos por tres para a tu oponente y lee frases en plan abogado como "Se ha visto la miniatura escabullirse por su flanco, lo que según el artículo 2 párrafo 14 implica que debe hacer un chequeo de pánico".
- 7. Insiste para que tu oponente tire los dados por ti. Si salen malas tiradas, insúltale.
- 8. Antes de empezar haz una danza india y reza a los dioses. Maldice a tu oponente visiblemente.
- 9. Llega antes que tu oponente. Despliega. Ahora ponte en el otro lado de la mesa y dile que él ha de jugar con tu ejército y tú con el suyo.
- 10. Si usas cañones, añade algún muelle y saca una bolsa de canicas. Practica antes de empezar la partida.
- 11. Lleva una pequeña espada de plástico de juguete. Desafía a tu oponente. Si rechaza, di que has ganado porque ha rechazado el desafío.
- 12. Hazte el muerto cuando tu General muera.
- 13. Pon encima de la mesa una miniatura de Warhammer 40.000 (un Land Raider es ideal). Haz referencias vagas al poder del cañón láser en Warhammer Fantasy.
- 14. Di que no te fías de tus héroes.
- 15. Actúa como un locutor de fútbol. Todo el rato.
- 16. Pide educadamente a tu enemigo que no mate tu general, porque es su cumpleaños.
- 17. Lleva una máquina de hacer humo. Insiste en recrear la "niebla de guerra".
- 18. Sacrifica un Goblin a Morko al empezar. Córtale la cabeza con un cutter delante de tu enemigo.
- 19. En mitad de la batalla, reorganiza miniaturas mientras sacas la cámara de fotos "para hacer un diorama".
- 20. Afila las lanzas de tus goblins con un cutter antes de empezar.
- 21. Carcajea diabólicamente: "¡El mundo es mío! ¡Nadie me lo va a impedir!"
- 22. Antes de empezar, dile que estás entrenándote para ser Campeón del Universo.
- 23. Siente la muerte de cada miniatura. "Noooo, pobre Marius von Kopfleihem... tan buen hombre que era..."
- 24. Desmávate cuando muera cada miniatura.
- 25. Añade sonidos vocales de efectos especiales. ¡Ka-booooom! ¡Ouch!
- 26. Pregunta si serán tuyos los derechos de retransmisión de TV de la partida.
- 27. Sólo para sorprender, muéstrate de acuerdo en todo y hazle la pelota.
- 28. Declara que estás en contra de la deforestación. Amenázale con demandarle si toca tu Hombre Árbol o avanza por el bosque.
- 29. Insiste en una merienda para tus miniaturas. A media partida saca una furgoneta en miniatura y paséala por el campo de batalla repartiendo la merienda.
- 30. Di que eres pacifista y empieza a retirar las miniaturas.
- 31. Grita a tus miniaturas como si fueras un General. "Panda de inútiles, ¡marchad! ¡He visto gusanos que luchaban mejor que vosotros!"
- 32. Pregunta a tu oponente si está a favor de las armas atómicas. Lleva una pelota de ping pong pintada de negro en un altar y di que no quieres avanzar qué es.
- 33. Lleva una corona en la cabeza y dile que eres el Señor de la Galaxia.
- 34. Lleva un caniche de plástico. Di que es tu mascota.
- 35. Ponte un mostacho y luce una esvástica. "Disciplina" a tus tropas si no te saludan.
- 36. Jalea tus miniaturas y apláudeles cuando maten a alquien.
- 37. Escóndete bajo la mesa. Cuando tu oponente te saque de debajo, dile que tienes miedo de sus miniaturas.
- 38. Deja una lista falsa de ejército (a ser posible exagerada) encima de la mesa y visible. Si tu oponente intenta mirarla, échale bronca y apártala, y luego vuélvela a poner encima de la mesa.
- 39. Ponte una carta con un As en la manga cuando empiece la fase de magia, de forma visible.

- 40. Trae una baraja de Magic. Cuando empiece la fase de magia empieza a barajarla y pregúntale si quiere cortar.
- 41. Habla en Skaven. ¡Hiiiic-hiiiic!
- 42. Dile que llevas dados trucados. Cuando saques un uno, exclama en voz alta "¡Vaya asco esta tecnología moderna!"
- 43. Lleva una lámpara. Frótala antes de jugar y pide tres deseos. Si no se cumplen échale bronca a tu oponente.
- 44. Pregúntale qué año es, dónde estáis y a qué vais a jugar.
- 45. Haz referencias a que hay un espía en su ejército y no le dirás quien es.
- 46. No despliegues los magos. En la primera fase de magia haz estallar un petardo y en medio del humo pon al mago mientras dices "¡Tacháan!".
- 47. Haz una historia para cada miniatura. Con árbol genealógico.
- 48. Pinta partes traseras de miniaturas de color gris. Di que vas a jugar en plan culo-duro.
- 49. Pinta todo tu ejército de púrpura y amarillo. Juega con gafas de sol.
- 50. Habla a las miniaturas de tu enemigo. Intenta sobornarlas.

El pensamiento científico aplicado a Warhammer

By Castiman (lacasadecasti@terra.es)

ENANOS

Teorema: Los enanos son unos indeseables.

Demostración: No se lavan las barbas, no se las afeitan, tienen muy mala uva, son rencorosos, avaros y encima son unos borrachos.

Observación: Los skaven tienen mucho pelo por la cara, viven bajo tierra y son bastante rencorosos e indeseables (siempre enviando asesinos por ahí y todo eso).

Conclusión: Los skaven deben tener algún tipo de parentesco con los enanos.

IMPERIO

Observación: Los imperiales también suelen ser barbudos, tienen pinta de borrachos y de tener mala uva, y puede que sean los únicos amigos que tienen los enanos. Además, también tienen cañones como ellos. Conclusión: Los imperiales descienden de los enanos.

Por deducción: Los imperiales son también unos indeseables.

Observación: El 50% de los cañones del imperio explota al primer disparo.

Conclusión: Si estas estudiando en la escuela de ingenieros de Nuln, mira al compañero de tu derecha. En vuestra primera batalla, o él o tú moriréis de una forma atroz cuando os estalle el cañón en los morros (Y el otro morirá cuando le carguen las arpías).

ELFOS

Axioma: Los elfos son todos gays. (Definición de axioma: Principio o verdad tan evidente que no necesita ninguna explicación o demostración.)

Consecuencia: Puesto que son todos gays, los elfos se reproducen por esporas.

ELFOS OSCUROS

Observación: los Elfos Oscuros son Elfos.

Deducción: los Elfos Oscuros son gays.

Observación: Una de las acepciones de arca es la de un tipo de armario. Se puede deducir entonces que para un elfo oscuro salir del arca equivale a salir del armario entre el resto de elfos (¡Qué malo! ③)

Brujas elfas: Un tema desconcertante. De acuerdo con el axioma sobre los elfos se nos plantean dos hipótesis:

Hipótesis 1: Las brujas elfas son en realidad travelos.

Hipótesis 2: Si son realmente mujeres, eso explicaría lo de la furia asesina (pobrecillas, falta de sexo).

ELFOS SILVANOS

Observación 1: Los elfos silvanos cultivan plantas y hierbas secretas que nadie sabe cuales son.

Observación 2: A veces los elfos silvanos hablan con los árboles y los arbustos, y aseguran que estos les contestan.

Conclusión: Me estoy empezando a imaginar que tipo de plantas cultivan los silvanos...

Observación 3: Los reyes de los elfos silvanos son una mariposa gigante y un individuo con patas de cabra y cuernos de ciervo.

Hipótesis 1: Los elfos silvanos deberían dejar de fumar tanta hierba secreta...

Hipótesis 2: A los elfos silvanos les encantan los fenómenos de feria.

Extensión a la hipótesis 2: Seguramente los próximos reyes de Loren serán el Hombre Elefante y la Mujer Barbuda. O mejor, Pocholo y Tamara.

BRETONIA

Observación: Los caballeros bretonianos van vestidos como drag-queens, con esos sombrerazos y esos trajes de colorines horteras al más puro estilo reina de carnaval.

Conclusión: Los caballeros bretonianos descienden de los elfos (por esporas, claro).

Teorema: Las tropas de plebeyos (los que no son caballeros), son unos desgraciados.

Demostración: Viven una vida terrible oprimidos por su señor feudal, si los masacran sus señores pasan de ellos, y normalmente llevan un equipamiento de mierda porque sus generales arañan puntos de donde sea para poderle meter el Pabellón de la Dama a la unidad de Griales. (Si os fijáis hasta las miniaturas tienen cara de tristones y resignados)

Conclusión: El día que los plebeyos se harten y armen la revolución francesa (perdón, bretoniana), podremos ver como a los caballeros de Bretonia les empiezan a llover flechas por la retaguardia en mitad de la batalla (y que le den a la Dama del Lago).

(Además, no sería mala idea para jugar una partida diferente (¿Rebelión en Bretonia o algo así? ¿Y una rebelión de goblins? Joer, cosas más raras se han visto...)

HOMBRES-LAGARTO

Observación 1: Los sacerdotes Slann (generales de los hombres-lagarto) tienen siempre pinta de estar muy aburridos.

Observación 2: Los esqueletos siempre se están riendo.

Conclusión: Es mas divertido estar muerto que dirigir un ejercito de hombres-lagarto ;-)

Observación 1: Los magos-sacerdotes Slann se parecen a las ranas.

Observación 2: La rana Gustavo obviamente es una rana.

Conclusión 1: La rana Gustavo es un mago Slann.

Conclusión 2: El hecho de que la novia de Gustavo sea una cerda forma parte sin duda del plan de los Ancestrales.

Conclusión 3: El hecho de que mi último ligue fuera una cerda forma parte sin duda de mi ancestral mala suerte (...)

NO-MUERTOS

Observación: Los esqueletos de los ejércitos no-muertos siempre son de humanos.

Conclusión: Los enanos, los orcos y el resto de razas de Warhammer son invertebrados.

Observación: Nueve de cada diez nigromantes prefieren el hechizo Mano de Polvo al de Corcel de Sombras aunque consigan hacer volar con él a una unidad de 100 esqueletos.

Conclusión: Mas vale polvo en mano que ciento volando.

Guía Turistica por el Mundo de Warhammer.

By Víctor Cobas

Ulthuan

Dentro de una nueva sección dedicada a los viajes y al descubrimiento de las culturas de estos mundos de Dios (cada cual el que quiera) hoy vamos a empezar por ULTHUAN.

Descripción del medio

Isla del gran mar en medio de la nada. Llegar hasta allí es como complicado. Hay dos formas:

Dentro de un arca negra... lo cual es bastante arriesgado para su salud mental (primero) y física (después). Con una panda de goblins... usted mismo.

Una vez allí hay que encontrar un puto sitio por donde pasar en el que te lancen flores y guirnaldas y no sus putas flechas.

Ciudades a Visitar

- Sitges: vive su fiesta nocturna en la calle del pecado. Tu esfínter no será el mismo.
- Chueca: Capital del reino. Donde se concentra la mayor cantidad de homosexualidad del universo. Para culos ya muy dados.

Naggaroth

Como se diría en muchos idiomas y lugares de este, nuestro castigado mundo, el viaje que les aconsejamos hoy es, cuanto menos, un poquito arriesgado.

Historia

Al principio estaban los Altos Elfos (los de Ulthuan... los que vienen por detrás) y luego llego una tía un poco putilla llamada Morathi (aún no sé cómo con ese nombre no se dieron cuenta) que engatusó, como buena arpía, al rey de los Elfos, que andaba un poco depre por la muerte de su anterior mujer.

Este se la chingó y la preñó, que es lo que ella quería. De esto que salió un tal Malekith (el niño) que resultó ser un poco puñetero y un pelín celosete. Este quería ser el rey y a fe que lo intentó... pero como a los aristócratas no les caía bien quiso demostrar que él era súper puro y le dio por pasar por las llamas de Asuryan... y claro se quemó... pero que mucho... y lo echaron de Ulthuan junto a la puta de su madre... y con ellos se fueron muchos y bla bla bla... Muerte entre hermanos y todo eso...

Por lo tanto lo más importante es decir siempre que ODIAS a los altos elfos. Sin más...

Ubicación

Más allá de Ulthuan... hacia el oeste. El paisaje no es lo más bonito de la región... para qué engañarnos.

Cómo llegar

Hay diversas maneras. Una de ellas es quedarte en el arca negra si ibas a Ulthuan y ya está. Otra es coger un barco de los elfos y pasearte por el mar... seguro que algún elfo oscuro te ve y te lleva para que conozcas el interior de sus tierras... La más fiable es ir a una ciudad de los elfos y decir que amas a Morathi... de la patada que te dan en el culo te mandan allí sin tardar mucho.

Qué visitar

Lo mejor son las arcas... mucha peña en un montón de rocas que flotan... es la hostia.

Pero si no te atrae el hecho de meterte en bullas continuas con alguien... tenemos otras dos opciones:

Las Vegas. Ciudad del juego y la perversión. No busques nada mejor que hacer... total no lo hay. Siempre hay que ir a ver cantar a un anciano llamado Tom Jones.

Miami: Ciudad de vicio y estupefacientes. No aconsejable para conservadores... El mayor riesgo es que nunca dejarás de seguir teniendo esos vicios.

Solo decir una cosa más.... ves dispuesto a la lujuria y al dolor... no te engañes... esto es un viaje de placer salvaje.

Bretonia

Historia

Pues al principio estaban unos tíos un poco bárbaros, que siempre estaban a la gresca (como no... es que no hay nadie en este universo que no se esté dando de hostias... ¿no existe nadie como Ghandi?). Pues resulta que estos chicos, un poco retrasados, mientras se zurraban entre ellos eran atacados constantemente por una panda de verdes... Los verdes les daban mucho por culo... pero en esto que va y nace un tío llamada Gilli... perdón Gilles. Este bicho malo quiso ser más duro y dominante que los demás... y claro... se lió a tortas con los verdes, verdes... Los otros tíos bestias de las regiones de al lado vieron que este repartía más leches que ellos y claro... se aliaron. Entonces empezaron un tour por el país repartiendo leches... y estaban tan contentos que una noche decidieron hacer un festín. Uno de ellos encontró unos hongos en el bosque y se los comieron... y todos a alucinar... oye que yo he visto (dijo Guilles) una tía macizorra en bolas que salía de un lago y me daba de beber de su cáliz (el vino que vende Asunción, ni es blanco ni tinto ni tiene color)... jajajaja y así toda la noche. Claro, después de esto iban como locos por las batallas, repartiendo más leches que antes y conquistándolo todo a base de hongos y alucinaciones...

Una vez dominado el terreno el tío quería más tortas... y al final la espicha por una flecha... y la historia que viene después, la verdad, es que no tiene mucho interés... guerra por aquí, por allá , hongos por aquí... setas por allá...

Ah... la mayor aportación de los Bretones a la civilización ha sido: EL QUESO (y diréis: "que coño tiene esto que ver ahora"...)

Cómo llegar

Este es de acceso más fácil, si eres del viejo continente, claro. Si estás en el arca negra... da igual... ya verás Bretonia en otra vida.

Puedes llegar por tierra. No es aconsejable venir de Estalia, no se por qué pero suelen pillar enfermedades raras los que pasan por allí... no se si tiene algo que ver con las ratas. Si vienes del Imperio... para qué vas a ir a Bretonia... no se te ha perdido nada allí. Desde Tilea puedes llegar por el Imperio...

Y por mar puede que si... a lo mejor hay algún puerto... ahora que creo que estos aun no saben lo que son los medios de transporte no equinos.

Qué visitar

Hombre... sobre todo los lagos, que tienen dos. En el lago Ness dicen que hay un monstruo... y se piensan que tiene algo de especial... pero si hay monstruos por todas partes.

Y hay otro, pero es un poco chungo de encontrar... puede que alguien te lleve. Dicen que de él sale una tía en bolas con la mano en alto y con una espada de la hostia. Tiene que ser orgásmico total... ahora, está obsesionada con un tal Arturo... que nadie lo ha visto.

Después tenemos un montón de pueblos... que más da... elige uno y ya esta. Vete a una tienda de quesos... pilla unos cuantos y eso será lo mejor que puedes hacer. Tiene 10.000 variedades (catalogadas) diferentes de quesos. Por favor los delicados que no coman el queso azul... que lleva gusanos.

Si te has aburrido, como ocurrirá sin duda, puedes apuntarte a cualquiera de los otros viajes.

El Imperio

Historia

Al principio estaba el mundo salvaje... lleno de simios... de los cuales evolucionó una nueva especie... los hombres...

Estos andaban siempre a la gresca, hasta que pasó un hecho astrológico importante... un cometa se rompió y pasó con dos colas y eso que nació un chaval llamado Sigmar. Pues nada que a este le da por crecer y querer ser el que más tortas da... pues hala... otra vez a la gresca. En esto que un día se encontró con un rey enano y al principio le dijo que se dejase de disfraces y se fuese a su casa que su madre estaría preocupada. El otro, claro, se enfadó un poco... y más tortas. Pero resulta que se hicieron colegas, se ayudaron a pegar tortas a los demás... y cada cual fue el rey más chachi de su pueblo. Sigmar se aburría mucho así que se fue él solo a pegarse de tortas con los enanos del caos... nunca se supo nada más de él... algunos dicen que volverá reencarnado en otro humano... si es que los humanos son un poco ilusos.

Después de él vinieron muchos emperadores... algunos buenos y otros malos, cierto gobierno democrático y ahora esta de emperador un tío llamado Karl que es un poco afeminado.

Cómo llegar

Desde el arca negra... bueno lo mismo que con Bretonia... aunque quizás si les dice que hay mucha fiesta loca a lo mejor se apuntan. Si estás en el Imperio... coño, ya estas ahí. Si estás en Bretonia... que haces loco vete de ahí... Si quieres venir por mar en barco en el primer puerto que encuentres... son todos del Imperio

Qué visitar

La asamblea... para paladares arriesgados. Su gusto culinario es un poco picante.

Viena... hacen unos bocatas muy buenos... y la cerveza abunda en cantidad.

Frankfurt... salchichas y mujeres tetonas.

Berlín... donde se juntan 750.000 animales de fiesta, donde os podéis encontrar con el elfo Balcells, que iba con falda... fiesta loca en el LOVE PARADE... drogas, sexo y música loca.

Altdorf... si eres Skaven puedes llegar por el subsuelo... aunque si te pillan te harán de todo. Es una ciudad divertida, esta llena de transformistas, maguchos aprendices que no hacen más que destruir casas...

Todo un lujo... por cierto no os perdáis la zona de Baviera, donde se encuentra la fábrica de cerveza más antigua y grande del mundo.

Sangre fria de los hombres Lagarto: ejemplo práctico

(Saurio 1): oye, ¿que ha sido eso? [Chas, chas, un caótico menos]

(Saurio 2): ¿mmh? [Chas, adiós cabeza de saurio]

(S1): jope... otro... oye, acabas de ver lo que ha pasado con Zlatpec?

(Saurio 3): ¿Perdón? [clinc, luchando con un Guerrero del Caos]

(S1): que si has visto a Zlatpec, el de ahí...

(S3): Eh? No, que le ha pasado? [clinc, clinc, los caóticos envuelven flancos]

(S1): Nada, que le han cortado la cabeza.

(S3): ¿De veras? ¿Y qué ha dicho?

(S1 se gira, mira la cabeza y se vuelve a S3)

(S1): Pues nada, es que esta como un poco callado.

(S3): Es que Zlatpec nunca fue la alegría de la charca...

(S1): ¿De la que?

(S3): De la charca. Como de la huerta pero charca.

(S1): No te entiendo. [Chas, chas, otro caótico menos]

(S3): Klatlak, ¿has oído lo de la charca?

(Saurio 4): ¿Qué charca?

(S3): Que Zlatpec nunca fue la alegría de la char...

[Chaaaaasca, un alabardazo parte en dos a Saurio 3)

(S1): Vaya, el también.

(S4): ¿También que?

[Los guerreros del Caos ya envuelven flancos y retaguardia]

(S1): Que también ha caído.

(Slag, General Saurio, apartando guerreros saurios educadamente): Pasooooo... perdón, perdón, un momentito...

(S4): ¡Slag! ¡Señor, como esta, señor? (clinc! una alabarda choca en el escudo).

(Slag): nada, aquí desmembrando, ya me han hecho una heridita...

(S1 y S4 ven como la sangre fluye de sus brazos, tiene varios cortes, el escudo roto y va cojeando, la cola esta casi partida en dos y se esta arrastrando por el suelo, se le ven los huesos y todo)

(S1): Señor, no hace muy buena pinta ese corte.

(Slag): Si, la cola, ya lo sé. Bueno, ¿me permiten? Voy hacia el carro.

(S4): ¿Qué carro? [¡Chas! clinc, clinc, S4 lucha con un caótico enfurecido)

(S1): Ah, sí, el carro. Ha atropellado a Sloar, Tektuanu y a dos mas que acababan de venir. Cuatro atropellos en una carga, increíble.

(Slag): Si, por eso voy allí, con mi hacha "Katakroq" que parte carros en dos.

(S1, S4): Oooooooh.... es maja, ¿eh?

(Slag): Gracias, gracias... [Chaskaaaa! Un terrible golpe le rompe las escamas traseras a Slag, se desequilibra pero el sigue en pie, se gira y parte la armadura del caótico que se trastabilla y cae al suelo] (S1): Señor, las escamas...

(Slag): No problem. Sigo hacia el carro. Seguid luchando.

(S4): Señor, si señor.

[Slag de un mazazo se carga el carro. Los caóticos huyen despavoridos]

(S4): Jopé. Sí que había caóticos, sí...

(Saurio 5): Eh, gente, creo que perdíamos el combate desde hace unas rondas, ¿no os habéis dado cuenta?

(S4): Andaaaaa... Pues es verdad, oye.

(Saurio 1 rompe en carcajadas)

(S4): No, de verdad, que perdíamos el combate... ¿No deberíamos haber huido? ¡No es de risa!

(S1): ¡¡Charca!! ¡La alegría de la charca! ¡Ahora lo pillo! ¡Qué bueno!

(si es que tener iniciativa 1 es lo que tiene...)

Los No Muertos sólo mantienen la posición

Explicación de Zeo sobre por qué los No Muertos sólo pueden mantener la posición como reacción a una carga (y NO aquantar y disparar).

Imaginaos la escena. Los caballeros bretones que se lanzan a la carga, la velocidad es brutal, los cascos retumban y el suelo tiembla...

Los esqueletos sacan los arcos con la parsimonia que les caracteriza y el susurro del viento rompe el silencio de vez en cuando.

Los caballos relinchan y las lanzas se colocan en ristre para partir los huesos (jajaja) de sus enemigos.

Los esqueletos leeeentameeeeenteeeee sacan uuuuunaaaaaa fleeeechaaaaaa...

La carrera desenfrenada de los caballeros bretonianos empieza a alargarse más de lo debido y los caballeros se preguntan por que demonios (del caos) no están ya encima del enemigo destrozándolo con sus lanzas.

Los esqueletos ponen la flecha en el arco.

Los tres caballeros en cabeza de la formación en lanza, se miran extrañados. Miran la distancia que han recorrido, miran la distancia que aún les queda. Se vuelven a mirar entre ellos y finalmente miran a los cascos de los caballos, por si están en una de esas cintas en las que corres mucho y no te mueves que gritan algunos videntes en sus frenesís y que además con las primeras 100 compras te regalan un Abdominazer Exterminador De Orcos.

Los esqueletos tensan el arco.

Ya algo preocupado, el campeón para, se baja del caballo y revisa los cascos de su jamelgo. Extrañado y sin ver nada extraño, monta y sigue con la carga. Curiosamente no se da cuenta de que el resto del grupo al parecer ha decidido que puede seguir con la carga de caballería a todo trapo y pararse para esperarle todo a la vez, creando cierta discontinuidad en el tejido de la realidad, lo cual le va muy bien a la doncella de la dama por que aprovecha las oportunidades allá donde las ve y genera un dado de dispersión.

Los esqueletos disparan.

Las flechas salen rápidas como... bueno, pues eso, como flechas, e impactan en los caballeros, acabando con 4 de ellos (a la mierda 2 filas, piensa el capitán).

Y entonces y solo entonces se oyó el estrépito de las lanzas chocando contra los escudos de hueso...

Que duro es ser bretoniano...
JIASJIASJIASJISA!!!!

Zeo WebKnight

frases aparecídas en foros de Warhammer

- Zeo, 3/11/00: "Con las figuras pasa como con las hamburguesas: en la foto es impresionante, pero cuando la tienes delante deja mucho que desear"
- Lordtaku 4/11/00: "Fui un general del caos bastante aceptable (bueno, a decir verdad, solo perdí una batalla una vez, y contra alguien que utilizo exactamente las mismas tropas y personajes que yo... y atacó primero), cuyo fuerte era la guerra psicológica (música adecuada, utilizar la regla de medir para producir rítmicos sonidos (que desconcentraban bastante), y sobretodo, mirar a los ojos al adversario... reconozco que me lo pasaba muy bien, fue una muy buena época"
- Zeo (vampiro), 23/11/00: "Me empiezan a dar miedo los enanos, y eso que soy inmune a psicología (que se me acerque un psicólogo a analizarme y verás como acaba)."
- Zeo, 12/12/00: "A veces mi hermano y yo nos cambiamos los ejércitos para cambiar, ¡pero sigo ganando! ¡JUAS JUAS JUAS! ...atjó... *puta humedad de cementerio* ...err... lo siento, aún estoy ensayando la risa maligna, ya mejoraré"
- Therian Darksoul, 9/04/01: "Si es verdad que le quitan un ataque a mis gélidos voy a Inglaterra y me cargo a Rick Priestley con un raspalimones oxidado"
- Zeo, 10/04/01: "En una partida, mi adversario utilizó como cañones imperiales dos cañones de los Playmóbil. (uau, y como Neferata se podría poner una Barbie??)"
- "Dicen que suben los precios pq el plomo está mas caro... ¡pero si han subido hasta el precio de los pinceles! Dónde coño está el plomo en los pinceles?!"
- Therian Darksoul, 6/05/01: "Los elfos sadomaso van a ser más desagradables que una resaca de anís del mono"
- Patrick Bateman, 7/5/01: Los "señores" (nótense las comillas) de GW pretenden sacar 3 libros del Kaos???!!!! Así es como sacamos nuevos ejércitos, verdad? Si ya lo veo. Warhammer 7ª edición:
 - Ejércitos Warhammer: Altos Elfos Rubios
 - Ejércitos Warhammer: Altos Elfos Morenos
 - Ejércitos Warhammer: Orcos
 - Ejércitos Warhammer: Orcos con dislexia
 - Ejércitos Warhammer: Orcos con verrugas
 - Ejércitos Warhammer: Goblins
 - Ejércitos Warhammer: Goblins con los pantalones a rayas
 - Ejércitos Warhammer: No muertos
 - Ejércitos Warhammer: Muertos, pero poco
- Therian Darksoul, 2/06/01: "Lord Arkhyon, se le acusa de ordenar a sus tropas que arrojasen sus lanzas y luchasen con espada y escudo. Por contravenir de esa forma las ordenanzas tácticas del Rey Brujo, se le sentencia a torturas perpetuas en las mazmorras de Ghrond cada día, siendo regenerado por la noche por los hechiceros de la prisión..." "Noooooo... Pero si yo sólo quería tener el +1 a la salvaciooón...."
- Therian Darksoul, 24/06/01: "Mi novia lleva Altos, le encanta pintar todas esas gemas, plumas y cenefas en las túnicas. Lo bueno es que así las discusiones podemos resolverlas en el campo de batalla, con gran mortandad y derramamiento de sangre... haw, haw!"
- Therian Darksoul,25/06/01: "Como trofeo para el vencedor del primer Certamen de Culodurismo, se le obsequiará con una réplica a tamaño real de las nalgas de Alessio Cavatore esculpida en adamantium y autografiada por él mismo..."
- McGregor, 25/06/01: "También me paso con un jugador orco que me perseguía con unos goblins nocturnos a pie (5d6) saco un ¡¡¡36!!! (yo no vi la tirada) y hasta que no le dije que era imposible, él me juraba que no había hecho trampas (sin comentarios)"
- Zuklug, 26/06/01: "Llevo a los malos más cachondos de la peli, y los malos siempre pierden."
- Zuklug, 10/07/01: "El día que mis Gobos miedicas consigan desmoralizar a cualquier cosa (en gélidos ni siquiera pienso!!!!), voy a montar tal fiesta, que se nos tendrán que venir a buscar los GEOS como mínimo."
- Snotling, 31/7/2001: "el konde vampiro al ke me enfrento zuele llevar maz protekzion ke una virgen de 16 añoz en un konzierto de Marilyn Manzon..."
- Zuklug, 2/8/01: "Y esa hidra?? Dios mío, mi serpiente alada la ha visto y se ha declarado en huelga. La muy cabrona dice que contra eso ni de broma"
- Gamesh, 11/8/01: "Nuevos gigantes mejoradísimos, se pone uno a dar botes encima de tus tropas de lanceros y te los deja que parecen chinchetas boca arriba"

- Darkon, 18/8/01: "Cómo q los enanos no son inferiores???!!! será posible, ahora mismo te daré la razón de por qué somos superiores a ellos!... pq somos más altos! Altos = superiores, je je, lo pillas... ejem... vale, me callo"
- Therian, 27/8/01: "Mejor momento, pues en plan momento-estoy que me salgo: Mi Señor de los Hombres Bestia con el Yelmo de incontables ojos (Pega primero) y hacha a 2 manos en una unidad de Gors con el pabellón de la Ira (Furia Asesina). Cargan 8 Yelmos Plateados, pero yo pego primero por el yelmo. 8 ataques (los 4 duplicados por la furia... ah, qué tiempos!). los 8 impactan. los 8 hieren. los yelmos fallan todas las salvaciones. la unidad se va a la porra sin haber podido ni atacar, y eso que cargaban ellos... el jugador Alto Elfo dice cosas impropias de alguien con la sensibilidad de su raza. Los Gors de la unidad muerden sus hachas rabiosos (¡Nosotros también queremos matar orejotas! ¡Eres un egoísta, jefe!")"
- Therian, 31/8/01: "Cambiando de tema, acabo de ver El Planeta de los Simios, y ¿Sabéis que? Aparte de los andares, que no son muy agraciados, y de los pelos, los malísimos monos me recordaban a mis Druchii. Eso de "Asqueroso humano, aparta tus sucias manos de mí..." Ah, cuántas veces lo habré dicho a mis capturas... Aunque bueno, no me hagáis mucho caso, yo ya veía Elfos Oscuros en los romanos de Gladiator (y los germanos eran Hombres Bestia)...¿Es grave, doctor? "
- Uven McFry, 6/9/01: "Damas, caballeros, niños, niñas y elfos (no sabía dónde catalogarlos, como no se si son tíos o tías...)"
- Uven McFry, 6/9/01: "mi hermano (Toldalf con enanos) no ha metido ni una sola maquina de guerra (sí, sí, habéis oído bien, los enanos cuando van bebidos se olvidan cosas en casa)"
- Uven McFry, 6/9/01: "he conseguido 977 puntos de victoria casi todos por el yunque (yunque, herrero, guardianes, carro de perritos calientes, refrescos...)"
- Uven McFry, 6/9/01: "Tenía enanitos por todos los lados, ya sólo faltaba Blancanieves"
- Uven McFry, 6/9/01: "La próxima vez esto no quedará así (desde luego, mi madre ha dicho que como le dejemos el comedor igual otra vez, nos echa de casa)"
- Uven McFry, 6/9/01: "Fe de Skavens. Digo... fe de Erratas."
- Therian, 11/9/01: "ya me he puesto el Yahoo! Messenger, ahora esperemos que sepa como se usa...(A mi la informática siempre se me acaba rebelando, es como la Magia Oscura)"
- Therian, 11/9/01: "Pues eso, que lo tendré enchufado, así que si alguien quiere contactarme ya no tiene que sacrificar vírgenes en un altar a medianoche (Aunque la verdad, era mucho más divertido...)"
- Porreta, 17/9/01: "Cual creéis vosotros que es el patrón / patrona de los guarjameros (se escribe asin?)????? Yo creo que es San Sixtino, por lo de los seises... Y también creo que para los Silvanos es San Silvano, aunque no se por que..."
- Wanker, 17/9/01: "la Caballería e Infantería Imperiales son muy versátiles y útiles. Sin ir más lejos, aquí en Bretonia los usamos para prácticas de tiro al arco"
- Therian, 17/9/01: "Vale, con los Megacaballeros Relucientes van el estandarte de la Muerte Chunga, el valeroso Sir Jarl, que lleva el Pabellón de la Resaca de Pipermint, y nuestro querido general, con la Espada Queloflipax, el Escudo Superchanas y el Amuleto de la Mala Leche... Por cierto, los lanceros del ejército, sabed que hemos vendido vuestros escudos...."
- Jef, 18/9/01: "Pos k guapo un ejercito con ángeles, camellos, talibanes y aviones suicidas, dónde lo venden????"
- Namarie, 18/9/01: "no puedo hacer "goblins cabalga-ovejas"??"
- Therian, 18/9/01: "Desde luego, yo y la informática... soy a un hacker lo que un snotling es a un Devorador de Almas"
- Therian, 18/9/01: "los Caballeros del Lobo son buenos después de la carga... de hecho, creo que ahora mismo el 99% de los caballeros del Imperio son de esa orden... Bueno, al menos los que estamos al otro lado del martillo nos consolamos pensando en que no llevan escudo... (PLONK! Ay! No es mucho consuelo, que digamos...Una aspirina, por favor...)"
- Namarie, 20/09/01: "Los únicos que tienen norma FIJA para pintar son los Enanos del Caos (píntalos con alcohol y gasolina y luego echa una cerilla, sobre todo si son de plástico), y Bretonia (ponlos en medio de una guardería con pinturas de colores chillones, cuanto mas chillones mejor)."
- Chainy, 26/9/01: "Esos simpáticos coleguitas nuestros bretonianos, con caballitos con falditas de colores adornados todos con preciosos gorros de animales y símbolos todos muy bonitos y conjuntados, con dibujitos de flooores y estandartes doraaados... Como van a tener máquinas de guerra estos pobres desamparaos...?"

- Pedrulhu, 28/9/01: "Enano Bronko, tu unidad de Matadores tiene el problema de ser el sueño erótico de todo tirador o mago del campo de batalla"
- Namarie, 29/09/01: "Sobre Bretonia. No llevan maquinas porque la madera no conjunta bien con el naranja a topos lilas."
- Gamesh, 16/10/01: "gadega, que es un bilbo?"
- Namarie, 17/10/01: "Un Bilbo es un bicho de dos patas que suele caminar con enanos, que tiene un anillito que se encontró, y que escribe cosas en un libro rojo."
- Máximo, 18/10/01: "colgar anuncios en Internet, en todos sitios (incluso en las de sexo, sobretodo en las de sexo!!!, porque todo el mundo las mira!!!! yo no, eh?)"
- Therian, 24/10/01 (aconsejando a un General Enano): "Mi apuesta es para los Rompehierros, a no ser que vaya a jugar contra mí, en cuyo caso le recomiendo que se coja aliados Snotlings y Halflings, que son muy buenos contra Elfos Oscuros, de verdad, son letales, la ostia, en serio... ¿eh? ¿No me creéis?"
- Porreta, 1/11/01: "los enanos odian a todos los pielesverdes". Incluye a todo el ejército o solo a los verdes y no a gigantes ni Trolls? Y si pinto a los Gobos de rosa? ;)"
- Wanker, 4/11/01: "los Oscuros son para los que quieren hacerse Elfos pero son demasiado malotes como para admitir que en el fondo están locos por los soldaditos de los corazones"
- Wanker, 14/11/01: "¿para qué necesitan los Bretonianos la ayuda de los Halflings? Como no sea para meter la mano x el hueco entre la lavadora y la pared cuando se les caiga una pinza..."
- Therian, 16/11/01: "ahora debo elevar mis plegarias Al Que Cambia las Cosas y sacrificar 9 vírgenes en un altar de obsidiana para empapar mis dados con su sangre....otra cosa es que en todo Santiago haya 9 vírgenes pero en fin..."
- B-K, 18/11/01: (hablando sobre Malekith y su Dragón): "Empezó él dándome un arañazo en todo el morro. Esto NO ES UN DRAGÓN, POR DIOS, ESTO ES UN GATO!!"
- Carlissian, 18/11/01: "A raíz de la campaña de Albión los enanos tendrán un objeto mágico llamado Barril de cerveza de la fuertecita que restará 1 a la HA y HP pero les hará inmunes al pánico. Los magos elfos silvanos podrán fumarse ciertos pergaminos de extraña naturaleza que les proporcionará un +1 dado de energía. Un personaje imperial podrá incorporar a su armadura un fardagüevos de Gromril que le proporcionará un +1 al liderazgo".
- Thrudd, 19/11/01: "Gadega, me voy a hacer una bufanda con las barbas de tus enanos".
- Therian, 24/11/01: "Esto está mas aburrido que el cumpleaños de Nagash"
- Therian, 27/11/01: "No es lo mismo un oponente que se ha leído el Tsun-Tzu y que utiliza términos como "línea en escalón que usa el bosque como bisagra" que contra un crío que aún ve los Teletubbies".
- Therian, 7/12/01: "Antes de la cena, tendrán los resultados. Por cierto, se servirán al ajillo los hígados y sesos de aquellos que caigan en la lucha... Mientras tanto, pueden entretenerse jugando a los médicos con las Elfas Brujas de la tripulación, o visitando nuestro acuario, donde los monstruos marinos de a bordo hacen divertidos trucos cuando se les tira un Alto Elfo..."
- Wanker, 2/1/02: "No me voy a moskear ni nada xq seria muy triste, pero espero que no me lo vuelvas a pillar, Hirich, o encontraré tu casa y descuartizaré a tu familia entera "
- Gadega, 11/1/02: "¿Habéis visto el caballo de Tyrion? 3H coño!!!, que sólo es una yegua (los caballos son para machotes ©)"
- Loki, 8/3/02: "Mire usté señor Conde Elector... los Vampiros somos buenas no-personas, lo que pasa es que tuvimos una infancia difícil"
- Loki 8/3/02: "me habías asustado (y mira que yo que veo Cine de Barrio con asiduidad, no me asusto fácilmente)"
- Yoga, 14/1/02: "Quien dijo que Pikachu es un pokémon... ES UNA RATA AMARILLAAAAA QUE LANZA RAYOS DE DISFORMIDAD XDDDD ADEMAS EL ACENTO SKAVEN QUE TIENE SE LE NOTA A LEGUAS MUERE-MUEREEE, PIKA-PIKAAA XDDDDDDDDDDD asi que eso .. no cabreéis al Pikachu que evoluciona a Raichu y luego le salen cuernos y cosas así"
- Korhil 14/1/02: "Y qué pasa, que los elfos por pintarse la cara son gays? pues entonces los orcos salvajes que van en taparrabos, o los Matatrolls van medio en bolas y con un peinado de lo más fashion"
- Zarach 20/1/02: "Los enanos están cabreados por que no dejan de olerse los pies"
- Yoga 21/1/02: "SONIC PA MI QUE TAMBIEN ERA UNA RATAAAA (CORREDORA DE ALCANTARILLAS PERO RATAAAA) vale tiene botas y se hace una bola... peroooo.... la rueda de la muerte hace algo parecidoooooooo..."

- Gadega, 22/1/02: "Los Enanos solo somos inferiores en...... tamaño (de altura, que conste): P"
- Yoga, 23/1/02: "trece veces trece serán las veces que la gran Rata Cornuda te bendecirá y purificara tu cuerpo con la esencia del caos....... (amos que si te salen cuernos no te asustes...)"
- McGregor, 26/1/02: "mi ejército será muy poco colorido (Ya sabéis, unas tropas imprimadas con pintura de METALizado BLANCO, y otras están pintadas con de gris plástico)"
- Eseew 27/1/02: "eres más cabezota que un enano borracho de bugman XXX"
- Yoga, 4/2/02: "Alf comía gatos por que era una ratita rencorosa XDDD SIII ES OTRO INFILTRAOOO CADA DIA SOMOS MÁS"
- Gadega, 4/2/02: "Los Skavens son el ejército de los Donettes, salen por todas partes (que chiste más malo)"
- Eseew 4/2/02: "Los marauders no serán los bárbaros del caos...???? lo digo porque eso de mastines a pie y mastines montados no tiene sentido. ¿Os imagináis un mastín montado un corcel del caos?"
- Kesarakh 7/2/02: "Estoy ABURRIDO de ver en la WD sólo batallas del "Ejército Nuevo que sale" contra "El Saco de Arena Comehostias" de turno. ¿Que pasa, hasta la nueva edición no volverán a salir los Orcos? Estoy HASTA LAS NARICES de ver siempre ejércitos con las miniaturas del Studio (que ya he visto en los catálogos, en el "como se pinta un Kantumalecio", en las novedades del mes, en el "entrevista a Jhonny Mentero, creador de los Kantumalecios"... Quisiera ver ejércitos reales de jugadores reales, con sus propias conversiones y esquemas de pintura!"
- Gadega 8/2/02: "He estado varios días sin escribir por varios motivos (en verdad son 2 pero bueno) 1-He estado malito y 2-De lo que se discutía no tenían ni zorra :(Al menos he aprendido cosas nuevas XD Y ahora la verdad: Estaba viendo Operación triunfo las 24H del día!!! (ES COÑA ES COÑA)"
- Ertai 15/2/02: "Por cierto, pal concurso ese...."Pal-ur-do" (el tío lo tiene claro) es un señorico del caos (lo menos es vasco en realidad...)"
- Gadega 17/2/02: "Vamos al McDonalds. Reponemos fuerzas, me parece que la carne no es Skaven, está más dura de lo normal"
- Gadega 25/2/02 "Es posible que tenga miedo y a la misma vez odio contra las mismas miniaturas, y que es eso de que tiene 13 piedras de disformidad Gracias por los datos Skavens... A mí me ha entrado miedo con ellos, por eso he afilado mi cepillo de dientes, por si planean una invasión a mi casa a través del WC"
- Kesarakh 26/2/02: "la música que pongo mientras pinto (al jugar me pueden poner la de Operación Triunfo que no me entero)..."
- Zeo 1/3/02: "A riesgo de ser pedante (y no tengo gases, que os conozco y verás tú la de recochineito que habrá con esto)..."
- Eseew 2/3/02: "Si los Altos Elfos Son g.... ¿qué son las doncellas de la reina eterna? ¿su harén lésbico?"
- Kesarakh 2/3/02: "Para ver a dos megabichos hostiándose en el medio, mientras doce figuritas corren asustadas alrededor, me veo Digimón o los Power Rangers, no me pongo con un juego de BATALLAS
- exConan 4/3/02: "yo nunca vi a una hembra orca ni a una goblin, pero vi mucho amor de parte de ellos con los jabalíes y garrapatos, eso que sería?"
- Kesakakh 4/3/02: "¿Que es eso de que los Elfos Oscuros les tienen miedo a las mujeres? De hecho creo que es más bien al revés, es el resto del mundo el que las teme... vaya, es la impresión que me da después de ver que el enemigo suele dispararles con todo y lanzarles toda clase de hechizos... de todo menos acercarse a ellas para enzarzarse un poco, y mira que están güenas, son como la Ángela de Confianza Ciega con epilepsia y dos cuchillos envenenados..."
- Lord Odinson 5/3/02 "¿Alguien ha visto a un guerrero del caos sin armadura? ¿Se la quitan para dormir? ¿para ir al baño? ¿es que son tan feos? Yo, desde luego, he decidido no renunciar a la fe en Sigmar por si acaso"
- Comandante Carlissian 6/3/02: "¿veis algún patrón que corrobore la existencia de una conexión entre los planes de dominación mundial de Nurgle y los chicles pegados en la parte de abajo de las mesas de la cafetería?"
- Ertai 7/3/02: "El Sexo en el Caos. Explico, los guerreros del caos nacen de huevos (ahí si que no hay mujeres) a tamaño natural y calvos de nacimiento... van adquiriendo roña hasta que esta consigue suficiente consistencia: la armadura del caos... pero hay algunos que siguen

- acumulando porquería y les salen hongos semejantes a caballos debajo. Al final de tanta roña mutan, convirtiéndose en ogros dragón... simple!!!"
- Zeo 8/3/2: "[Modo Rodríguez de la Fuente On] Podemos ver cómo el lobo espectral ibérico se abalanza contra su presa más común, el alabardero imperial. [Modo Rodríguez de la Fuente Offl"
- Marco 11/3/02: "¿alguna vez habéis jugado contra una mujer a Warhammer?" (a escala real y en la cama no cuenta como respuesta)"
- Pedro Xaos, 12/3/02: "Mi segundo Paladín del Caos se emperró en que era capaz de parar los pedruscos de la catapulta con la mano"
- Kesarakh 14/3/02: "mis Oscuros sé que tienen menos posibilidades de ganar en un torneo que yo en Operación Triunfo"
- Moe (Kaosaxe) 14/3/02: "Pedro.... Las florecillas están para pisarlas. COMO QUE TE VAS A VOLVER SILVANO?!!!! Por Khorne que no te entiendo. Si eres un buen berseker! Por que cambiarte? EL rojo de la armadura, hachas, sangre, vísceras... lo bonito de esta vida... Los árboles, la madera, las plantas están para ser quemadas. Los ciervos, los pajaritos, los jabalíes, están para ser comidos. Los elfos están para ser violados, asesinados y descuartizados. Y no precisamente en ese orden"
- Pedro Xaos, 14/03/02, en respuesta al anterior: "Sí, pero, arena por todos los sitios, las manchas de sangre son difíciles de quitar, los hombres bestia huelen mal, siempre de mala leche, siempre detrás de los cráneos, la gente te mira mal. Quiero cambiar un poco de orientación:-D"
- Thrudd 15/3/02: "a ver si quedamos con lupus para probar los nuevos Skavens. Entre las barbas de los enanos y el pelaje de las ratas voy a pasar un invierno calentito, calentito."
- Kesarakh 15/3/02: "Hey, espere, señor Orco, tiempo muerto, voy a soltar la alabarda para pillar un escudo...".
- Gaueko, 18/4/02: "¿Os dais cuenta que en toda la obra de Tolkien siempre son las Elfas las que se van con humanos? No hay una sóla humana que se vaya tras un elfo... © NO quiero decir nada, pero es obvio lo que se desprende de aqui... (y completamente aplicable a los elfos de warhammer... pero sólo a los silvanos y a los altos elfos... los elfos oscuros somos muy machotes; bueno, pervertidos, degenerados y a veces partícipes de experimentos raros en los templos de Morathi, pero muy machotes...) ^_^"
- Gillibrang, 18/04/02, después de leer alguien diciendo si los Herreruelos eran exploradores: "LEETE EL LIBRO DEL IMPERIO. Porque no se de donde te has sacado eso pero me da la impresión de que quieres jugar con el prospecto de la lavadora..."
- Dagorland 21/3/02: "la ruina de un orco es q pronuncie las eses y encima con acento marica "o sea muchachos, superguay ¿guapo, me pasas la rebanadora?""
- Zeo 26/4/02: "Que conste que todo lo que diga va a ser utilizado en mi contra... espera que pillo un escudo de energía por si acaso..."
- Shandor Moon, 27/4/02: (Sobre el celibato de las Elfas Oscuras) "Pues si, por que todas son esposas de Malekith, y no creo que le guste que le vayan poniendo los cuernos. Si no recuerdo Malekith las hace sus esposas despues de pasar la prueba de iniciacion y las que no la superan las hace sus juguetes sin voluntad. Así que de ahí saco lo del celibato de las Hechiceras. Celibato que conste que Kelpie no ha cumplido, y de donde creo que le viene la maldicion que la persigue. Aunque claro, suerte no tiene desde que no superó las pruebas de Kaine, al desmayarse con la sangre. Mira que una elfa oscura desmayarse por eso..."
- Neirolh, 28/4/02: "¿Sabes qué más les podríamos poner a los bretonianos? Un acelerador lineal, armas de energía, puños de combate con piras Duracell, que en vez de caballos lleven carros, o dragones, y veinte hombres de armas por caballero para que llevasen las bombillas que llevan por el cuerpo!"
- Neirolh, 29/4/02: "Mira, tu puedes tener tantas TSE como quieras, que NO se acumulan ni se pueden hacer a la vez, solo se escoge una! eso hasta que lo supe... siempre llevaba unas TSE de 2+ (jajaja, como mi tyrion y mi teclis, jajaja, jaja, jaja, jaja, iaja, iaja
- Neirolh, 6/5/02: "SI! puedes dispararle, cargarle, matarle, apoderarte de su alma, si tiene, y comertela con patatas fritas!"
- Luzbelh, 7/5/02: (En respuesta a "he retado al Conde erector"): "¿Erector??, ¿Como q erector?, y me puedes explicar con que ataca este hombre... Sinceramente, espero no saberlo nunca, XDDDDDDDD"
- Gwdyon, 7/5/02: "de mayor quiero saberme las reglas como Guaeko..."

- Sir Galaz, 14/05/02: "Zuplica ayuda maldito tapon!! Pero no te va a zervir de nada... Tengo una taztica zecreta escondida bajo la túnica... JUAZ JUAZ JUAZ... eh... JUAZ Cuando acabe contigo te raparé laz barbaz y me haré un taparraboz con ellaz (laz barbaz de loz taponez zon taaan zuavez...)"
- Zeo, 21/05/02, nigromante, se casa: "O sea, comprometerme con otra persona a amarla, respetarla, etc, etc, etc...hasta que la muerte nos separe...claro que yo ya estoy muerto, lo cual, sin duda es un problema ¿no?"
- Kaosaxe, 21/05/02, tras el anuncio de Zeo: "Pero será con todo una vapira Lamia, ¿no? a ver si todavia va a ser con una de las elfas de la guardia de la reina eterna y te tenemos que perseguir como a un hereje"
- Sirrah, 21/05/02, idem: "Bueno, El Raul y yo enviaremos a nuestras doncellas espectrales para que te hagan los coros en la ceremonia, y le tomaremos prestado el Carruaje Negro a Manfred pa que os sirva de limousina:-D Y claro, nos ocuparemos de tu Imperio, de tu Trono, de tu poder, de tu ejercito, de tus tierras... tranquilo, no te preocupes por nada, todo estara en buenas manos... X-DDD"
- Zeo, 21/05/02, respuesta a Sirrah: "¡¡TRATO HECHO!! Porque en el lote vienen los suegros, los cuñados, los sobrinos (el mayor de 3 años, y son 5, que lo sepais, JIASJIASJIASJIAS), las abuelas, tios, primos, ah! Y los perros. Respecto a mis tierras...el piso aún está por pagar, y mi ejercito es más bien pequeño, así que...vosotros mismos. Mientras yo me bronceo bajo la luz de la luna de las montañas de Transilvania, me lo dejais todo bien recogidito. Que no os pase ná."
- Zeo, 21/05/02, hablando de niños: "La verdad es que jugando con mis sobrinitos se me cae la baba. Lo reconozco. (claro que eso de no tener labios ayuda...*sigh*)"
- Kaosaxe, 21/05/02: "<<Bah! no es tan fiero el fanatico como lo pintan>> Frase atribuida a un guerrero del kaos antes que el primo pequeño de potti pasase por ahí"
- Zeo, 22/05/02: "Le meto una mirada de Nagash a las nubes? (usease, les miro mal a ver si se acojonan)"
- Javi, 22/05/02, tras comprobar que muchas chicas llevan orkos: "Si nos dejamos crecer los colmillos inferiores y nos pintamos de verde... ¿triunfaremos mas entre las feminas? ¿Se pilla mas en la disco?
- ShackPack, 22/05/02: "desde que hicimos el brindis que no hay quien les quite de la cabeza la mania que tienen de montar un Pub con sacrificios y streaptease en directo.... Ya sabes pues donde ir a hacer la despedida de soltero; en el Pub La Elfa Bruja en Naggaroth"
- Pedro Xaos, 23/05/02: "Shapack compró una elfas brujas de segunda mano pintadas. No es que estuvieran mal pintadas, simplemente el color de pelo y demás no era el mas acertado. Para que te hagas una idea tenia un pelo de un color rosa, azul, verde. Además estas brujas en concreto tenia las dos manos levantadas esgrimiendo dos espadas. La cuestión es que cuando las veía, no me podía parar de imaginar a una panda de Drag Queens correteando por el campo de batalla entonando el "I Will Survive" de Gloria Gaynor".
- Raul@yahoo, 03/06/02: "¿Cómo carajo se camuflaría el machote del asesino entre un grupo de tías (elfas) medio desnudas? Que alguien me lo explique... Hmm, ¿sería alguna versión Drag del asesino?"
- El Raúl, 03/06/02, en respuesta al anterior: "Cuando realmente empiezas a comerte la cabeza es cuando empieces a meditar ¿dónde narices se mete cuando sólo queda una elfa bruja? A lo mejor esa joroba que tiene esa preciosa elfa bruja no es natural..."
- Gaueko, 04/06/02, en respuesta a unas quejas de un Alto Elfo: "Es que con tanta orgía aquí en Naggaroth, estamos remolones... Tranquilo que en breve pasaremos por vuestros pueblos y ciudades quemando, matando y violando (euhh... era ese el orden??, bueno, da igual)"
- Gaueko, 04/06/02: "presidente de la plataforma cívica <<Martiricemos a los Asur!!, no se merecen lo que tienen..>>"
- Gaueko, 04/06/02: "Umm, empiezo a creer que tengo un problema psicológico contra los AE...
 ¡¡ah, claro, es que los odio!!...: D En fin, no me hagáis mucho caso..."
- Stormlovick, 05/06/02, respondiendo una duda de un elfo: "Bien -*sonrisa*- dejare que te humilles un poco mas -*sonrisa perversa*- un poquito mas -*risa*- sólo un poquito mas -*risa nigromántica¹*- sí... ya basta." ¹ Risa Nigromántica: es la versión nomoría de la risa infernal, con la diferencia de que 1) No se exhala aire alguno, por lo que se puede escuchar en el vacío, y debajo del agua 2) por culpa de la desconcentración momentánea 1d6 esqueletos se desmontan por turno.

- Gaueko, 05/06/02: "nada, nada, tú quédate con la estrecha de la Reina Eterna y sus doncellas y ya me quedo yo con mis brujitas. Al Druchii lo que es del Druchii..."
- Anskar von Carstein, 06/06/02: "Anskar von Carstein, especialista en tó los que se menea (yo no puedo siendo no morido)."
- Anskar von Carstein, 06/06/02: "Que sí que hago huir al vencer pero con liderazgos de 8 a 11 es difícil fallar (suman +1 al reagrupar y tal) y vuelven a estar listos pa tocarme lo que ya no tengo (me lo dejé en la cripta ayer con una Lhamia, ;)"
- Moe, 06/06/02, en respuesta a un Alto Elfo sobre las pieles de León Blanco y de Dragón Marino: "Porque la piel de un dragón marino es mas grande y da para mas capas. Además hay mas dragones marino que leones blancos. No se, digo yo"
- El Raúl, 07/06/02: "Cuando era pequeño me caí en una marmita elfa oscura y desde entonces cada vez que veo una elfa oscura se me encienden looooo.... recuerdos :)))))"
- Gaueko, 07/06/02, en respuesta a "vas a acabar siendo Alto Elfo": "¿Y dejar de vestir de negro y tonos púrpuras? Oighhh, no, no me va la moooda super-fashion de los Ae, con sus blancos y azules celeeestes... ¡AGHHHH, he empezado a hablar como ellos! ¡AGHHH, quita bisho, quita...!
- Sirrah, 10/06/02: "Uy, ¿mi cerebro? como buen miembro de la Academia Nigromantica, lo done para injertarlo al de Nagash y asi hacerlo mas poderoso, a la espera de que algun dia salga de su habitacion y deje en paz la PS2."
- Sirrah, 10/06/02, hablando del libro de Vampiros: "Yo al principio creia que era una kk de libro, y bueno, ahora lo que pienso es que es una kk de ejercito"
- Zeo WebKnight, 11/06/02, y su viaje de Fin de Carrera de Nigromante: "Al final organizamos un viaje de fin de curso muy chulo a las planicies de Nagaroth. Las ruinas Druchii estaban muy bien y las Elfas Brujas nos dejaron experimentar con los cuerpos de los sacrificios (ya secos de sangre, claro) para reanimar druchii. Tuvimos problemas con varias Brujas que querían una copia de los resultados, pero al final se las entregamos con el metodo Kemmler de cifrado, para que sufran un poquito (jiasjiasjias)"
- Zeo WebKniht, 11/06/02: "De hecho lo único seguro que hay es la muerte. JIASJIASJIASJIASJIAS... Y los impuestos. Con esto no me rio..."
- Gaueko, 11/06/02, respondiendo dudas enanas: "Un segundo, que preparo la cámara de tortura del Templo de Khaine... casualmente hemos capturado a un enano... ¡¡¡Chicas [a mis elfitas brujas], dejad de rapar la barba al enano y ponedle en el potro!!! ¿Qué pasa ahora, chicas? ¿Que ya le habeis rapado la barba y la cabeza? Umm... bueno, aún podeis divertiros con la cera depilatoria y su... pubis".
- Sirrah, 13/06/02: "Dicen los rumores que cuando me perdi, fue por que estaba despistadillo mirando con ojos vidriosos llenos de emocion una unidad de Orkos Negros bajo los efectos de la Maldicion de los Años, cuando un gigante me arrebato la realidad de un manotazo y me devoro sin más... cuentan que mi voluntad no desaparecio al deshacerse mi cuerpo, sino que se trasladó al esqueleto del gigante, hasta que, un dia, el gigante no pudo resistir mas el poder que crecia en su interior y fue consumido por este, permitiendo de esta manera que yo volviese al mundo con el poder renovado como el primer nigromante gigante..."
- Sirrah, 13/06/02, hablando de Liches: "Si, traducido aqui como Sacerdote Funerario, y dependiendo de su estatura, Gran Sacerdote Funerario, estos ultimos misteriosamente pueden transportar el mismo numero de pergaminos que los primeros, a pesar de su tamaño..."
- Skaven, 17/06/02, hablando de Diablillas de Slaanesh: "A mi lo que me hace gracia es ke la paladin Diablilla parece una vaca con tantas tetas..."
- Zandri & Numas, 26/06/02: "Iba a mandar un mail a los de GW pero a saber lo que responden, asique casi que mejor no lo mando, no sea que me digan que mi Campeon no puede llevar el estandarte, la trompeta y ademas hacer 2 ataques".
- Dirk Gunnason, 29/06/02: "Lo que llevan los flagelantes son FLAGELOS, así como los alabarderos llevan alabardas y los gélidos cubitos de hielo"
- Zeo WebKnight, 08/07/02: "Otro condecillo... Si es que todo el mundo se ciega ante el insulso poder de los vampiros... ¿No has pensado en ser nigromante? En serio, tiene muchiilisimas más ventajas. Entre otras no necesitas ni comer ni dormir... no como los condes vampiros que se pasan la no-vida empinando el codo (esas copas de sangre de borrachos) y durmiendo a la bartola (he visto algunos ataudes con canal satelite digital puesto en la tapa...y luego dicen que duermen...)

- Bishop, 08/07/02: "Comparto este nuevo domicilio con una familia de conejos de terrible mirada y voraz apetito, pero no os preocupéis, por el momento he conseguido sobrevivir a sus incesantes ataques (aunque no he podido evitar que royeran mi linda capa familiar)"
- El Raúl, 09/07/02: "¿Qué rigus mortis ni leches? Es el sugus mortis (de Nagash Biscuits, Sociedad Ilimitada marca registrada), que te da un subidon... sobre todo el de sangr... digoooo, el de fresa ;-D"
- El Raúl, 12/07/02: "Y es que mal bicho nunca muere... bueno, morimos pero luego resucitamos :-D"
- Zeo WebKnight, 19/07/02: "Si no, por esa regla de tres, las unidades montadas inmunes a psicología verían como sus caballos salen corriendo y ellos se quedan allí de pie con cara de bobos (pero no sorprendidos, claro, que son inmunes a psicología)."
- Neirolh, 20/07/02: "muy buenos los bretonianos, muy buena ta la Dama del Lago, la última vez que Tyrion y ella se vieron juntos los gritos se oyeron desde naggaroth... la envidia que les hicieron a malus y malekith, por Tyrion claro, y a la bruja esa, la del pegaso, la morathi, envidiosa de la Dama del Lago. (fijaros que los nombres de los EO no estan en mayusculas...)"
- Alarick el Orate, 20/07/02: "Yo temo más a los ataques de los caballos del Caos que a los de los caballeros. Los jinetes son sólo adornos para que estas nobles bestias se vean bonitas y gallardas."
- Neirolh, 06/08/02, hablando sobre la White Dwarf #87 página 53, donde se mostraba el ejército de David Bustamante: "¿Os imagináis una partida contra él?
 - Jugador: Va, despliega
 - David: no, tío, porque los enanos somos una piña, despliega tú
 - J: vale primero la unidad de lanceros, te toca
 - D: no, vo despliego todo junto, somos una piña
 - J: ehm... vale, pues despliega todo
 - D: me acuerdo cuando empezamos, en la obra, mientras nos comiamos el bocata, pintando enanitos, mi padre me decía: así se hace, hijo, trabaja duro y los Bustamante de de Khazad-Nina podremos conquistar el mundo"
- Zeo Webknight, 13/08/02, hablando de Sylvania: "A nivel social y religioso se mezclan un montón de creencias, leyes no escritas, un poco (poco ¿eh?) de sentido común, y sobretodo superstición. Pero lo mejor de todo es que el 70% de esta superstición es completa y absolutamente cierta: el hombre del saco existe, los espíritus que encantan la casa tienen hasta apellido y número de la seguridad social, los vampiros son tremendamente reales, la sal echada por encima del hombro SI trae buena suerte (sobretodo si le entra al necrófago en los ojos, je), las plegarias sí protegen contra el mal, sí se puede hechar mal de ojo y desde luego NO hay que caminar por el bosque de noche".
- Gaueko, 14/08/02: "Este humilde Druchii va a dedicar unos minutos de preciado sueño, sin comprender por qué está ayudando a uno de esos estirados de Ulthuan... (serán las recientes atenciones de las dos hermanas elfas-brujas que... euhh, bueno, dejemos el tema... `^_~')
- Gaueko, 16/08/02: "La próxima vez seguro que arrancas su hedionda cabeza y la clavas en una lanza (Ah!, que los altos elfos no haceis eso... pues no sabes lo fashion que queda en la entrada de tu tienda)"
- Víctor Aparicio, 22/08/02: "se ha lucido con el paladín de khorne, está rellenito y por tener tiene hasta papada"
- Sirrah, 22/08/02: "Con respecto a la alabarda, si es por cuestiones de moda, a mi me parece perfecto, de lo más fashion, pero teniendo en cuenta la iniciativa del tumulario (Señor, con perdon) y que el escudo no le cuenta, por que no lo dejas con arma a dos manos? o con la espada funeraria, que tambien es tope fashion X-DDDD"
- Sher0n, 22/08/02: "Tengo un ejercito de altos elfos y de eldar (Biel-Tan), para el blood bowl también llevo altos elfos... digo yo que será una enfermedad degenerativa"
- Sirrah, 10/09/02, respondiendo a un seguidor de Khorne: "En fin, supongo que después de varios cientos de años veras que no es plan eso de ir gritandole a cualquiera que se te acerque, sobretodo si es el camarero que te ha de servir la comida ;-)"
- Zeo WebKnight, 10/09/02: "A mí personalmente lo que me cabrea más es que la mayoría de miniaturas No Humanas tengan la extraña costumbre de sacar la lengua. ¿Creéis digno que un Devorador de Almas vaya a la batalla con la lengua colgando? Por dios!"
- Gaueko, 10/09/02, en respuesta: "Y nadie ha visto la foto de la trasera del devorador de la Wd del mes pasado con todo el culo rojo al aire y la cadena en la rajilla en plan vete tú a saber qué?"

- Gaueko, 10/09/02: respondiendo a bien uniformados como el Caos: "¿Bien uniformados? ¿Esa panda de barbaruchos culturistas y greñudos, llenos de pieles de animales? ¿O los otros guerreros con armaduras negras que no pueden quitarse y llenos de mutaciones y calaveras?? ¡Por Sigmar, lo que hay que oir...! un ejército bien uniformado es el Imperial, que va a la última moda de Altdorf y con colores muy fashions..."
- Dirheim, 10/09/02: "Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Devoradores persiguiendo arqueros elfos más alla de las puertas de Lorien. He visto armaduras de guerreros del Caos volar cuando se acercaban a Ulthuan, dejando sus partes al descubiero. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como rimel en una convención élfica. Es hora de salir del armario" (Ultimas palabras de Rico, paladín de Khorne, el cornudo)"
- Anskar von Carstein, 16/09/02: "Anksar von Carstein, vampiro que se enrolla como nadie (o si no que se lo pregunten a mi Lhamia... cuando la tenga)".
- El Raúl, 17/09/02: "la proxima vez que te pases por mi laboratorio procura no dejar huellas...
 como tu carnet de la asociacion de nigromantes, que se te cayó el otro día mientras salias por
 la ventana"
- Jacinto Arjona, 22/09/02, en respuesta a si se podía usar la lanza de caballería a pie: "optemos
 por la respuesta realista....si consigues llevar andando una lanza de 3 metros, y correr con ella
 lo suficientemente rapido como para conseguir que sea efectivo... en serio, tio, quiero
 conocerte, tienes que ser una mutacion entre gasol y swarsenager o como se escriba.;)"
- Anskar von Carstein, 26/09/02: "eso de saqueatumbas no me lo dices a la cara (entre otras cosas por que no sé si me queda, XDDDD)"
- Zeo, 26/09/02: "Quien toque a mi novia se enterará de lo que es la maniobra de esgrima *Femur Audianal*, es decir que le meteré un femur por la oreja y se lo sacaré via anal"
- Luis Arlegui, 27/09/02: "Yo, por el momento, me pasaré por el Games Day el 3 de noviembre para la degustación anual de elfos (a mi me gustan vuelta y vuelta, ©"
- Zeo, 27/09/02: "Pues claro que hay muertos de primera y de segunda. Si no mira los esqueletos y los tumularios. (Y de tercera, que so los zombies)"
- Zeo, 30/09/02: "He empezado a pintar la sacrosanta miniatura del Gran Arkhan el Negro (venta de souvenirs en la Gran Pirámide de Khemri, con la compra de dos postales un llavero maldito de regalo). ¿De qué color meto la capa (pq lleva capa)? ¿Negra? ¿No parecerá un tablero de ajedrez? ¿Marrón? (demasiado pobre) ¿Rojo? (demasiado chillón) ¿Azul? (demasiado tropic de Rives) ¿Help? (demasiao anits somware)"
- Zeo, 2/10/02, hablando de sus esqueletos: "En el metro era un espectáculo que no veas. La que me liaron los seguratas porque los bichos iban sin billetes."
- Richy, 8/10/02: "P.D.: OT Significa, evidentemente, Off Topic. A la primera coña sobre Operación Triunfo, al responsable lo capo vivo y sin anestesia. Caso de ser señorita, pasará el tema al sector slaaneshiano a ver qué se puede hacer"
- Zeo, 14/10/02: "¿Te has fijado que los músicos de los regimientos de esqueletos llevan una tropeta en forma de serpiente? ¿Con que soplan los esqueletos? ¿Los vampiros solo luchan de noche? ¿A que huele la disformidad?"
- Zeo, 21/10/02, dando la bienvenida: "Bienvenido!! Es bueno tener siempre sangre nueva como material de laborato... esteeeeee... como jugadores! Yo soy Zeo WebKnight, Nigromante recién licenciado, y te deseo muchas horripilantes muert... victorias y que lo pases muy ma... bien. Jo... esto de la mágia oscura empieza a afectarme el juicio, será mejor que me pase por descontaminación..."
- Neirolh, 29/10/02: "perdon por las faltas pero es que tengo mucha prisa y cuando escribo deprisa las faltas abundan... adoifngoaispdnmfpamnpdf"
- Zeo WebKnight, 11/11/02: "¿Es que no nos llevamos todos bien? (menos yo, que soy No Muerto y me llevo a matar, pero eso es lógico, claro)."
- Iker Ibáñez, 12/11/02: "Para la asignatura Los Orígenes de la Nigromancia, de Kremmler, he preguntado en la biblioteca por el Libro de Nagash y me han dicho que vaya a Altdorf, a preguntar a un Gran Teogonista o algo... vaya nombrecito, ¿se le puede llamar Teo? Y quién es, ¿un antiguo alumno que no devuelve los libros? Pues vaya broma lo de ir a Altdorf, si no se ni donde queda... como no vaya en carroñero..."
- Zeo WebKnight, 13/11/02, en respuesta a la anterior: "Teo es un tio bastante majete, mientras no se entere de que eres un nigromante. Entonces le da un yuyu raro y empieza a agitar un martillo y a gritar "Sigma, Sigma, Sigma".

- Zeo WebKnight, 13/11/02: "Los necrofagos carroñeros tienen tendencia a entrar en mi laboratorio, supuestamente secreto, y coger algo para leer cuando van al baño después del festín macabro..."
- Zeo WebKnight, 13/11/02: "Y si empiezan a cantar Torero? Y si pone el alma en el ruedo? El ruedo de la muerte? Entonces sabremos que Chayanne es skaven (una rata sarnosa)..."
- Zeo WebKnight, 15/11/02: "Cinco lobitos tiene la loba? Cinco lobitos espectrales por el flanco asoman? Este mata al enano, este lo destroza, este mira a la española, y este gordito... pierde el puto combate, sufre tres heridas por resultado y lobitos a hacer puñetas... *sigh*"
- Anskar von Carstein, 18/11/02: "En serio, a mí de pequeño me enseñaron que las cosas del suelo no se cogen y los sigo al pie de la letra, ;-) (los de los esqueletos no cuenta, que se alzan sólo y vo no los recojo, XD)"
- Gaueko, 22/11/02, sobre el por qué desaparecieron los Enanos montados en Oso: "Porque no se sabía qué olía peor: si los jinetes enanos o los osos sobre los que iban montados... Pffffffff (ruido de risa ahogada)"
- Sirrah, 25/11/02, ante una presentación de alguien que pedía ser tratado con cariño por ser nuevo: "Cuentanos algo de ti, con que ejercitos juegas, que es lo que te gusta del hobby, y por que uqieres que te tratemos con cariiiño. Mientras ire a hablar con algun seguidor de Slaanesh que te dara mas cariño del que quieras aguantar ;-)"
- El Raúl, 25/11/02: "Huys, hay que tener pirámide para ser alguien en Khemri? De donde la saco? Venden alguna de segunda mano? Los planos donde se pueden conseguir? Joer, esto de ser rey funerario.... entre el carro, la pirámide, los sirvientes... Además tienes que estar muerto (o aguantar mucho tiempo la respiración). Con los enanos es más fácil, sólo necesitas una barba y beber suficiente cerveza sin vomitar para que te respeten;)
- Neirolh, 08/12/02: "Los no Muertos son como el Ketchup, que solo existen para darles gusto a las cosas malas"
- Zeo, 05/12/02: "el virotazo viene de regalo con las bolsas de Maquinas de Guerra Matutano, enemigo ancestral de los tubos de esqueletos Pringels [NOTA: hey, es jueves, mañana es fiesta, faltan 20 minutos para salir del curro, tengo poco trabajo ahora mismo, después de varias horas seguidas de picar código y me estoy "relajando" escuchando Eminem a toda pastilla... sed comprensivos plis]"
- Zeo, 11/12/02: "Soy inmune a psicología porque me dan alergia los psicólogos. Para que me digan que estoy como una cabra no necesito a un tío que me va a cobrar una pasta por decirme algo que ya se".
- Alarick el Orate, 20/05/03, sobre cómo ganar a los skavens: "¿Ya probaste el llevar un gato y tenerlo cerca de la mesa de juego? Según sé, los Skavens se ponen nerviosos con eso"
- Zeo WebKnight, 23/05/03: "Todos los sigmaritas sois unos caóticos rematados y adoráis al caos. Premisa: Toda magia viene del caos. Premisa: Todo ser divino proviene de la fe de los hombres que forman una entidad en la disformidad. Premisa: Sigmar es un ser divino generado a través de la fe de los sigmaritas. Primera Deducción: Sigmar es una entidad de la disformidad. Segunda Deducción: Sigmar es un ente del caos. Tercera Deducción: Los sigmaritas adoran a un ente del caos, por tanto son adoradores del caos.
- Zeo WebKnight, 23/05/03 (siguiendo): "Primera experiencia empírica: hey tíos, la cuerda aprieta... Segunda experiencia empírica: y toda esa leña? Tercera experiencia empírica: Ah! Esto guema!! Pero que malos sois! Sabéis cuanto tardo en regenerarme?
- Zeo WebKnight, 03/06/03, hablando sobre si Khaine es Khorne: "Es Khaine Khorne? No creo. Para empezar no me pega que Khorne tenga un nombre tan largo como Khaela Mensha Khaine. ¿Sabéis lo difícil que es pronunciar eso con un hocico de perro?"
- Zeo WebKnight, 03/06/03: "Malekith... Malaquito pa' los amigos? es el rey brujo un troll de piedra?"
- Luís Arlegui, 03/06/03, traduciendo la frase "Leon Lionceur will also be back with a new bad ass model": "Traducción literal: Leon Lioncoeur también estará atrás con una modelo de mal culo (uno puede preguntarse el por qué Leon se pone detrás si la modelo tiene el culo tan feo)"
- Maori40k, 03.07.03, acerca del color de las Bestias del Caos: "Yo los pintaría como vaquitas suizas: en blanco con manchas negras ¡La caña! Y el jefe en morado y blanco: El Gran Caudillo Milka".
- Namarie, 15.07.03: "¿La paladina de las vaquitas suizas quien seria? ¿La paladina de las diablillas? (por la de pechos que tiene la pobre)"
- Thrudd, 18.07.03: "Pues en cuanto acabe el mamut, tengo en mente una unidad de vacas de Slaanesh".

Agrabecimientos

A Games Workshop, por crear Warhammer.

A Zeo WebKnight, por crear el foro a gritos de Warhammer.

A todos los que han estado y están en el foro de Gritos: Areche, Az, Carlissian, Chainy, Chaos GOD, Dani (General Snich), Dapero, Darkon, Decasor, Dj Kar, Drazhan, El Enano Bronko, el Rey de las Tinieblas, Endakil, Eseew, Gadega, Gamesh, General Maximo, Gillibrang, Gleninch y Stralinch, Grishzak Kolmillonegro, Grom Az-Grim, Guzzer, Hadsri, Helsnich, Hevyl, Hirich, Korhil, Jazson, Jef, Jessman, Kain, Kabezadun, Korgan, Legolas, Luisete, Lupus, Makanki, McGregor, NeNe Salvaje, nolodigo, pato, Patrick Bateman, Pedrulhu, pixie, Porreta Plans-Z, Raist, Rey Brujo, Rondor, Ruonory, Saikyo no Senshi, Sheenklant, Starman, Therian Darksoul, Thrudd, Thyron, Toldalf, Uven McFry, Vipers, Wanker, X-tremo, Yoga, Zarach, Zeo WebKnight, Zuklug... ¡y todos los que faltan!

A Laura, porque tuvo paciencia al verme comprar miniaturas, y miniaturas, y miniaturas, y miniaturas...

A Ferran Pasqual, a Sergio Suárez, a Albert Gómez, y a Toni Herrero, los cuatro que jugamos siempre, aunque sea a Mediterranée.

A Zuklug, Xavi "Cloakha" y Thrudd, por hacerme partícipe en una de las mejores partidas de toda la historia. Gràcies per tot, Thrudd!

A mi primo, que me escaneó algunas cosillas (como estandartes o minis de otras marcas).

A algunos empleados de las tiendas de Games Workshop por ser amables (en especial los de L'Illa Diagonal en Barcelona). Mira que tienen paciencia...

A la tienda Juegos sin Fronteras (c/ Diputació 67, Barcelona) por tener (o mantener como pueden) la mejor tienda de miniaturas que ha existido jamás. Gracias a ellos tengo regimientos que son una pasada. Ah, si vais, olvidaos de todo lo que hayáis visto hasta ahora.

A mi conciencia, por callar cuando me he gastado verdaderas barbaridades en "muñequitos".

Y a todos vosotros, por qué no, por haber leído todo este documento. Siempre es bueno ver que unas cuantas horas tienen su recompensa y que esto no se queda en unas hojillas para mí.

Ale, ¡¡¡muchos seises!!!

.-: Namárié :-. <u>namarie@casal.upc.edu</u>