

Número 33: Geheimnísnacht 2012

	Editorial (o no)	3 4 15 40
WARRANT R	El Señor Nehek	4 18 29 30 38
MOROHOLM	Escenario: Geheimnisnacht	43
WARHAMMER	Nuevo Códex Necrones Espectros Canópticos Espectros Aullantes Eldar Señor y Guardia Espectral Mil Hijos La Legión de los Condenados Fantasmas de Gaunt	44 50 51 52 54 57
DREADFLEET	Introducción	62
WARNESTER	Lista de ejército: Condes Vampiro	68
Wislund	Introducción	72
To See and the See	La paleta húmeda Dipping en Magic Wash Pintando fantasmas	80 84 87



Año VIII. Número 33

Geheimnisnacht 2.012

El Equipo ¡Cargad!

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

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández **Web, Subscripciones y Logística**: José Guitart (Pater Zeo).

Portada

Paco Rico Torres (guybrushthreephood@hotmail.com)

Y han colaborado también...

McAllus (Fantasmas 40k)

Para artículos y cualquier cosa, nuestro correo es: info@cargad.com

Editorial (o no)

Fantasmas...

La obsesión por la vida tras la muerte es parte del ser humano desde que estábamos en las cavernas. Desde siempre hemos visto relatos sobre qué le pasaba a los muertos: si se rencarnaban, si viajaban a otro lugar... pero siempre, siempre ha habido casos en que aunque el cuerpo muriese, otra "parte" del ser humano se quedaba en nuestro mundo.



Hay muchas religiones (todas, diría yo) que dividen el ser humano en una parte "física" y una parte "intangible" formada por la conciencia, llamada habitualmente "alma" o "espíritu". Para dar sentido a la vida se promulga que, aunque la parte física muera, el "alma" sigue en otro sitio. Por tanto no es de extrañar que se hablase muy pronto de almas sin cuerpo deambulando nuestro mundo físico. Cuando estas almas sin cuerpo "se muestran" se las denominan fantasmas (si sólo interactúan con nuestro mundo, pero no se las ve, son conocidas como poltergeists).

Sobre los fantasmas, su visión se describe como monocromática (blanco y negro, o verde y blanco), difuminada, traslúcida o semitransparente y casi siempre con la forma que tenían de humanos (o con una sábana encima).

Los fantasmas, además de estar presentes en muchas religiones, lo están en la cultura popular; hay muchísimas películas, novelas, cómics o referencias a fantasmas en prácticamente cualquier expresión cultural. Tantas que no podemos enumerar aquí (para eso está la Wikipedia), aunque tocaremos algunos aspectos de los fantasmas... sobre todo los que tengan que ver con nuestros juegos favoritos

Un saludo .-: Namarie :-.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2012, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

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

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, Hordas WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2011 Privateer Press LLC. Todos los nombres de personajes, localizaciones, unidades, trasfondo, etc. de un juego es muy probable que sean TM, (R) o sean propiedad intelectual de la empresa que los ha creado o distribuido.

En algunos casos se han tomado fotografías o imágenes (ya sea mediante medios electrónicos o fotográficos) de los respectivos juegos, manuales o miniaturas; se ha hecho con la única intención de exponer de forma más gráfica lo que era. Son (c) del respectivo juego y empresa comercializadora y no se ha hecho con mala intención, sino únicamente a título informativo.

- 1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección http://www.cargad.com.
- 2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material grafico de su propiedad intelectual en la pagina web, o en el e-zine que por favor nos lo comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.
- 3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").
- 4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.
- 5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.
- 6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo (info@cargad.com) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.
- 7. ¿Por qué el fantasma cruzó la carretera? Para volver del Otro Lado...



Sr. Nehek: fantasmas

Por Pater Zeo

Los espectros, espíritus y fantasmas son algo común a lo largo y ancho (y sobretodo profundo) del Viejo Mundo. Todas las razas tienen mitos y leyendas sobre la vuelta al mundo de los espíritus de los muertos. Los chamanes orcos hablan de ecos en el ¡Waaagh! de las voces espíritu de guerreros orcos de la antigüedad (léase de hace más de dos meses). Los magos elfos silvanos hablan de la presencia de los espíritus de los muertos entretejida con el espíritu del bosque (algo así como el reciclaje de almas). Los Asur de la torre blanca usan su alta magia para contactar y pedir consejo a los sabios de antaño. Y los Skavens... bueno, nadie guiere saber qué hacen los Skavens con sus muertos.

En cambio, los humanos no tienen mitos o leyendas sobre fantasmas. Los humanos tienen un maldito país No Muerto y una provincia imperial enterita donde una doncella espectral te vende el pan y las huestes espectrales cantan coros por las calles en las fiestas señaladas. Y eso de legendario o mítico tiene más bien poco.

La sabiduría popular dice que los fantasmas son los espíritus de las personas que tienen un asunto pendiente de alta importancia que no pueden dejar atrás. Este asunto pendiente puede ser el amor por la persona querida, la venganza contra un enemigo odiado o la necesidad de realizar una última tarea personal de gran importancia (normalmente seguir respirando).

Los sabios y los magos creen que el viento de la muerte (el Shysh) crea un campo permeable de energía mágica que impregna la conciencia del sujeto. Como el Shysh cristaliza, el campo da una presencia física al sujeto más allá del cuerpo y hace que permanezca en el mundo de los vivos como una forma vaporosa de Shysh. También especulan que al ser el Shysh energía oscura y atraída normalmente por eventos negativos (como grandes masacres, guerras o el doblaje de "El Resplandor") provoque que los espectros resultantes tengan una tendencia natural a ser un poco sádicos, violentos, crueles y en definitiva unos sociópatas de manual ("Manual de Psicópatas, sociópatas y asesinos en serie" por Frederich Vanhal, dos ediciones en rústica de 1000 ejemplares y número uno en ventas durante cinco años).

En realidad los fantasmas no son producto de la necesidad compulsiva del difunto de encontrar las llaves. Ni tampoco por darse baños de Shysh día sí y día también. Lo que crea fantasmas es la falta de organización.

En el Viejo Mundo, a diferencia de otros universos, los dioses tienen la fea costumbre de existir. Y no sólo se limitan a existir, sino que por alguna razón cósmica además se encargan de aquello de lo que la gente cree que se encargan. Sigmar cuida del imperio, Shaylla llora por el sufrimiento del mundo (y lo hace un montón), Slaanesh monta orgías llenas de sustancias



psicotrópicas, Khorne organiza batallas sangrientas, Myrmidia protege a soldados y mercenarios, Asuryan... bueno, nadie tiene muy claro qué narices hace Asuryan aparte de ser un tipo importante.

Y por supuesto está Mórr. Mórr es el dios de la muerte. O. más bien. del transporte. Porque su función principal es asegurarse de que las almas de los muertos vayan del punto A (cuerpo) al punto B (el reino de Mórr). Pero Mórr en realidad es un novato en todo esto. Resulta que originalmente Mórr no era el dios de la muerte, sino de los sueños. Era el encargado de introducir sueños raros al azar en la mente de los mortales, los cuales se pasarían mucho más tiempo intentando deducir qué quieren decir dichos sueños que en intentar abrir la cabeza de sus semejantes con un hacha para comprobar de color tienen los sesos. Un trabajo tranquilo, silencioso, sosegado y sobre todo bien organizado. Mórr pasó un dos o tres millones de años organizando el tinglado y ahora lo tenía todo más o menos por la mano.

Y fue entonces cuando llegó el traslado. El tipo que hacía el trabajo de transportista de almas (un tipo alto, extremadamente delgado, con una guadaña y que habla en mayúsculas) fue trasladado a otro universo por razones administrativas (algo sobre que tenía demasiada personalidad) y a Mórr le cayó el marrón de asumir dichas





funciones hasta que encontraran a un sustituto adecuado (que después de dos millones de años aún no ha aparecido). Así que Mórr se levantó un milenio siendo un pluriempleado celestial: dios de la muerte y dios de los sueños.

ciertos territorios sobre otros. Por ejemplo en zonas como Khemri o Sylvania en los que, sinceramente, no parecen apreciar su trabajo, les asigna una prioridad muy inferior al resto del Viejo Mundo. Porque si vas a buscar el alma de un muerto y cuando llegas, el tipo vuelve a estar en pie sin la mitad de



Y obviamente no le da tiempo a todo. Para empezar, la gente se muere cuando le da la gana, en vez de organizarse por turnos como lo hacen para dormir. Cuando encima les da por morirse mientras duermen, le destroza los horarios a cualquiera. Y si le sumas a unos cuantos graciosillos que no paran de organizar guerras y masacres en nombre del Caos, la moral, la justicia o cualquier otra tontería, no sólo te rompen los horarios, sino que además los pisotean, los queman y esparcen las cenizas a los cuatro vientos. Vamos, que no llega a tiempo ni dios... literalmente. Así que Mórr se pasa la eternidad corriendo de un lado para otro lanzando sueños casi a ciegas mientras va a buscar personalmente a cada uno de los muertos del Viejo Mundo (haciendo que de vez en cuando se traspapele algo de un trabajo a otro, de ahí las pesadillas). Y claro, de vez en cuando se despista y se deja uno o dos por el camino. O varios centenares.

En esta situación, Mórr se ve obligado a priorizar. Su tiempo es un recurso limitado (amplio, puesto que es un dios y puede estar en varios sitios a la vez y esas cosas raras que hacen los dioses, pero limitado al fin y al cabo porque no es omnisciente, aún le faltan varios créditos para sacarse el título). Por lo tanto es inevitable que priorice órganos y con un vocabulario reducido a "aaaaaahhhhhhhhhh"

"cereeeebroooooos" (nadie sabe por qué los zombis piden cerebros, el nigromante Faustus Dedalon se dedicó a darle a un zombi todos los cerebros que pidió y lo único que consiguió fue un zombi aplastado por una montaña de cerebros) se te quita toda posible motivación. Así que si un mortal perece en Khemri o en Sylvania, es posible que Mórr no se pase a buscarlo (total, ¿para qué? Si va a venir el nigromante de turno a deshacer su trabajo...).

En Khemri son muy religiosos y son más considerados con los dioses. Los sacerdotes funerarios se dedican a hacer rondas de limpieza de espíritus y los ponen todos juntitos en un arca, donde estarán a buen recaudo hasta que Mórr (Gran Dios de los Muertos con Cabeza de Chacal, Mórr nunca entenderá cómo pasaron de un tipo con túnica negra a eso) pase a reclamarlos o a un Gran Sacerdote le de por tener los mejores efectos especiales en una batalla. En cambio en Sylvania los espíritus y espectros corren libres y a su aire (lo cual es muy cierto, puesto que normalmente no gustan de tocar el suelo) por toda la región. Tres de cada cuatro casas están encantadas por al menos dos almas de anteriores propietarios (haciendo unas reuniones

de vecinos realmente interesantes) y todo castillo tiene al menos cinco fantasmas diez minutos antes de ser inaugurado (y que hacen un numerito de inauguración muy vistoso y que, contra todo pronóstico, anima mucho el picapica posterior).

El paso de ser vivo a fantasma nunca es sencillo. Hay que entender que no hay un lapso de tiempo entre el momento en que estás vivo v el momento en el que te encuentras sin un cuerpo al que agarrarte. De repente la mente y el espíritu están libres del peso muerto que representa el cuerpo y pueden vagar libres. Y cuando digo libres me refiero a libres del control de su propietario. Y vagar tampoco es la palabra correcta. Volar de un lado para otro gritando desesperadamente por intentar recuperar algo de control sería algo más acertado. Muchos espectros aullantes son en fantasmas nuevos en pleno aprendizaje de motricidad espectral.

Normalmente el nuevo espíritu tarda unos días (llenos de gritos de pánico) antes de darse cuenta que todo se trata de algo mental. Si piensan en estar en un sitio, aparecerán en ese sitio como si se hubieran teleportado. Entonces llega la fase de los flashes. Los fantasmas una vez recuperado el control de su nueva condición, tienen que recuperar el control de su mente. En cuanto aparecen en un lugar, de repente piensan en otro, y allá que van otra vez. En las apariciones normales de espectros y fantasmas, parecen titilar o flotar en el aire, y comúnmente tienen un aire distraído. Esto es porque están intentando con todas sus fuerzas ignorar al imbécil que se les está preguntando por su madre y reprimiendo todos los deseos de salir pitando de allí con tal de que se calle y... oh, vaya, se fue.

En realidad todos los rituales de exorcismo de fantasmas se basan en este hecho: el sacerdote se pone tan pesado y desagradable (nadie aguanta una arenga religiosa de seis horas) que hace que el fantasma no vuelva a tener ganas de volver por allí en una temporada, lo que hace que literalmente no vuelva por allí. Es una solución sencilla y eficaz, aunque ruidosa.

Finalmente el nuevo fantasma controla sus impulsos y consigue una suerte de atontamiento para no ir saltando de un lado para otro sin parar. Y con la relativa calma que trae dicha condición comienza a pensar en su nueva situación y emprende el verdadero aprendizaje. Para empezar el fantasma aprende que puede atravesar





la materia sólida como si fuera... bueno, un fantasma. También puede flotar tranquilamente (una vez dominada la técnica de movimiento fantasmal) y aunque no tenga ningún órgano físico con que hacerlos, mantiene en cierta manera sus sentidos. Puede ver. oler. tocar, oír, degustar... aunque claro, lo de tocar es relativo puesto que es etéreo y simplemente siente un extraño cosquilleo. Oler y degustar también es un decir, ya que le parece detectar cierto aroma dulzón al lado de una montaña de cadáveres y un gusto un tanto agrio cuando mete la cabeza en una marmita llena de ácidos. El tema de la vista tampoco es exactamente igual a cuando estaba vivo y ve siempre todo de color negro y con contornos verdes fosforescentes (menos a los Asur que gracias a su magia SIEMPRE están divinos de la muerte). Todos los sonidos les llegan apagados y más graves de lo normal, como si estuvieran bajo el agua.

Esto hace que su interacción con su entorno sea... aburrida. Extremadamente aburrida. Todo es

oscuro, apagado y deprimente. Siempre. Sin excepción. Acaban vagando sin un rumbo aparente, ya que todo lo que le rodea acaba siendo... más de lo mismo. Por la fuerza de la costumbre y por tradición, acaban llegando a un castillo abandonado o a las ruinas de un antiquo templo.

Y es en este momento cuando la eternidad se hace un poco menos lóbrega. En estos sitios encuentra a más fantasmas. Y los ve perfectamente. Y además puede hablar con ellos y les escucha bien también (en el tema de tocar no entraremos, que es un tema muy personal y no quiero herir sensibilidades). El fantasma se encuentra entre los suyos. Y hay un montón. Pero un montonazo. Normalmente no habrá más de unos pocos nuevos fantasmas por generación (a menos que una cruzada del caos o una epidemia de la mosca del sueño se carguen la planificación anual), y todos tienen tendencia a acumularse en este tipo de comunas espectrales. Eso hace que en una de ellas, si tiene la

antigüedad suficiente, pueda haber cientos o miles de fantasmas, cada uno de una generación diferente. Sin embargo los fantasmas siguen siendo humanos (bueno, algunos no, siempre se cuela algún elfo o halfling que no sabe muy bien que hace por allí) y tienen sus limitaciones. Entre ellas el lenguaje. El lenguaje cambia con el devenir de los tiempos, adaptándose a tendencias, modas nuevas necesidades. Si algo no hace un fantasma es precisamente devenir. Y mucho menos adaptarse. Así que los fantasmas se organizan por generación, creando pequeños grupos que pueden ir de dos o tres individuos a varias centenas (Mórr estaba muy ocupado durante la segunda cruzada del Caos teniendo una charla muy seria con Khorne sobre cargas de trabajo y horarios).

En esta nueva sociedad el fantasma empieza a aprender del resto y a medrar. Poco a poco gana nuevas habilidades como cambiar de color, cambiar de forma, hacerse invisible o romper cristales gritando. Llega un punto en que el fantasma consigue la fortaleza mental suficiente cómo para cambiar a un estado semisólido y es capaz de tocar y golpear cosas. Los fantasmas capaces de tocar e interactuar con el plano físico y entonces son considerados espectros de pleno derecho.

Los espectros además son los responsables de la seguridad de la comuna. Uno podría pensar que unos seres imperecederos (sólo se muere una vez), no necesitan seguridad. Luego se entera del absurdo conflicto que mantienen los demonios (unos seres en teoría inmateriales e imperecederos que viven en la disformidad) con los espectros (unos seres inmateriales e imperecederos que viven en la formidad). El conflicto viene de hace mucho, mucho tiempo y parece ser una

Vale que te pasees por mi casa porque moriste hace cincuenta años por aquí y no puedes evitarlo...

No me importan las psicofonías, los lamentos ni las fiestas espectrales que te montas con las amigas y que no me dejan dormir...



rivalidad y agresividad natural entre ambos grupos de seres sobrenaturales. Y ambos grupo sostienen que la disputa no tiene absolutamente nada que ver con ser quien antes estaba en el inmaterial mundillo de los imperecedero. Ni con los CDs que nunca devolviste. Ni con ningún tipo de cortacésped. Ni con lo que vuestro Slaanesh dijo de nuestro Nagash. Ni con nada parecido a "Eh, yo a ti te conozco, me arrancaste el corazón en la segunda cruzada del Caos". Para nada. Absolutamente no. En serio. De verdad.

Los espectros vendrían a ser la quardia armada de los fantasmas. Ellos no sólo se dedican a defender las comunidades fantasmales de los ataques esporádicos de la disformidad (o del algún sacerdote especialmente ruidoso) sino que también tienen la función de dirimir las disputas entre fantasmas. El mayor problema entre los fantasmas es que pueden arreglar sus diferencias según el práctico método de los vivos (es decir, matar gente), así que tienen que emprender laaaargos debates hasta llegar a un Consenso. Un Consenso es como se llama a las actividades deportivas de los espectros. Cada uno de los bandos escoge a un paladín que tomará parte en el Consenso. Entonces se escoge uno de los diferentes juegos: doma de caballos espectrales (los caballos también tienen asuntos pendientes, como pastar, correr y seguir respirando), tiro al grito espectral (las doncellas espectrales son muy buenas en esto y por tanto son muy apreciadas y queridas por las comunidades espectrales) y carreras de obstáculos (en las que los participantes deben atravesar todos los obstáculos por orden). El ganador del Consenso hace que su bando Tenga La Razón. Lo malo es que cómo los espectros se aburren muchísimo, no dejan de discutir con tal de organizar un Consenso.

pasatiempos Otro de los favoritos de los espectros son los carnavales. Una vez por año se celebran los carnavales en Sylvania y todos los espectros se afanan a intentar crear la más espectacular de las carrozas que uno se pueda imaginar. Consiguen los meiores caballos espectrales, con los mejores arreos, y la mejor carroza. Entrenan sus cantos y sus bailes durante semanas, contratan a un nigromante conductor y salen a la calle junto con el resto de carrozas mientras juegan al juego de la urna dando vueltas alrededor del carruaje v las doncellas espectrales gritan a pleno pulmón el último éxito del verano. Lo cual sería tremendamente espectacular si no fuera porque todo el resto de



comunidades espectrales hace exactamente lo mismo. Lo único que le da cierto interés a todo el asunto es que los vampiros también son aficionados a las carrozas y compiten con los carruajes espectrales cada año.

Esto ha llevado a que los carruajes de los vampiros pasen de ser los sobrios transportes negros que eran a carrozas espectaculares. Ni cortas ni perezosas, las vampiresas de la región se visten sus botas altas, sus tangas de importación, sus corpiños de mithril y se montan una fiesta en lo alto de cada carroza. Todo con tal de superar a esas creídas de doncellas espectrales. Hasta los zombis se han visto arrastrados por esta moda carnavalesca y han empezado tímidamente a hacer sus propias versiones de carrozas, aunque son un poco... estáticas. No es que haya mucha fiesta allá donde van los carruajes de cadáveres (aunque todo el mundo les aplaude y les anima por la intención y la voluntad que le ponen).

En ocasiones aparece en la comuna espectral un nigromante o un señor de vampiros. Éstos tienen la intención de convocar y atar a todos los fantasmas y espectros que encuentren para sus malvados y siniestros planes. Siguiendo antiquísimos y mistiquísimos rituales malditos, estos hechiceros realizan ceremonias impías que duran

horas e incluso días, que convocarán y atarán a los fantasmas por toda la eternidad. Lo cual en realidad no sirve absolutamente de nada. Los fantasmas y espectros se lo pasan muy bien viendo el espectáculo y comiendo palomitas espectrales (que se consiguen a base de quemar campos de maíz y recogiendo los espíritus de maíz resultantes). Mientras los hechiceros gritan y gesticulan con gran fervor, los fantasmas los observan comentando cada movimiento con aire crítico. Al final como que les da pena que todo ese esfuerzo sea para nada, avergüenzan un poquito de haberse reído tanto de los pobres chicos y, total, no tienen nada mejor que hacer durante los próximos diez años, acaban engrosando las filas del nigromante. Y de paso se aseguran que otro hechicero pase por allí en, con suerte, un par de siglos y puedan tener espectáculo de nuevo. Y a veces se llevan la carroza. que en dos meses es carnaval y la batalla esa del nigromante les pilla de camino.

Y así pasan la eternidad los fantasmas, hasta que Mórr se acabe de organizar o bien llegue ya de una vez el maldito sustituto.

Y eso es todo por esta aciaga noche.

Especial ... Especial ... Especial ... Especial ... Especial ... Especial ... Especial ...

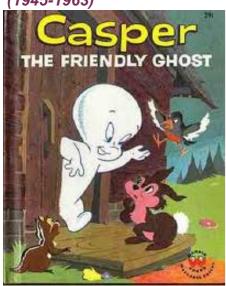
Por Namarie, Lord Darkmoon, Undomain y Pater Zeo

Series fantasmagóricas

Ha habido muchas, muchísimas series televisivas sobre fantasmas y entes sobrenaturales. Vamos a destacar las más famosas o las más conocidas...

Casper the Friendly Ghost (Casper el Fantasma)

(1945-1963)



Aunque ha habido más series sobre Casper, esta es la más famosa (estuvo casi 20 años en antena). La serie está basada en un cómic sobre un fantasma "bueno", llamado Casper. Esta serie de dibujos animados ha tenido muchos parones y muchas "series nuevas", incluso una película en 1995.

Twilight Zone (La dimensión desconocida) (1959-1964)



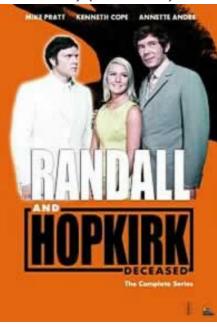
Serie en blanco y negro, un auténtico clásico, obra de Rod Serling. Esta serie englobaba todo lo "paranormal" (o lo que hoy llamaríamos "friki"): fantasía, ciencia ficción, viajes en el tiempo... todo tiene cabida en esta serie. Y sí, también los fantasmas.

The Ghost and Mrs. Muir (El fantasma y la señora Muir) (1968-1970)



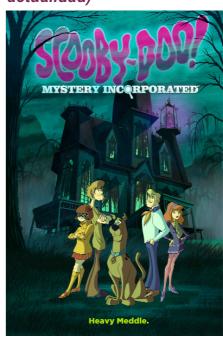
Serie romántica americana sobre un hombre (muerto) y una mujer, secuela del libro del mismo nombre.

Randall and Hopkirk (deceased) (El Detective Fantasma) (1969-1970)



Serie británica de humor y detectives donde uno de los detectives está muerto. No se estrenó en España, pero sí en algunos países de Latinoamérica. Tuvo un "remake" en el 2004

Scooby-Doo (1969-actualidad)



Sin duda, una de las más famosas, aunque sea de dibujos animados. Un gran danés (sí, un perro) llamado Scooby-Doo es el protagonista de la serie, junto a cuatro adolescentes: Fred, Shaggy, Vilma y Daphne. Viajan en la Mystery Machine (una furgoneta) y resuelven misterios, entre ellos fantasmas, espíritus, apariciones y demás. Sin embargo, casi siempre esos fantasmas no eran más que un "villano" que hacía creer que había un fantasma.

The Ghosts of Motley Hall (Los fantasmas de Motley Hall) (1976-1978)



Comedia británica sobre cinco fantasmas que habitan la casa de Motley Hall, que discuten entre ellos constantemente mientras son observados por el mayordomo (el único vivo "regular") mientras va recibiendo visitas de posibles compradores.

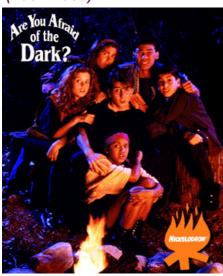
cial ... Especial ... Especial .

Tales from the Crypt (Cuentos de la Cripta) (1989-1996)



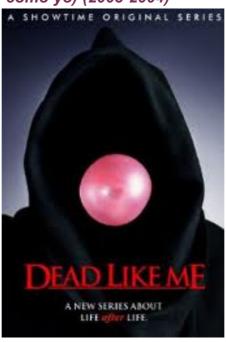
Serie basada en los cómics homónimos de EC, donde un maestro de ceremonias (el Guardián de la Cripta) nos presenta una historia de terror. Obviamente, había fantasmas (y no pocos). Quizá lo más destacable de esta serie es la cantidad de secundarios conocidísimos que aparecen en algún episodio, como Arnold Schwarzenegger, Michael J.Fox, Michael Ironside o Demi Moore.

Are you afraid of the dark? (El club de medianoche) (1991-2000)



Serie de terror juvenil, que trata de un club de jóvenes que realizan investigaciones sobrenaturales (fantasmas entre ellos).

Dead like me (Muertos como yo) (2003-2004)



Georgia, una chica de 18 años muere y se encuentra con lo que es "el otro lado", y debe dedicarse a acompañar a las almas a cruzar esa línea. Y, de paso, se muestra cómo cambia su familia ante su muerte...

Tru calling (2003-2005)



Tru, una chica que trabaja en una morgue, descubre que puede escuchar a los muertos, ayudando a revivir su último día y consiguiendo evitar que ésta muera.

Ghost Whisperer (Entre Fantasmas) (2005-2010)



Serie basada en un libro, que va de una médium (una mujer que ve, interacciona y puede hablar con fantasmas) llamada Melinda. Melinda se dedica a ayudar a los muertos a conseguir la paz, aunque la serie gira alrededor de su protagonista.

Medium (2005-2011)



Como Entre Fantasmas, la serie gira alrededor de una médium, llamada Allison. A diferencia de Entre Fantasmas, esta serie se engloba en el subgénero de abogados o de investigación criminal. Allison ayuda a resolver crímenes, mediante sus dones como médium.

special ... Especial ... Espe

Supernatural (2005+)



Esta fantástica serie (en todos los sentidos) narra la historia de dos hermanos (Sam y Dean Winchester) que se dedican al "negocio familiar", que es la caza de seres sobrenaturales. Aunque no hay sólo fantasmas o espíritus, son bastante abundantes (sobre todo en las cuatro primeras temporadas), en su gran mayoría malignos. Suelen mostrar formas de acabar con ellos. La serie destaca no sólo por su trepidante ritmo (hasta la quinta temporada), sino por su originalidad, su banda sonora, su variedad de seres y su capacidad de enganchar al público.

El internado (2007-2010)



Posiblemente la mejor serie nacional sobre fantasmas (sí, ha habido otras). La trama gira alrededor de un internado (demostrando una vez más cuán original puede ser un título), de Marcos y Paula... y de un montón de fantasmas (Ale, ya lo he dicho...).

Being human (2009+)



Parece un chiste: "esto son un vampiro, un hombre lobo y un fantasma que comparten piso"... pues no es un chiste, es la principal gracia de esta serie británica. Al parecer ha tenido tanto éxito que los norteamericanos han hecho un "remake" homónimo, estrenado en 2011.

Bedlam (2011+)



Serie británica sobre un joven, Jed, que "ve" fantasmas (o, mejor dicho, cómo murieron) en lo que antiguamente era un manicomio.

Casas encantadas American Horror Story (2011)



American Horror Story es una serie de televisión de 12 episodios que narra una historia a priori clásica de una casa encantada.

En esta serie, vemos las desventuras de una familia rota que se muda a una nueva casa, con la esperanza de superar sus problemas y dificultades. Como era de esperar, la casa está encantada.

Desde el primer momento, la serie te asegura la presencia de fantasmas y entes que viven en la casa y que pueden interactuar con los vivos.

En esta serie, la actitud de los fantasmas es muy voluble: básicamente, cualquiera que muera de forma violenta en el solar donde está la casa se encuentra encerrado en espíritu en ella.

En esta serie podemos encontrar fantasmas que no saben que lo son, fantasmas despiadados, fantasmas chiflados, fantasmas agresivos, fantasmas posesivos...

Lo que la serie muestra es que en ningún caso los fantasmas pueden liberarse de su estado. Una de las tramas de la serie es el nacimiento de un hijo mitad fantasma mitad humano, pero este nacimiento no provoca que un fantasma "encuentre la paz", sino que es un medio egoísta para uno de los fantasmas.

Hay alguien ahí (2009)



Esta serie española de terror tuvo dos temporadas, dejando todos los posibles cabos atados al finalizar la segunda temporada. Al igual que

cial ... Especial ... Especial

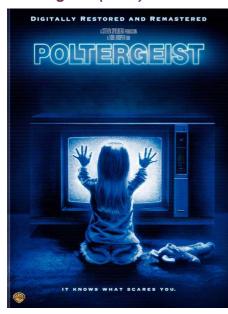
American Horror Story (pero anterior a ésta) nos encontramos con una familia que cambia de casa para superar unos problemas familiares con un cambio.

Pero la casa tiene dos inquilinos (nada más) que en seguida comienzan a acechar a los miembros de la familia.

Esta serie tiene un carácter menos agresivo, más familiar. Los sucesos paranormales, las apariciones de fantasmas, son esporádicos y casi episódicos, manteniendo el suspense durante todo el tiempo.

Pronto se desvela que los fantasmas de Elisa y Raúl (dos niños asesinados en el sótano de la casa) buscan venganza para poder descansar en paz. Así, estos fantasmas tienen un objetivo claro (aunque no esté tan claro cómo pretenden conseguir su objetivo).

Poltergeist (1982)



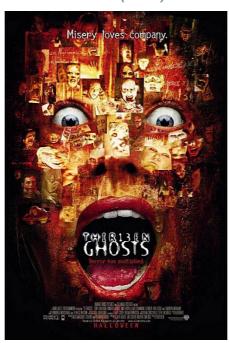
Aunque la película fue dirigida por Tobe Hooper, está claro que su productor, Steven Spielberg, tuvo mucho que ver tanto en el rodaje como en la puesta en escena.

Una familia se muda de nuevas a una casa de nueva construcción, en un barrio modelo. En seguida empiezan a producirse fenómenos paranormales (sillas que se mueven, cosas que vuelan, etc.) por toda la casa, y la pequeña Carol Anne habla con criaturas que nadie puede ver.

Es curioso que esta película, claramente de fantasmas y casas encantadas, no tenga ningún momento realmente fantasmal, donde aparezca un fantasma, sino que la comunicación con ellos se hace a través de ruidos, médiums y la ubicua televisión...

Aquí tenemos por un lado a los espíritus que tienen que terminar alguna acción (ir hacia la luz) para descansar en paz, y un ente malévolo que obliga a los espíritus a quedarse, entreteniéndoles con la presencia de Carol Anne.

13 Fantasmas (2001)



Esta película es bastante especial, puesto que presenta a unos cazafantasmas sofisticados y capaces de atrapar a cualquier espíritu. Contratados por un excéntrico millonario llamado Cyrus, en una cacería algo sale mal y el millonario muere.

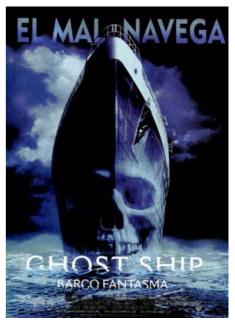
Su heredero (Arthur) y sus hijos (Kathy y Bobby) están pasando una mala racha, tras la muerte de Jean, mujer de Arthur y madre de los niños. Pero eso cambia al ser Arthur el heredero de Cyrus. Van a la casa recién heredada, una mansión con paredes de cristal, con grandes espacios abiertos... para acabar descubriendo que es una prisión para ellos y para los fantasmas que Cyrus había ido capturando.

La gracia de esta película es ir desvelando poco a poco el plan de Cyrus al capturar a 12 fantasmas diferentes, todos ellos violentos y salvajes.

Barco Fantasma (Ghost Ship) (2002)

Vale, un barco no es una casa. Pero está claro que puede tener fantasmas. Esta película comienza con una escena donde un cable suelto rebana la cabeza a tripulación y pasajeros por igual.

Realizamos un salto en el tiempo y pasamos al presente, donde un grupo de remolcadores de barcos han encontrado el barco fantasma, entran en él para rescatarlo y descubren que está lleno de fantasmas y espíritus... algunos malignos.



Resulta una película un poco delirante, sobre todo al final, cuando uno de los remolcadores resulta ser un diablillo menor y que su "jefe" le ha mandado para atrapar las almas de los muertos y de los vivos. Un despropósito, vamos.

Aunque está llena de tópicos, sólo por la primera escena merece la pena ser vista.

House, una casa alucinante (House) (1986)



House es una de esas películas que mezclan humor, terror, aventuras y acción que nos llegaron a muchos en

VHS en los 90 y que eran "esa película tétrico. Cual es su sorpresa cuando al poco más. Tuvo una buena campaña y a

VHS en los 90 y que eran "esa película tonta pero divertida que ver con los amigos un sábado por la tarde".

El protagonista es Roger Cobb (encarnado por el mismo actor que encarna al "Gran Héroe Americano" y que ya da una idea clara de por donde van a ir los tiros), un novelista de éxito y veterano de Vietnam.

Roger está un tanto estresado. Por un lado tiene su drama familiar. Su hijo desapareció en casa de su tía, cosa que lo destrozó emocionalmente (como si no estuviera ya muy tocado por Vietnam) y su esposa lo abandonó a causa de ello. Cómo si no tuviera suficiente, recibe la noticia de que su tía se ha suicidado y le ha dejado la casa. La misma donde desapareció si hijo. Y no se le ocurre otra cosa que irse a vivir allí. Y en la casa, cada noche a las doce en punto, empiezan a pasar cosas raras.

La película, como ya he comentado, tiene sus puntos de terror, sus toques de comedia y escenas de acción. La casa es una especie de parque de atracciones sobrenatural en la que tan pronto te ataca un pez espada salido del armario como te encuentras en plena selva de vietnam al atravesar la puerta del salón.

La casa de la colina encantanda (House of Haunted Hill) (1999)



Esta es la típica historia de fantasmas que reune gran parte de los clichés de la época.

Un multimillonario organiza una fiesta de cumpleaños para su mujer. Una fiesta íntima que, por capricho de ella, tiene lugar en una mansión lúgubre y con un pasado realmente turbio y

tétrico. Cual es su sorpresa cuando al llegar a la fiesta en vez de sus invitados, se encuentra con un grupo de perfectos desconocidos. Desconocidos que han recibido la invitación por email que el anfitrión organizó. Si a eso le sumamos que la casa ha sido durante mucho tiempo un lugar de experimentos poco éticos y de tortura, ya tenemos la trama de la película.

El film es una película típica de supervivencia: hay que salir de la casa o morir en ella. Durante la película, junto a las diferentes pistas que desentrañan la trama, van cayendo uno a uno los protagonistas, siendo uno de los incentivos oscuros de la cinta el saber cómo acabará cada uno.

La película no está nada mal. Es una película predecible, pero cómoda de ver. Además la ambientación "sucia" de la película al más puro estilo "Silent Hill" está muy bien conseguido y atrapa a la primera.

La guarida (The Haunting) (1999)



La Guarida es una de esas películas llenas de efectos especiales, recursos narrativos y giros de guión que por separado son fantásticos, pero que dejan mucho que desear en conjunto.

David Marrow (Liam Neeson) quiere probar sus teorías sobre el miedo. Así que para ello lleva a un grupo de estudio de tres personas que sufren de insomnio a un entorno adecuado: una casa supuestamente encantada. Los problemas empezarán cuando la casa demuestre que de supuestamente, nada.

Esta cinta es una buena película que entretiene durante su duración, pero

poco más. Tuvo una buena campaña y a Liam Neeson y Katherin Zeta Jones como ganchos, pero no llegó a cumplir las expectativas.

Cuenta con muchas ideas y escenas que por separado cumplen un gran papel y consiguen sorprender y agradar (las caras cambiantes de los querubines, por ejemplo) pero que una vez vista y valorada en conjunto, no da lo que prometía.

Fantasmas, espíritus y todo lo demás.

Ghost, más allá del amor (Ghost) (1990)



Estoy convencido de que muchos de vosotros habréis visto esta película, o bien habréis oído hablar de esta película.

En la película la pareja protagonista (Sam y Molly) pasean por la calle cuando Sam es víctima de un atraco y muere a manos de un ladrón.

La sorpresa de Sam es mayúscula cuando se ve a sí mismo muerto en brazos de Molly. A partir de ahí Sam se tiene que habituar a su nueva condición mientras intenta comunicarse con Molly y descubre que su muerte no fue tan accidental como podría parecer.

Esta película fue todo un éxito en su momento, volviéndose un referente en cuanto a amor romántico se refiere. Serán pocos los que sepan de que va lo de "ídem", por poner un ejemplo.

Es curioso que, visto en perspectiva, estemos ante uno de los

cial ... Especial ... Especial

primeros romances sobrenaturales que tan de moda están hoy en día.

Cazafantasmas (Ghostbusters) (1984)



Si hay una película sobre fantasmas universar, sin duda es esta. Una gran comédia que arrasó en todo el mundo y que dejó una gran huella cultural allí por donde pasó. No se vosotros, pero yo quería a toda costa mi propio emisor de rayos de protones. Y prefería mil veces el ecto-1 a cualquier ferrari f-40.

En esta película vemos que los protagonistas enfrentados a una oleada sin precedentes de actividad paranormal. Lejos de armarse como los títpicos héroes que salvan el día, se montan su propio negocio de caza y captura de fantasmas. Los protagonistas acabarán siendo los héroes y salvando el día, pero no antes de intentar ligar con la chica, ser moqueados, investigar casos extraños de posesión, ser arrestados, enfrentarse a burócratas y, en definitiva, liarla parda.

Los fantasmas atacan al jefe (Scrooge) (1988)

Aún nos estábamos reponiéndonos de Cazafantasmas cuando la máquina de hacer dinero de Hollywood decidió aprovechar los conceptos "Bill Murray" y "Fantasmas" para hacer un remake de "Cuento de Navidad". Y no les salió demasiado mal.

En esta película vemos a Scrooge, el dueño de una cadena de televisión, ser visitado por los tres típicos fantasmas: el del pasado, el del presente y el del futuro.





Es el "Cuento de Navidad" de toda la vida, pero reescrito en la época moderna y con grandes dosis de humor.

Sexto sentido (Sixth Sense) (1999)



En 1999 nadie sabía nada de M. Night Shyamalan y Bruce Willis era un actor de acción consagrado... hasta esta película.

En esta película Bruce Willis encarna a Malcolm Crowe, un psicólogo infantil. Malcolm se encuentra con Cole, un chico que dice ver fantasmas (en ocasiones). Durante la película Cole, acompañado de Malcolm, se comunica con varios fantasmas y les ayuda con los asuntos que han dejado atrás y que no les permiten abandonar del todo este mundo. Y el final, por supuesto, es uno de esos finales apoteósicos que te marcan, quizás para siempre.

Una gran película a caballo entra el terror y la intriga que nos mantuvo a todos agarrados a la butaca durante los 107 minutos que dura. Además aún sabiendo cómo acaba, un segundo e incluso un tercer visionado enriquece la película, viendo muchos más detalles y entendiendo muchas más situaciones.

Esta película descubrió a Bruce Willis como a un excelente actor de drama y a M. Night Shyamalan como un director de culto.

Hay películas que marcan un antes y un después en su género, y El Sexto Sentido es una de esas películas.

El guión de la película es tan exacto como un mecanismo de relojería y mantiene en todo momento la cantidad justa de tensión. Tampoco faltan los sustos que te hacen saltar de la silla (cosa que yo hice unas cuantas veces en el cine). Lo bonito es que no hay ningún tipo de sobresalto, y los sustos vienen dados por algo tan trivial como que aparezca alguien andando o alguien gire la cara (literalmente).

The Ring (2002)



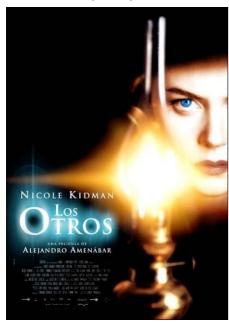
The Ring tiene un cierto aire diferente, sin duda procedente de su origen asiático. Narra cómo hay una leyenda urbana, una historia o cuento que corre de boca en boca y que nadie cree. Dice que hay una cinta de video, y que quien ve la cinta recibe una llamada de teléfono. Una voz le indica que sólo le quedan siete días de vida. Y efectivamente a los siete días, la vícticma aparece muerta.

La reportera Rachel Weller (Naomi Watts) investiga el asunto y ve la cinta. Y también recibe la llamada. Y decide investigar la leyenda y la cinta para intentar encontrar una forma de evitar la maldición.

Esta nelícula es una nelícula de <u>IEMANOMANECANO MACCINICIA DEMERRO</u> Jevenda Jurhana de Candyman E

Esta película es una película de terror psicológico que tan bien se les da a los japoneses. En las escenas críticas y a base de trucos visuales y narrativos la película te pone en un grado de tensión al que, simplemente, no estamos acostumbrados.

Los Otros (2001)



Película famosa en España por ser dirigida por Alejando Amenábar. Se trata también de una excelente película de terror psicológico llena de giros de guión inesperados y subtramas.

En ella Grace (Nicoke Kidman) y sus dos hijos (que sufren de alergia a la luz solar) esperan en su casa, un gran caserón, a que vuelva su marido del frente de la segunda guerra mundial. Cuando llegan los nuevos sirvientes a la casa, empiezan los fenómenos extraños y las apariciones.

Los niños empiezan a hablar de amigos imaginarios, las cosas aparentemente cambian de lugar solas y se oyen voces de niños que después no están allí.

Una película excelente, llena de tensión y intriga.

Lo que la verdad esconde (What Lies Beneath) (2000)

Claire y Norman ven como su hija mayor abandona el nido y se enfrentan a la soledad de la casa sin ella. La sospecha de Claire de que su vecina ha sido asesinada, dispara una serie de extraños fenómenos.

Esta es una excelente película de intriga y terror psicológico, en que en todo momento se hace dudar al expectador si la protagonista



efectivamente ve y siente los fenómenos paranormales o simplemente está mal de la cabeza.

Una película en que Harrison Ford (en el papel de Norman) y Michelle Michelle Pfeiffer (Claire) hacen un papel estupendo y en el que, por primera vez, he visto a Harrison Ford hacer de malo.

Candyman: el dominio de la mente (Candyman) (1992)

WE DARE YOU TO SAY HIS NAME FIVE TIMES.



CANDYMAN FROM THE CHILLING IMAGINATION OF CLIVE BARKER

INSTALLANDE PROPERTY OF THE THEORY PERSON FOR STATE OF THE THEORY THEORY OF THE THE THEORY OF THE TH

¿Sabías que si dices "Candyman" cinco veces delante de un espejo viene y te mata? ¿No? Pues avisados estáis.

Esta película de Clive Barker trata precisamente de esta leyenda urbana del terror.

Helen Lyle, la protagonista, es una estudiante de la universidad de Chicago que empieza a estudiar la leyenda urbana de Candyman. E investigando acaba descubriendo que lo que creía una leyenda urbana es posible que sea algo más. Y como siempre acaba sabiendo más de lo que debería.

Lejos de ser una película de terror psicológico, Candyman se recrea en el gore y la casquería, como la mayoría del cine de terror de la época. Es una película que cumple sobradamente y da lo que se le pide: entretenimiento.

Bitelchús (Beetlejuice) (1988)



Está muy claro: cuando mueres, hay un manual de instrucciones que nadie usa por que es un peñazo, te atiende una simpática chica que se suicidó y por eso es una funcionaria del sistema tras la muerte y si dices Bitelchús tres veces seguidas, vas y se te aparece. Así tal cual. Aunque luego te arrepientas. Y mucho.

Los protagonistas Adam (Alec Baldwin) y Barbara (Geena Davis) mueren en un accidente de coche y se ven atrapados en su casa como fantasmas. Aún se están adaptando a su nueva condición cuando llegan los nuevos inquilinos de la casa. Los cuales, no les caen bien. Así que intentan echarlos de la casa haciendo lo que hacen los fantasmas. Aunque sin mucho éxito. Por ello acaban llamando a Bitelchús para que les ayude a echarlos.

Una gran comedia sobrenatural en la que se toman y ridiculizan los tópicos sobre la muerte, los fantasmas y el más allá.

cial ... Especial ... Especial Relato: Cacofonías

Por Undomain

Era una mañana terrible. Hacía mucho viento y el cielo, de un gris plomizo, amenazaba con caer sobre las cabezas de todos los incautos que tuvieran la ocurrencia de salir a cielo abierto. Pero tenía una cita y no la podía eludir.

A paso ligero por el polvoriento camino, con el macuto cargado a la espalda y sin nada que me cubra la cabeza, vi mi destino recortado contra el casi negro cielo al final de una ligera cuesta. Una construcción monolítica se imponía ante mí, rodeada de una explanada con escasos árboles, adornada con unos ventanales estrechos, casi testimoniales. Todo ello rodeado de una valla que testimoniaba una época de elegancia y esplendor ya desaparecida no demasiado tiempo atrás. Una puerta de doble hoja era el único punto de acceso al interior, así que me dirigí hacia allí sin demora. Ya llegaba un poco tarde, pero me espoleaba el miedo a que el cielo decidiera desplomarse sobre mi cabeza antes de llegar a cubierto.

No era la primera vez que pasaba por ese terreno aunque si la primera que entraba en ese terreno, y la escasa luz de la tormenta que se avecina le daba un aire tétrico del que nunca antes me había percatado. Al entrar, un hombrecillo ajetreado y desaliñado se acercó a mi y antes de que pudiera decir nada, ya me estaba dando indicaciones. Se le veía nervioso, incluso más que yo mismo.

- Parece que algunos no vendrán por la tormenta, pero al menos ya somos unos cuantos. No te preocupes, tu compañero llegará dentro de poco, eso seguro. Ven, que te acompaño a tu puesto.- Lo soltó todo casi sin respirar. Como parecía tener bastante trabajo, preferí asentir y seguirle sin rechistar.

Atravesamos la estancia bajo la mirada del resto de parroquianos, entre las que se mezclaban la curiosidad y la indiferencia. Era un espacio grande y con un techo elevado lo suficientemente como para hacer una segunda planta y que en las dos se pudiera saltar sin miedo a golpearte la cabeza. Las ventanas, poco más que rendijas en la parte alta de las paredes, sólo servían para que entrara algo de luz del exterior y saber si era de día o de noche. Un lugar más que adecuado para realizar determinadas actividades sin tener que sufrir la molestia de fisgones y cotillas. El suelo, de listones pulidos de madera clara, contrastaba con las desgastadas



Imagen obtenida de http://www.fondosdepantallapc.com/fondo-de-Casa-encantada-619.html

y oscuras paredes, antaño de colores claros. Yo juraría que en sus orígenes, el color predominante era el blanco, pero ahora más bien parecía un marrón enfermizo y sucio. Me señaló una gran mesa en la esquina y regresó a la puerta de entrada tan rápido como podía, sin media ni media palabra.

Me senté a la mesa y la examiné. Era de madera gruesa, grande y tenía todo lo necesario ya dispuesto de una manera elegante y sobria. Observé a mi alrededor y examiné a la gente sentada a las mesas. Más de la mitad estaban vacías. No conocía a nadie. ¿Me habían dejado plantado? Seguramente. Con ese tiempo poca gente se atrevería a venir, y mi amigo no se caracterizaba precisamente por su osadía.

Mientras esperaba a que llegara mi desconocido compañero, me dedique a observar a la gente algo más detenidamente. Eran de todo tipo, incluso algunos no parecían ser humanos. Me consolé pensando en que al menos no habían ratas... fijé la mirada sobre un tipo bajito y delgado, algo

achaparrado y rectifiqué: Al meno no parecía haber ratas.

Me fijé en una chica que apareció por la estancia sin previo aviso, llevaba agua a una de las mesas. Le hice una seña con la mano para indicar que me trajera a mí también, asintió sin aminorar la marcha y puso de nuevo rumbo a la puerta por donde había aparecido. La verdad es que era muy guapa, con una cara alegre y risueña en la que destacaban unos ojos oscuros enmarcados en una larga melena de castaño claro. La color ensimismado mientras se alejaba. El día mejoraba considerablemente... o eso creía yo.

Un trueno me sacó de mi ensoñación. Había empezado a llover con bastante fuerza, con lo que se terminaban de evaporar las pocas esperanzas de que llegara mi amigo. Con un poco de pereza comencé a sacar cosas de mi macuto y a ponerlas ordenadamente en la mesa, pero un estruendo enorme hizo que me sobresaltara de tal manera, que casi me caigo de la silla.

special ... Especial ... Espe



El portalón se había abierto de golpe y la puerta de doble hoja hizo tal ruido que atrajo la atención de todo el mundo sin excepción, con la cara blanca del susto. El viento parecía aullar con furia mientras el agua que se colaba por la puerta encharcaba el suelo. La grisácea luz del exterior recortaba la silueta de una persona plantada delante de la puerta.

Entró con una extraña calma, y la escasa luz de la estancia reveló el aspecto de una persona alta y delgada, con el pelo largo y ataviado con ropa larga de cuero negro. Sus facciones, más afiladas de lo normal, no parecían verse afectadas por el agua que caía. Posiblemente lo pudieras encontrar una soleada tarde de verano y tendría exactamente el mismo aspecto. No era un aspecto enfermizo, pero tampoco tenía un aspecto saludable. Entonces me di cuenta de algo. No me lo podía creer, parecía que era Él.

Había oído hablar historias, pero siempre las consideré cuentos. Invenciones de la gente para hacerse los interesantes, cosas que se te pasan por la cabeza y cuentas como si fuera una historia real. Todos esos cuentos me vinieron a la mente cuando lo vi aparecer. Pero no podía ser. Mi imaginación me estaba jugando una mala pasada.

Vi como el tipo bajito de la entrada, después de cerrar los portones, no sin dificultad por culpa del viento, se dirigía a hablar con el. Tras unos segundos en los que el recién llegado solo asintió con la cabeza un par de dirigieron veces. se los directamente hacia mí. Estaba claro que le había dado la misma retahíla que a mi, pero el recién llegado se mantuvo imperturbable. Mientras se acercaban, mi nerviosismo se incrementó. Desvié la mirada de manera distraída, pero lo que vi termino de disipar todas mis sospechas. La gente me miraba con compasión, como a una mascota que han de sacrificar. Los más alejados se atrevieron a comentar en voz baja mientras me observaban. Pero nadie se movía de su sitio. No había duda. Era Él. Y venia hacia mí.

Instintivamente me puse en pié para salir de allí, pero casi me choco con la chica que me traía el agua. Su mirada terminó de hundirme en la desesperación. Cargados de lastima y pena, sus preciosos ojos solo decían una palabra, muda, que me pesó como el plomo: Adiós. Cuando me recompuse, el recién llegado estaba plantado delante de mí, al otro lado de la mesa. Estábamos solos uno enfrente del otro.

Era Él. Algunos aseguran que no es humano, y otros que ni siquiera está vivo. Lo tenía delante de mí, le veía

respirar y examinarme de arriba a abajo con seguridad y confianza de alguien que no le tiene miedo a nada ni nadie. Buscaba algo que descartara esas teorías y me diera un ápice de esperanzas, pero no encontré nada. No había duda. Era Él, y yo era su objetivo.

¡No comprendía cómo podía estar pasando esto! He oído muchas historias, pero esta gente le conocía, convivían con Él. Todo el mundo allí sabía quien era y lo que sucedería a continuación. Pero nadie hacía nada. Se lo permitían impunemente. Y esta vez yo era el desdichado. Estaba solo y no podía escapar.

Me costaba respirar. El tiempo se estaba ralentizando a mí alrededor. Todo sucedía lentamente, y mi cuerpo no respondía. Su mirada recorrió la mesa, alzó su vista y me clavó sus azules ojos como puñales. Sonrió enseñando sus blancos dientes."Al menos no tiene colmillos" - pensé irónicamente.

Inspiró aire, y vi como se preparaba para articular sus primeras palabras. Solo pude ver como los más cercanos a mi se echaban las manos a la cabeza, preparándose para lo que venía a continuación. Estaba atrapado. No podía escapar. No podía hacer nada.

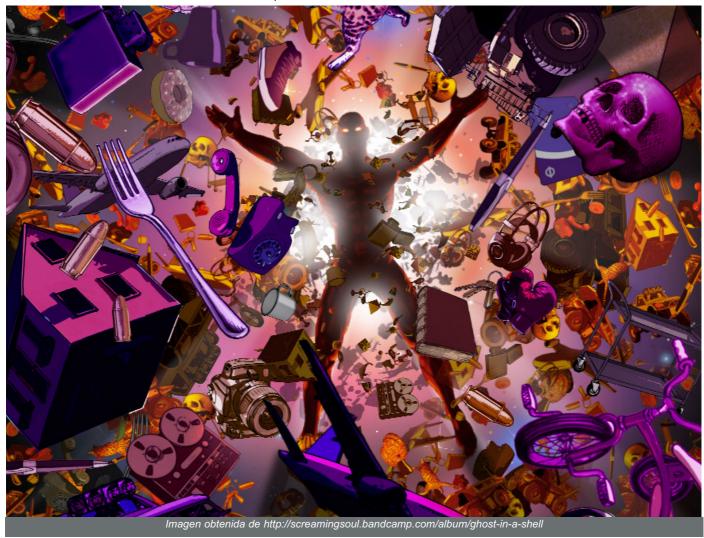
Y de repente, llegó lo que tenía que llegar. Las cacofonías.

cial ... Especial ... Especial

- ¡Ogros! Ja! Lo sabia! Desde que los han renovado están mas Over que nunca y estaba convencido de que me tocaría con mas de uno. Por suerte estov más que preparado y he venido con una lista v una táctica que los hacen inútiles. Claro que completamente inútil cualquier ejército al que me enfrente. Solo tenia la duda de que ejército traerme, ya que tengo una lista así para todos y cada uno de mis ejércitos, que tengo como unos cinco o seis con casi 10.000 puntos en cada uno. Al final he optado por mis Silvanos y lo he hecho sólo para cerrarle la boca a todos esos lloricas que se dedican a quejarse en los foros por la inferioridad de este ejército cuando el mayor problema es que son unos patanes incapaces de sacar una táctica decente de un ejército tan fantástico. Además, poseen la maniobrabilidad necesaria para poder usar mi táctica: un yunque-martillo tan bien engrasado que sin duda puede confundirse con un ataque por el flanco o incluso con una línea oblicua, cosa que te da la ventaja de engañar al contrario, como bien dice Sun-tzu en "El Arte de la Guerra". El equilibrio entre el yunque y el martillo es tan sutil y tan poderoso que en cualquier momento se puede cambiar de táctica de forma magistrar para que el dibujo de la estratégia recuerde a una línea oblícua, o bien usar la interactuación unidad-héroe para que se convierta en una táctica de flanco duro. Y lo mejor de todo es que me encanta su sinergia. Oye, tus ogros están bastante bien pintados, pero creo que abusas de las tintas ahogando la sutilidad de las luces y los cambios de degradado que hacen de una miniatura una verdadera obra de arte. El pincel seco te ha guedado demasiado seco y da un aspecto un poco sucio. Ademas, las peanas no transmiten la sensación de epicidad que deberían. Por desgracia, este ejército no lo tengo muy bien pintado porque es el primer ejército que pinté hace ya más de diez años, pero mis ogros sí que me quedaron bien. Son casi dignos de un 'Eavy Metal. Pero los que realmente me han quedado bien son mis Bretonianos.

Les mande un Collage a los de Lanes Workhawk y les gusto tanto que lo publicaron en la sección de Jovenes promesas. Por desgracia, sólo salió en la version inglesa, de lo contrario seguro que te sonaría. Estoy planteandome enviarles alguna clase para novatos, ya que no todos los que les leen las revistas tienen el nivel suficiente para seguir sus clases y aprovecharlas al máximo. Al menos, con mi clase notarian una mejora considerable de una manera más rápida y sencilla. ¡Seguro que piensas que porque no me he apuntado al Golden Daemon! Pues porque es muy comercial y hay demasiados favores, ya me entiendes. Además, ahora estoy demasiado ocupado pintando mi quinto ejercido de marines espaciales. Como los pinto a nivel ProPainted en lugar de TableTop, le estoy dedicando mucho tiempo. En fin, empecemos que te enseñare como va mi táctica.

Va a ser un torneo interminable...





Muevos Condes Vampiro

Por Namarie

El primer ejército renovado este 2.012 ha sido el de Condes Vampiro, un ejército que vio su primer libro en quinta edición (ya que antiguamente estaba junto a Khemri en No Muertos), siendo otro de los libros que se renuevan cada edición. Ha traido algunos cambios y algunas unidades nuevas...

Trasfondo

La primera, en la frente. Los Condes Vampiro son uno de los ejércitos con más trasfondo de todo el mundo de Warhammer. Tan sólo explicando las líneas vampíricas (los distintos clanes) ya habrían tenido para llenar 8 ó 10 páginas más. Moussillon daba para una página entera o más. Y Nagash...

Se explica este hecho en el escaso número de páginas de este libro, 96 páginas (algo inexplicable) y su trasfondo se ha quedado en 24 páginas. Que los ejércitos "beta" o relativamente nuevos como Ogros o Reyes tengan libros de 96 páginas tiene un pase, pero Condes es tan "alfa" como los pielesverdes... Además, el esquema es exactamente el mismo que en Séptima Edición y los añadidos son muy pocos. Algo que me ha llamado la atención es que, mientras en otros libros se añaden batallas contra otras razas, los Condes Vampiro parece que sólo han luchado contra el Imperio (casi). Las luchas contra Hombres Lagarto, Bretonia o el Caos se reducen a un párrafo como mucho.

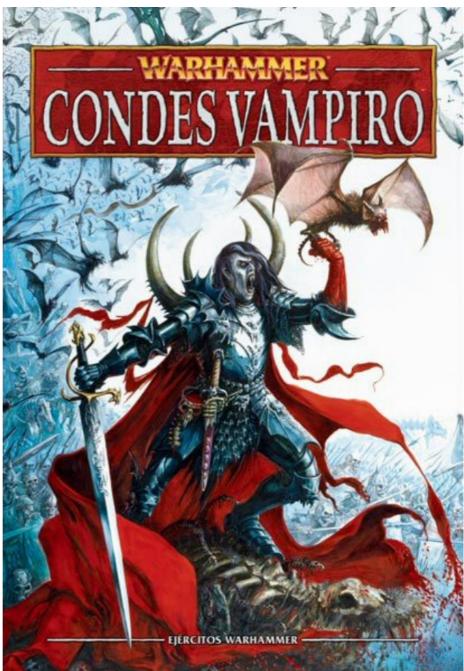
Las miniaturas

Como suele ocurrir, hay nuevas miniaturas de personajes (Finecast), algunas renovadas (Krell, Isabella), otras simplemente pasando a resina (Heinrich Kemmler). En cuanto a unidades, POR FIN han pasado a plástico una de las unidades más viejas de Warhammer, los Tumularios. Aún queda el Carruaje Negro...

Reglas Generales

No ha habido muchos cambios (Inestable ahora es regla "universal"), pero algo hay.

En Séptima una unidad podía marchar si estaba a 30cm del General o bien si estaban a 15cm de una miniatura con la regla Vampiro. Ahora se puede marchar a 30cm del General o si la propia unidad tiene la regla Vampiro (y si un Vampiro se une a una unidad que no lo sea, pongamos Tumularios, no podrá marchar... a no ser que sea el General, claro); pero ahora una unidad de



Tumularios con un Vampiro (que no sea General) no tiene la movilidad que antes. Aún sigue siendo más rápido que el otro ejército No Muerto (los Reyes Funerarios), pero es más lento que antes.

Otra regla que ha cambiado, y a mejor, es que si muere el General, en los turnos siguientes el ejército no se desmorona si hay algún hechicero del Saber de los Vampiros. Regla que, por cierto, incluimos nosotros cuando

hicimos "reglas de la casa" para Grandes Nigromantes ;-)

Magia

En las listas defensivas, el Saber de los Vampiros (o Nigromancia) suele ser uno de los pilares del ejército. La mayoría de ejércitos que cuentan con yunque, tienen yunques mejores. Los yunques de Condes Vampiro caen más fácilmente, pero por otra parte tienen la posibilidad de volverse a levantar. Así pues, la Magia opino que sólo tendrá



sentido en un ejército con este tipo de tropas (de aguante), no en ejércitos puramente ofensivos. Y, por tanto, hay que crear el ejército alrededor de esta idea, los yunques que se regeneran. Esto quiere decir que el ejército depende en gran parte de la magia, sobre todo de los hechizos baratos (potenciación), а destacar identificativo y la regla del saber (el hechicero o una unidad amiga cercana recupera una herida). Si nos centramos en la magia, es muy fácil tener seis, ocho o diez dados para canalizar, por lo que es bastante probable que cada turno entren dos, tres o cuatro hechizos.

¡¡CUIDADO!! Una lista "defensiva" DEBE tener tropas de ataque también. Un ejército de diez hordas de cincuenta zombis y un puñado de nigromantes no funcionará. A diferencia de Sexta y Séptima, donde los no muertos no tenían por qué ganar (podía pasar que el otro perdiera), aquí necesitamos combatir sí o sí con unidades con pegada. La diferencia es que una lista ofensiva pura no tiene casi yunques, una defensiva se basa en ellos.

Invocación de Nehek (identificativo).
 Es casi obligatorio (en listas defensivas) hacer que todos los magos tengan la Invocación de Nehek; cada vez que se lanza refuerza las unidades propias y gracias a la Regla del Saber,más aún (incluso el propio hechicero, por lo que hay menos probabilidades de morir por dos disfunciones)

- Vigor Infernal. Repetir para herir es algo que sólo tiene sentido en los Tumularios (para aumentar las opciones de Golpe Letal), por lo que en general nos interesará más cuantos más Tumularios haya.
- La mirada es el típico proyectil mágico. Nada que decir.
- Alzar a los Muertos levanta una unidad de 2d6+3 zombis. Como ya veremos, estas unidades generalmente caen con un estornudo, así que o bien se levanta y acto seguido se le hacen varios Neheks, o bien no malgastes los dados.

 La Maldición de los Años, al no ser de Potenciación, interesa menos. Sólo tiene buen efecto contra Hordas, y el oponente ya se encargará de que no entre. Si tienes varios hechiceros, más valen tres Nehek que una Maldición.

 Viento de Muerte. Un vórtice que hace 1d6 impactos por fila. Se aplica el mismo comentario que a la Maldición de los Años.

Poderes Vampíricos

Siguen los Poderes Vampíricos, aunque se baja de 24 a 14 y ya no están agrupados. Personalmente creo que el mejor sistema para representar los Poderes habría sido la de asignar (como en Sexta) ciertas reglas especiales a los Vampiros según su clan y obligar a los personajes a coger un clan. Al haber 14 "objetos mágicos" (poderes) de libre elección, más los objetos reales, hace que los Condes tengan una variedad de personalización de personajes que no cuadra con la tendencia de Octava Edición.

Personalmente, los Poderes que encuentro más interesantes son los que afectan al Liderazgo



Encarnación del Miedo) y es muy recomendable asignarlo a varios Vampiros, sobre todo si lo usamos junto al Estandarte de los Gritos (aumenta mucho la probabilidad de que el enemigo falle el chequeo de miedo, y por tanto transformando una tropa de élite en algo con HA1), o si vamos a basar la lista en gritos (Doncellas y Engendros del Terror, en cuyo caso hay que mirar hacia el Saber de la Muerte).

Está Maestro de la Magia Negra, que aumenta las probabilidades de tener dados de magia; hay quien dice que las Piedras son más baratas, pero a mí me gusta mucho el Maestro porque en casi todos los turnos hay un "1" o un "2" en algún dado, con lo que casi todos los turnos lo utilizaremos.

Objetos Mágicos

Como es tendencia, el número de objetos mágicos ha caído hasta 9:

- Hay una única Arma: Skabscratch, algo más buena que en 7. Dar el Chillido Mortal puede favorecer las listas basadas en gritos.
- Una única Armadura, que perjudica al enemigo, pero no es para tirar cohetes
- Dos Estandartes Mágicos: el de los Túmulos, igual que antes pero 5 puntos más caro; y el de los Lamentos, ahora de los Gritos, que baja a 25 puntos. Ambos son muy interesantes.
- Cuatro Objetos Arcanos: el Talismán Negro pasa de poder guardar un dado a dos (y pasa de 15 a 55 puntos), el Báculo de Perdición (parecido al de Condenación pero mucho más útil: pasa a ser un vinculado de energía 4 que otorga ataque adicional a todas las miniaturas cercanas), el Libro Maldito (que cambia radicalmente su uso, de dar HA1 a las unidades enemigos, a sacrificar 1d3 dados para obtener un hechizo aleatorio; buenísimo) y el Libro de Arkhan que sigue teniendo la Danza Macabra vinculada (indispensable al no ser "un solo uso").
- Como único objeto hechizado, el Báculo Llameante que mejora un poco; ya no se agota y si la unidad enemiga impactada se mueve, cada miniatura se come un impacto de F4.

Se va mi arma favorita (Bebedora), se van muchos objetos, y los que se quedan tampoco son especialmente devastadores, pero es lo que está ocurriendo con todos los ejércitos, así que...

RANGE HAVE BY THE

Monturas de Personajes

Quizá la gran novedad de Octava como montura sea (aparte de la nueva miniatura del Dragón Zombie y el Engendro del Terror) sea la aparición del Trono del Aquelarre. Esta impresionante miniatura va acompañada de unas más que impresionantes reglas. Sobre el Engendro del Terror hablaremos en seguida.

Se trata de un carro de M8 (con movimiento etéreo). Ofensivamente tiene 2d6 ataques HA3 F3, más 4 ataques HA5 F5 que siempre atacan primero. Defensivamente es una montura de R5, 5 heridas, armadura 5+ y especial 4+. Todo esto por tan sólo 230 puntos, menos que por ejemplo un dragón. Por si fuera poco, tras la tirada para impactar del enemigo (aunque sea en disparo) se hace una tirada enfrentada de Liderazgo+1d6, y si gana el Trono, el efecto va desde un penalizador a HA/HP o repetir tiradas para impactar (hasta el

final de turno) o la unidad enemiga atacando contra SÍ misma. Además tiene un hechizo vinculado de nivel 3 que permite repetir las tiradas para impactar o herir hasta el final de turno. Impresionante. No obstante, son muchos puntos y sólo funciona en listas ofensivas.

En cuanto
al resto de
monturas, no hay
c a m b i o s
salvo que el
Terror es
más barato
(120 puntos)
y puede
mejorarse con

ataques envenenados y/o poder de penetración.

Comandantes

Señor de los Vampiros

Sigue con el mismo perfil pero con un ataque más (A5) y un nivel de magia menos, y su coste sube de 205 puntos a 220. Es más fácil subirlo de nivel mágico (antes era sólo de 2 a 3 por +50, ahora es de 1 a 4 por +35 cada nivel) y pueden usar Saber de la Muerte o de las Sombras además del Saber de los Vampiros (aunque obliga a que el General tenga Saber de los Vampiros).

Tiene opciones de equipo (armadura ligera, escudo, arma de mano adicional o a dos manos, lanza de caballería), algo que antes ilógicamente no tenía. Y se mantiene lo de poder elegir 100 puntos en objetos mágicos más 100 puntos en Poderes, con lo que son (con permiso de los Enanos) los personajes más personalizables que hay.

El Señor de los Vampiros sigue siendo un Comandante interesante con una "personalidad dual": de base no es malo ofensivamente (5 ataques HA7 F5 I7) y tiene nivel 1 de magia (canaliza y puede lanzar un hechizo en un momento puntual).

Aunque está la opción de hacer un Señor de los Vampiros potente en ambos casos, el coste se dispara, por lo que se recomienda o bien tenerlo potente

magia

no manco en combate) o bien un personaje muy bueno en combate, dejando en anecdótico su nivel de magia. Sin embargo, para tener un mago de alto nivel podemos optar por un Nigromante que es sensiblemente más barato.

Hay una chuchería para todos los personajes Vampiro (incluyendo el Rey Necrófago Strigoi): si en un combate mata miniaturas enemigas, lanza 1d6 y con un 6 recupera una herida. Dado que los vampiros es probable que lleguen al combate, para un Comandante es algo que puede llegar a funcionar pero no confiéis en ello.

Aunque sea de poco antes del libro: el nuevo Dragon Zombi es impresionante

Maestro Nigromante

Vuelve el Nigromante de nivel 3-4 a las filas de los Condes Vampiro. Tiene el mismo perfil que un mago humano, y dado que su coste es tremendamente bajo (165 puntos el de nivel 3 "a pelo") es una tentación muy grande incluir uno de éstos en el ejército (un nigromante de nivel 4 cuesta 200, un Señor de los Vampiros de nivel 4 asciende a 325 aunque tenga un perfil mucho más interesante). Los fans de los ejércitos nigrománticos pueden tener un General completito por 300 puntos y dejar el resto de puntos para más y más No Muertos. Uno de los Nigromantes o Maestros Nigromantes del ejército se puede declararar

como "Señor de los Muertos", que le permitirá aumentar el tamaño de las unidades (vía Nehek) por encima de su tamaño inicial. Si vamos a tener una estrategia de "unidades enormes de zombis y esqueletos", es indispensable. Pensemos que por 200 puntos tenemos constantemente un +4 a lanzar hechizos y dispersar, y poder subir los esqueletos por encima de su número inicial, es algo MUY bueno en unidades yunque.

Rey Necrófago Strigoi

Pese a que no hay "clanes vampíricos" como antaño (ah, el añorado libro de Sexta...), está la posibilidad de tener un Vampiro del clan Strigoi como comandante, siendo posible entonces tener un ejército temático necrófago la mar de interesante. Tiene un perfil parecido al de un Señor de los Vampiros (uno menos de HA y L, uno más de I), ganando odio infinito, ataques envenenados y regeneración (5+) por tan sólo 260 puntos. La contrapartida es que no puede tener magia más allá del nivel 1, y que no tiene opciones de equipo (pero sí de objetos mágicos y poderes vampíricos), y puede montar en un Engendro del Terror.



Este Nigromante es otra de las miniaturas que salieron cinco meses antes que el libro de ejército: un personaje de plástico que encaja mucho mejor en la estética actual que los nigromantes de los años '90

Si lo incluimos suelto, están apareciendo varios Strigoi "picadoras", como por ejemplo Espadas de Esgrima (HA10) y el poder Furia de Sangre (Ataques extra), o vampiros con Furia de Sangre y Poción de Fuerza para acabar con monstruos enemigos. Sea como sea, tenemos uno de los personajes más buenos en combate del juego.

Otra opción es ir montado en un Engendro del Terror. Este bicho es parecido a un Dragón Zombi (bicho gordo con perfil bestia y que vuela). Siendo algo peor que el Dragón (menos HA, menos F, menos A, menos L, cambiar armadura 5+ por regeneración 6+, aunque también es más barato), parte de la gracia es una especie de aullido de Doncella Espectral pero que se hace con 2d6 más las heridas que tenga (es decir, empezamos con

Trono del Aquelarre. Miniatura enorme, con un montón de detalles, y muy entretenida de pintar. Y en el juego no va mal.

RANDAHAKAKATAN

2d6+6). Personalmente prefiero ésto que el aliento pestilente del dragón. Además, es posible añadir dos caramelos al Engendro: causar 3d6 impactos de F2 a las unidades en contacto cuando éste muera, o dar Ataques Envenenados. Han aparecido algunas listas basadas en "gritos" (dos Engendros más unas cuantas Doncellas) que por lo que parece no funcionan nada mal.

Lo interesante de los comandantes no es que sean peores o mejores los unos que los otros. Todos son bastante interesantes. Lo que más me gusta es que se puede crear tres ejércitos temáticos distintos gracias a los tres Comandantes, y si diferenciamos a un Señor (Señora) en Trono de uno en Corcel para unirse a una unidad de caballería tenemos otra separación.

Héroes

Nigromante

Sube de 55 a 65 puntos, pero ahora es un mago de nivel 1 como el resto de magos (y puede subir a nivel 2 por +35 como es habitual). No le metas mucho equipo (recomendable el Libro de Arkhan) ni subas de nivel; en vez de eso mete otro Nigromante. Más Nigromantes implica más gente con saber de los Vampiros (menos probable que se desmorone el ejército), más canalización, más difícil que el enemigo acabe con tu magia en un único combate, y más Neheks que podrás hacer.

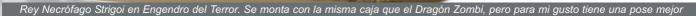
Y no, nunca los pongas encima de un Carro de Cadáveres. Los Nigromantes son famosos por suscribirse a revistas del tipo TodoTuning, y a sus carros les meten luces de neón y altavoces chumbachumba; por si no lo sabéis, los altavoces llevan dentro un electroimán y atraen irremisiblemente las balas de cañón y las flechas aunque disparen a la unidad de al lado...

Vampiro

El vampiro "de toda la vida", el héroe típico, sube a 105 puntos a cambio de tener un ataque más (4 ataques HA6 F5 por 105 puntos ya valen la pena), además de ser hechicero de nivel 1 (+35 y lo será de N2). Podemos ver distintos usos:

 Ofensivo como apoyo a tropas ofensivas. Tal y como está, está bien.
 No gastes muchos puntos en habilidades, es mejor dos vampiros en una unidad que uno solo "dopado".

- Ofensivo como unidad de apoyo. Es decir, Trono del Aquelarre, y tienes un apoyo brutal que "chupa" puntos de héroe en vez de especial.





- Ofensivo en tropas defensivas. Para dar más liderazgo y más Potencia Ofensiva a la unidad, además de la posibilidad de ser Porta de BAtalla. Para estas tres cosas, en unidades defensivas o yunque, elige mejor un Rey Tumulario.
- Magia. No. Caca. Sí, ya sé que es muy tentador tener un mago que pega leches, pero por el precio de eso tienes el triple de magos (Nigromantes).

En resumen: úsalos sólo para añadir ataques a una unidad, y no "te pases" con los puntos... por muy interesante que parezca, normalmente saldrá mejor tener un personaje más flojo y con los puntos que sobran, otra unidad.

Rey Tumulario

La "niña fea" del ejército. Uno de los personajes menos queridos desde Sexta, dado que al poder incluir tan sólo 3 héroes, los Vampiros o los Nigromantes tenían más "números".

Se encarece (de 75 a 85 puntos) y pierde el escudo que llevaba de base. Al tener L9, puede ser interesante en una unidad "yunque": en comparación con el L7 de un Vampiro, esto implica dos bajas menos por turno en que se pierde un combate. Es la opción por defecto para ser

Portaestandarte de Batalla (que es en el fondo la excusa para llevar otro estandarte mágico) por ser más resistente que un Vampiro (R5, H3).

Espectro

Vuelven los Espectros como personajes (algo que ya vimos en las "unidades de prueba" en una White Dwarf antes del libro de ejército). Como "mejora de unidad" no está mal (por 60 puntos, 3 ataques HA3 F5, siendo etéreo) pero tampoco es para tirar cohetes. Tenerlos sueltos por el campo de batalla es como decir "eh! aquí! un rayo mágico aquí!". Podría ser útil para acabar con cosas que pegan saltos (Pegasos) o corren mucho (Jinetez de lobo), pero al tener 2 heridas y R3, hay otras opciones mucho más interesantes.

Doncella Espectral

Otra que tal. Ha pasado de ser "campeona de los espectros" a poder tomarse como personaje independiente de casi 100 puntos. Opino lo mismo que con los Espectros: como mejora de unidad tampoco es que sean la bomba (sale mejor un Vampiro), puede caer contra cualquier pelele armado con un cuchillo de postre mágico, y como personaje independiente va a durar poquísimo. La parte buena es que su grito es muy bueno contra unidades con Liderazgo medio.

Si basas tu lista en gritos y liderazgo, pon todas las que puedas. Si no, una puede estar bien pero no más.

Unidades Básicas

Zombis

Dado que el Miedo ya no es tan bueno como antes, se nota la caída de puntos en casi toda la infantería. En el caso de los Zombis, se ha pasado de 4 a 3 puntos, y eso que tanto su Fuerza como su Resistencia suben de 2 a 3. Dejan de "no pueden perseguir" y el Nehek a los zombies pasa de ser de de 1d6+4 a 2d6. Pasan a tener la regla "Siempre ataca último", pero dado que tenían iniciativa 1 no supone un gran cambio.

A nivel de uso, las unidades de Zombis DEBEN ser grandes (total, tampoco serán tan caras en puntos). Las unidades de 20 pueden caer en un único combate (haciendo 10 bajas muchas veces desaparece); en cambio, una unidad de 50 (en filas de 5) es un bloque de carne que puede hacer muy bien de yunque, y aunque caigan 15 en un combate y no hagan bajas, la unidad sigue así. La parte "buena" es que no hay yunque mejor en todo el juego. La "parte mala" es que si gueremos tener una unidad funcional es necesario destinar algunos apoyos (un nigromante y un Carro de Cadáveres mínimo).





Esqueletos

Bajan de 8 a 5 puntos (por el miedo) aunque siguen con el mismo perfil. El grupo de mando pasa a costar +10 por cada uno. Su función sique siendo la misma, aguantar. En comparación a los Zombis, vemos que cuestan casi el doble pero tienen una salvación por armadura de 5+ y una por parada de 6+ (además de seguir pudiendo llevar estandarte mágico y/o lanzas). Personalmente prefiero los Zombis: que siempre ataquen últimos no va a suponer ninguna diferencia, y que mueran con algo más de facilidad se compensa por el hecho de poder levantar más gracias al Nehek.

Si optamos por no tener Zombis, el Sagrario apoya muy bien a los esqueletos: como tendrán salvación especial igualmente, no es necesaria la parada, y cambiar las armas de mano por lanzas es gratis (y 5+ ataques extra siempre hacen algo en todas las partidas).

Necrófagos

Una de las pocas unidades que se ha encarecido (de 8 a 10 puntos), y eso que no cambia ni su perfil ni sus reglas especiales. Pese a ello, siguen siendo la tropa básica mejor en cuanto a cuerpo a cuerpo que tienen los No Muertos.

Si nos enfrentamos a Ogros u Orcos (R4 y poquísima armadura), los ataques envenenados son mucho más interesantes, por lo que contra esos dos ejércitos no es descabellado plantar una Horda de necrófagos. Contra seres que tengan igualmente armadura (Saurios, Bretonia, Guerreros del Caos) son más útiles como pequeñas unidades de apoyo. En general contra otras básicas pueden ganar, pero contra élites no

Las unidades pequeñas de apoyo de Necrófagos que tanto se veían son ahora más útiles debido a la aparición de tantos monstruos. Antes sólo estaba el Gigante, pero ahora entre la abominación, la hidra y las arañas, ver cómo caen con simples garras no tiene precio.

Lobos Espectrales

No varía su coste ni su perfil, y pasan a formar parte del mínimo de unidades básicas que "computan". Dejan de ser caballería rápida, pero

recomendable contra ejércitos que tengan flechas (Elfos Silvanos, Goblins) o ejércitos con más iniciativa (Elfos). Es importante pensar que NO pueden marchar, así que son unidades para actuar en el segundo turno (Vanguardia + carga); si sobreviven al segundo turno y ya han matado algo, haz lo que quieras con ellos.

Unidades Especiales

Caballeros Negros

POR FIN se han renovado sus miniaturas (y a mejor, son realmente impresionantes). Su coste baja de 24 a 21 puntos aunque pierden la lanza de caballería (pueden tenerla por +2 puntos) y la barda baja de +4 a +3 puntos. El grupo de mando se establece a 10 puntos cada uno.

Su uso ha dejado de ser de unidad de ruptura en octava edición para ser un tremendo apoyo (no marcharán a no ser que tengan el General en la unidad) que puede acabar con las unidades más acorazadas del enemigo (esa F6 en carga), sobre todo si falla el chequeo de Miedo (ver Poderes Vampíricos). Mejores en el flanco.

En resumen: es una caballería tan potente como la Imperial o la élfica (o incluso más, ya que tienen F6 en carga con las lanzas) con la ventaja de ser etéreos a efectos de movimiento. Una elección bastante mejor de lo que





Carro de Cadáveres

Una de las unidades que más me gustaban en la anterior edición (y eso que era básica) es el Carro de Cadáveres. Por fin se trata como un carro y se deja la estupidez de "se llama carro y parece un carro, pero es un monstruo". Su coste sube de 75 a 90 puntos, pero pasa a tener F4 y 4 heridas, además de ser un carro (impactos por carga). Mantiene los 2d6 ataques (aunque ahora sean de HA1) y gana el ataque de capataz (HA3 F3 aunque puede llevar lanza). Personalmente me parece un acierto el cambio.

La regla "Miasma del vigor nigromántico" deja de ser un hechizo vinculado para tener automáticamente si se lanza un hechizo de potenciación sobre el Carro (por ejemplo la Invocación para recuperar una herida). Mucho mejor a priori, pero pensemos que otorgar Siempre Ataca Primero no servirá de nada contra unidades enemigas aún "vírgenes". Por el contrario, contra unidades enemigas ya debilitadas puede significar la diferencia entre la muerte (o no muerte) v la victoria. Es decir, es una unidad que es útil con la partida avanzada v con nuestras unidades todavía llenas.

El Fuego Infernal baja de 25 a 15 puntos, y la Piedra Impía sube de 25 a 30 para pasar de ser +1 herida a poder repetir el 1d6 en la Invocación de Nehek.

Guardia de los Túmulos

La infantería de élite de los Condes Vampiro sigue igual, pero un punto más barata, con lo que si antes era recomendable ponerlos, ahora aún más. Otros ejércitos tienen tropas de élite más baratas, o con más pegada, o con más aguante, pero su relación coste - ataque - defensa es muy buena.

Por lo general, este balance entre ataque, defensa y coste implica que podemos tener una unidad relativamente grande (25-30) que pueda hacer funciones defensivas u ofensivas según vaya avanzando la partida. Es una buena opción incluir un Rey Tumulario en la unidad: les añade pegada y el L9 permite que (mientras el Rey siga vivo) sobrevivan tres Guardias más por turno.

En cuanto al equipo, hay dos opciones: arma a dos manos o arma de mano y escudo. Tener arma a dos manos la hace más eficaz ofensivamente (F6) pero algo más débil defensivamente (pierde 1 punto de armadura, la especial 6+, y atacan últimos, además de ser un punto más

caros). Si hay tropas con baja iniciativa y buena pegada y poca armadura, más vale arma de mano y escudo; en cualquier otro caso, armas a dos manos. Pegar con F6 es muy bueno.

Si nos decidimos por varias unidades, a la unidad más importante hay que equiparla con el Estandarte de los Túmulos, que aumenta en un 16% las probabilidades de impactar (y por tanto de hacer bajas, y por tanto de ganar combate). SIEMPRE vale la pena. Recuerda que una baja que hagas, siempre es una baja que no vas a sufrir por Inestable.

Horrores de la Cripta

Los "Ogros Necrófagos" como se los conoce son miniaturas bastante grandes (algo más alta que una infantería monstruosa habitual), y un añadido que se pedía desde hace mucho tiempo al ejército de los colmilludos. Ofensivamente tienen 3 ataques HA3 F4 envenenados (más Golpetazo), y defensivamente R5 más regeneración (mejorable mediante el Sagrario). Son una opción muy interesante en cualquier ejército, ya sea como pequeñas unidades de 3 de apoyo como unidades grandes para machacar (su coste, como el de la mayoría de infantería monstruosa, es bastante bajo, 38 puntos por miniatura).



Cuando todo el mundo se esperaba gólems de carne (ogros zombi), nos sorprenden con una infantería monstruosa basada en Necrófagos...



Espectros Condenadores

Otra unidad nueva, una caballería de espectros (etérea, perfil de espectro) a 30 puntos el nene, con ataque de F5 que anula armadura. La gracia es que este ataque puede hacerse en combate cuerpo a cuerpo, o bien "atravesando" unidades enemigas (otra forma de acabar con el enemigo sin trabarse). Precisamente por su habilidad de atravesar, se recomienda colocarlos en los flancos para "atravesar" ejércitos basados en combate (Bretonia ,Caos).

Aunque a priori parecen una unidad indispensable, se trata de una unidad que actuará a medio/largo plazo en la partida, y a medio/largo plazo muchas veces el oponente ha tenido oportunidad de reaccionar a ellos (por ejemplo preparando un mago para lanzar un proyectil).

Bandadas de murciélagos

Se mantiene al mismo precio y, aunque pasa de Básica a Especial, su perfil mejora bastante (+1H +1A +3I). El tamaño mínimo pasa de 3 a 2, con lo que tenemos una unidad parecida a los Murciélagos

Vampiro con el inconveniente de no poder "marchar" el primer turno y que su coste es más alto. La parte buena es que por 70 puntos tenemos algo con 10 ataques, ideal para mantenerlo cerca de nuestro núcleo de infantería y poder eliminar "cosas molestas".

Sin embargo, esta joya gana muchísimo cuando se usa en varias unidades de 2 como apoyos. ¿Apoyos? Sí. Una de las grandes debilidades de las tropas "buenas" como los Tumularios es su baja iniciativa, por lo que atacarán normalmente últimos (y los Tumularios son bastante buenos haciendo bajas). Gracias a la regla "Nube de horror", una carga simultánea de estos bichitos junto con otra con pegada, puede llegar a eliminar ataques (NOTA: no debe usarse contra unidades de muchas miniaturas). Si la unidad que carga cuenta con un Vampiro con la habilidad de Invocar Criaturas de la Noche, nos asegurará que la unidad enemiga siempre ataque último, algo que en un ataque prolongado será nuestra victoria. Además, nadie prestará atención a unas moscas cojoneras de 70 puntos...

Por último, recordad que Siempre Ataca Ultimo anula el Siempre Ataca Primero (hola, Altos Elfos), con lo que anulas su capacidad para repetir las tiradas para impactar...

Murciélagos Vampiro

Una unidad que mejora bastante y es un tesoro que la mayoría de gente no mira. Mantiene el perfil y su coste baja de 20 a 16 puntos, además de que su tamaño de unidad pasa de 3-10 a 2+. Lo que esto implica es que se pueden hacer varias unidades pequeñas de 2 murciélagos vampiro. Por 32 puntos tenemos algo que vuela y tiene 4 ataques, ideal para trabar unidades molestas como carros o caballerías ligeras, e incluso puede acabar con algunas máquinasa de guerra o pequeñas unidades de hostigadores. Lo malo es que el vuelo es de sólo 10".

Os preguntaréis: ¿son útiles, habiendo otras opciones de voladoras más potentes como el Varghulf o los Vargheists? Mi respuesta es que sí, porque son tremendamente baratos. Una unidad de Vargheists pasa de los 100 puntos, si queremos molestar un poco podemos tener unidades de dos Murciélagos. Débiles, sacrificables, pero muy baratos.

Para aprovechar al máximo esta unidad hay que situarlos cerca del General al iniciar la partida, así podrán "marchar" (o sea, volar 20") y ser un gran problema para el enemigo.



Los nuevos Caballeros Negros de plástico pasan a ser más vistosos y más tirando hacia Tumularios que hacia simples esqueletos en caballo



Hueste Espectral

Sigue siendo Especial, sigue siendo etéreo, sigue con el mismo perfil... pero ahora es una unidad 1-10 en vez de 3-10, y su coste baja de 65 a 45 puntos. Con lo que es posible dejar el campo de batalla "plagado" de peanas de fantasmas destinados a trabarse con todas esas pequeñas molestias (caballerías ligeras, carros, águilas) que tanto se ven, por no hablar de que son capaces de dejar bloqueado a un monstruo (eso que tanto abunda en octava edición). Una opción mucho mejor que los Espectros (especial en vez de personaje, más Heridas, más barato...). No salgas de casa sin media docena. Sea cual sea tu estrageia. Y da igual si mueren.

Vargheists

eso...

La otra infantería monstruosa de los Condes Vampiro, novedad de esta octava edición, y una miniatura bastante interesante (personalmente me gustan, están claramente diferenciados de las demás infanterías monstruosas... parecen hombres a punto murciélagos). transformarse en Ofensivamente son bastante "cañeras", gracias a la Furia Asesina tienen cada una 4 ataques HA4 F5, pero defensivamente sólo tienen R4 y ni armadura, ni regeneración ni nada. ¿Sabéis la de disparos que van hacia los Matatrolls? Pues

Lo bueno es que al ser Vampiros pueden volar siempre 20"; se trata pues de una unidad de "ataque rápido", pero que no va a terminar la batalla, así que si los incluyes asegúrate de que hagan algo antes del tercer turno.

Unidades Singulares

Varghulf

Un bicho que debería ser la bomba, con una miniatura bastante buena, y por un coste no muy caro (175 puntos). Con una peana pequeña tenemos un flanqueador rápido (puede marchar), con una PO alta (con Golpetazo Atronador) y regeneración. La parte mala es que su función puede hacerla también una unidad de Vargheists (más PO, más heridas, más baratos y encima vuelan...).

Caballeros Sangrientos

Su coste baja de 55 puntos a 50 y su Iniciativa sube a 5 (siguen teniendo 3 ataques cada uno más el caballo). Siguen siendo casi la misma unidad que antes, pero con la diferencia de la

pérdida de protagonismo de la caballería a favor de otros como la infantería monstruosa. Es decir, han pasado a ser de unidad de ruptura a unidad de apoyo (lejos de la resurrección que pueden hacer los nigromantes), así que pese a que sus números son muy buenos, su capacidad para aguantar no lo es tanto. Además las miniaturas son carísimas...

En torneos, donde hay muchos elfos oscuros con 2 hidras y muchos skavens con dos Abominaciones, una unidad de 5 con el estandarte de la llama perpetua (Anti-regeneración) desayuna hidras y merienda abominaciones. Eso sí, no seáis tan membrillos de gastaros más de 80€ en cinco miniaturas de caballería...

Espectros

Exactamente igual que antes en cuanto a coste y perfil, con la diferencia que ahora los Espectros pueden cambiar todos sus ataques por otro que, si impacta, hiere automáticamente y anula armadura. Unidad cara y débil contra magia (algo que casi todo Dios tiene) pero que en tamaños pequeños puede dar la campanada como apoyo.

Su coste baja 5 puntos y no varía el perfil. Además, el Espectro tiene el Toque Gélido (el ataque especial del que hemos hablado). Pero lo que más ha mejorado ha sido la "absorción" de magia: ahora se hace en cada fase de magia con los dados de energía generados (con lo que es fácil tener 2 o más por turno), y además los dados no se "pierden". Tres de las "habilidades" del carro mejoran: la 2 pasa de ser "odio"



a +1F de las pesadillas y el espectro (pesadillas de F5, espectro de F6), la 3 y la 4 se intercambian añadiendo Cruzar y Ataques flamígeros. Es una unidad interesante que en esta edición se ha vuelto todavía más atractiva (y, como en Séptima, cuidado con los cañones).

En el campo de batalla sigue ocupando la misma función que antes: lánzalo rápido para que pueda "cargarse" pronto, y a ser posible por un flanco.

Engendro del Terror

Ya hemos hablado del Engendro del Terror en el apartado de Comandantes. Una especie de dragón con chillido a lo Doncella Espectral por sólo 225 puntos, unido a una miniatura espectacular.

Sagrario Mortis

Una de las unidades nuevas del libro. Es, sencillamente, devastador, no en sí mismo sino por todos sus efectos secundarios.. Se trata de un carruaje de 220 puntos ofensivamente normalito (2d6+3 ataques HA3 F3 más el del Capataz, y puede hacer el grito de la Doncella Espectral), y defensivamente normalito (R5 H5 armadura 5+ y regeneración). Su fuerte está en dar regeneración a las unidades amigas, dar +2 a las tiradas de Saber de los Vampiros y hacer que las unidades enemigas se coman impactos (más cuanto más avanza la partida). Sin gastar magia tenemos una potencia considerable en el ejército. La parte mala es que empeora

las disfunciones cercanas (tanto nuestras como enemigas).

Si uno va
en plan
"pro", puede pensar en poner dos
Sagrarios. Sí, son 440 puntos
(480 si añadimos el Tomo
Blasfemo), pero junto a un Carro de
Cadáveres hace que incluso nuestros
zombis sean un yunque
increíblemente fuerte.

Una miniatura espectacular y unas reglas más espectaculares aún.

En resumen

Aunque hay algunas cosas que se echan de menos (estoy pensando en los clanes vampíricos), el libro ha mejorado con creces el anterior, consiguiendo un ejército mucho más compensado. Se han añadido unidades que llenan hueco (pienso en las dos infanterías monstruosas), unidades espectaculares que son piezas centrales en el ejército (el Sagrario y el Trono) y alguna que no era del todo necesaria pero bienvenida es (los espectros caballeros)

tener ejércitos temático muchas de las minia demuestra nuevamento los que mejor trabajo ejército actualmente.

Han conseguido aumentar el número de unidades, han posibilitado tener ejércitos temáticos y han mejorado muchas de las miniaturas. Phil Kelly demuestra nuevamente que es uno de los que mejor trabajan con libros de

Vampiro ahora tenga más opciones

tácticas y de planes de batalla.





Monstruos Arcanos: Terrosaurio

[Dread Saurian]
Por Forge World. Traducción de Namarie



fuego y con una piel tan dura como la piedra.

De todas las pesadillas reptilianas que habitan las junglas del continente de Lustria, los Terrosaurios son uno de los más temidos; un eco de días antiguos cuando bestias tan enormes como ésta luchaban con los ancestros de los dragones por la supremacía. Las placas óseas de la espalda de un Terrosaurio hacen crujir las ramas de la vegetación de la jungla, cuando estas enormes bestias buscan presas para intentar aplacar su interminable hambre. Sus mandíbulas son capaces de partir en dos la columna de un Estegadón adulto, tras lo cual procede a despedazarlo hasta que la jungla a su alrededor está cubierta de sangre. Se trata de criaturas inmensas, mucho más grandes que los Carnosaurios, aunque menores en número. Son criaturas sagradas para los Hombres Lagarto, y la tremenda furia sólo puede alterarse gracias al poder mágico de una armadura ceremonial; sin esta armadura, ni siquiera los poderes de un Slann podrían calmarlo.

Cuando un Terrosaurio ruge, el eco del rugido se oye incluso en las plazas de las ciudades-estado de los Hombres Lagarto; un rugido que los reptiles admiran. Protegidos por armaduras de oro con inscripciones de profecías, algunos Terrosaurios viven en templos montañosos, símbolo de los Ancestrales; estos templos son realmente como estancias para un Rey, pero bajo esas estancias hay sangre y huesos machacados, los restos de aquellos sacrificados a los Ancestrales por los chamanes eslizón. Estos titanes ceremoniales llevan las reliquias más preciadas de los días antiguos, artefactos de un poder que se fue con los Ancestrales, poder capaz de hacerlos indestructibles en el campo de batalla mientras cargan rodeados de

Cuando los vientos de la magia se levantan y se acerca una gran Tormenta de Magia, los Magos Sacerdote Slann entonan cánticos rituales de vinculación, sometiendo a los Terrosaurios a su voluntad, mientras su legendario poder es codiciado por los magos de las razas inferiores. Una vez en el campo de batalla, estas monstruosidades reptilianas causan estragos en los enemigos con sus mandíbulas y la divina bendición de los Ancestrales.

	М	HA	HP	F	R	Н	I	А	
Terrosaurio	7	4	0	8	7	6	3	6	6

Inclusión: Puedes incluir un Dragón de Piedra de Disformidad como Monstruo en un ejército bajo reglas de Tormenta de Magia.

Tamaño de unidad: 1 Coste: 450 puntos Tipo de unidad: Monstruo

Reglas Especiales: Heridas múltiples (1d3), Colmillos desgarradores, Sangre fría, Panoplia de las Eras, Terror, Cruzar (Pantanos).

Colmillos Desgarradores: El Terrosaurio tiene un único Ataque de Mordisco que cuenta además con la regla Golpe Letal Heroico. **Sangre Fría**: Para todas las tiradas de Liderazgo, el Terrosaurio lanza un dado adicional y descarta el dado más alto.

Panoplia de las Eras: Engalanado en una armadura ceremonial fundida a sus escamas, el Terrosaurio tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

OPCIONES

Ojo cristalino de Tepok (+75 puntos). Se dice que el mismísimo Tepok era capaz de obligar a las almas de los defensores del legado de los Ancestrales a hacer su voluntad. Un Terrosaurio con el cristal conocido como el Ojo de Tepok gana la regla especial Etéreo.

Estela ardiente de Chotec (+35 puntos). Cuando un Terrosaurio tiene inscrita la estela de Chotec en su armadura dorada, el Terrosaurio gana la regla Ataques Flamígeros y tiene Impactos por carga (2d6) de Fuerza 3

Sudario Dorado de Tiazcoti (+35 puntos). *Un aura de luz dorada rodea al Terrosaurio que lleva el Sudario Dorado*. Todos los ataques dirigidos hacia el Terrosaurio sufren un -1 para impactar, ya sean de proyectiles o en combate cuerpo a cuerpo. Además, todas las miniaturas con la regla Demonio o No Muerto en contacto peana con peana con el Terrosaurio ganan la regla especial Siempre Ataca Último.

Piedracorazón de Quetzl (+35 puntos). Se pueden grabar los glifos de Quetzl en el arnés del Terrosaurio, tomando el aspecto del Ancestral. Su piel se endurece como la piedra, igual que su corazón, haciéndolo más tozudo. El Terrosaurio gana las reglas Indesmoralizable; ve su Movimiento reducido a 5 y su Resistencia sube a 8.

Glifo sombrío de Huanchi (+25 puntos). Alrededor del Terrosaurio se arremolinan sombras, y el enorme lagarto es capaz de moverse sin apenas ser visto. El Terrosaurio gana las reglas Acechante y Zancada Veloz. Además, cualquier miniatura que declare Aguantar y Disparar como reacción a la carga de un Terrosaurio debe repetir las tiradas para impactar con armas de proyectiles que haya realizado con éxito.



Distoria de Warhammer: 210 Muertos

Por Namarie

Ya hemos visto la historia de Warhammer a través de los años, en referencia al juego: qué ediciones, qué suplementos y qué "otras cosas" en cuanto a juego han ocurrido. Es momento (creemos) de analizar qué ha pasado con las distintas "razas" a lo largo del tiempo. Empezaremos con una de las criaturas más clásicas cuando se habla de fantasía: los no-muertos.

Vamos a ver los perfiles de cada una de las criaturas (Nota: hemos traducido de la antigua Resistencia que iba por letras a su equivalente numérico en la actualidad).

- Los Esqueletos tenían el siguiente perfil: M4'5 HA2 HP2, F1, R3 (de hecho B, pero B es como el 3 actual), H1, I2 A1. Causaban Miedo (Terror para los humanos), y debían ser controlados por un Nigromante o Campeón; si no estaban a 12" de uno de ellos la unidad moría al instante.
- Los Zombies (M3'5 HA2 F1 R3 H1 I1 A1) causaban miedo y eran estúpidos.
- Los Liches (M4'5 HA9 F4 R6 H4 I5 A2), también llamados nigromantes no muertos, eran básicamente campeones de unidad, lanzaban

Primera Edición (1983)

magia y eran inmunes a la magia. Además sus ataques causaban parálisis (un ataque especial en primera edición). Eran los habituales Generales de los ejércitos No Muertos.

- Los Fantasmas (M5 HA2 F4 R5 H3 I3 A2) ya eran etéreos (inmunes a ataques no mágicos), causaban miedo, y cuando impactaban provocaban un chequeo de Terror en las miniaturas heridas.
- Los Necrófagos (M4 HA2 F2 R4 H1 I1 A2) no causaban miedo pero sus ataques eran envenenados.
- Las "apariciones" o Wraith (M4 HA1 F2 R4 H1 I1 A1) también causaban miedo. Destaca que si recibían luz del sol desaparecían, y que eran inmunes a ataques no mágicos. Además, por cada ataque con éxito

reducían en 1 la F de la miniatura impactada.

- Los Wights (M4 HA2 F3 R4 H2 I1 A2) eran Wraiths "mejorados", y compartían todas sus reglas.
- Las Momias (M3 HA2 F4 R4 H2 I1 A2) causaban miedo a 10" y terror a las miniaturas trabadas con ellas, además de inmunes a armas normales y toda la magia que no fuera basada en el fuego.
- Los Espectros (M3'5 HA- F1 R6 H1)
 causaban miedo a 15" y terror a 5".
 Además eran inmunes a magia y
 ataques mundanos. Por si fuera
 poco, sus impactos causaban
 parálisis (tenían que hacer chequeo
 por veneno y si no lo salvaban se
 quedaban inmóviles).

Primera Edición - Forces of Fantasy (1984)

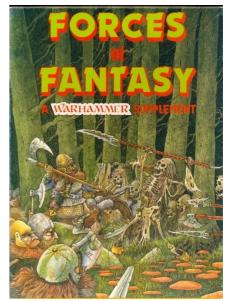
En el suplemento Forces of Fantasy cambiaron algo los perfiles, además de la forma en que se generaban los ejércitos (1d100). Destaca que había reglas para, según la hora del día, poder usar o no miniaturas etéreas (wraiths, espectros...). Recordad que en muchas partidas se necesitaba un Master...

Como Personaje podías elegir un personaje No Muerto, Héroe, Nigromante o Liche. El personaje también podía ser un Campeón del Caos no muerto, siguiendo las reglas del Reino del Caos. Los Nigromantes tenían un perfil que variaba según su nivel: Novato (120 puntos), Acólito (300), Adepto (500) o Mago (750). Además todos podían incluir una

espada y un Talismán, y tenían magia. Podían usar nigromancia (1d2 de nivel inferior o 1d2-1 de su nivel) o magia común (1d3 hechizos de cualquier nivel inferior al suyo y 1d2 de su nivel), con talismanes para lanzar cada hechizo 1d3 veces. Recordemos que los hechizos estaban en talismanes...

Los Magos Malvados eran bastante parecidos pero no podían lanzar nigromancia y tenían un perfil más "humano".

Los Liches, por otra parte, se generaban de forma aleatoria según tiradas (lo que daba personajes de lo más variopinto) con poderes especiales como huir de cualquier miniatura viva o evitar la inestabilidad no-muerta a 12".



Tirada	Unidad	Coste	M	HA	HP	F	R	Н	I	Α
1-25	Esqueleto	6	4,5	2	2	1	3	1	2	1
26-35	Jinete Esqueleto	12	8	2	2	1	3	1	2	1
36-50	Zombi	4	3,5	2	-	1	3	1	1	1
51-75	Necófago	9	4	2	-	2	4	1	1	2
76-80	Wraith	28	4	1	-	2	4	1	1	1
81-85	Wight	40	4	2	-	3	4	2	1	2
86-90	Momia	30	3	2	-	4	4	3	1	2
91-95	Espectro	30	3,5	1	-	1	6	1	1	1
96-100	Personaje*									



Segunda Edición (1984)

Unidad	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Esqueleto	2,5	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombi	1,25	4	2	-	3	3	1	1	1	4
Liche (Nigromante no muerto)	900	4	4	3	4	4	4	6	4	10
Necrófago	2,75	4	2	-	3	4	1	3	2	2
Momia	78	3	3	-	4	5	4	3	2	9

Los Esqueletos seguían con un perfil baio (prácticamente como el actual), causaban miedo, eran inmunes a psicología y desmoralización y eran inestables. Seguían necesitando un "controlador" para mantenerlos en pie. Aparecían los "campeones esqueleto" y los "héroes esqueleto".

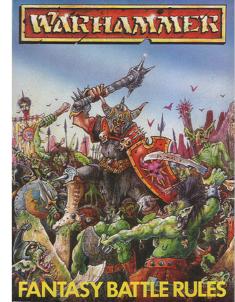
Los Zombis pasaban a ser de lo peor del juego: por un coste de tan sólo 1'25 puntos, tenías miniaturas de perfil casi humano y que causaban miedo, pero podían huir como resultado de un combate. estaban suietos inestabilidad necesitaban un "controlador".

Los Liches, ya definidos como Nigromantes No Muertos, seguían siendo los "generales", causaban miedo y terror, y podían transfigurar a sus enemigos con la mirada. Inmunes a ataques no mágicos, podían controlar unidades de la misma forma que los nigromantes. El perfil era algo más bajo y su coste bastante asequible: 900 puntos.

Los Necrófagos cambiaban algo su perfil, seguían sin causar miedo y con ataques envenenados. Su oste era de 2'75 puntos.

Los seres etéreos (Fantasmas, Wraiths, Wights y Espectros) seguían siendo atacables únicamente mediante causaban miedo y eran magia, inestables. Los fantasmas no herían sino que provocaban penalizadores al combate directamente, y los espectros seguían paralizando.

Las Momias pasaban a ser algo mejores, seguían causando miedo a 10", podían ser "campeones" de unidad y eran inflamables. Su coste, 78 puntos.



Los Vampiros aparecían en esta segunda edición. Su perfil variaba según la forma que adoptasen (humano, vampiro, lobo...). Además podían lanzar magia. Lo más destacable, su coste: 1320 puntos.

En cuanto a miniaturas, hay algunas curiosidades (Citadel no fabricaba "para" Warhammer sino para partidas de rol genéricas, como por ejemplo la serie C18 Undead Samurai (20 samurais no-muertos). Y en la White Dwarf de Octubre de 1987 (justo antes de la Tercera Edición de Warhammer) había las reglas para el Carro de Plaga, algo que sólo estaría en tercera y aparecería mucho más tarde como el Carro de Cadáveres



Algunas miniaturas de No Muertos de Citadel (1986)



(C22 Plague Cart, 1987)

RANK HARANATA

Tercera Edición (1984)

Unidad	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	ı	Α	L
Esqueleto	10	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombi	4	4	2	0	3	4	1	3	2	5
Carroñero	45	4	3	0	3	3	2	4	3	7
Caballero	20	8	2	2	3	3	1	2	2	5
Necrófago	8	4	2	0	3	4	1	3	2	5
Momia	80	3	3	0	4	5	4	3	2	9
Espectro	200	4	4	0	0	4	4	4	4	5

En la Tercera Edición (suplemento Warhammer Armies, que se lanzó poco después del manual) se redujo el número de tropas, aunque aquí la generación de tropas se parece más a lo que sería Cuarta, con un mínimo y máximo de porcentaje de puntos (o cosas como que en un ejército no podías tener más de seis héroes magos).

Por otra parte se daban cuatro tipos de personajes: Héroe No Muerto, Liches, Vampiros y Nigromantes. Cada uno de ellos tenía cinco niveles posibles (5, 10, 15, 20 y 25) y un coste que llegaba a casi 700 puntos en el caso de los Vampiros más poderosos (eso sí, eran tíos de F6, R7, y 7 heridas).

Las armas se compraban por separado para cada miniatura, y es curioso ver cómo los Vampiros no eran inmunes a psicología ni causaban miedo, que cualquier personaje podía montar en carro, y que los magos tenían distinto nombre según su nivel; así, un vampiro por ejemplo se podía llamar Vrolka (nivel 5), Wurdalak (nivel 10), Lugosi (nivel 15), Nosferatu (nivel 20) y

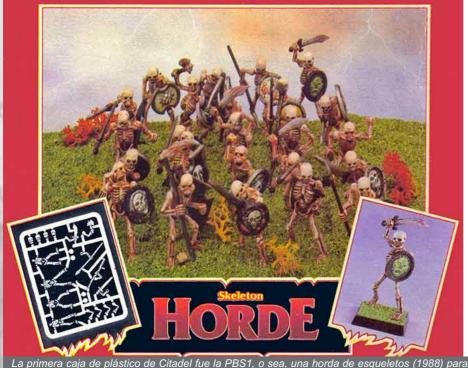


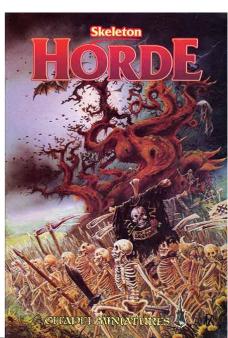
Dracula (nivel 25, el máximo). No os asustéis por los niveles, ya que iban de 5 en 5. Había un límite teórico máximo de 21 personajes en todo el ejército (8 de nivel 5, 6 de nivel 10, 4 de nivel 15, 2 de nivel 20 y sólo uno de nivel 25). Algo también interesante es que los Vampiros podían adquirir forma lupina, de murciélago gigante, o bien forma etérea.

Todas las tropas tenían un mínimo y un máximo. tanto lo que podía tener una unidad (como es hoy en día) como lo que podía ser el total del ejército. Una de las mejores ediciones, en la que podíamos tener ballesteros

esqueletos, esqueletos con guadañas, unidades de carros, carroñeros con un tío con capucha encima, el Carro de Plaga famoso, y los primeros lanzacráneos (que incluso podían tener cráneos gritando como munición). Podían incluir aliados bien del Caos bien de Elfos Oscuros, así como enjambres de bichos (no sólo murciélagos sino también ratas y arañas).

Hablando de contingentes aliados: algunos ejércitos podían incluir un contingente aliado No Muerto. Éste estaba formado por un Nigromante (de nivel 15), 0-1 Portaestandarte de Batalla, jinetes no muertos, esqueletos, esqueletos con guadaña y zombis.





La primera caja de plástico de Citadel fue la PBS1, o sea, una horda de esqueletos (1988) para Tercera Edición. Arriba, la caja de Machineries of Destruction 8 (MD8), con el primer lanzacráneos y carros de No Muertos



Cuarta Edición (1992)

Unidad	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Esqueleto	8	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombi	4	4	2	0	3	3	1	1	1	5
Carroñero	45	4	3	0	3	3	2	4	3+	7
Caballero	37	8	3	0	3	4	3	3	1+1	8
Necrófago	8	4	2	0	3	4	1	3	2	5
Momia	45	3	3	0	4	5	4	3	2	8
Espectro	75	4	3	0	3	4	3	3	2	5
Señor de los Vampiros	375	6	8	6	7	6	4	9	4	10
Rey Funerario	100	3	4	0	5	5	4	4	3	9
Maestro de Nigromantes	278	4	6	6	5	4	3	5	4	9

En la Cuarta Edición se produjeron varios cambios a nivel de Games Workshop y también a nivel de Warhammer. Aparecía la primera "caja de iniciación" y los primeros libros de ejército. Uno de ellos fue el de No Muertos, que apareció en 1.994 en nuestro país. El libro estaba plagado de trasfondo de No Muertos, aparecían grandes personajes como Nagash, Settra o los Von Carstein; se recuperaba algunos personajes famosos como Heinrich Kemmler (que había aparecido años atrás por primera vez en la Batalla de la Maisontaal, escenario de una White Dwarf)...

Hubo varios cambios que afectaron a todos los ejércitos. Para empezar se descartaba por completo el componente "rolero", los niveles de los héroes casi desaparecían y los cuatro aspectos de la "mente" se reducían a un único atributo llamado Liderazgo. Además, se abrió un sistema creciente que permitió jugar batallas sin límite de puntos (en Tercera había cierto límite superior para todas las unidades).

Empecemos por los personajes. Se mantuvo en algunos casos los niveles (aunque pasó de ser "de 5 en 5" a nivel 1 a 4, como es en la actualidad).



Así, por ejemplo, un Nigromante podía ser Nigromante, Paladín Nigromante, Maestro de Nigromantes o Gran Nigromante. Aparecieron algunos "personajes" nuevos como los Reyes Funerarios (momias mejoradas), el Señor de Caballeros No Muertos, los Nigromantes No Muertos (liches, por última vez)... Por contra, desaparecía el Carro de Plaga, los esqueletos con guadaña, y se pasaba de cuatro tipos de "etéreos" (Ghost, Spectre, Wight y Wraith) a dos, Espíritu ("tropa") y Espectro (magos que han muerto; personajes que también podían formar unidades). Los Jinetes de la Muerte (Death Riders) pasaban a ser los temibles Caballeros No Muertos. El Lanzacráneos y los Carruajes No Muertos seguían en el libro.

En cuanto a miniaturas, en 1994 hubo precisamente muchas miniaturas nuevas para los No Muertos: Dieter Helsnich (a la izquierda), el carro de Settra, el nigromante con copete que aún se vende en la web...





Quinta Edición (1996)

Unidad (Condes Vampiro)	Coste	М	HA	HP	F	R	Н		Α	L
Esqueleto	8	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Zombi	5	4	2	0	3	3	1	1	1	5
Caballero Tumulario	26	4	3	0	3	4	1	3	1	8
Espectro	70	4	3	0	3	4	3	3	2	5
Necrófago	6	4	2	0	3	4	1	3	2	5
Gran Nigromante	310	4	4	4	4	4	4	6	3	9
Señor de los Vampiros	350	6	8	6	7	6	4	9	4	10



En Quinta Edición se dividió el libro de No Muertos en sus dos grandes vertientes: el libro de Condes Vampiro (donde los Vampiros mandaban) y "las momias", o sea los Reyes Funerarios de Khemri. Esta división, pese a que mantenía los esqueletos como elemento común y algunas reglas de la No Muerte, implicaba dos métodos de juego y dos "temáticas" distintas. Por una parte. los Vampiros comandaban esqueletos, zombis, necrófagos y fantasmas; por otra, los Reyes Funerarios se quedaban con más opciones tácticas (carros, arqueros, lanzacráneos, carroñeros).

El libro de Condes Vampiro (y la división) salió en 1999, siendo si no me equivoco el último libro de Quinta (y, en cierta forma, un libro "nuevo"). Su trasfondo se centraba casi únicamente en Sylvania, aparecían los clanes vampíricos con reglas (poderes) según a qué clan se dedicase el ejército, los

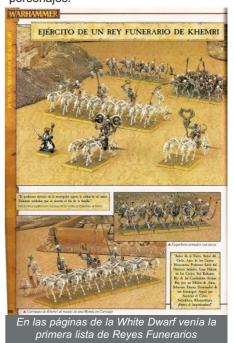


Tumularios (que antiguamente habían sido simplemente "esqueletos con armadura"), la Hueste Espectral (aglutinando los fantasmas en una hueste), los Murciélagos Vampiro (que no exactamente Carroñeros), los Lobos Espectrales, el Carruaje Negro... y la Doncella Espectral, que había aparecido en una campaña para Warhammer (Círculo de Sangre) como personaje especial y aquí se incluía como algo entre tropa y personaje (era tropa pero eran independientes y había un máximo de 1 cada 1000 puntos). Hay que aprovechar para comentar precisamente en Círculo de Sangre (una de las cinco campañas temáticas "en caja" que editó Games Workshop para Quinta Edición) es donde aparece el concepto de Dragón Sangriento (y sale el Duque Rojo, uno de los mejores Vampiros a caballo que se han editado para Warhammer). También destaca el libro por la desaparición del Liche (Nigromante No Muerto)

Otra cosa destacable, "nuevo" de esta edición, es que la cantidad y variedad de monstruos (y enjambres)

que se podían incluir caía en picado. Si la lista habitual era de una página, aquí la elección se reducía al dragón zombi, los enjambres de murciélagos / ratas / arañas, las pesadillas aladas y las mantícoras.

Por otra parte, con la aparición del libro de Condes Vampiro salió al momento una lista de White Dwarf (en el número 51 español, para ser exactos) sobre los Reyes Funerarios, por si alguien quería seguir jugando con sus esqueletos, carruajes, escorpiones gigantes y demás. Esta primera lista incluía como novedades los Sacerdotes Funerarios y los Guardianes de la Tumba, pero por lo demás era prácticamente esqueletos (a pie, con arcos y a caballo), carroñeros, momias, carros y lanzacráneos. Se "agenciaban" los Escorpiones Gigantes como monstruo propio. Las momias dejaban de ser una unidad para ser únicamente personajes.



Unidad (Reyes Funerarios) Coste M HA HP R Esqueleto 2 3 8 4 2 3 2 5 3 2 4 3 Guardián de la Tumba 4 3 5 13 0 Carroñero 45 4 3 3 3 2 4 3+ 35 Momia (personaje) 4 3 3 4 5 3 3 3 6 Rev Funerario 225 5 4 5 5 4+1d3 9



Sexta Edición (2000)

Unidad (Condes Vampiro)	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	ı	А	L
Esqueleto	8	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Zombi	6	4	2	0	3	3	1	0	1	2
Caballero Negro	23	8	3	3	4	4	1	3	1+1	8
Espectro	90	6	3	0	3	3	2	2	2	7
Necrófago	8	4	3	0	3	4	1	3	2	6
Maestro Nigromante	185	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Señor de los Vampiros	285	6	8	6	5	5	4	8	5	10

Sexta Edición trajo muchos cambios. Para empezar todo se oscurecía de golpe, se abandonaba por completo la etapa roja de **Games Workshop** y las miniaturas dejaban de ser tan "divertidas" (incluso los Orcos dejaban su eterna sonrisa bobalicona para mostrar dientes rotos).

En cuanto a reglas, el primer cambio fue eliminar una de las grandes quejas de Cuarta y Quinta, la gran potencia de los héroes (tanta, que en plan cachondeo al juego se le llamó "héroe-hammer"), o que los magos fueran igualmente buenos en combate. Por ejemplo, vemos la caída del perfil del Nigromante (siendo ahora muy débil en combate); aunque los Vampiros eran la (casi única) excepción a esta regla, siendo buenos en combate y capaces en magia.

Otro punto en que cambió mucho Warhammer era la composición del ejército; tan bestia fue que tuvo que salir un suplemento, Hordas Invasoras, con los nuevos perfiles y costes. Aquellos que habían hecho ejércitos a partir de tropas de élite (p.e. Tumularios) veían cómo de golpe tenían que comprar malas" como "tropas zombis esqueletos. Cabe destacar que muchos ejércitos tuvieron regimientos de plástico en esa época, por lo que fue más fácil la "basificación" de los ejércitos.

De hecho, tras el libro de Condes Vampiro de quinta vimos precisamente cajas de regimiento de Zombis y Esqueletos, por lo que fue un acierto sacar el libro de Condes Vampiro sin necesidad de renovar todas las miniaturas (aunque apareciedon muchos personajes nuevos Necrófagos). Pero, por el resto, no hubo unidades nuevas: se trataba de una "actualización" del de quinta, con todos los elementos (clanes vampíricos,

carruaje negro) y con ninguna novedad a nivel de unidades. Lo más interesante de todo el libro eran las listas "temáticas" de final de libro: nos mostraban cómo crear un ejército Von Carstein, Necrarca, Lahmia, Dragón Sangriento o Strigoi, o incluso el ejército de un Nigromante. Dada la potenciación del miedo, los costes en general se mantuvieron aunque algún perfil variaba. En la Sexta Edición es la última en la que vemos a tropas de un ejército No Muerto que no son No Muertos (Nigromantes, Necrófagos, Bandadas de murciélagos), lo que dio bastante juego táctico. Es también en Sexta (concretamente con la Tormenta del Caos) que aparece un ejército más o menos ofical de Sylvania, con ballesteros esqueletos de nuevo.

En el año 2000, como ya sabréis, estrenó Warmaster con seis ejércitos; uno de ellos era el de No Muertos, aunque más bien debería haberse llamado "Reyes Funerarios". Su primer libro de ejército exclusivo para Warhammer apareció en Sexta, pero sorpendentemente no incluía dos de las "novedades" que habíamos visto en Warmaster (Lanzador de huesos y Esfinge). La lista estaba basada en la lista provisional de la White Dwarf. Los carroñeros dejaron el tío de encima para pasar a ser una especie de buitres gigantes, igual que eran en Warmaster. Los Carros podían formar unidades, algo devastador (si no fuera porque eran carros "más débiles")

Quizá la gran novedad era añadir en el trasfondo el concepto de crear o animar estatuas, así que el Escorpión Gigante mutó hacia un Golem Escorpión, y aparecieron los Ushabti y el Gigante de Hueso. Por aquél entonces habían tenido bastante éxito las películas de La Momia, así que no fue extraño ver a los Ushabti y los Enjambres Funerarios. Apareció otro

interesante elemento cinematográfico, el Arca de las Almas (basado en el de Indiana Jones).

Todos estos añadidos, sumado a un mayor hincapié en la estética egipcia (los carros dejaban de ser carros de huesos para ser "carros egipcios" no muertos) dotaba al ejército de un aspecto interesante, y nuevo dentro de Warhammer. Todo parecía que iba a ser un éxito... pero, sin embargo se quedó en un ejército de los más minoritarios. Las momias también desaparecían (bueno, pusieron como excusa que lo que estaba momificado era sólo los Reyes y los Príncipes...), lo que en cierta forma eliminaba del trasfondo una de las unidades más viejas del juego (aunque podamos ver vendas en muchas miniaturas de Reyes).

El principal motivo de ese "poco éxito" del ejército, además de no disponer de ninguna unidad súper poderosa (la tropa de élite era como la de Condes y los Ushabti eran króxigors de piedra), fue que pasó a ser uno de los ejércitos más complicados de dominar. A priori parecería que no, por ser lento, resistente y con proyectiles, pero resultó necesitar mucho de la magia. Una de las señas de identidad de los Reyes Funerarios, que se había visto en el suplemento Hordas Invasoras, era que su magia era muy distinta, en vez de lanzar hechizos con dados se "leían pergaminos". Esto, con la aparición del libro, llevó a un sistema un poco complicado donde cada tipo de "fuente" de magia tenía su orden (objetos portahechizos, sacerdotes, Rey...), cosa que dio fama al ejército de complicado. Y, realmente, era uno de los dos más complicados de usar.

Unidad (Reyes Funerarios)	Coste	М	НА	HP	F	R	Н		А	L
Esqueleto	8	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Guardiá del Sepulcro	12	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Buitre	24	2 (20)	3	0	3	4	2	3	2	4
Rey Funerario	170	4	6	4	5	5	4	3	4	10



Séptima Edición (2006)

Unidad (Condes Vampiro)	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Esqueleto	8	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Zombi	4	4	1	0	2	2	1	1	1	2
Caballero Negro	24	8	3	3	4	4	1	3	1+1	6
Espectro	50	6	3	0	3	3	2	2	3	5
Necrófago	8	4	3	0	3	4	1	3	2	5
Maestro Nigromante (no había)										
Señor de los Vampiros	205	6	7	5	5	5	3	7	4	10



Portada del libro de Condes Vampiro de Séptima Edición (2008)

La Séptima, como sin duda sabréis, no fue más que unos cambios sobre la Sexta, pues todos los libros de ejército estaban editados y (más o menos) funcionando. El de Condes Vampiro fue uno de los primeros en salir otra vez.

Entre las novedades destacaron nuevas miniaturas de plástico para Esqueletos y Necrófagos, y por fin Tumularios de plástico.

Se mantenían todas las unidades del libro de Sexta, y se introducían algunas nuevas: el Carro de Cadáveres (un "heredero" del antiguo Carro de Plaga de veinte años antes), los Caballeros Sangrientos (Vampiros sin ser personaje, con uno de los perfiles más ofensivos del juego y las miniaturas más caras en relación miniaturas/precio) y el Varghulf (un monstruo con forma de murciélago gigantesco).

A nivel de reglas, el libro tiene dos pérdidas muy importantes: se pierden los Grandes Nigromantes (éste es el único libro donde no hay Grandes Nigromantes) y se pierden los clanes vampíricos, teniendo ahora una lista de "poderes vampíricos" y libertad de elegir el que más guste hasta buscar la

combinación adecuada. A nivel de personajes especiaels también es destacable que en este libro todos son Von Carstein. Una lástima.

Los Espectros y Banshees (Doncellas Espectrales) dejaban de ser personajes para ser únicamente una unidad. Sin embargo esto no duraría mucho. Tres años después salió en la

White Dwarf reglas para incluir (de nuevo) los Espectros y Doncellas Espectrales como personajes, apareció una nueva (y muy buena) miniatura de Dragón Zombi, que además podía montarse como Terrorgheist o Engendro del Terror (un Dragón Zombi algo más débil pero que "gritaba" como una Doncella).



Batallón. Podemos ver los nuevos Esqueletos, nuevos Necrófagos y el Carro de Cadáveres, un homenaje al Carro de Plaga.

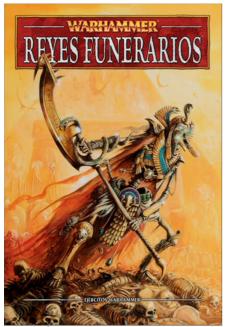


Por fin aparecían los Tumularios de plástico, muy detallados aunque perdían algo del encanto de los tumularios de metal de Sexta



Octava Edición (2006)

Unidad (Condes Vampiro)	Coste	М	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
Esqueleto	5	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Zombi	3	4	1	0	3	3	1	1	1	2
Caballero Negro	21	8	3	0	4	4	1	3	1	6
Espectro (unidad)	50	6	3	0	3	3	2	2	3	5
Necrófago	10	4	3	0	3	4	1	3	2	5
Maestro Nigromante	165	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Señor de los Vampiros	220	6	7	5	5	5	3	7	5	10



Octava ha supuesto el cambio más radical en el juego desde Tercera Edición, afectando y mucho a todos los ejércitos. Conceptos tan básicos como poder medir siempre, la rebaja del miedo, el equilibrio de la magia, la potenciación de la infantería, la gran cantidad de monstruos y la "formación" de hostigadores han cambiado no sólo la forma de jugar sino la opinión que tenía del juego mucha gente. En cuanto a los libros de ejército, se ha apostado por un nuevo formato mucho más bonito, y por incluir varias unidades nuevas en todos los ejércitos.

Precisamente, la rebaja de los efectos de la psicología ha afectado (y mucho) a la forma de jugar de los No Muertos, ya que ahora el "hacer que pierda el otro" ya no es una táctica válida.

El primer libro de No Muertos en aparecer en Octava ha sido el de Reyes Funerarios, que no tuvo libro de Séptima Edición. Una de las grandes preocupaciones al dividir los No Muertos en dos, era conseguir que ambos ejércitos fueran efectivamente de No Muertos, pero era necesario dotar a cada uno de una personalidad y una forma de jugar distinta. Lo de los pergaminos rompía con la idea de Octava de "unificar criterios" y que alguien que no supiera bien bien cómo iba una raza, no se la intentaran colar. Así que, para empezar, los Reyes Funerarios ahora usarían magia también.

Sin embargo, el reto era cómo dar más unidades al ejército sin que fuera "aburrido". Se podría haber dado más "cosas esqueléticas" (como el esperado Lanzador de Huesos que finalmente no llegó), pero se optó por potenciar el otro aspecto característico de los Reyes Funerarios: las estatuas animadas. Así, a los Ushabti de Sexta se unieron la Esfinge (esperada desde Warmaster), la Necroesfinge (si una Esfinge era estilo Estegadón, la otra era un monstruo volador independiente), los Acechadores Sepulcrales (una especie de serpientes-gólem), los Caballeros de la Necrópolis (los "surferos" para los amigos, dado que parecen esqueletos haciendo surf encima de Acechadores) y otro tipo de Gigante de Hueso algo más "mágico" pero que aún no tiene miniatura. Unido a la diferencia entre caballerías con los Condes Vampiro (los Reves tienen caballería normal, los Condes caballerías más de élite), al hecho que los Reyes tienen proyectiles y los Condes no, o al hecho que todas las tropas de los Reyes son Gólems o son esqueletos (mientras que las de Condes son mucho más heterogéneas) han conseguido finalmente diferenciar ambos ejércitos, pese a ser No Muertos.

En cuanto al libro de Condes Vampiro, los Grandes Nigromantes han hecho su regreso (encabezados por Heinrich Kemmler), uno de los Clanes

tiene un Comandante propio (los otros clanes quedan "difuminados" aunque se habla de ellos en el trasfondo), ha aparecido un nuevo tipo de caballería (Espectros Condenadores, la única caballería etérea) y dos infanterías monstruosas (los Horrores de la Cripta, que son necrófagos más grandes, y los Vargheists, que están entre Horrores de la Cripta y Varghulf), y el Sagrario Mortis, un carruaje espectacular que puede montarse también como un Trono del Aquelarre (montura para un Vampiro). Por contra, se aprovechado de nuevo que el libro anterior era suficientemente reciente como para no "renovar" ninguna miniatura de tropa existente.

En definitiva, vemos cómo de una amalgama de No Muertos (los No Muertos de cualquier película de terror) se ha ido creando una iconografía propia, siendo los Condes más "populares" y los Reyes más "egipcios". La tarea de separar un ejército en dos quedando sólo un nexo en común (los Guerreros Esqueleto) ha sido dura, pero ha sido fructífera.

A nivel de ejército vemos cómo el juego se ha ido simplificando un poco y que parece que por fin los etéreos tienen un papel importante. Vemos también cómo la diferenciación entre perfiles ofensivos y perfiles mágicos tuvo que se inició en Sexta parece bien asentado (¡y eso que los No Muertos son casi los únicos personajes poderosos que tienen algo de magia!), y vemos cómo se han intentado ir ampliando las opciones en los ejércitos con elementos nuevos y originales (en vez de refritos de la cultura popular o copias de Tolkien, D&D y demás).

Por último, es importante hacer notar que los No Muertos son de los ejércitos que han estado como tal siempre en el universo de **Warhammer**.

Unidad (Reyes Funerarios)	Coste	М	НА	HP	F	R	Н		А	L
Esqueleto	4	4	2	2	3	3	1	2	1	5
Guardiá del Sepulcro	11	4	3	3	4	4	1	3	1	8
Buitre	24	2(10)	3	0	4	4	2	3	3	4
Rey Funerario	170	4	6	3	5	5	4	3	4	10



Fantasmas en Warhammer

Por Namarie

En el libro de Condes Vampiro hay unas cuantas unidades fantasmales. Esto se representa con la regla Etéreo, algo cada vez más de moda.

Reglas

Las criaturas Etéreas tienen las siguientes reglas:

- Movimiento. Las criaturas etéreas pueden mover a través de cualquier tipo de terreno como si fuera terreno abierto (sin penalización por terreno difícil), aunque siguen afectados por el resto de reglas de la escenografía. Es decir, si entran en un "bosque misterioso" podrán mover todo lo que quieran pero igualmente deben tirara para ver qué tipo de bosque es. Gracias a su movimiento por terreno abierto, las unidades etéreas parece que a priori tienen más movimiento; sin embargo hay que recordar que las miniaturas del ejército de Condes Vampiro NO PUEDEN marchar si no hay un vampiro cerca. Dicho de otra forma: las unidades etéreas NO son "por sí" más rápidas.
- No suelen ser especialmente buenos en combate; su Potencia Ofensiva suele ser baja.
- Son inmunes a armas mundanas, lo que coloca su Potencia Defensiva por los aires. La gran gracia de las miniaturas Etéreas es que las espadas, alabardas, cañones y flechas normales no les afectan. Sólo se ven afectadas por armas mágicas y por hechizos. En la anterior edición esto era menos preocupante, pero en Octava es más fácil que haya seis, ocho o diez personajes con armas mágicas (o que lancen magia). Son especialmente vulnerables a los ejércitos basados en magia y sobre todo a Demonios del Caos y Skavens. En esto se basa el uso de los Etéreos: la resolución de combate es "bajas causadas vs bajas que nos han causado" más modificadores estáticos, por lo que si minimizamos (o dejamos a cero) esas "bajas que nos han causado", el resultado es una muy probable victoria en el combate. Donde puede haber problemas es en los modificadores estáticos, va que las unidades etéreas no son inmunes a perder un combate (se empezarán desmoronar).

- Tienen armas mágicas. Esto, salvo en contadísimas ocasiones (p.e. luchando contra otras etéreas) no nos afectará
- Terror. Muchas miniaturas etéreas causan terror, lo que puede ayudarnos en ejércitos con Liderazgo bajo (Ogros, pielesverdes, humanos).

Vamos a ver el posible uso de cada una de las miniaturas etéreas.

Espectro (personaje)

El Espectro es un Personaje de tipo héroe que no puede equiparse ni mejorarse de ninguna forma. Básicamente tiene dos usos: dentro de una unidad o en solitario.

En una unidad, aumenta la Potencia Ofensiva de ésta (+3 ataques F5 y normalmente no puede recibir bajas) y causa Terror. Dado que su función es aumentar la PO (y por tanto la resolución de combate) no tiene sentido en unidades de apoyo, ni unidades que se vayan a enfrentar a personajes a no ser que ya contemos con un campeón (o, mejor, con un Vampiro que pueda lanzar desafíos). Como regla general, suele ir mejor incluir un Vampiro que un Espectro.

Se han visto unidades con un frontal de 5 Espectros. Según el manual, las miniaturas enemigas sólo pueden atacar a las que están en contacto peana con peana. Es decir, unidad de esqueletos con lanza en frontal de 5 (y muchas filas), y 5 espectros en la línea frontal. Si el enemigo no tiene armas mágicas no hará ninguna baja en combate, y los espectros (2A F5) más los esqueletos algo harán, así que es victoria segura sea contra la unidad que sea...

Doncella Espectral (personaje)

Lo más parecido a una máquina de guerra, ya que puede hacer estragos a distancia (en unidades de bajo liderazgo) sin tener en cuenta la armadura. Es bueno incluir un par de ellas y dejarlas atrás para debilitar las unidades de ruptura del enemigo. Hay jugadores que apuestan por una lista "gritona" basándose en ellas, la espada,

el dragón chillón (x2) y vampiros con habilidades y objetos para reducir el Liderazgo. De nuevo, puede estar en una unidad (para debilitar las unidades trabadas en cuerpo a cuerpo gracias a su grito) o en solitario, algo menos recomendable.

Espectros condenadores (especial)

Sobre el papel es una de las unidades estrella. Inmune a lo que no sea magia, un ataque de F5 por miniatura, y encima puede "pasar" por de unidades enemigas causando impactos. El gran problema de los Espectros Condenadores es que se maximiza su uso en el flanco, por lo que probablemente no puedan marchar; es decir, es una unidad útil pero que va a estar aleiada del núcleo de la batalla (v 150 puntos, lejos y lentos, pueden ser distraidos de muchas formas). Por lo pese а ser teóricamente devastadores, no se usan.

Hueste Espectral (especial)

La unidad etérea por excelencia, y probablemente la mejor de todas. Cuatro ataques por peana y el hecho de ser etéreo hace que puedan enfrentarse sin problemas a pequeñas unidades enemigas sin filas ni personajes: carros (incluyendo Tanques de Vapor), monstruos (Gigantes, Aracknaroks, skavens, Abominaciones Hidras), unidades de hostigadores, pequeñas unidades de caballería o de infantería monstruosa (sin estandarte ni armas mágicas)... Se trata de una unidad muy útil contra casi todos los ejércitos.

Es decir, la Hueste Espectral es la unidad ideal para bloquear las unidades de apoyo enemigas; nos permiten desbaratar el plan enemigo, con lo que son la unidad más táctica del ejército. Tenemos dos opciones para usarlas: la primera es tener tres peanas sueltas, destinadas a trabarse en combate con esas unidades para "dejarlas quietas" (y luego ya vendrá otra unidad grande a hacer las bajas), y la segunda es tener unidades de tres (12 peanas ataques) que supuestamente podrán ganar combate. La "parte mala" es que un oponente inteligente intentará dañar las





Huestes como sea. Cualquier ejército de Condes Vampiro que se precie necesita dos unidades de Hueste Espectral como mínimo. Además, como son fantasmas, no es necesario comprar las feas (y caras) miniaturas de Finecast, podemos coger cualquier miniatura de cualquier raza y cualquier marca y podemos pintarla "fantasmagóricamente".

Unidad de espectros (singular)

Unidad con misma funcionalidad que la Hueste: atacar una unidad sin bonificadores estáticos al combate para ganarlo. Al tener F5 y 3 ataques cada uno, con tres miniaturas es fácil ganar el combate incluso con unidades algo fuertes (Caballería pesada o Caballería monstruosa). Insistimos que lo más importante en estos casos es que el enemigo NO cuente con bonificadores estáticos. Una unidad a priori débil como veinte Goblins en cuatro filas y estandarte empieza el combate con +4 (+5 si carga él), con lo que es bastante probable que perdamos muchos de esos puntos.

Miniaturas con movimiento etéreo

Hay algunas miniaturas que no son etéreas pero que se benefician del "movimiento etéreo" (ignorar penalizadores al movimiento por terreno) que también son importantes en el ejército de Condes Vampiro:

 Vampiros en corcel espectral (personaje). Salvo si se van a unir a Caballeros Negros, no tiene mucho sentido darle un Corcel Espectral.

- Vampiro en trono del aquelarre (personaje). La mayoría de carros tienen ligeros problemas con el terreno. El Trono del Aquelarre es de por sí una unidad mortífera en combate: impactos por carga, 2d6 ataques de la hueste espectral, 4 ataques HA5 F5 con siempre ataca primero de las Doncellas, más los ataques del Vampiro (que pueden ser bastantes) y unos bonitos efectos especiales (puede llegar a repetir impactos o hacer que la unidad enemiga se ataque a sí misma). hacen de este carro una auténtica picadora de carne, un "one hit wonder" que tiene casi asegurada la victoria aún luchando solo. Para facilitar que pueda cargar donde y cuando quiera sin tener en cuenta el terreno, tiene Corceles Espectrales, o lo que es lo mismo, puede mover a través de escenografía. ¿La parte mala? Es demasiado jugoso y todas las balas de cañón y disparos irán a por él (y aunque tenga R5, 5 heridas y salvación especial de 4+, no va a sobrevivir tanto).
- Caballeros Negros (especial). No es una mala unidad de ruptura, pero como unidad de apoyo es bastante buena (R4, armadura 3+; ataques de F6 en carga por las Lanzas y con Golpe Letal). Tienen muchas posibilidades de acabar o dañar las unidades más fuertes del enemigo (por su alta Fuerza), más si incluimos un Vampiro. Poder cargar a través de terreno con mayor tranquilidad es siempre algo positivo.
- Sagrario Mortis (singular). Una de las mejores unidades del ejército y que

ha cambiado por completo la forma de jugar con Condes (a como debería ser: masas de infantería) se beneficia también del movimiento etéreo. Dado que su función es más "defensiva" o de apoyo a las tropas que se quedan atrás, el hecho que pueda moverse ignorando penalizaciones a terreno no es tan decisivo como con el Trono del Aquelarre. No obstante, es relativamente frecuente enviarlo en mitad del campo de batalla hacia el quinto o sexto turno, por lo que puede ir bien.

La lista etérea

En algunos torneos se ven listas con cuatro o más unidades de miniaturas etéreas (huestes y espectros básicamente). Esta gran cantidad de etéreos hace que el enemigo no pueda eliminar (vía magia) todo lo que le viene encima, por lo que se maximizan las probabilidades de uso. Por ejemplo, incluir a 2.000 puntos tres unidades de cuatro Huestes Espectrales y dos unidades de cinco Espectros. La lista se completa con una unidad de lo que sea (zombis, esqueletos o necrófagos) en frontal de 5, con cinco Espectros.

En definitiva

Todos los ejércitos tienen algo que les caracteriza y altera su forma de jugar con algo que no tienen el resto de ejércitos. Además de "poder levantar tropas", algo a destacar es la disponibilidad de miniaturas etéreas (o que se mueven como etéreos). Opino que todo ejército de Condes Vampiro debería tenerlos muy en cuenta a la hora de confeccionar la lista.

Fspecial ... Especial ... Especial ... Especial ... Especial ... Especial ...

Fantasmas y espectros

Por Namarie y Pater Zeo

Los mas avispados seguramente os abreis dado cuenta que esto ya lo hemos puesto en la web, si no, ¡sorpresa!

No solemos hacer esto, pero como en el blog no pudimos poner fotos y este es un número dedicado a fantasmas, pues...
¡que demonios! Nos permitiremos esa licencia y haremos nuestra pequeño catalogo con fotos y todo.
¡Disfrutad golosones!

Espectros



Warmachine - Asaltantes Fantasmas de Muertenegra (19.99€)



Heresy Miniatures - Espectro (£5)





Reaper - Gauren (4,49€)





cial ... Especial ... Especial



Black Tree - Espectres set 1 (2x6,08€)



Black Tree - Espectres set 2 (2x6,08€)



Black Tree - Espectres set 3 (2x6,08€)



Black Tree - Spectre Champion (3,83€)



Black Tree - Wights (3x 6,08€)



Black Tree - Wraith Lords (3x 6,08€)

Personalmente tengo varias miniaturas de Black Tree. Concretamente uno la miniatura de la izquierda del Spectre Set 3 y la miniatura central de los Wraith Lords. El Spectre es fantástico, sencillo, simple y fácil de pintar. En cambio el Wraith Lord, aunque muy detallado y de buena calidad, tiene una pose muy achaparrada para mi gusto.

Los Wraiths son muy similares a los espectros del anillo de la película del Señor de los Anillos. Si os va más ese tipo de estética para los espectros, estas miniaturas son perfectas.



Black Tree - wraiths (3x 6,08€)



Black Tree - Spectre Warriors (15x 30,59€)

La unidad de espectros son un pack que incluye los espectros que hemos visto anteriormente.

Aunque falta la doncella espectral (perfectamente representable por el campeón) esta unidad es una buena opción para la unidad de espectros de Condes Vampiro.

scenografia ... Escenograf

Doncella Espectral









Si bien los vampiros acólitos no son específicamente fantasmas o espectors, las dos vampiresas pueden cumplir perfectamente el papel de Doncella Espectral.

Fantasmas (Hueste Espectral)



Reaper - Nightspecter (8,62€)

Si bien el Nightspecter es una única miniatura, es lo suficientemente grande como para ocupar por sí mismo una peana de hueste. Así pueden usarse como hueste espectral.

Otra alternativa es utilizar varias miniaturas individuales de espectro o de doncella espectral y montarlas sobre una peana de hueste.



Escenario: Geheimnisnacht

Por Namarie

Geheimnisnacht. La Noche de los Misterios. Conocida también como la Vigilia del Iniverno para los Bretonianos, la Marea del Crepúsculo para los Elfos, o Ar'Uzkul para los Enanos. La noche más especial del año, uno de los dos días del año en el que Mórrslieb (la luna del Caos) está llena, además de ser el día en que Mórrslieb está más cerca de la tierra.

Es precisamente en esta noche cuando los Vientos de la Magia soplan con más fuerza, y cuando los Nigromantes tienen más fácil levantar los espíritus de aquellos que intentaban acabar con ellos... y, precisamente, el Geheimnisnacht es la noche en que es más peligroso salir a buscar tesoros, puesto que los No Muertos vagan entre los muros.



Terreno

En un terreno de 60x60cm (24x24") sitúa al menos diez edificios de la forma habitual.

Las bandas

Un jugador lleva al Nigromante, mientras que los demás jugadores pueden llevar cualquier banda que no sea Nigromante ni No Muertos..

El jugador Nigromante debe coger una ficha de Nigromante, más tres fichas de Espíritu por jugador "no nigromante", más tres fichas en blanco por jugador "no nigromante". Es decir, si está jugando contra dos oponentes, toma una ficha de Nigromante, seis de Espíritu y seis en blanco.

Sobre las fichas...

Aunque vale cualquier tipo de ficha (un trozo de papel p.e.) se recomienda usar peanas "vacías"; debajo de éstas puedes marcar con un pincel blanco el Nigromante (puedes marcarlo con una "N") y el resto serán espíritus ("E").

Despliegue

El jugador Nigromante pone boca abajo todas sus fichas (o las pone

en una bolsa) y, una a una y SIN MIRAR QUE SON, las toma y las coloca dentro de un edificio (a su elección).

Tras ésto, los demás jugadores despliegan sus miniaturas, siempre que estén tocando algún borde del campo de batalla.

Reglas Especiales

- Combate nocturno. Al inicio de cada turno lanza 3d6. Esa es la "visión".
 Toda miniatura puede disparar, cargar, lanzar hechizos etc. sólo a miniaturas dentro de ese radio de visión.
- Me ha parecido oir algo. Siempre que una miniatura que no sea nigromante entre en radio y línea de visión con una ficha, el jugador Nigromante descubre esa ficha. Si es una miniatura, reemplaza la ficha por la miniatura correspondiente. Si sale blanco, igual era un gato o un murciélago... en ese caso elimina la ficha del juego.
- Moverse por las sombras. Las fichas mueven siempre 15cm, no pueden Correr, y atraviesan paredes (incluso la ficha del Nigromante... es muy bueno encontrando ventanas abiertas incluso donde no las hay). Una vez se descubre la ficha, deja de tener esta regla (es decir, un

Nigromante "destapado" NO puede atravesar paredes).

 Espíritus. Para usar a los Espíritus, usa el perfil de los Necrófagos, pero ten en cuenta que son incorpóreos y, por tanto, pueden atravesar paredes.

Empezar el juego

Se determina al azar qué jugador empieza, y se sigue en orden de las agujas del reloj.

El juego acaba

Si un jugador acaba con el Nigromante, obtiene la victoria y el juego acaba.

En caso contrario, en el momento que la última ficha sea descubierta, se juega una ronda más de juego, y si el Nigromante sigue con vida al final de ésta, gana la partida.

Experiencia

Cada miniatura gana...

- +1 si sobrevive
- +1 cada miniatura "buena" por cada espíritu con el que haya acabado
- +2 cada miniatura "buena" por acabar con el Nigromante
- +5 el Nigromante si consigue ganar la partida



TJUEVOS TJECROJES

Por Lord Darkmoon

Tras una larga espera (no tan larga como la de los Eldars Oscuros, pero casi), los Necrones estrenan un nuevo Codex y se actualizan a la 6ª Edición.

Como todos los Codex modernos, presenta en primer lugar una extensa sección de trasfondo donde, por un lado, cuenta la historia de los Necrones y, por otro, analiza una a una las unidades y los personajes especiales.

Trasfondo

El Trasfondo de los Necrones se ha ampliado y detallado hasta límites insospechables. Sin embargo, este trasfondo ha cambiado mucho lo que se conocía de los Necrones, los C'tan, la Guerra en el Cielo y el motivo por el que los Necrones se refugiaron en el interior de los Mundos Necrópolis.

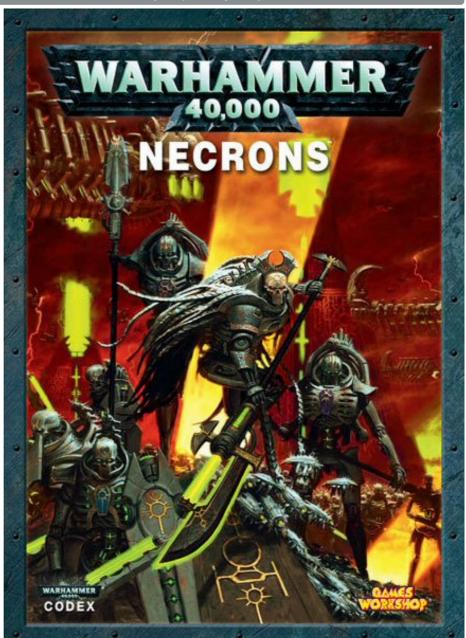
Aunque, en general, el trasfondo moderno de los Necrones es más rico, lo cierto es que le quita ese misterio y horror que tenían los Necrones, seres desalmados que se preparaban para cosechar la Galaxia.

Ahora cada Mundo Necrón es un imperio independiente del resto, con un objetivo propio. Aunque teóricamente todos los Necrones buscan recuperar el Imperio Necrón perdido, lo cierto es que cada Líder Supremo tiene sus propias aspiraciones. Esto hace que los Necrones sean menos diferentes y más parecidos al resto de las razas (sobre todo a los Eldars).

Luego, en el trasfondo tradicional, los C'tan controlaban a los Necrones. Ahora, los C'tan han sido prácticamente destruidos y ya no son la fuerza que anima a los Necrones, sino que éstos utilizan fragmentos de C'tan para potenciarse en el campo de batalla. Algo parecido a los Eldars y el Avatar de Khaine.

Finalmente, el trasfondo como tal no tiene mucho sentido. Tras derrotar a los Ancestrales, los Necrones traicionan a los C'tan y, como quedan muy debilitados, se retiran al interior de los Mundos Necrópolis. Pero éstos tienen fallos de diseño, y no queda muy claro el motivo de que se retiren, ni de que sus enemigos (si eran tan fuertes como para enfrentarse a ellos) no les aniquilen. Cuanto más vueltas le das al trasfondo, más agujeros lógicos se encuentran.

Pero luego, en la descripción de las unidades, esos agujeros de trasfondo no son tan llamativos, sino que tienen más sentido. Muchos de los personajes especiales tienen comportamientos aberrantes para los



Necrones, y se establecen relaciones entre los distintos Líderes Supremos Necrones.

Como pasa en los últimos Codex, el trasfondo peca de "efecto gamusino". Los Necrones aparecen como imbatibles, formidables e imparables. Da igual al enemigo con que se enfrenten, pero siempre salen victoriosos y derrotan completamente a sus enemigos.

Desde mi punto de vista, el trasfondo ha convertido una raza de robots similares a **Terminator**, de criaturas sin alma con las que no se podía negociar, y cuyo objetivo era destruir la Galaxia, en una raza más, con la que se puede negociar, que tienen distintos objetivos y que está fraccionada. En definitiva, le han quitado lo que hacía diferentes a los Necrones dentro del Universo de **Warhammer 40.000** para hacerlos más semejantes a todas las razas.

WARHAMMER

Ahora, la única amenaza global que queda es la de los Tiránidos...

El Ejército de Eras Pasadas

Los Necrones no sólo han sufrido un lavado de cara respecto al trasfondo; sus reglas especiales y su lista de ejército han cambiado mucho respecto a la anterior edición. Tanto, que podría decirse que no es el mismo ejército.

La antigua Autorreparación se convierte en los Protocolos de Reanimación, más sencillos de utilizar, pero menos seguros. Donde antes se levantaban con 4+ (exceptuando una serie de armas y equipo especial) ahora se levantan con 5+ (siempre). Además, se añade una regla adicional llamada Eternos que hace básicamente lo mismo pero para personajes especiales.

Lo bueno es que desaparece la complejidad de qué armas anulan la autorreparación y qué armas no. Lo malo, es que es menos potente que antes.

La regla clásica de los Necrones, la Desmaterialización, simplemente desaparece. Ahora, derrotar a un ejército Necrón es exactamente igual que derrotar a cualquier otro ejército, con sus ventajas y sus inconvenientes.

Los Necrones, antiguamente, eran un ejército muy resistente, lento y prácticamente imparable. La 4ª y la 5ª edición dañaron mucho a los Necrones, porque los hacía extremadamente vulnerables en el cuerpo a cuerpo.



Los nuevos Inmortales de plástico

Nivel tecnológico

Los Necrones son, incluso más que antes, los maestros de la tecnología. Hasta tal punto tienen una tecnología avanzada que "parece magia". La regla Ataque Entrópico (típica de los Escarabajos) es la forma más rápida de hacer picadillo a un vehículo blindado (como un Dreadnought). La regla Metal Viviente (que antes sólo tenía el Monolito y los C'tan) se ha rebajado mucho, hasta tal punto que es una tirada de salvación especial para vehículos.

El equipo de los Necrones también se ha alterado en gran medida. Existen un gran número de tipos de armas diferentes (Gauss, Tesla, Partículas) y muchas opciones de personalización para los Líderes Supremos.

Lista de Ejército

Antiguamente, los Necrones tenían poca variedad de unidades. Sólo tenían una unidad de Cuartel General (tres si contamos a los C'tan), 3 de Elite, una de Línea, 3 de Ataque Rápido y 3 de Apoyo Pesado. No tenían ningún vehículo, excepto el Monolito, ni transporte.

Ahora, los Necrones tienen 3 opciones de Cuartel General (10 si contamos a los personajes especiales), 2 de Línea (y 3 tipos de transportes asignados), 6 de Elite, 4 de Ataque Rápido y 5 de Apoyo Pesado.

Cuartel General

El cabio más llamativo es la inclusión de Inmortales como Línea en vez de Élite. Otro importante cambio es que el Líder Necrón ya no es un personaje, sino que forma parte de la Corte Real de un Líder Supremo. La Corte Real es una unidad altamente configurable que puede disgregar sus componentes para dar apoyo a otras unidades, algo similar a la Guardia del Lobo de los Lobos Espaciales.



WARHAMMER



Omnicidas, nueva tropa de élite de plástico

Tropas de Línea

En las tropas de Línea tenemos varios cambios. El primero, es que los Guerreros Necrón, por 5 puntos menos, han perdido 1 punto de Tirada de Salvación por armadura. Cuando antes eran tan resistentes como los Marines (o más, si tenemos en cuenta Autorreparación), ahora son mucho menos resistentes (tirada de salvación más baja y Protocolos de Reanimación peores). Lo único que han ganado es que pueden ser unidades de 5 (no como antes, que eran de 10 mínimo) y pueden llevar un transporte.

Luego los Inmortales que han pasado de Elite a Línea, y de 28 puntos a 17. A cambio, tienen un punto menos de Resistencia, pueden cambiar su arma básica (pero es todos o ninguno) y pueden tener un transporte.

Tropas de Élite

En Élite tenemos nuevas unidades. Los Omnicidas son una nueva unidad que pueden desplegarse simultáneamente al enemigo.

Los Necroguardias son una unidad que sustituye a los Parias (que han desaparecido). Son una unidad de combate cuerpo a cuerpo, al igual que la siguiente, los Pretorianos de la Triarca. Éstos son tropas con capacidad de

salto, y además tienen Coraje. Ambas unidades son muy similares (mismo perfil, misma función) pero con la diferencia de que su equipo les da funciones muy diferentes.



Necroguardias



Acechante de la Triarca

El Fragmento de C'tan es la nueva versión del Portador de la Noche y el Embaucador. Quitando las diferencias de trasfondo, los Fragmentos son altamente configurables, aunque no se pueden poner dos Fragmentos con el mismo poder. Los Fragmentos pueden hacerse muy temáticos, o elegir opciones muy diferentes entre sí.

Los antiguos Desolladores ahora van en manadas. 5 puntos menos que antes, pierden 1 punto de Armadura y ganan 1 ataque. No tienen ninguna opción, aparte de añadir más Desolladores.

El Acechante de la Triarca es un nuevo Bípode de los Necrones, con la regla Metal Viviente pero descubierto. Afortunadamente, posee Escudos Cuánticos, que dan un +2 al Blindaje Frontal y Lateral hasta que reciba un Interno.

Tropas de Ataque Rápido

Los Espectros han añadido la palabra Canóptico a su nombre, como los Escarabajos y las Arañas. El Espectro reduce su coste en 6 puntos, pero cambia de ser motocicleta a reacción a ser tropa retropropulsada y gana +1 Herida y armas Aceradas. Además de poder tener hasta 6 Espectros en una única escuadra, se

pueden configurar con equipo variado y diferente.

Los Escarabajos aumentan en 3 puntos su coste, pero ganan la capacidad de devorar un tanque en cuestión de una fase de asalto, con cuatro ataques por peana. Sin embargo, dejan de moverse como motocicletas a reacción para moverse como Bestias,

perdiendo ese movimiento de 60 cm que tenían antes.

Las Cuchillas de la Necrópolis son una nueva unidad de Ataque Rápido, que recuerda a la antigua miniatura de Destructor Necrón. Son Motocicletas a reacción en una unidad poco numerosa, pero con varias opciones de combate y alguna regla extraña.



Las Motocicletas Necronas, llamadas Cuchillas de la Necrópolis





Plataforma de Aniquilación

Los Destructores Necrones han cambiado y mucho, al integrar en la misma unidad los Destructores Pesados. Tienen una regla especial (enemigos Predilectos: todos). Han bajado 10 puntos, pero ya no son motocicletas a reacción, sino tropas retropropulsadas. El Destructor Pesado cuesta 5 puntos menos, y se incluye en la unidad.

Tropas de Apoyo Pesado

Aquí encontramos tres unidades nuevas. El Arca de Exterminio es, básicamente, un enorme cañón móvil capaz de causar un gran destrozo a una unidad enemiga, además de estar bien armada y protegida.

La Plataforma de Aniquilación es otro vehículo con gran potencia de fuego. Es el equivalente (lento) de los Land Speeders marines.

La Guadaña de la Muerte es el "caza" Necrón, un vehículo gravítico rápido volador.

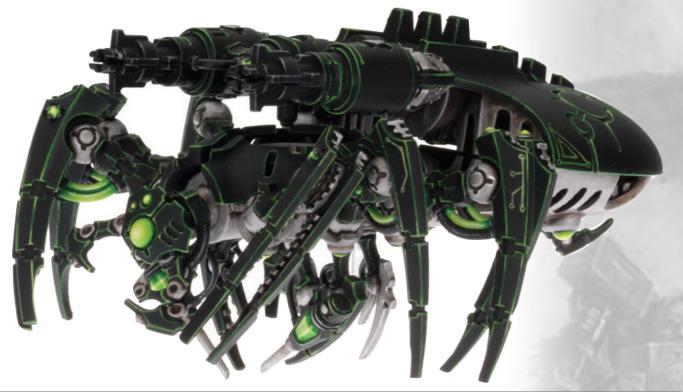
Las dos opciones de Apoyo Pesado ya existentes son las Arañas y los Monolitos. El Monolito no cambia demasiado, excepto que Metal Viviente no es tan bueno como antes, y que no tiene las armas temibles que impactaban en un radio. Sin embargo, posee un gran número de armas y la opción no sólo de teleportar sus propias tropas (aunque ya no las puede sacar de un combate) sino también absorber unidades enemigas y aniquilarlas.

Finalmente, las Arañas Canópticas bajan 5 puntos, y pierden la opción de desplegar por separado. La creación de Escarabajos clásica de las Arañas está mejor llevada, puesto que la nueva unidad se crea unida a una unidad ya existente. Aunque inicialmente se planteaba la opción de hacer una "conga" de Escarabajos (puesto que la unidad debía estar dentro del alcance de la Araña, se planteaba poner las siguientes miniaturas cada vez más lejos), la última versión de las FAQ de GW eliminó esta posibilidad.



Guadaña de la Muerte, conocida entre los colegas como "el Croissant"

WARHAMMER



Araña Canóptica, ahora es de plástico y tiene más cositas

Finalmente, las Arañas poseen más opciones de equipo, ganan +1 en HA, HP y Heridas, pero pierden 1 Ataque.

Resumiendo...

Visto en su conjunto, el nuevo Codex Necrones es un Codex potente, flexible y que ofrece un gran número de alternativas, quizás lastrado por un exceso de reglas especiales. Es un Codex sólido, con numerosas opciones útiles y que permite diferentes configuraciones de ejército, todos con opciones de ganar en cualquier enfrentamiento.

Sin embargo, la sensación que me queda tras analizar el Codex



Necrones es que no son Necrones. No transmiten la misma diferenciación que transmitía el Codex anterior. A mi parecer, ni siquiera parecen el mismo ejército.

En el antiguo Codex, uno podía definir a los Necrones como:

- Resistencia. Entre la Tirada de Salvación de 3+ y la Autorreparación, los Necrones eran muy difíciles de aniquilar. Algunos Necrones tenían incluso Resistencia 5.
- Potencia de fuego a corto alcance. La estrategia clásica de los Necrones era formar una falange e ir avanzando implacablemente, aguantando el fuego enemigo. Cuando llegaban a su alcance óptimo, arrasaban con la potencia de fuego.
- Desmaterialización. Era la regla que permitía cambiar el aspecto del juego a la hora de derrotar a los Necrones.
- Destrucción de vehículos. En 4ª edición, las armas Gauss causaban una auténtica masacre de vehículos.
- Hablando de vehículos... Los Necrones tenían uno. Y uno era todo lo que necesitaban.
- Acojonaban. Un ejército de vampiros psíquicos que buscaban aniquilar la vida para alimentar a sus maestros C'tan y con el que no se podía negociar era bastante temible.

Los Necrones eran un ejército competitivo y divertido de jugar hasta que llegó la 5ª edición, en la que, con el cambio en la tabla de daños de vehículos, era muy difícil destruir vehículos con las armas Gauss. Pero el cambio que realmente acabó con los Necrones fueron los cambios en la resolución del combate. Con su baja Iniciativa, era seguro que los Necrones perderían el combate y serían aniquilados en la posterior persecución. Antes, entre su resistencia y Liderazgo y Autorreparación, aguantaban mucho mejor.

Con el nuevo Codex, los Necrones pierden todo lo que tenían de característico. Ya no es un ejército de infantería, sino que necesita vehículos (transportes y otros) para poder funcionar correctamente... como el resto de los ejércitos. Tienen unidades específicas de Cuerpo a Cuerpo y de disparo... como el resto de los ejércitos.

En definitiva, los nuevos Necrones son menos Necrones y más... como el resto de los ejércitos.



Espectros Canópticos



Los espectros canópticos son los guardianes silenciosos de las enormes necrópolis donde duermen los necrones. Vigilan los polvorientos pasillos en busca de cualquier fallo en los sistemas o para detener a cualquier intruso que pueda lograr dar con la entrada de sus milenarias tumbas.

Los espectros están conectadas directamente mediante un enlace con las arañas canópticas que son las que las controlan y les dan las órdenes. Una vez que reciben la orden de una araña, ya sea de relación o destrucción, no se detendrá hasta cumplirla o hasta que sus funciones se vean interrumpidas por la destrucción del propio espectro.

Los espectros están equipados con una matriz de desestabilización dimensional, lo que les permite cambiar de fase entrando y saliendo de la realidad.

Esta tecnología originalmente fue creada para que los espectros pudieran llegar a diferentes sitios para efectuar reparaciones sin necesidad de retirar componentes o paneles que cubren las averías.

Cuando el espectro debe luchar, el alterador fásico es una poderosa habilidad puesto que el espectro se vuelve muy difícil de herir o le permite causar un terrible daño en sus enemigos pues para ellos es como si no existieran las armaduras de éstos.

Los espectros son usados como exploradores, ya que gracias a su capacidad para entrar y salir de la realidad pueden moverse a grandes velocidades sin ser vistos.

En muchas ocasiones el espectro actuará como un asesino implacable que asesinará al comandante enemigo antes de que éste tenga ocasión siquiera de empezar la batalla.

Los espectros en el juego

Los espectros son una gran unidad de combate que a pesar de que sólo tienen resistencia 4 son tremendamente duraderos gracias a su salvación invulnerable de 3+.

En combate, su fuerza de 6, sus 3 ataques, sus látigos espirales que reducen a 1 la iniciativa de sus oponentes en cuerpo a cuerpo y sus ataques acerados les convierten en auténticas picadoras de carne.

Son unidades retropropulsadas, que gracias a su alterador fásico, no se ven afectados por el terreno difícil y superan automáticamente todos los chequeos de terreno peligroso.

Su coste de 35 puntos los hace tremendamente apetecibles, y de ahí que se puedan ver en muchísimos ejércitos necrones de quinta y en los inicios de sexta.

Miniaturas

Las miniaturas de los espectros se podían adquirir originalmente en blíster individuales de metal y actualmente se venden en cajas de 3 miniaturas de plástico.



ESPECTROS AULLATITES ELDAR

Los Espectros Aullantes son un tipo de guerrero especialista de los Mundos Astronave formado exclusivamente por mujeres.

Antes de introducir a estas guerreras explicaré el origen de los guerreros especialistas de los Mundos Astronave.

La Caída

Los eldars son una raza con una esperanza de vida que sobrepasa los mil años, lo que hizo que se convirtieran en una raza narcisista a la que no le importaba hacer cualquier cosa para lograr alcanzar sus más íntimos y depravados deseos.

Esto acabó desembocando en lo que se conoció como la Caída, que provocó que la raza eldar fuera prácticamente destruida en el nacimiento del dios del Caos Slaanesh.

Sólo cuatro subgrupos eldars se salvaron:

- Los eldars oscuros, que continuaron viviendo de la forma depravada que habían llevado hasta entonces, refugiados en la Disformidad a salvo de la sed de Slaanesh mientras puedan mantenerse vivos causando sufrimiento a los demás.
- Los exoditas, que son eldars que se refugiaron lejos de los mundos ancestrales y abrazaron una vida más en consonancia con la naturaleza, lejos de la tecnología, las comodidades y los excesos.
- Los arlequines, que adoran al Dios que Ríe y son los únicos que conocen la forma de escapar a la sed de Slaanesh.
- Los eldars de los Mundos Astronave, que son los eldars que para evitar ser consumidos por el mal que vieron que estaba a punto de caer sobre ellos construyeron enormes naves del tamaño de planetas conocidos como Mundos Astronave.

La Senda Eldar

Los eldars de los Mundos Astronave crearon lo que se conoce como las sendas, la única manera de controlar sus deseos y emociones para resistir la influencia de Slaanesh y la decadencia que les llevó a su caída.

Por McAllus

En sus largas vidas los eldars pueden llegar a completar más de una senda y son adiestrados en ellas por los maestros de las sendas, que son aquellos que han quedado irremediablemente atrapados en la senda.

Existen muchas sendas diferentes como las sendas de los artesanos, la de los brujos, la de los exploradores o las de los guerreros especialistas.

Guerreros especialistas

Son sendas centradas única y exclusivamente en hacer la guerra en nombre del Mundo Astronave al que pertenece el eldar. Si un eldar pasa demasiado tiempo en una de estas sendas acabará quedando atrapado para siempre en ella, convirtiéndose en el gran maestro conocido como Exarca.

Las sendas de guerreros especialistas más conocidas son: los Escorpiones Asesinos, los Dragones Llameantes, los Espectros Aullantes, los Vengadores Implacables, los Lanzas Brillantes, los Halcones Cazadores, las Arañas de Disformidad y los Segadores Siniestros.

Los guerreros especialistas se entrenan en templos construidos por los primeros guerreros especialistas, los poderosos y casi inmortales Señores Fénix.



Señora Fénix Jain Zar

Espectros Auliantes

Esta senda de los guerreros especialistas está inspirada en el espectro, o banshee, un ser reflejado en la mitología eldar como portador de malos augurios y capaz incluso de arrancar las almas de las joyas espirituales. Este templo especialista fue fundado por la Señora Fénix Jain Zar, conocida como la Tormenta Silenciosa. Solía viajar por todos los Mundos Astronave, por lo que sus templos son habituales en todos ellos. Las guerreras que adoptan esta senda, pues todas son mujeres, son rápidas y atléticas, especializadas en el cuerpo a cuerpo. Equipadas con la terrible máscara de espectro, las hace letales a la carga, porque sin importar la velocidad o lo bien parapetado que esté el enemigo los Espectros Aullantes lo aturdirán con sus gritos y golpearán antes de que tenga tiempo de reaccionar.

Ver a las Espectros Aullantes en combate es algo asombroso, pues es ver a un torbellino de hermosos cuerpos que despedazan a sus enemigos con una gracia y facilidad que parecen imposibles.

En el juego

Los Espectros Aullantes son una buena unidad de cuerpo a cuerpo, pues van equipadas con espada de energía y la máscara espectro, la cual les permite atacar siempre con iniciativa 10 en el turno que cargan. La única parte mala es que su fuerza es de sólo 3, por lo que aunque ignoren servoarmaduras lo tienen difícil para herir a los Marines y miniaturas de resistencia mayor que 3. Su coste es de 16 puntos por miniatura, lo que hace que haya mejores opciones en el Códex Eldar y no se vieran nada en quinta e imagino que en sexta, al menos con el códex actual, seguirán sin verse.

Miniaturas

No he logrado encontrar cuando salieron las primeras miniaturas de Espectros Aullantes aunque recuerdo que venían en blíster con 3 miniaturas de metal, actualmente son de Finecast y vienen 6 por caja. La Señora Fénix Jain Zar salió a la venta en 1993 en metal, actualmente puede adquirirse también en Finecast



SEÑOR Y GUARDIA ESPECTRAL

Por McAllus



Los Señores Espectrales y la Guardia Espectral son dos de las fuerzas más poderosas y extrañas que puede desplegar un Mundo Astronave eldar. Si algo puede parecerse más a un no muerto en la raza eldar, no cabe duda de que son estos constructos.

Para comprender qué son estos guerreros de metal viviente debemos antes comprender qué son las joyas espirituales para los eldars y el material que usan para construirlos: el hueso espectral.

Joyas espirituales

Es una joya pulida que todo eldar lleva sobre su pecho durante toda su vida para evitar que su alma sea devorada por el Dios del Caos Slaanesh.

Una vez que el eldar muere, su joya espiritual es colocada en el núcleo de hueso espectral que forma parte del centro de todo Mundo Astronave. Aquí el alma puede vagar libremente por el circuito infinito y juntarse con las almas de los otros muertos.

Una joya espiritual es prácticamente indestructible, aunque si se logra destruir una se liberará una gran cantidad de energía y el alma del eldar será enviada a la Disformidad, donde Slaanesh la devorará

Los eldars tienen un número de joyas espirituales limitado y sólo pueden conseguirse nuevas joyas en los mundos primigenios eldars, cosa tremendamente peligrosa, pues todos estos mundos están en el interior del Ojo del Terror.

Nigromancia

Es el arte de emplear las joyas espirituales para dar vida a los Señores y Guardias Espectrales o colocarse en armas o vehículos. Sólo las joyas espirituales que pertenecieron a los héroes más grandes de entre los eldars pueden usarse con éste propósito.

Los brujos y videntes especializados en este arte se conocen como guías de las almas y ayudan a estos no muertos de hueso espectral a guiarse en el mundo real, puesto que para ellos no es más que un horrible sueño.

Los eldars sólo recurren a este arte cuando no les queda más remedio, pues consideran aberrante tener que molestar el descanso de sus guerreros muertos.

Hueso espectral

Es un metal psicorreactivo que los eldars emplean para crear la mayoría de sus construcciones, siendo tan resistente como el admantium que emplea el Imperio y mucho más flexible y moldeable que éste.

Otra importante facultad del hueso espectral es su capacidad de regeneración al daño como si de un organismo vivo se tratase.

Los Aedas Óseos o Cantores del Hueso Espectral son los que hacen crecer este material y le dan la forma que necesitan. Además, son ellos, mediante el uso de sus facultades únicas, los que pueden ayudar a acelerar la regeneración del daño sufrido por las estructuras de hueso espectral.

lyanden

Este mundo astronave se cruzó con una flota enjambre tiránida y su población fue terriblemente mermada, desde entonces los eldars no tienen más remedio que emplear muchísimos Guardias y Señores Espectrales para ir a la guerra, y así preservar lo poco que queda de su civilización.

Guardia Espectral

Es el tipo de guerrero no muerto más empleado por los eldars. Su cuerpo

WARHAMMER

está construido con hueso espectral y tiene las curvas y elegancia de toda construcción eldar.

Los Guardias Espectrales son enormes comparados con los brujos que les guían en la batalla, o en realidad comparados con cualquier eldar.

Ver avanzar en completo silencio y con paso lento e implacable a estos guerreros es capaz de destruir el valor de cualquier oponente, pero es cuando abren fuego con sus cañones espectrales el momento que más terror causa, pues no es un arma cualquiera, sino que ésta causa un desgarro en la realidad abriendo un microportal a la Disformidad que es capaz de destruir a cualquier oponente sin importar su armadura o blindaje.

En el juego

En el juego la Guardia Espectral es una unidad tremendamente fuerte (5) y resistente (6), y equipados con su cañón espectral pueden destruir a casi cualquier objetivo, ya sea vehículo o infantería de élite, dado que tiene un factor de penetración de 2 y siempre hiere a 2+. Los vehículos son igualmente frágiles a los disparos de esta unidad, ya que obtienen superficiales e internos sin importar el blindaje, sólo por la tirada de dado.

Lo malo de esta unidad y por lo que no se solía ver en las mesas de quinta edición era su elevado coste y, que al ser listas de spam mecanizadas, pues no tenían hueco en el metajuego de aquella época.

Quizás en sexta, ahora que en los primeros momentos del metajuego abundan listas de infantería, podamos volver a ver a estos letales guerreros sobre la mesa.

Miniaturas

Las miniaturas anteriormente venían en blísters individuales de metal. Recientemente han sido convertidos a miniaturas de Finecast, viniendo 5 por caja (que por lo que cuestan ya podían incluir un brujo).

Señor Espectral

Los Señores Espectrales son enormes bípodes que dejan pequeños incluso a la enorme Guardia Espectral. Sólo las almas más poderosas de entre los guerreros eldars muertos pueden emplearse para activar a un Señor Espectral.

Al igual que sus hermanos pequeños, están construidos con el resistente y elegante hueso espectral.

Los Señores Espectrales van armados con letales armas tanto para el combate a distancia como para el combate cuerpo a cuerpo, y su enorme poder los hace decisivos en cualquier batalla, lo que aumentará la ya de por sí considerable leyenda que tenía el guerrero cuando estaba vivo.

En el juego

El Señor Espectral en el juego es una criatura monstruosa tremendamente poderosa gracias a sus 3 heridas, resistencia de 8 y fuerza 10. Su coste está comprendido entre los 100 y 130 puntos como mínimo, pudiendo aumentar hasta los 170. La combinación que me gusta personalmente es la de espada infernal y cañón estelar, que pone el coste de la miniatura en 130 puntos.

Personalmente, me gusta mucho esta miniatura, aunque tampoco se solían ver en las listas de quinta edición, quizás en sexta, equipados con dos armas de disparo, podamos verlos como unidades antiinfantería.

Anteriormente se vendían en blíster de miniaturas de metal, ahora se vende en caja de plástico multicomponente.



Señor Espectral



Mil Hijos

Por McAllus

Los miembros de la legión de los Mil Hijos afectados por la Rúbrica de Ahriman son el ejemplo más claro de espíritus (o fantasmas) que tiene el Caos en sus filas. Antes de entrar en profundidad en qué son los Mil Hijos de la Rúbrica es mejor comenzar por el principio y remontarnos al origen de la legión.

Magnus el Rojo

Magnus era un Primarca especialmente grande entre sus hermanos y cuyas principales características eran su piel de color rojiza (de ahí su apodo), tener un único ojo (también era conocido como El Cíclope) y su don natural para los poderes psíquicos, siendo sin duda el Primarca más dotado para ello.

Cuando fue apartado del lado de El Emperador, Tzeentch susurró en su oído sin que Magnus fuera consciente de ello, envenenando la mente del Primarca y creando en su mente un deseo insano por la hechicería.

Magnus aterrizó en el planeta de Prospero donde aprendió sus primeros pasos en la hechicería en la Ciudad de la Luz. Allí fue donde se reunió años después con El Emperador, produciéndose instantáneamente el reconocimiento de ambos.

El Primarca de los Mil Hijos siempre fue un estudioso sin estar jamás interesado en las proezas físicas, a pesar de que su tamaño y fuerza rivalizaban y, en muchas ocasiones, superaba al de sus hermanos.

Fue siempre cordial con todos sus hermanos excepto con Mortarion y Leman Russ, quienes siempre desconfiaron de los poderes místicos que usaba Magnus.

La Legión de los Mil Hijos

El Emperador creó con el ADN de su hijo Magnus a la legión de los Mil Hijos. Este nombre lo recibieron porque la primera remesa de Marines Espaciales fue de 1000. A pesar de que durante la Gran Cruzada su número creció enormemente, la legión ya siempre mantuvo este nombre.

Al igual que su Primarca, la legión siempre tuvo predilección por el



conocimiento prohibido de la disformidad y los enormes poderes que prometía. Esta predilección por el conocimiento no es solo educación si no que el código genético del Primarca dejó una mutación psíquica que se encargó de potenciar y de enseñar a controlarlo a todos sus hijos.

La mayor parte de los Mil Hijos tenían más conocimiento que los mejores bibliotecarios de las otras legiones.

Durante la Gran Cruzada, el Emperador prohibió en el concilio de

Nikaea el uso de la hechicería, aunque se permitió que se siguieran empleando a los psíquicos que fueran útiles para el Imperio, siempre que se mantuvieran bajo control y usaran los poderes autorizados. Magnus y su legión aceptaron públicamente la decisión del concilio.

Durante la Gran Cruzada, en el momento en que el Señor de la Guerra Horus estaba rindiéndose al culto de los Dioses del Caos en Davin, Magnus usó todo el poder de su legión y él mismo para lograr traspasar las fuertes protecciones psíquicas del Palacio,



Marines de los Mil Hijos (Pre-Herejía)

destrozándolas en el proceso, y avisar a El Emperador.

Sin embargo, éste no creyó que su hijo Horus, el más querido de sus primarias pudiera traicionarle. Como único agradecimiento que recibió Magnus por su intento de avisar a su Padre, El Emperador ordenó a Leman Russ que fuera con sus Lobos Espaciales, destruyera Prospero y trajera encadenado a Magnus a Terra.

Esto acabó con Russ y Magnus enfrentados en Prospero a muerte. Cuando Leman Russ estaba a punto de acabar con Magnus, éste logró transportarse a la disformidad. Una vez allí Tzeentch le ofreció el conocimiento ilimitado y libertad absoluta para expandir sus poderes psíquicos.

Todos los Mil Hijos que escaparon a la Herejía de Horus se instalaron junto a su Primarca en el Mundo de los Hechiceros, en el interior

del Ojo del Terror. Magnus fue ascendido a Príncipe Demonio y se instaló en la fortaleza que se conoce como la Torre del Cíclope, en una fortaleza volcánica dentro del planeta. Sobre esta torre existe un ojo demoníaco que vigila todo el planeta y más allá bajo las órdenes de Magnus.

Con el paso del tiempo, los hechiceros continuaban con sus estudios, pero sus hermanos no dotados psíquicamente como los hechiceros comenzaron a sufrir mutaciones y locuras por la cambiante naturaleza del Ojo del Terror y la enorme cantidad de poder psíquico acumulado por los hechiceros y Magnus.

Una cábala al mando del más poderoso de los hechiceros de los Mil Hijos, Ahriman, decidió que ésta situación no podía seguir así y que era necesario encontrar una forma de proteger a sus hermanos de la legión. El

poderoso ritual que Ahriman y sus hechiceros desencadenaron sería conocido como Rúbrica de Ahriman y estaba destinada a salvar a los Mil Hijos de los efectos de las mutaciones.

La Rúbrica desencadenó la ira de Magnus, quien no exterminó a Ahriman y sus hechiceros gracias a la intervención de Tzeentch, que quería mantener a ese peón tan poderoso. Por lo tanto, el furioso Primarca tuvo que contentarse con disolver la cábala y exiliar a Ahriman y sus hechiceros.

Efectos de la Rúbrica de Ahriman

El motivo de la furia del Primarca se debe a que el grueso de la legión, todos aquellos que no eran hechiceros, se vio afectada por la Rúbrica. Todos aquellos Marines afectados quedaron sellados para siempre dentro de sus





Marine de los Mil Hijos (Rúbrica)

armaduras, reducidos a simples espíritus sin mente

Los Mil Hijos afectados por la Rúbrica son poco más que autómatas con instintos básicos salvo cuando los hechiceros de los Mil Hijos les llevan a la batalla, pues en ese momento se convierten en una enorme fuerza de destrucción.

Los Mil Hijos de la Rúbrica están imbuidos de pura energía disforme que le permite disparar proyectiles mágicos que atraviesan incluso las poderosas servoarmaduras de los Marines Espaciales, y también les otorga una enorme protección frente al daño.

Para cualquier enemigo, enfrentarse a los Mil Hijos puede llegar a ser tremendamente desmoralizador, puesto que ven cómo se dirigen hacia ellos filas tras filas de guerreros que resisten heridas que destruirían la armadura de cualquier otro oponente, mientras que no hacen ni el más mínimo ruido. Sus proyectiles vaporizan las armaduras de los Astartes como si fueran papel y los hechiceros de los Mil Hijos desatan su enorme poder disforme sobre sus enemigos.

Batallas posteriores a la Herejía

- Fenris: La batalla de "El Colmillo" fue una invasión a escala planetaria en la que los Mil Hijos invadieron el planeta natal de los Lobos Espaciales. Fueron rechazados, aunque tiempo después volvería a resurgir un culto a Tzeentch en Fenris que los Lobos Espaciales se encargarían de rechazar.
- Etiamnun III: La banda de guerra de Mordant Hex, uno de los hechiceros

de la cábala de Ahriman, logró acceso a la Telaraña Eldar.

- Arcadia: Ahriman y los Mil Hijos fueron rechazados de acceder a la Biblioteca Negra que protegían los Arlequines, ayudados por los Ángeles Sangrientos.
- 13ª Cruzada Negra: Los Mil Hijos lucharon junto a Abaddon el Saqueador invadiendo el territorio cercano a Prospero. Ahriman y sus Mil Hijos lograron el acceso a la Biblioteca Negra de los eldars.

Los Mil Hijos en el juego

En el juego para mí los Mil Hijos son una excelente unidad de disparo gracias a sus bolters de Factor de Penetración 3 y el poder que tenga su Hechicero asignado, que es como el sargento de la unidad.

Con su tirada de salvación invulnerable de 4+ pueden resistir un enorme castigo de sus oponentes sin apenas sufrir bajas.

Aún no he usado esta unidad en la nueva edición (es que, de hecho, todavía no he jugado) pero no creo que se vea muy afectada por las nuevas reglas, ya que ellos siempre podían hacer fuego rápido o disparar a máxima distancia con sus bolter debido al avance sistemático que poseen.

Su coste de 23 puntos les hace 10 puntos más caros que los Marines Espaciales del Caos estándar, pero también son más resistentes y letales contra infantería de élite (sin contar Exterminadores). Lo malo de la unidad es la falta de granadas, su poca habilidad de combate cuerpo a cuerpo y el no tener armas pesadas o de fusión/plasma (aunque esto puede



Ahriman

corregirse si el Hechicero lleva el Rayo de la Transformación).

Con el nuevo códex se consideran tropa de élite salvo que lleves un Hechicero con la marca de Tzeentch, en cuyo caso pasan a ser tropas de línea. La escuadra está formada por un mínimo de 4 Mil Hijos Rúbrica y 1 Hechicero, la unidad puede aumentarse con hasta 15 Marines Rúbrica más.

En la última batalla que jugué a los Mil Hijos, causaron mucho daño a los Marines Espaciales de Asalto de mi rival, puesto que los metí en una fortificación de Planetstrike.

Miniaturas

Las miniaturas de los Mil Hijos surgieron a lo largo de segunda edición, teniendo modelo con Rúbrica y sin Rúbrica (en algunas fuentes dicen que hay miniaturas sin Rúbrica de tercera).

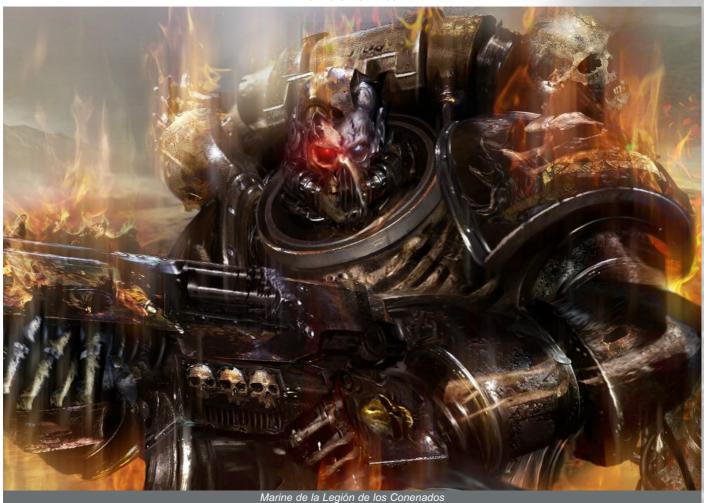
La miniatura actual, en caja de plástico, es de finales de tercera o principios de cuarta (aunque no he logrado confirmar la fecha).

Ahriman tiene su miniatura en metal, al menos hasta que decidan pasarle a Finecast, desde finales de segunda edición o principios de tercera. Como curiosidad, cabe destacar que la miniatura pasó de tener una peana de 25 mm a una de 40 mm.



La Legión δε 108 Conδεη Αδο8

Por Lord Darkmoon



El Misterio de la Legión

Nadie sabe exactamente qué o quién forma la Legión de los Condenados. Grupos de Marines, equipados con barrocas armaduras decoradas con llamas y cráneos, con bolters que disparan proyectiles flamígeros, aparecen de la nada en momentos de adversidad, combaten con fiereza a los enemigos del Imperio, y desaparecen tal y como han venido.

El Origen

La primera mención de la Legión de los Condenados ocurrió en la época del Rogue Trader, donde Rick Priestley escribió una leyenda de un capítulo de Marines, los Halcones de Fuego. Este capítulo, tras combatir heroicamente en la Guerra de Badab, se perdió en la Disformidad.

En la Disformidad, el capítulo estaba condenado. De los casi 800 guerreros que formaban parte del

capítulo, sólo sobrevivieron 200. Y estaban condenados. Sus cuerpos se estaban pudriendo y descomponiéndose. De ahí que tomaran el nombre de Legión de los Condenados y combatieran a los enemigos del Imperio en todas partes.

Evolución

Con el tiempo, el trasfondo de la Legión de los Condenados (en su faceta de Halcones de Fuego) fue incrementándose, hasta tal punto que, durante la 3ª edición incluso tuvieron una lista de ejército propia.

Pero actualmente el trasfondo vuelve a ser algo místico, y en el Códex Marines Espaciales actual (de 5ª edición) aparece la opción de incluir escuadras de Legión de los Condenados en un ejército Marine. En el trasfondo podemos leer referencias a los Halcones de Fuego, pero también referencias a los fantasmas de héroes de los Marines fallecidos tiempo atrás o

incluso una manifestación la voluntad del Emperador.

Estilo de Combate

La Legión de los Condenados no aparece casi nunca como una fuerza completa, sino que aparecen como una o varias escuadras que se teleportan al campo de batalla, combaten en silencio y luego regresan por donde han venido.

El lema de la Legión es "In dedicato Imperatum ultra articulo mortis" (una traducción sería más o menos: Dedicados al Imperio, más allá de la muerte").

Miniaturas

Durante la época del Rogue Trader apareció la primera miniatura de la Legión de los Condenados: el Sargento Centurius. Tuvo muchísimo éxito, y aparecieron nuevas miniaturas (normalmente, conversiones de miniaturas de los Marines).

WARHAMMER



Miniaturas actuales de la Legión de los Condenados

Con la llegada de la 2ª edición, comenzaron a aparecer miniaturas especialmente diseñadas para ser de la Legión de los Condenados. Básicamente, eran miniaturas antiguas con detalles añadidos.

En 3ª edición apareció finalmente una caja de Marines de la Legión de los Condenados, y algunas miniaturas sueltas, todas de plomo.

Actualmente, existe una gama de miniaturas de Marines de la Legión de los Condenados, realizados en Citadel Finecast, compuesta por una caja de 5 Marines, dos cajas de 4 y miniaturas sueltas.

Jugar con La Legión de los Condenados

Actualmente, la única forma oficial de jugar la Legión es utilizar una o más escuadras de élite del Códex Marines Espaciales.

Es una escuadra muy cara en puntos, que cuenta con una Tirada de Salvación Invulnerable de 3+ (la mejor del juego, si mal no recuerdo). Además, puede repetir la tirada de Despliegue Rápido si quieren. Poseen Coraje y

Avance Sistemático, lo que les hace muy duros.



Marine de la Legión de los Condenados con cañón de fusión

Sin embargo, su alto coste en puntos y que, en el fondo, son Marines y pueden caer por saturación de disparos, hace que no sea una opción muy apetecible. Sobre todo porque compiten con Dreadnoughts y los Exterminadores por los deseados puestos de Élite.

La mejor forma de usarlos es en una escuadra de 10, con un Cañón de Fusión y un Lanzallamas, y Arma de Energía y Pistola de Plasma en el sargento (coste total: 385 puntos). Lanzarlos detrás de las líneas enemigas para que puedan cazar tanques (con el Cañón de Fusión). Es una unidad cara en puntos, pero la ventaja de Coraje y de poder repetir el Despliegue Rápido hacen que sean más que capaces de aparecer donde se les necesita.

Sin embargo, es una unidad difícil de usar, debido a su coste en puntos y que no son más que una Escuadra Táctica glorificada. Aunque versátiles, suelen ser desplazados por escuadras más especializadas (y más fáciles de usar) como Land Speeders con Cañón de Fusión para cazar carros y Exterminadores con Martillo Trueno y Escudo para el cuerpo a cuerpo.



Fantasmas de Gaunt

Por Lord Darkmoon











Miniaturas (aún a la venta) de los Fantasmas de Gaunt

La Fundación

Originalmente, se iban a crear tres regimientos de Tanith para la Guardia Imperial: 6.000 hombres y un pequeño número de vehículos y piezas de artillería. Cuando el Coronel-Comisario Ibram Gaunt es enviado a Tanith para supervisar la fundación de estos regimientos, describe a los hombres como "hombres de los

bosques, desaliñados y escuálidos", y no tiene una buena impresión de ellos.

Gaunt ordenó acelerar el embarque en las naves de transporte que llevará a los regimientos a las zonas de conflicto. Este movimiento hizo que hubiera un gran número de hombres embarcados cuando esa misma noche una flota del Caos golpeó Tanith. Con la mitad de los hombres embarcados, y sin

muchos oficiales, Ibram Gaunt tomó la decisión de abandonar Tanith y fundar un único regimiento con los supervivientes.

En el primer enfrentamiento del regimiento, Hlaine Larkin (francotirador estrella del regimiento y mentalmente inestable) acuña el término de Fantasmas para el regimiento. La palabra Fantasmas tiene un doble



Los cuatro soldados de Gaunt que ya no están a la venta y alcanzan precios altos en ebay. Miniaturas pintadas por Agis Neugebauer http://www.agisn.de/

WARHAMMER

significado para el regimiento. En primer lugar, Corbec (coronel del regimiento) le dijo a Gaunt que su decisión de abandonar Tanith les "transformado en fantasmas, ecos huecos". En segundo lugar, el regimiento tiene unas habilidades de sigilo y exploración excepcionales, que hace que parezcan fantasmas en el campo de batalla. Los Primeros de Tanith destacan en funciones de reconocimiento, ya que los de Tanith nunca se pierden, y utilizando capas de camuflaje pueden moverse rápida y sigilosamente a través de cualquier terreno.

La Colmena Vervun

Tras participar en varias campañas con éxito, los Fantasmas acabaron en el planeta Vergasth, en un conflicto aparentemente local entre dos grandes colmenas: Vervun y Ferrozoica.

Pronto se demuestra que la colmena Ferrozoica está ha caído en las garras del Caos y está dispuesta a arrasar Vervun.

Los Fantasmas ven reducido su número enormemente, pero el Señor de la Guerra Macaroth permite a los Verghastitas supervivientes que formen parte de los Fantasmas de Gaunt.

La Santa

Los Fantasmas participan cada vez más en la liberación de los Mundos del Sabbat, en un enfrentamiento despiadado contra las fuerzas del Caos y las legiones del Pacto Sangriento.

Durante este tiempo, la fusión entre los de Tanith y los Verghastitasse empieza a hacer visible, tras una serie de desencuentros y enfrentamientos.

A petición de la reencarnada Santa Sabbat, los Fantasmas acaban en un mundo poco importante, donde deben proteger a la Santa de unos asesinos especialistas del Caos (entre ellos, algún alienígena).

Los Perdidos

Un General al que Gaunt relevó del mando en la Colmena Vervun, Noches Sturm, ha sido capturado por el enemigo mientras se dirigía hacia un tribunal militar. Poseedor de información encriptada de las fuerzas imperiales, debe ser silenciado antes de que un psíquico consiga acceder a la información que dispone. Gaunt, al mando de unos pocos de sus hombres, se interna en el mundo de Gereon, totalmente ocupado y corrompido por las fuerzas del Caos.



Tras concluir con éxito su misión y escapar, son vistos con recelo por el resto de las fuerzas imperiales, al poder estar corrompidos por el Caos.

Los Primeros son refundados junto al 81º de Belladon, creando un nuevo regimiento. Gaunt pierde el mando y es un simple comisario, pero no está con los Fantasmas.

Finalmente, tras numerosas acciones militares, el Primero de Tanith vuelve a ser un regimiento al mando de Gaunt.

Estilo de Batalla

Los Tanith son exploradores inmejorables, grandes tiradores, maestros de las tácticas sigilosas y una infantería ligera excelente. Se dice que poseen una orientación excepcional, derivada de vivir en un planeta donde los bosques se movían y ocultaban las sendas. Los Verghastitas y Belladon no tienen estas habilidades, pero siguen siendo una infantería ligera excepcional, con las habilidades urbanas de los Verghastitas complementando las habilidades rurales de los Tanith.

Incluso entre una infantería ligera de infiltración como los Tanith, siempre hay espacio para la auténtica élite. En los Fantasmas, tiene dos formas: los Exploradores liderados por Mkoll, especialistas en reconocimiento y operaciones encubiertas; y los Francotiradores, liderados (es un decir) por Larkin. Los Tanith son mayoría entre los Exploradores, mientras que los Verghastitas son mayoría en los Francotiradores.

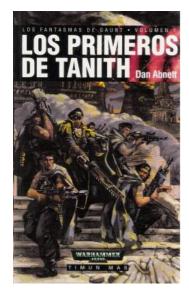
Miniaturas y Reglas

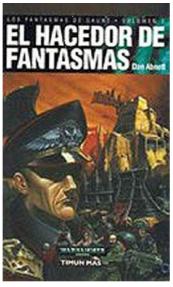
Los Fantasmas de Gaunt tienen una única caja de miniaturas (representando a Gaunt, Corbec, Milo, "Prueba otra vez" Bragg, Médico Dorden y Francotirador Larkin). También había algunos blíster de 3-4 tropas de Tanith (¡incluso había alguna mujer!) pero ya sólo se pueden encontrar por eBay (la mujer suele alcanzar precios relativamente altos).

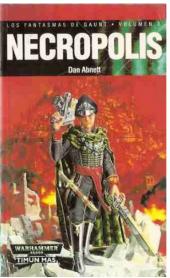
Para hacer un ejército de Tanith clásico, deberías utilizar al Lord Comisario como CG, utilizar Veteranos como tropas de línea, equipados con la doctrina Zapadores e incluir un gran número de Francotiradores. Se puede utilizar al sargento Harker para representar a Bragg, y a Marbo para representar a Mkoll.

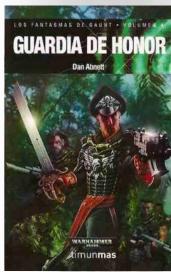
WARHAMMER

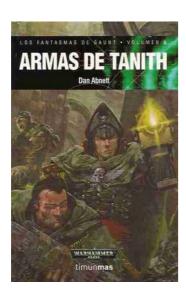
Las novelas de los Fantasmas de Gaunt



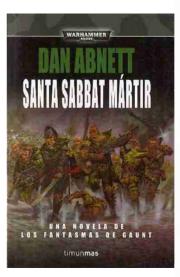


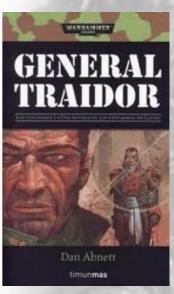


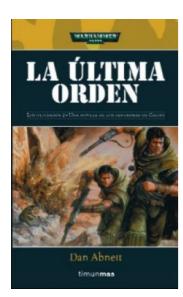






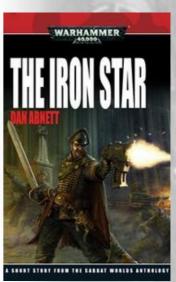












Estos son los doce primeros libros de la saga de los Fantasmas de Gaunt en español, a cargo de Dan Abnett. Los libros han enganchado tanto a fans del universo de Warhammer 40.000 como a gente que no, debido a la ambientación, que recuerda en muchos casos a la Segunda Guerra Mundial y se aleja de los perfectos Marines Espaciales.

Introducción

Por Namarie

Parece que Games Workshop está empezando a apostar por "one-shot", o sea, juegos que se lanzan y adiós, sin suplementos ni nada. Primero fue Space Hulk, y ahora Dreadfleet...



Supongo que muchos relacionan Dreadfleet con el juego clásico Man'o'War, ya que ambos son de batallas navales en los mundos de Warhammer. Sin embargo, comparar uno con otro es como comparar Advanced Heroquest con Mordheim. Ambos son juegos de pocas miniaturas de 28 mm de "exploración" (mazmorras o una ciudad en ruinas) y ambientados en el mismo mundo, pero no tienen mucho más en común... De la misma forma, hay que tener en cuenta que mientras Man'o'War tuvo expansiones, miniaturas regulares y jugaba con "tipos" de unidad, Dreadfleet es único, sus miniaturas son excelentes y cada una es completamente distinta a las demás; dicho de otra forma, y para que los fans de Warhammer me entiendan, Dreadfleet es un juego de escaramuzas en el mar con "barcos (personajes) especiales".

Que se vende

La caja de **Dreadfleet**, de edición limitada, sigue estando en los estantes de las tiendas aunque oficialmente esté "fuera de impresión". Supongo que 90 euros no es un precio muy atractivo para la gente que ve sólo 10 miniaturas, aunque personalmente creo que es un precio más que adecuado ya que no hay sólo 10 miniaturas sino mucha escenografía, un tapete...

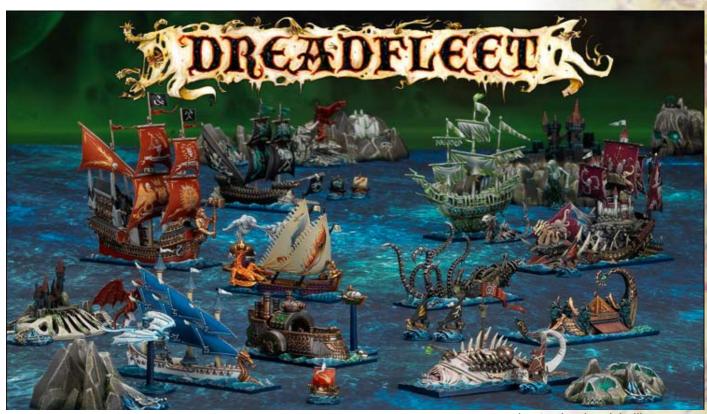
¿Qué viene en la caja?

Esta caja de juego contiene:

 Tapete. El tapete ES UNA PASADA.
 Nada que ver con los tapetes cutres de cartón de otros juegos. Es un tapete enorme, de tela con una calidad de "impresión" soberbia. Sin embargo, aquí viene uno de los peores temas de Dreadfleet: el tapete ("tablero") es de 150x190cm. ES DEMASIADO GRANDE. Quizá esté pensado para las casas inglesas donde las mesas de comedor deben ser gigantes, pero para la típica mesa nacional donde muchas veces no cabe ni el tablero de **Warhammer**,

- 10 miniaturas (10 barcos) más 9 barcos auxiliares (de hecho 7 barcos, dirigible y dragón).
- 3 monstruos marinos
- Escenografía (islas, naufragios... muchas) y monstruos marinos (3).
- Dados, fichas, varias y un montón de cartas. El único punto negativo (y no mucho) es que las cartas y fichas de referencia son de un cartón quizá demasiado ligero...

Como podemos ver no hay cientos de miniaturas (básicamente porque casi todas son de tamaño considerable, la misma escala que **Uncharted Seas** por ejemplo). Una



consecuencia positiva es que es un juego fácil de "montar" y de desmontar. No hay necesidad de estar media hora desplegando, ni otra media recogiendo.

Las miniaturas

IMPRESIONANTES. La gran mayoría son increíbles (aunque un poco más pequeñas de lo que me pensaba). Miniaturas geniales de plástico con mucho detalle. De lo mejorcito que se ha visto, y sin duda dan un millón de vueltas a las de **Man'o'War**.

Aquí hay que decir que **Games Workshop** se ha LUCIDO de verdad, sacando las MEJORES miniaturas de plástico que hayamos visto (o algunas de las mejores). Sí, habréis visto fotos, pero es cuando lo pintas que te das cuenta de todos los detalles que tienen. Además, al ser todas completamente distintas son muy agradables de pintar.

Eso sí, salvo algunas excepciones se trata de miniaturas "durillas" de pintar, es decir, hay que echarle horas. No basta con un "lado oscuro" como el mío (o sí, pero hay que ir combinando con luminoso). Hay demasiados detalles como para dejarlo todo a merced de las tintas...

El manual

Correcto, extenso, con ejemplos, doce escenarios... A destacar que para facilitar una primera aproximación al libro hay secciones en negrita, con lo que leyendo sólo eso ya sabes de qué va el juego.

Y, sin embargo, es uno de los primeros fallos de **Dreadfleet**. Por la encuadernación y el grosor, lo normal sería encuadernarlo como un libro, en vertical; en vez de eso se ha encuadernado en horizontal, es decir, el "agarre" de las hojas al manual es menor del que sería en vertical, por lo

que la tendencia del libro es a descuajaringarse por completo. Que es un fallo menor, porque cuando llevas cuatro partidas ya te lo sabes todo, pues sí, pero también sabemos jugar a

Warhammer y seguimos ojeando el manual para dudas o simplemente mirarlo, ¿verdad? Pues eso.

A la larga

el

Dreadfleet será un libro despaginado y despegado como lo tengo yo. Me estoy p I a n t e a n d o encuadernarlo "en anillas".

manual de



A esta escala es impresionante el detalle que se ve en todos y cada uno de los barcos, auxiliares y escenografía.



El trasfondo

El mismo de Warhammer. ¿El mismo? Sí, más o menos... aunque se explica una "historia de venganza" de los marineros (capitanes) implicados en el conflicto. Se amplía lógicamente el trasfondo marítimo de Warhammer, algo muy de agradecer. ¿Necesario? Sí. ¿Suficiente? No. La historia naval de Warhammer es MUCHO más que lo que aparece aquí. Sí, se explica la "historia" del pirata; y habrá quien defienda que no es necesario hablar de otro juego (Warhammer) en el trasfondo

de éste. No es un suplemento como aquél clásico "Asedio" donde veíamos todo lo relacionado con asedios y castillos a lo ancho y alto del mundo de Warhammer; aquí se trata de una historia de venganza entre dos piratas y punto. Por tanto no era "obligatorio" hablar de Warhammer, ni mucho menos... quizá pensaron que habrían dejado abiertas las preguntas a "si hay tantos Enanos en Barak-Varr, ¿por qué sólo puedo poner un barco?".

Pero, personalmente, como fan de **Warhammer**, me habría encantado tener algo más que una simple historia de piratas. Quizá explicando qué navíos más hay, quizá hablando de puertos famosos (L'Anguille, Marienburgo, Sartosa). Algo más.

Las facciones

En el juego sólo hay 2 facciones: buenos o malos. O sea, vivos o nomuertos.

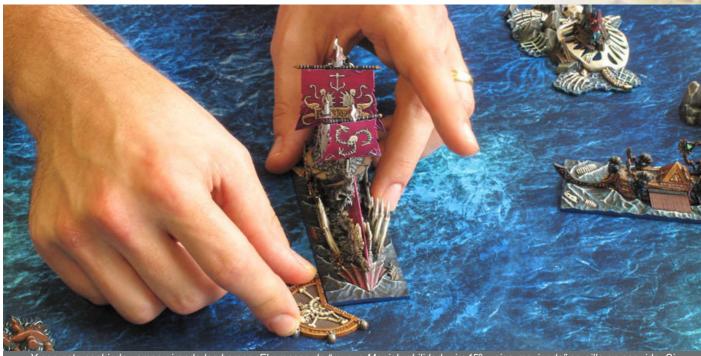
Por parte de los vivos (o buenos), tenemos un barco imperial, uno alto elfo, uno enano, uno de Arabia y un barco mercenario de Sartosa. Algo sorprendente (hacia bien) es precisamente la inclusión de Arabia y de los mercenarios de Sartosa; forman parte de ese trasfondo que se menciona pero "nunca se ve nada". Ahora ya sabemos más del aspecto que tienen.

En el otro lado hay un barco de Condes Vampiro, uno de Khemri, un barco fantasma (espectacular y muy fácil de pintar), un pez-cosa de los Skavens y un calamar mecánico de Enanos del Caos. De nuevo, agradecimiento por ver a los Enanos del Caos con su calamar. Podrían haber hecho algo más clásico y sacar una Arca Negra en vez del calamar; o un barco orco. Se agradece que precisamente hayan pensado en los Enanos del Caos.



Movimiento (Speed): lo que puede mover por turno, en este caso 10". Maniobrabilidad (Handling) indica que cada 3" podemos hacer un giro de 45°, algo que está muy bien (sólo superado por el navío de los Altos Elfos). El casco (Hull) y la Tripulación (Crew) son las "heridas"; puede ser que la gente vaya muriendo pero el barco siga intacto, o al revés. Andanada (Broadside) es el número de dados que lanza al disparar, mientras que Blndaje (Armour) es la tirada para salvar los "impactos" que haya hecho el enemigo.

DREADFLEET



con este cachirulo vamos girando los barcos. El proceso de "muevo Maniobrabilidad, giro45º y sigo moviendo" se pilla en seguida. Si necesitamos un giro antes, podremos hacerlo con un "chequeo de liderazgo" (Mando).

Y es que, pudiendo tirar por razas más clásicas, se han atrevido a innovar (respecto a sus juegos mayoritarios): no sólo incluyendo un barco fantasma y un barco mercenario, sino un navío de Arabia y otro de los Enanos del Caos. Supongo que es una especie de aviso, que este juego es para "fans", no para aficionados al WoW que quieran probar algo de miniaturas.

El juego

Antes hemos comentado que un problema de Dreadfleet es el tamaño del tapete (enorme). Esto obliga a tomar una decisión: o bien juegas en el suelo (suponiendo que tengas suficiente espacio, y suponiendo que no tengas niños/perros/gatos/hermanos), o bien juegas sin tapete y la dirección del viento la tomas con un dado de dispersión de Warhammer, (o métodos alternativos) o la última opción, "doblas" por la mitad el tablero y reduces todas las distancias a la mitad siempre (que es lo que yo hago). En cualquier caso, jugar en un sitio más pequeño (lo más habitual) funciona, pero deja de parecer un juego de barcos para parecer unos autos de choque.

Las miniaturas son importantes, pero también las cartas. En la "carta" de los barcos salen las características (el "perfil de atributos", para entendernos), pero ahí vamos poniendo también el estado del barco y del capitán.

En la tarjeta del barco se muestran las distintas características de los barcos: el movimiento, lo que dispara, el mando, su capacidad de maniobra, o lo bueno que es el capitán luchando con espada.

El juego se divide en turnos, pero no en turnos donde un jugador mueve todo y luego el otro todo. Al principio (tras resolver efectos y determinar la iniciativa) se roba una carta de Destino (que pueden ser cosas buenas para algunos o cosas malas para todos) y se mueve el "viento". Hay que decir que las cartas de Destino son un mal invento, ya que puedes haber basado tu estrategia en algo y se puede ir al traste por azar. Si te tocan buenas cartas, ganas la partida haga lo que haga tu oponente, con lo que se resta bastante gracia al juego. Sin embargo, es posible jugar ignorando el texto de las cartas (guardándose sólo los hechizos), el juego gana bastante.

Eso sí, gracias al movimiento del viento empezamos a tener un poco de sensación de "parece que sí que es un juego de barcos y no sólo de miniaturas en forma de barco", ya que el viento actúa de forma "natural"; cualquier marinero os confirmará que lo más probable es que el viento varíe poco de dirección, no que cada cinco minutos esté cambiando por completo (no quiere decir que nunca haga cambios bruscos, pero sí que es menos probable). Aquí el viento se mueve, pero no siempre "180 grados", sino que se mueve un poco (aunque se puede mover de forma aleatoria también dependiendo de la carta que salga).

El siguiente paso es elegir un barco que no haya sido activado, y

activarlo. Luego el otro jugador elige otro barco y lo activa, y así sucesivamente. Este sistema de "turnos compartidos" es habitual en juegos pequeños (como **Warlord** por ejemplo). En una activación hay cuatro pasos: órdenes (dar una "regla especial" a un barco ese turno: 2d6" adicionales movimiendo, girar 45°, tener "fuego defensivo" o reparar), movimiento, andanadas (disparo) y abordaje (cuerpo a cuerpo). ¿No os recuerda a nada?:-)

En el movimiento hay que tener en cuenta (y mucho) el viento y la capacidad de maniobra del barco. Lo primero, salvo en el caso que el barco no lleve velas (enanos) cuesta de pillar; hasta que no empezamos a dominarlo, por culpa del viento los barcos se vaaaaaan leeeeejooooos... El tema de la maniobrabilidad viene a ser que un barco pequeño gira más rápido, mientras que los súper barcos gordotes tardan mucho en girar. Ahí va un punto a favor de Dreadfleet: es relativamente realista. Los barcos no "derrapan" en el mar así como así (aunque los pequeños lo tienen más fácil) y tienes que hacer tiradas que cuanto más grande es un barco más chungo es girar. Te da la sensación que realmente estás en el mar con navíos enormes, no evocando una batalla entre lanchas rápidas. Se agradece este trazo de realismo. También podemos embarrancar o echar anclas. Por cierto, que sepáis que en Dreadfleet se puede medir siempre...

El disparo es a 18" y se dispara siempre lateralmente (es decir, los barcos disparan "por los flancos". Algo

DREADFLEET

lógico dado que los cañones están en babor y estribor. El procedimiento para "herir" es fácil: se lanzan tantos dados como disparos efectúe (atributo de Andanada) y con 4+ (hasta 6"), 5+ (6-12) o 6+ (12-18) impacta, tras lo que viene la "salvación por armadura" (personalmente me recuerda un poco a Warmaster). Cada "herida" es una carta de daño, pero por decirlo así, un barco tiene diversos atributos de "heridas": tripulación, casco, velocidad y especial. De forma que puede ser que se vaya dañando todo o, si tenemos mala suerte, todo vaya siempre hacia tripulación o casco (en cuyos casos perdemos el barco). No todo el daño son "heridas directas", podemos sufrir efectos tan cachondos como que se muera la mascota del barco o que suba el atributo de maniobrabilidad porque las jarcias se han mojado.

Tras el disparo viene el abordaje (o sea, el "combate cuerpo a cuerpo"). Aquí se hace una tirada entre la habilidad de esgrima de los capitanes y además "combate" entre los barcos usando el valor de Tripulación (como en Warmaster). Personalmente opino que me sobra el "esgrima", porque da la sensación que los capitanes están luchando y el resto dando palmas, o algo. Pero bueno, supongo que querían añadir "Epicidad" al asunto. Así como los daños de tripulación dañan "al barco", los de esgrima dañan al personaje que haya en el barco, con lo que se reduce su "mando" (una especie de liderazgo).

A medida que se van haciendo heridas a los barcos, se van añadiendo "cartas" cerca de la ficha. Esto hace que puedas tener demasiadas cartas encima de la mesa (que ya será pequeña por culpa del tablero), por lo que lo mejor es que tengas cuentas o piedrecitas o dados de distintos colores y los vayas poniendo encima de la ficha. Es más claro.

Hay que tener en cuenta que cada barco tiene su gracia, por ejemplo los barcos grandes tienen más Tripulación, más Esgrima, más Mando y más disparo, pero al ser tan grandes es difícil que maniobren.

Y este es el juego, en líneas básicas. Hay emoción, hay algo de táctica, hay algo más de suerte, hay lógica, y sobre todo HAY DIVERSION. Porque lo que queremos en un juego de mesa es pasar un buen rato, emocionante, recordando escenas de Piratas del Caribe. Y es que el juego en sí no está nada, nada mal. Tiene un buen esquema e, insistimos, visualmente es ESPECTACULAR. Por



En un juego minoritario, incluyen a dos razas "olvidadas" como son los Mercenarios (arriba) y Enanos del Caos, una raza minoritaria como son los Reyes Funerarios, y se permiten el lujo de incluir un barco de Arabia (abajo), una raza que lleva mucho tiempo en el trasfondo, pero que nunca ha tenido ejército propio en Warhammer (sí en Warmaster). No sé si fue idea de Phil Kelly, si fue presión de Jervis, pero el hecho es que es un guiño clarísimo a los fans de toda la vida. Demuestran que este juego va dirigido hacia un público que ya sabe lo que es Warhammer, no "un juego de mesa para todos los públicos". Al menos en cuanto a trasfondo.



no mencionar que todo es "estilo **Warhammer**": el barco élfico es más rápido y ágil, el enano más duro y lento...

Y es que te lo pasas bien (muy bien) pintando los geniales barcos o la escenografía. Y te gustan las primeras partidas, averiguando cómo es cada barco y emocionándote con "a ver qué carta me sale". Pero (¡ay!) la sensación que da todo el rato es que hay pocas reglas y muchas excepciones. Quizá es que estoy acostumbrado a **Warhammer** y demás, donde todas las unidades hacen más o menos lo mismo (mueven

igual, luchan igual) pero aquí cada barco es un "personaje especial" con sus reglas y todo con excepciones.

Con lo que empiezas a temer cosas. Temes que no estén muy equilibrados (algo que ocurre; los dos barcos grandes son MUY BUENOS y hay barcos más "comunes" que otros), temes que no puedas simplemente inventarte un escenario, temes que la mayoría de partidas sean iguales salvo por los objetivos y la escenografía. Sí, puedes hacer un "todos contra todos" y distribuir la escenografía de forma aleatoria, pero...



Si tienes espacio en casa, si te gustan los piratas, te gusta Warhammer y si quieres un buen juego aunque limitado, es tu juego.

Y, con las partidas, se confirma ese temor. Es decir, tal y como está hecho, es un juego para jugar esos escenarios que hay en el manual, y con esos diez barcos. Con lo que la rejugabilidad cae en picado. Sí, es cierto que muchos de esos 12 escenarios son únicos y añaden salsa, porque dentro de lo que cabe son variados (en cuanto a objetivos, escenografía y reglas especiales), pero cuando vuelves a jugar, sólo puedes cambiar de lado. Puedes rejugarlo, pero no te da la libertad que te dan muchos otros wargames; por decirlo claro, podrían haber puesto una "batalla campal" con valores de puntos de los barcos, pero es que ni eso. Ni siquiera te da la opción de poder llevar cuando quieras los Monstruos Marinos (que, por cierto, salen al azar aunque pueden llegar a ser controlados por "los malos").

Hay otro punto malo (o no) y es que en **Dreadfleet** se ha "potenciado" la diversión sobre la táctica. Si buscas un juego con muchas decisiones, mira a otro lado, ya que Dreadfleet es más caótica que una partida entre Skavens y pielesverdes de **Warhammer**. Las cartas dominan demasiado lo que ocurre en el juego.

Lo bueno

- + En español
- + Miniaturas IMPRESIONANTES
- + Material de primera (tablero, cartas, escenografía).
- + Precio adecuado para todo lo que hay (aunque "sólo" haya 10 barcos)
- + Como juego, muy divertido y emocionante. Y da sensación de ser una batalla naval "de verdad".

El futuro

Y es que gran parte de esa sensación de estancamiento o "limitado" es por su futuro. El juego está descatalogado, es de edición limitada y no han sacado ni van a sacar expansiones. Aquí veo yo el peor error de todos. Vale, Games Workshop quería sacar un juego de tablero (más que un wargame) y ha sacado un MUY BUEN juego, pero el juego ofrecía muchas más posibilidades y las han desaprovechado. Había mercado para una reedición de Man'o'War (prueba de ello es que triunfan los juegos que recuerdan ligeramente a Man'o'War), o para un juego de batallas navales entre flotas. Un Warhammer de barcos (o un Warmaster). Podrían haber sacado ESTA caja inicial, quizá quitando una matriz de escenografía y añadiendo algunos "barcos pequeños" para el Imperio y Condes, y luego lanzar varias facciones en caja (por ejemplo, "caja de batallón" de barcos enanos a 50 euros). Sin anunciarlo siguiera: si funcionaba sacar packs. Es decir, podrían haber hecho el juego ABIERTO. Y habría ganado muchísimos enteros. Habrían reventado. En vez de eso, han preferido deiarlo "cerrado" en Dreadfleet. Y. claro. mucha gente no ha querido gastarse 90 euros en un juego cerrado y no ampliable.

Conclusión

Dreadfleet es como un videojuego de última generación. De esos con unos gráficos que quitan el hipo y que hace pasar muy buen rato; te gastas un dinero (que puede parecer mucho pero no lo es tanto por todo el tiempo que te vas a tirar), pintas, te emocionas viendo los detalles de los barcos (o los monstruos), empiezas a probar los escenarios, juegas esos 12, luego cambias de bando. Pasas unas

buenas 20, 40 ó 60 horas pintando y jugando, pero, como ocurre con tantos videojuegos, una vez "te lo acabas", ya está, hacia la caja y a otra cosa mariposa. Como si hubieras "desbloqueado los logros" y ya tuvieras tu personaje al máximo nivel. Porque así lo han pensado, así lo han diseñado y así lo han vendido; **Dreadfleet** es limitado.

Games Workshop supongo que pensó que que un Man'o'War limitado como Space Hulk vendería a capazos, pero mientras Space Hulk tuvo mucho tirón en su día y tenía a su legión de fans, Man'o'War era más "curiosidad", con un público más minoritario. Sumémosle que muchos vieron en la reedición de Space Hulk no sólo una opción para conseguir un buen juego sino también de tener varias miniaturas únicas y reaprovechables para 40k (pardiez, ¡son marines!). ¿Qué ocurre? Que Space Hulk vendió mucho, pero Dreadfleet no tanto.

Dreadfleet es, en definitiva, un error de **Games Workshop**, pero un error muy atractivo pese a todo. Era muy fácil acertar, pero han perdido una buena oportunidad de desbancar a sus oponentes.

Lo malo

- Manual (se desencuaderna muy rápidamente)
- Exige una gran (enorme) superfície de juego
- Está desequilibrado
- Influye más la suerte que la táctica (gracias, Cartas de Destino)
- Juego muy, muy limitado. Podrían haberlo hecho mejor de muchas formas.
- Edición limitada y descatalogada



Lista oficial de Condes Vampiro

(c) Games Workshop. Traducción de Namarie

Cuando salió el reglamento de Warmaster, uno de los seis primeros ejércitos era el de No Muertos. Sin embargo, algo más de un año antes el libro de No Muertos se había dividido en el libro de Condes Vampiro y en Reyes Funerarios de Khemri (aunque de momento sólo era una lista en la White Dwarf). Los No Muertos de Warmaster eran precisamente Reyes Funerarios. Así que, cuando salió el segundo libro de Condes Vampiro para Sexta Edición, aparecieron también miniaturas (y reglas) de Warmaster para utilizar un ejército de Condes Vampiro y no de No Muertos. Esta es la edición 2009 de dicha lista, completamente oficial, y que inexplicablemente aún no habíamos publicado.

En las marismas orientales del Imperio está la marchita tierra de Sylvania, una región dominada por oscuros bosques y escarpadas montañas. La mayoría de sus habitantes son gente pobre, ya que el suelo no es muy aprovechable y las montañas no tienen mucho mineral con valor. Además, Sylvania no precisamente de buena reputación: se dice que los bosques están encantados y que la propia tierra está contagiada por el Caos, por lo que ni los muertos descansan en paz. No mucha gente habita en esta provincia, empobrecidos, sin nombre y sin ningún tipo de ambición o vigor aparte del necesario para seguir viviendo. Las gentes viven con la cabeza gacha, sirviendo a sus sombríos

Aunque era parte del Imperio desde su creación, Sylvania se desarrolló de forma muy distinta durante la época conocida como la Época de los Tres Emperadores, cuando todo el gobierno quedó descentralizado. En aquellos años, un nuevo poder creció en Sylvania, y unos nuevos gobernantes tomaron las riendas: los condes de la Carstein familia Carstein. Los rápidamente se ganaron a pulso la reputación de una crueldad desconocida hasta entonces en el

imperio. En las provincias fronterizas se escuchaban historias de tortura, de crueldad, de nigromancia y magia negra, de espíritus sin descanso que cazaban por la tierra. La gente temía caminar tras la medianoche, pues es cuando acechaban otras criaturas, hambrientas de carne y sangre humana.

La verdadera naturaleza de los Carstein emergió en los años que siguieron a la llegada del cometa y la destrucción de la ciudad de Mordheim. allá por el año 1999, tiempo en el que los vientos de la magia sacudieron el Imperio. Acumulando dicho poder, el gran Vlad Von Carstein levantó un ejército de muertos e inició su marcha para ser coronado Emperador. Así comenzaron las Guerras Vampíricas, en las que la muerte sobrepasó a los vivos y los Carstein parecía que iban a hacerse con el control de todo el Imperio y transformar el Viejo Mundo en una tierra muerta donde los vivos existirían sólo como ganado.

Vlad casi lo consiguió, pero fue derrotado y sus tropas no consiguieron conquistar Altdorf. Los sucesores de Vlad continuaron la guerra, primero el loco Konrad Von Carstein y luego Mannfred Von Carstein.

Los ejércitos de los muertos volvieron a controlar el Imperio hasta que Mannfred fue rechazado y derrotado en la batalla de Hel Fenn. Tras esa batalla Mannfred desapareció, aparentemente muerto, pero su cuerpo no se encontró y los rumores de su retorno han permanecido por todo el Imperio hasta la actualidad. Tras la derrota, Sylvania fue tierra de peregrinación por parte de los sacerdotes de Sigmar, y muchos vampiros fueron cazados y destruidos. La propia provincia de Sylvania fue reclamada por el Conde Elector de Stirland, y hoy en día forma parte de dicha provincia. Pese a ello, sigue siendo una tierra de muerte, donde los cabizbajos campesinos aún viven aterrorizados por la noche y las_

criaturas que caminan tras la luz

de la luna.



WAYNAYAYAY



Los esqueletos son los guerreros no muertos más habituales. Poco más que hueso y harapos, pero nunca se rinden y no temen a nada. No importa qué armas lleven en realidad, pues de un golpe se les puede partir el brazo fácilmente; pero seguirán luchando como si nada.



Los Zombis son muertos recientes levantados gracias a la nigromancia para que sirvan en los ejércitos de sus maestros. Criaturas brutales, envueltas de carne putrefacta y obsesionadas con los cerebros ajenos, tienen muy poca coordinación, por lo que aunque no sean grandes luchadores, atacarán incluso con



Tras siglos de hambruna, algunos campesinos han pasado a ser criaturas no tan humanas. Conducidos por la propia hambre, algunos empezaron a comer la carne de los muertos, transformándose con el tiempo en propias criaturas de la no muerte. Los Necrófagos son depredadores natos, buscando carne humana... preferentemente cuando aún están vivos. Los Condes Vampiro los consideran sus sirvientes más bajos.



Incluso entre los no muertos, hay algunas criaturas con más estatus que otras. Con el poder de la nigromancia se ha conseguido levantar de los túmulos a antiguos capitanes, jefes y bravos guerreros, que hoy en día forman la guardia personal de la nobleza vampírica de Sylvania: la Guardia Tumularia. Aunque sean también esqueletos, son más fuertes, resistentes y hábiles, pues hacia ellos va la magia más poderosa.



Hay muchas criaturas insubstanciales ligadas a la voluntad de los nigromantes de Sylvania: fantasmas, espíritus de los muertos, almas en pena, banshees, espectros... Como otras sombras de los muertos, sirven a los vampiros y sus magos. Su gélido toque puede causar la parálisis, y pueden absorber la vida de sus víctimas. Incluso sus lamentos y gritos vuelven locos a sus adversarios. Son las Huestes Espectrales.



Estos Lobos, en su forma no muerta, son criaturas monstruosas retorcidas por la tierra de Sylvania en criaturas de la oscuridad. Son en parte bestia y en parte espíritu, existiendo tanto en nuestro mundo como en el venidero.

WATER ASTER



Los Caballeros Negros son jinetes no muertos sobre corceles esqueléticos, armados con lanzas herrumbrosas y adornados con el legado de su anterior vida.



Los Murciélagos Vampiro son enormes murciélagos bebedores de sangre, monstruos vampíricos que se han alimentado mucho de la sangre de los vivos. Los murciélagos, sea cual sea su tamaño, se ven atraídos por las fuerzas sobrenaturales que dirigen a los No Muertos, y ocultan el cielo como una nube negra.





Sylvania es una tierra dirigida por Vampiros guerreros, desde los propios Condes a la nobleza inferior, todos ellos infectados por la sangre de los Carstein. Los Vampiros algunas veces van a la batalla en Carruajes, tirados por corceles esqueléticos, cubiertos de tela negra para ocultarse de los rayos de sol. Entre los sirvientes de los Condes Vampiro están los Nigromantes, que aunque suelen estar vivos están más ligados a la no muerte que a la propia vida. Los propios Nigromantes son los que suelen dar forma a las Pesadillas, una suerte de criatura alada cuya apariencia resulta terrorífica.



Lista de Condes Vampiro



Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Esqueletos	Infantería	2	3	6+	-	3	30	2/-	302.7
Zombis	Infantería	2	4	-	-	3	35	2/-	
Necrófagos	Infantería	4	3	-	-	3	55	-/-	
Guardia Tumularia	Infantería	3	3	5+	-	3	60	-/4	
Hueste Espectral	Infantería	3	4	-	-	3	90	-/2	1*
Caballeros Negros	Caballería	3	3	4+	-	3	110	-/4	
Lobos Espectrales	Caballería	2	3	-	-	3	40	-/4	2*
Murciélagos Vampiro	Monstruo	2	3	6+	-	3	65	-/1	3*
Señor de los Vampiros	General	+2	-	-	9	1	150	1	4*
Vampiro	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/2	
Nigromante	Hechicero	+0	-	-	7	1	45	-/1	
Pesadilla Alada	Monstruo (mont)	+2	-	-	-	-	+80	-/1	5*
Carruaje Negro	Carro (mont)	+1	-	-	-	-	+40	-/1	6*

Los No Muertos están bastante más allá de cualquier sentimiento de repugnancia, miedo o cualquier cosa de ese estilo. Están muertos, y por ello nada puede aterrorizarlos. Para representar esto, se aplican las siguientes reglas a todas las unidades de No Muertos.

- 1. Los No Muertos se diferencian del resto de tropas en que son criaturas mágicas atadas a la voluntad de su jefe No Muerto. Nunca actúan por propia iniciativa, ¡ya que no tienen ninguna! Una unidad de No Muertos sólo se mueve si recibe órdenes en la fase de mando (excepto los Murciélagos Vampiro, como se indica más adelante).
- 2. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 al Mando por tener un enemigo a 20 cm o menos. Del mismo modo que no tienen iniciativa, su determinación no se ve afectada por la presencia de unidades enemigas.
- 3. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 Ataque por luchar contra un enemigo terrorífico. Como comprenderás, ¡no se les puede asustar!
- 4. Todos los No Muertos ignoran las reglas de Desorganización, ya que no les entra el pánico y no les preocupa el hecho de ser heridos.

Reglas especiales de las tropas

- 1. Hueste Espectral. La Hueste Espectral siempre impacta a 4+ sin importar si el enemigo está en terreno abierto, o en una posición parapetada o fortificada, pero siguen estando así para el resto de efectos (p.ej. bonos por carga). La Hueste Espectral nunca se Retira ni es Repelida. No pueden llevar objetos mágicos. Causan Terror.
- 2. Lobos Espectrales. Si la unidad carga a un enemigo en terreno abierto tiene +1 ataque adicional (de la misma forma que los monstruos y los carros). No pueden llevar objetos mágicos.
- 3. Murciélagos Vampiro. Pueden Volar. Aunque no pueden usar su Iniciativa, pueden volar de regreso a un personaje al inicio de la fase de mando. No es necesario impartir ninguna orden para ello. Son una excepción en cuanto a las bases que usan los Monstruos; su frontal es el lado largo de la peana (como ocurre con la infantería) en vez del lado corto como el resto de Monstruos.
- 4. Señor de los Vampiros. Además del General, son poderosos hechiceros. Pueden lanzar magia como cualquier otro hechicero.
- 5. Pesadilla Alada. Cualquier personaje puede montar en una Pesadilla Alada. Esto incrementa el movimiento a 100cm y añade +2 ataques a su jinete. Una unidad a la que se una un personaje en Pesadilla Alada causa Terror en sus enemigos.
- 6. Carruaje Negro. Un Señor de los Vampiros o un Vampiro puede elegir como montura un Carruaje Negro. Esto le añade +1 ataque. Además, una unidad a la que se una un personaje en Carruaje Negro causa Terror en sus enemigos.

Hechizos

- Animar Muertos (Dificultad 5+, alcance 30cm). Ver reglamento de Warmaster, sección Magia. Nótese que se puede lanzar el hechizo varias veces "cercano" a un mismo combate, sin importar cuántas unidades haya en el combate. Si logra hacerlo, se crea una unidad de infantería de Guerreros Esqueletos compuesta por tres peanas que inmediatamente se coloca a 30 cm o menos del Hechicero, trabada en cualquier combate cuerpo a cuerpo o de forma que puedan apoyar a un combate existente. Puede colocarse en la vanguardia, los flancos o la retaguardia del enemigo. Si no hay espacio suficiente para colocar la unidad en contacto con el enemigo o con una unidad amiga en combate, el hechizo falla automáticamente. No se considera que esta unidad haya cargado cuando se crea, y no cuenta a la hora de calcular los puntos de victoria.
- Danza Macabra de Vanhel (Dificultad 5+, alcance 40cm). Los cuerpos de los muertos se mueven bajo la influencia de la magia nigromántica, renovando su vigor una vez más. Se puede lanzar este hechizo en cualquier unidad amiga (sólo afecta a una unidad, no a una brigada). No es necesario tener línea de visión hacia la unidad. La unidad puede moverse como si hubiera recibido una orden en la fase de Mando. Los personajes que se hayan unido a la unidad NO se mueven con la unidad, sino que se quedan donde están.
- Rayo de Muerte (Dificultad 5+, alcance 30cm). Ver reglamento de Warmaster, sección Magia. Nótese que el hechizo tiene una dificultad de 5+ en vez de 4+ como indica el Manual.
- Maldición de los años (Dificultad 6+, alcance: contacto). Los enemigos del mago se descomponen y se transforma en polvo cuando los corrompe con la Maldición de los Años. El hechicero puede lanzar este hechizo si se ha unido a un combate, y sólo a una unidad que esté tocando la unidad a la que se haya unido el hechicero. La unidad enemiga recibe seis ataques de la forma habitual. Los impactos con éxito se mantienen para la primera ronda de combate, y cuentan como si se hubieran hecho en combate para todos los efectos.



Lista oficial de Condes Vampiro

(c) Games Workshop. Traducción de Namarie

Cuando salió el reglamento de Warmaster, uno de los seis primeros ejércitos era el de No Muertos. Sin embargo, algo más de un año antes el libro de No Muertos se había dividido en el libro de Condes Vampiro y en Reyes Funerarios de Khemri (aunque de momento sólo era una lista en la White Dwarf). Los No Muertos de Warmaster eran precisamente Reyes Funerarios. Así que, cuando salió el segundo libro de Condes Vampiro para Sexta Edición, aparecieron también miniaturas (y reglas) de Warmaster para utilizar un ejército de Condes Vampiro y no de No Muertos. Esta es la edición 2009 de dicha lista, completamente oficial, y que inexplicablemente aún no habíamos publicado.

En las marismas orientales del Imperio está la marchita tierra de Sylvania, una región dominada por oscuros bosques y escarpadas montañas. La mayoría de sus habitantes son gente pobre, ya que el suelo no es muy aprovechable y las montañas no tienen mucho mineral con valor. Además, Sylvania no precisamente de buena reputación: se dice que los bosques están encantados y que la propia tierra está contagiada por el Caos, por lo que ni los muertos descansan en paz. No mucha gente habita en esta provincia, empobrecidos, sin nombre y sin ningún tipo de ambición o vigor aparte del necesario para seguir viviendo. Las gentes viven con la cabeza gacha, sirviendo a sus sombríos

Aunque era parte del Imperio desde su creación, Sylvania se desarrolló de forma muy distinta durante la época conocida como la Época de los Tres Emperadores, cuando todo el gobierno quedó descentralizado. En aquellos años, un nuevo poder creció en Sylvania, y unos nuevos gobernantes tomaron las riendas: los condes de la Carstein familia Carstein. Los rápidamente se ganaron a pulso la reputación de una crueldad desconocida hasta entonces en el

imperio. En las provincias fronterizas se escuchaban historias de tortura, de crueldad, de nigromancia y magia negra, de espíritus sin descanso que cazaban por la tierra. La gente temía caminar tras la medianoche, pues es cuando acechaban otras criaturas, hambrientas de carne y sangre humana.

La verdadera naturaleza de los Carstein emergió en los años que siguieron a la llegada del cometa y la destrucción de la ciudad de Mordheim. allá por el año 1999, tiempo en el que los vientos de la magia sacudieron el Imperio. Acumulando dicho poder, el gran Vlad Von Carstein levantó un ejército de muertos e inició su marcha para ser coronado Emperador. Así comenzaron las Guerras Vampíricas, en las que la muerte sobrepasó a los vivos y los Carstein parecía que iban a hacerse con el control de todo el Imperio y transformar el Viejo Mundo en una tierra muerta donde los vivos existirían sólo como ganado.

Vlad casi lo consiguió, pero fue derrotado y sus tropas no consiguieron conquistar Altdorf. Los sucesores de Vlad continuaron la guerra, primero el loco Konrad Von Carstein y luego Mannfred Von Carstein.

Los ejércitos de los muertos volvieron a controlar el Imperio hasta que Mannfred fue rechazado y derrotado en la batalla de Hel Fenn. Tras esa batalla Mannfred desapareció, aparentemente muerto, pero su cuerpo no se encontró y los rumores de su retorno han permanecido por todo el Imperio hasta la actualidad. Tras la derrota, Sylvania fue tierra de peregrinación por parte de los sacerdotes de Sigmar, y muchos vampiros fueron cazados y destruidos. La propia provincia de Sylvania fue reclamada por el Conde Elector de Stirland, y hoy en día forma parte de dicha provincia. Pese a ello, sigue siendo una tierra de muerte, donde los cabizbajos campesinos aún viven aterrorizados por la noche y las_

criaturas que caminan tras la luz

de la luna.



WAYRAYASTIER



Los esqueletos son los guerreros no muertos más habituales. Poco más que hueso y harapos, pero nunca se rinden y no temen a nada. No importa qué armas lleven en realidad, pues de un golpe se les puede partir el brazo fácilmente; pero seguirán luchando como si nada.



Los Zombis son muertos recientes levantados gracias a la nigromancia para que sirvan en los ejércitos de sus maestros. Criaturas brutales, envueltas de carne putrefacta y obsesionadas con los cerebros ajenos, tienen muy poca coordinación, por lo que aunque no sean grandes luchadores, atacarán incluso con



Tras siglos de hambruna, algunos campesinos han pasado a ser criaturas no tan humanas. Conducidos por la propia hambre, algunos empezaron a comer la carne de los muertos, transformándose con el tiempo en propias criaturas de la no muerte. Los Necrófagos son depredadores natos, buscando carne humana... preferentemente cuando aún están vivos. Los Condes Vampiro los consideran sus sirvientes más bajos.



Incluso entre los no muertos, hay algunas criaturas con más estatus que otras. Con el poder de la nigromancia se ha conseguido levantar de los túmulos a antiguos capitanes, jefes y bravos guerreros, que hoy en día forman la guardia personal de la nobleza vampírica de Sylvania: la Guardia Tumularia. Aunque sean también esqueletos, son más fuertes, resistentes y hábiles, pues hacia ellos va la magia más poderosa.



Hay muchas criaturas insubstanciales ligadas a la voluntad de los nigromantes de Sylvania: fantasmas, espíritus de los muertos, almas en pena, banshees, espectros... Como otras sombras de los muertos, sirven a los vampiros y sus magos. Su gélido toque puede causar la parálisis, y pueden absorber la vida de sus víctimas. Incluso sus lamentos y gritos vuelven locos a sus adversarios. Son las Huestes Espectrales.



Estos Lobos, en su forma no muerta, son criaturas monstruosas retorcidas por la tierra de Sylvania en criaturas de la oscuridad. Son en parte bestia y en parte espíritu, existiendo tanto en nuestro mundo como en el venidero.

WATER



Los Caballeros Negros son jinetes no muertos sobre corceles esqueléticos, armados con lanzas herrumbrosas y adornados con el legado de su anterior vida.



Los Murciélagos Vampiro son enormes murciélagos bebedores de sangre, monstruos vampíricos que se han alimentado mucho de la sangre de los vivos. Los murciélagos, sea cual sea su tamaño, se ven atraídos por las fuerzas sobrenaturales que dirigen a los No Muertos, y ocultan el cielo como una nube negra.





Sylvania es una tierra dirigida por Vampiros guerreros, desde los propios Condes a la nobleza inferior, todos ellos infectados por la sangre de los Carstein. Los Vampiros algunas veces van a la batalla en Carruajes, tirados por corceles esqueléticos, cubiertos de tela negra para ocultarse de los rayos de sol. Entre los sirvientes de los Condes Vampiro están los Nigromantes, que aunque suelen estar vivos están más ligados a la no muerte que a la propia vida. Los propios Nigromantes son los que suelen dar forma a las Pesadillas, una suerte de criatura alada cuya apariencia resulta terrorífica.



Lista de Condes Vampiro



Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/max	Especial
Esqueletos	Infantería	2	3	6+	-	3	30	2/-	302.7
Zombis	Infantería	2	4	-	-	3	35	2/-	
Necrófagos	Infantería	4	3	-	-	3	55	-/-	
Guardia Tumularia	Infantería	3	3	5+	-	3	60	-/4	
Hueste Espectral	Infantería	3	4	-	-	3	90	-/2	1*
Caballeros Negros	Caballería	3	3	4+	-	3	110	-/4	
Lobos Espectrales	Caballería	2	3	-	-	3	40	-/4	2*
Murciélagos Vampiro	Monstruo	2	3	6+	-	3	65	-/1	3*
Señor de los Vampiros	General	+2	-	-	9	1	150	1	4*
Vampiro	Héroe	+1	-	-	8	1	80	-/2	
Nigromante	Hechicero	+0	-	-	7	1	45	-/1	
Pesadilla Alada	Monstruo (mont)	+2	-	-	-	-	+80	-/1	5*
Carruaje Negro	Carro (mont)	+1	-	-	-	-	+40	-/1	6*

Los No Muertos están bastante más allá de cualquier sentimiento de repugnancia, miedo o cualquier cosa de ese estilo. Están muertos, y por ello nada puede aterrorizarlos. Para representar esto, se aplican las siguientes reglas a todas las unidades de No Muertos.

- 1. Los No Muertos se diferencian del resto de tropas en que son criaturas mágicas atadas a la voluntad de su jefe No Muerto. Nunca actúan por propia iniciativa, ¡ya que no tienen ninguna! Una unidad de No Muertos sólo se mueve si recibe órdenes en la fase de mando (excepto los Murciélagos Vampiro, como se indica más adelante).
- 2. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 al Mando por tener un enemigo a 20 cm o menos. Del mismo modo que no tienen iniciativa, su determinación no se ve afectada por la presencia de unidades enemigas.
- 3. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 Ataque por luchar contra un enemigo terrorífico. Como comprenderás, ¡no se les puede asustar!
- 4. Todos los No Muertos ignoran las reglas de Desorganización, ya que no les entra el pánico y no les preocupa el hecho de ser heridos.

Reglas especiales de las tropas

- 1. Hueste Espectral. La Hueste Espectral siempre impacta a 4+ sin importar si el enemigo está en terreno abierto, o en una posición parapetada o fortificada, pero siguen estando así para el resto de efectos (p.ej. bonos por carga). La Hueste Espectral nunca se Retira ni es Repelida. No pueden llevar objetos mágicos. Causan Terror.
- 2. Lobos Espectrales. Si la unidad carga a un enemigo en terreno abierto tiene +1 ataque adicional (de la misma forma que los monstruos y los carros). No pueden llevar objetos mágicos.
- 3. Murciélagos Vampiro. Pueden Volar. Aunque no pueden usar su Iniciativa, pueden volar de regreso a un personaje al inicio de la fase de mando. No es necesario impartir ninguna orden para ello. Son una excepción en cuanto a las bases que usan los Monstruos; su frontal es el lado largo de la peana (como ocurre con la infantería) en vez del lado corto como el resto de Monstruos.
- 4. Señor de los Vampiros. Además del General, son poderosos hechiceros. Pueden lanzar magia como cualquier otro hechicero.
- 5. Pesadilla Alada. Cualquier personaje puede montar en una Pesadilla Alada. Esto incrementa el movimiento a 100cm y añade +2 ataques a su jinete. Una unidad a la que se una un personaje en Pesadilla Alada causa Terror en sus enemigos.
- 6. Carruaje Negro. Un Señor de los Vampiros o un Vampiro puede elegir como montura un Carruaje Negro. Esto le añade +1 ataque. Además, una unidad a la que se una un personaje en Carruaje Negro causa Terror en sus enemigos.

Hechizos

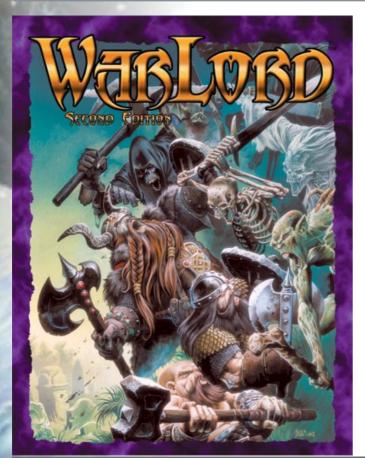
- Animar Muertos (Dificultad 5+, alcance 30cm). Ver reglamento de Warmaster, sección Magia. Nótese que se puede lanzar el hechizo varias veces "cercano" a un mismo combate, sin importar cuántas unidades haya en el combate. Si logra hacerlo, se crea una unidad de infantería de Guerreros Esqueletos compuesta por tres peanas que inmediatamente se coloca a 30 cm o menos del Hechicero, trabada en cualquier combate cuerpo a cuerpo o de forma que puedan apoyar a un combate existente. Puede colocarse en la vanguardia, los flancos o la retaguardia del enemigo. Si no hay espacio suficiente para colocar la unidad en contacto con el enemigo o con una unidad amiga en combate, el hechizo falla automáticamente. No se considera que esta unidad haya cargado cuando se crea, y no cuenta a la hora de calcular los puntos de victoria.
- Danza Macabra de Vanhel (Dificultad 5+, alcance 40cm). Los cuerpos de los muertos se mueven bajo la influencia de la magia nigromántica, renovando su vigor una vez más. Se puede lanzar este hechizo en cualquier unidad amiga (sólo afecta a una unidad, no a una brigada). No es necesario tener línea de visión hacia la unidad. La unidad puede moverse como si hubiera recibido una orden en la fase de Mando. Los personajes que se hayan unido a la unidad NO se mueven con la unidad, sino que se quedan donde están.
- Rayo de Muerte (Dificultad 5+, alcance 30cm). Ver reglamento de Warmaster, sección Magia. Nótese que el hechizo tiene una dificultad de 5+ en vez de 4+ como indica el Manual.
- Maldición de los años (Dificultad 6+, alcance: contacto). Los enemigos del mago se descomponen y se transforma en polvo cuando los corrompe con la Maldición de los Años. El hechicero puede lanzar este hechizo si se ha unido a un combate, y sólo a una unidad que esté tocando la unidad a la que se haya unido el hechicero. La unidad enemiga recibe seis ataques de la forma habitual. Los impactos con éxito se mantienen para la primera ronda de combate, y cuentan como si se hubieran hecho en combate para todos los efectos.

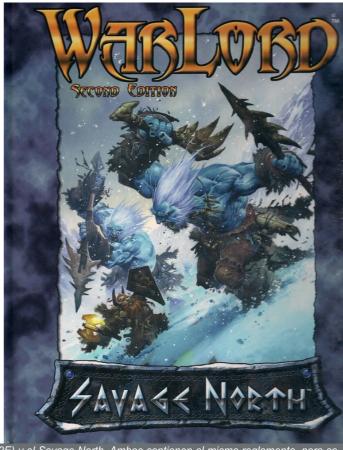


Introducción

Por Namarie

Reaper es una marca muy conocida en el mundo de las miniaturas, hogar de escultores tan buenos como Werner Klocke y casa que ha editado muchas minis a lo largo de su vida (llevan 20 años en ésto). En el año 2004 editaron Warlord, un juego de escaramuzas propio, y poco después salió a la venta la segunda edición, que aún está vigente.





Hoy en día se venden estos dos libros de Warlord: el Second Edition (W2E) y el Savage North. Ambos contienen el mismo reglamento, pero se diferencian en el formato (es más bonito el Savage North), en las facciones ("listas de ejército") que incluyen, y en el precio (20\$ y 35\$)

Qué se vende

Aunque en la primera edición había un reglamento y algunos libros de ejército, actualmente hay dos reglamentos disponibles: el llamado "Segunda Edición", y "Savage North". Ambos libros contienen las reglas completas (las mismas), así como trasfondo de una parte del mundo de Taltos. La diferencia (aparte de que uno es más bonito y más caro que el otro) son las listas de ejército o facciones que incluye. Ambos libros están disponibles sólo en su página web, y sólo en inglés.

Aparte, **Reaper** vende todas las miniaturas para los héroes, soldados y monstruos de **Warlord**.

Las miniaturas

Reaper lleva muchos años fabricando miniaturas. Por ahora fabrica miniaturas de metal, con todo lo que ello implica, lo bueno y lo malo. Las

miniaturas (de 25mm) tienen un nivel medio de esculpido, hay auténticas maravillas, pero (y ésto es mi opinión personal) hay muchas que parecen ancladas de los '80, planas, cabezonas y no muy bien esculpidas. También hay miniaturas "normalitas", claro, pero la estética no va acorde a lo que más se lleva en el "mercado". Por suerte hay opción de ver la miniatura siempre en su página web, aunque muchas de ellas están sin pintar por lo que muchas veces su aspecto (metal) "tira para atrás". Eso sí, algo que me ha llamado muchísimo la atención: si buscas en su página web, te aparece quién ha sido el escultor de la miniatura y (si la fotografía es pintada) quién la ha pintado. Lo que indica que Reaper trata bien a sus empleados (al menos a sus escultores); al indicar su nombre se reconoce la autoría como en cualquier otra obra de arte.

Hay que decir que el hecho que la escala y ambientación sean tan parecidas a "otros juegos" hace que la opción de jugar con las miniaturas que ya tienes (bueno, seamos sinceros, las miniaturas de **Warhammer**) sea totalmente factible. A medida que entres en el juego quizá compres algunas miniaturas (sobre todo depende de la facción que elijas), pero si llevas una de las principales quizá compres media docena de otras facciones, en general no necesitarás mucho desembolso.

Y es que las miniaturas de personaje (de metal) son en muchos casos más baratas que las de la competencia (de metal, plástico o resina), por lo que muchos conocimos a Reaper buscando miniaturas para otros juegos (Warhammer). Para tropas es mejor seguir mirando a otras marcas (hay cajas, pero salen a 30€ la caja de 10). Al menos hasta que Reaper termine de perfeccionar el sistema Bones para crear miniaturas de resina plástica a buen precio). Por cierto, para los fans de las conversiones, entre la pose y que todo es metal no es imposible pero sí complicado.





Los Cruzados (W2E) son el Imperio de Warhammer sin pólvora, o mejor dicho, son exactamente lo mismo que el Castillo de Heores3. Es decir, tenemos caballeros, cruzados con espadones, monjes guerreros, sacerdotes, espadachines, alabarderos... Para aliñarlo hay algún angel, algún pegaso y algunos sabuesos Warlord Duke Gerard, esculpido por Bobby Jackson, pintado por Kelcore

Historia del juego

Reaper se sacó de la manga un "sistema" de juegos llamado RAGE (Reaper Adventure Game System) basado en algunas ideas. Con este mecanismo de juego, en 2004 salió la primera edición de Warlord, y posteriormente salieron algunos libros de ejército para algunas facciones del juego (actualmente descatalogados): Necropolis y Reven en 2005, y el año siguiente Crusaders, Nefsokar y Overlords. Estos libros tenían no sólo trasfondo y las listas de ejército, sino más equipo y hechizos, alguna lista alternativa nueva, escenarios, tácticas... incluso reglas para usarlos en juegos de rol. Sin embargo parece que los libros de ejército no acabaron de triunfar (aunque

En 2009 es cuando salió una nueva edición del juego (**Warlord** Second Edition, o W2E para los amigos), cambiando la forma en que se creaba el ejército y algunas habilidades pero manteniendo la base del sistema **RAGE**.

En el año 2010 salió **Savage North**, que siguiendo el ejemplo de la Segunda Edición incluía el reglamento completo más ocho facciones nuevas



Darkspawn (W2E) son más o menos elfos malos que han vendido su alma (y algo más) a unos demonios, por lo que ahora son los demonios los que los controlan a ellos... junto a algunas aberraciones. Aquí los fanáticos de D&D encontrarán Beholders, demonios de todas clases y tamaños, seres medio elfa medio arañas. Warlord Witch Queen, esculpido por Werner Klocke, pintado por Liliana Troy

(aunque algunas "basadas" en el libro genérico). En sí, el manual es el mismo, simplemente las clarificaciones y erratas del manual de 2009 ya están en el 2010. Así, cada jugador puede optar por uno u



Los Enanos (W2E) son los enanos de toda la vida: cerveza, montañas, barbas, odian a los orcos... aunque CON MAGIA, con caballería (osos) y con bastante mala hostia y ganas de asesinar a todo Dios. Digamos que son mucho más agresivos que los Enanos que conocemos, y suelen ir ayudados por gólems de piedra y animales salvajes.

Margara, Dwarf Mage, esculpido por <u>Werner Klo</u>cke, pintado por Anne Foerster

otro según le apetezca una facción u otra.

En cierta forma es una expansión a W2E, pero dado que también contiene



En los Mercenarios (W2E) hay de todo un poco, unido por el dinero. Hay de todo, desde asesinos humanos a minotauros, pasando por samurais o piratas y algún halfling despistado.

Leisynn, Wizard of Chaos, esculpido por Tim Prow, pintado por Tim Lison





Kragmarr (Savage North) son los Enanos del Norte. Pero a diferencia de sus primos que son más "ofensivos", éstos están más orientados hacia defensa, aunque acompañados de algún animal de montaña (ojo al "buhogrifo") y una Diosa como ésta. Skadi, Dwarf Goddess, esculpido por

Patrick Keith, pintado por Anne Cooper

las reglas no es simplemente una expansión. No es como Warmachine y Hordes, que son dos juegos muy parecidos pero compatibles; las reglas de ambos son EXACTAMENTE las mismas. Digamos que lo normal es elegir uno u otro según la facción que más te guste (o, si sois dos o más aficionados, que cada uno se compre un libro distinto y si se necesita una lista concreta, se puede consultar). Por supuesto, todos los perfiles de todas las miniaturas se pueden consultar en la web (donde, además, hay una especie de "army builder").

El manual

Me voy a centrar en el manual de W2E (Warlord Second Edition) ya que no tengo el Savage North. Es un manual de tapa blanda, en blanco y negro, con una maquetación regular, una encuadernación regular, pero un precio más que adecuado.

La primera sensación que uno tiene es de desorden. Está muy desordenado, y tienes que ir saltando de páginas para ver las reglas principales, las habilidades, los estados o la magia. Es cierto que en su web tienen una "hoja de referencia", pero podría ser algo más currado. Aunque hay algunos ejemplos y fotografías, no se puede decir que abunden mucho. Por no hablar de la sección de ejército, completamente desordenada (el trasfondo de cada miniatura está separado de las miniaturas, y en distinto orden).

La segunda sensación es de "retro". Sobre todo por las ilustraciones, te da sensación de ser un juego de la época del **HeroQuest** o mediados de los '90. Algo que va a gustos, sin duda, pero puede resultar chocante.

La tercera sensación es de no estar completo. Es decir, echas de menos más ejemplos, más fotos y más gráficos... quizá por estar acostumbrado a otros juegos. Cuando lo lees, te das cuenta de que **Warlord** no es tan complicado como otros y no son necesarias tantas explicaciones gráficas, aunque un par más no habrían estado de más.



bosques.

Lysette, Elven Mage, esculpido por Werner Klocke, pintado por Derek Schubert

WalsLogic



No podían faltar los "humanos malos": los Overlords (W2E). Humanos con mala leche. Los malos. Pero no porque tengan dioses oscuros que les hayan corrompido sino porque les mola. Así que esclavizan, crean gólems, usan wyverns...

Andras the Ruthless, esculpido por Chaz Elliott, pintado por Anne Foerster

Por último, decir que se echa MUCHO de menos ver más fotografías de las miniaturas. Entiendo que no todas estaban esculpidas cuando se hizo el libro, pero añadir más páginas a cambio de verse fotografías de las miniaturas habría mejorado mucho la lectura (y, sobre todo, las ganas de hacerte un ejército concreto...).

Podríamos resumir con que el manual está bien, es algo retro, pero es muy mejorable. Según me han comentado, **Savage North** mejora el orden y la maquetación...

El trasfondo

Warlord se desarrolla en un mundo de fantasía bastante arquetípico. Es decir, tenemos los enanos baio piedra. los elfos en el bosque. los humanos buenos y los humanos malos, los no muertos que son malos, los orcos que sólo quieren bronca... Se nota la influencia de Warhammer (Nefsokar), veo alguna influencia del Heroes of Might & Magic 3 (los Cruzados son calcados al Castillo, los Elfos tienen centauros y unicornios)... Vamos, que originalidad, lo que se dice originalidad, hay poca. Si miramos a Savage North, allí hay algo más de originalidad (¿gnomos montados en escarabajos gigantes?) pero en general no nos encontraremos con la frescura de, por ejemplo, Warmachine.

Otra cosa que me ha llamado la atención es que el trasfondo es muy escaso. Es decir, hay un poco sobre Taltos (el mundo), un poco sobre cada



Los Reptus (W2E) son como Hombres lagarto (y hombres serpiente) con estética y filosofía oriental, acompañados de tortugas gigantes y seres que habitan en los pantanos como los Trolls.

T'kay, Reptus Cleric, esculpido por Chaz Elliott, pintado por Anne Foerster

facción... pero poco detallado. Supongo que en los libros de ejército habría mucho más, pero en el libro se hace



En la facción de Reven (W2E) se unen orcos, goblins, gnolls, ogros, arpías... todas las criaturas menos inteligentes, más fuertes y más "dungeoneras" que hay, juntas en una sola facción.

Nor'okk, Ettin, esculpido por John Manor, pintado por John Casiello

bastante pobre. Opino que deberían haber añadido más páginas de cada facción (aunque hubiera sido añadir 20



Si piensas en David el Gnomo o los gnomos bonachones del Warcraft, olvídate. Los Bloodstone Gnomes (Savage North) son gnomos yonquis de una piedra que además veneran como una especie de dios. Y además de muy mala hostia, como son bajitos se han buscado monturas como escarabajos gigantes y piedras andantes.

Herald of Blood, esculpido por Kevin Williams, pintado por Martin Jones





Razig es una faccion que no aparece en ningún libro, sino que esá disponible sólo online. Se trata de un ejército de esqueletos piratas no muertos. Aunque no tiene apenas trasfondo, es algo más "cachonda" (menos seria) que los no muertos de Necropolis. Y sí, son todos piratas..

Black Knife Tom, esculpido por Jason Wiebe, pintado por Sean Fulton

más), mapas más detallados, una cronología... ¡lo típico!

Las facciones

En total hay 20 facciones en Warlord: 10 en W2E, 8 en Savage North, y dos online (una de ellas beta).

En W2E encontramos Cruzados (humanos buenos), Darkspawn (demonios y elfos malos), Enanos, Elfos, Mercenarios, Necropolis (No Muertos), Nefsokar (Momias, estatuas y nómadas), Overlords (esclavistas humanos), Reptus (lagartos) y Reven (orcos y demás).

Las facciones de Savage North son otras, aunque parecidas: Kragmar (más enanos), Bloodstone (gnomos y gólems), Sisterhood of the Blade (monjas), Elfos de Tembrithil (más elfos), Koborlas (lobos enormes), Elfos de Darkreach (elfos malos), Icingstead (vikingos) y Kargir (más orcos).

Además hay dos listas adicionales que han aparecido on-line. La primera ya apareció en la primera edición de Warlord; se trata de Razig, unos piratas no muertos cuyo trasfondo resulta bastante divertido, y cuya lista puede encontrase gratuitamente en la web. La segunda es una lista de Halflings, en versión beta desde hace tiempo y no muy desarrollada (por ejemplo, tiene un único Warlord); sumado a que no hay miniaturas oficiales para esos Halflings, la hace entretenida y curiosa, útil sólo para los verdaderos fans de los medianos.



La facción de Sisterhood of the Blade (Savage North) está formado por monjas. Y como suele decirse, son las mejores dando hostias. Pues eso, aderezado con algún bicho (un dragón por ejemplo) y su buena habilidad como sanadoras las posiciona como una de las facciones más buenas del juego.

Kyra & Lavarath, esculpido por Werner Klocke y Sandra Garrity, pintado por Anne Foerster

El juego

Warlord usa el sistema RAGE (Reaper Adventure Game Engine), que es su sistema para juegos. Se basa en usar "tarjetas" o fichas para cada perfil miniatura, con su capacidades de mover, atacar, disparar, lanzar magia, etc), de la misma forma que Confrontation o Warmachine / Hordes. Como ocurre en Heroclix (v. en cierta forma Warmachine), a medida que una miniatura va recibiendo heridas su perfil cambia, algo que se coge al momento. En las tarjetas ya hay todo lo necesario, porque todas las tiradas van de la misma forma: 1d10, con bonus y

malus, y un valor a superar (p.e. para disparar hay que compararlo con la defensa de la miniatura a la que disparamos). El hecho que atacar en cuerpo a cuerpo, disparar y lanzar magia sea tan parecido hace que el juego se pille a la primera.

La creación de ejército es bastante sencilla (cada "personaje" toma N miniaturas a su mando -Tropa- y se van sumando puntos). Lo que diferencia **Warlord** de muchos otros juegos es que aquí una Tropa (una "unidad") se activa junta pero no va junta. Es decir, cuando toca que actúe una Tropa, todas las miniaturas de la Tropa y sólo las miniaturas de la Tropa





Los Elfos Tembrithil (Savage North) son muy parecidos a los de W2E, pero éstos son más "del bosque" aún. Spirit of the Forest, esculpido por Jason Wiebe, pintado por Anne Foerster

harán algo, pero no tienen por qué hacer lo mismo ni tienen por qué "mantener coherencia de unidad" (de hecho puedes tener un tío en pegaso en el cielo, otros dos en una punta lanzando flechas y dos tíos a caballo cabalgando en direcciones opuestas). Esto proporciona muchísima flexibilidad, pero por otro lado hace que jugar contra gente tramposa sea muy chungo (¿pero ese Enano no había actuado ya?), lo que generalmente impide el juego a nivel competitivo.

En la creación del ejército vemos miniaturas de infantería (peana 25mm), miniaturas de caballería (peana 25x50), miniaturas "grandes" (lo que sería infantería monstruosa. 40x40) v miniaturas gigantes (50x50). Si bien hay asesinos. clérigos, caballeros, centauros, arqueros, magos, pegasos, dragones y gigantes, en parte echo de menos algo tan básico (o mejor dicho, algo a lo que estoy tan acostumbrado) como las máquinas de guerra. Todo ejército tiene monstruos, pero máquinas de guerra, que recuerde, sólo está Razig (los piratas no muertos). Sí, sé que la ambientación es más o menos medieval, y no espero cañones en todos los ejércitos, pero máquinas más clásicas como lanzavirotes, catapultas, onagros... Supongo que en gran parte debe ser porque el juego está orientado a escaramuzas entre 20-30 miniaturas por bando, y a esa escala no es tan habitual encontrarse uno con un Lanzavirotes.

El orden de juego es aleatorio para cada "tropa" y va mediante cartas. A grandes rasgos, si tú tienes 4 tropas y tu oponente 5, significa que cada turno se barajan 4 cartas "tuyas" y 5 "del oponente" y se ponen boca abajo. Se levanta una carta, si sale tuya, eliges una tropa que no haya sido activada y juegas con ella. Luego se levanta otra carta, que puede ser que sea tuya... y puede ser que no. Dicho de otra forma, los turnos en cierta forma son simultáneos, por lo que tiene mucha más táctica que los juegos de turnos alternados (tienes que colocar y activar las cosas teniendo en cuenta que te puede tocar a ti, y teniendo en cuenta que quizá no). Esto hace que el juego sea tremendamente tenso, divertido, imprevisible y emocionante. Tienes mucha más sensación de estar viviendo una escaramuza "a tiempo real" que no una batalla con Warhammer.



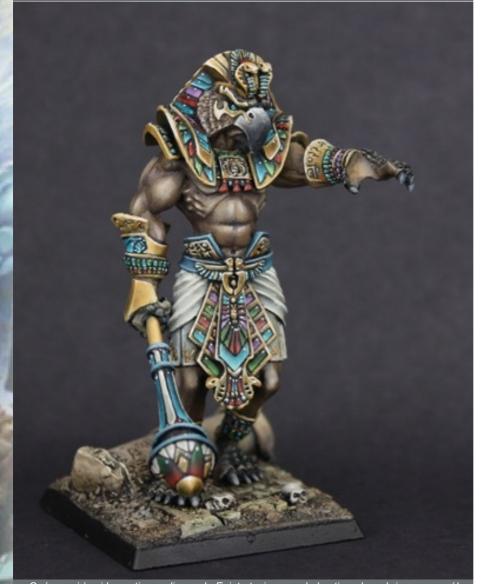
Icingstead (Savage North). Yetis, gigantes de hielo, guerreros estilo vikingos o estilo Conan el Bárbaro, salpicados con algún bicho extraño (un sapo, un lobo, un gusano...). Frost Wyrm, esculpido por Kevin Williams, pintado por Myrnyx Minis





Alguien recuerda los Wolfen de Confrontation? Pues en Warlord también están, son la facción conocida como Koborlas (Savage North).

Vasyl, Rageclaw Alpha, esculpido por Werner Klocke, pintado por Anne Foerster



¿Qué ocurriría si los antiguos dioses de Egipto tuvieran mala hostia y descubriesen que sólo allí los recuerdan? Pues que se levantaría un ejército de gente del desierto, estatuas animadas y un montón de momias. Eso es lo que conforma la facción de Nefsokar (W2E) Sokar's Avatar (un Gigante), esculpido por Tim Prow, pintado por Angela Imrie



Es importante decir que cuando hay un ataque, siempre hay un ataque de respuesta de la miniatura que ha sido "atacada", por lo que TODO el rato están los dos jugadores implicados.

Y digo "dos" pudiendo decir "tres". La primera partida que probamos lo hicimos tres jugadores. Aunque el manual no lo menciona en ningún momento, resulta que el juego funciona increiblemente bien en modo multijugador (no hace falta ninguna aclaración, ningún añadido, ningún libro extra para jugar entre varios). Este es uno de los grandísimos puntos a favor del juego: se ha diseñado para 2 pero funciona perfectísimamente para 3, 4 o más jugadores.

Hay dos cosas que antes de jugar asustan un poco. El reglamento, el mecanismo del juego, se pilla de seguida. Sin embargo cuando se lee en el reglamento la sección de reglas especiales y la de estados te da la sensación que estarás todo el rato mirando el manual y llenando la mesa de contadores. No es así: la lista de habilidades es más o menos la lista de "reglas especiales" de **Warhammer** (y todos los jugadores nos las sabemos), y en cuanto a los contadores, puede haber unos cuantos pero nunca a la vez, además si tu oponente tiene miniaturas





La facción de Necropolis (W2E) xengloba a los No Muertos clásicos. O sea, nigromantes, vampiros, zombis, esqueletos, espectros...

Rhasia, Zombie Queen, esculpido por Julie Guthrie, pintado por Angela Imrie

que ataquen con flechas envenenadas ya sabes que la partida estará llena de ataques con veneno.

Uno puede pensar que quizá podrían haber añadido más habilidades, o más escenografía, pero entonces quizá el juego ya no tendría esa sensación de frescura y facilidad que transpira.

Un punto negativo del juego es la diferencia entre miniaturas. En general, las miniaturas más baratas (en puntos) y "obligatorias" son peores que las miniaturas de élite o de personajes. Pero, claro, esto quiere decir que la diferencia entre un personaje y un pelagatos es abismal. Para ser un juego de escaramuzas, hay mucho "personaje especial", quizá demasiado, siendo la diferencia entre ambos considerable. En parte puede dar sensación de roleo, pero personalmente hay veces que te da sensación de estar jugando al Warcraft 3 donde llevas dos o tres héroes y un puñado de mindundis

Lo bueno

- + Muchas facciones disponibles
- + Fácil de aprender
- + Es un juego táctico, divertido, intenso, interesante y emocionante. Es MUY buen juego.
- + Muy barato (manual muy barato y miniaturas puedes usar las de Warhammer)
- + Multijugador nato



La facción de Kargir (Savage North) es parecida a Reven (W2E), en cuanto a que también tiene orcos, gnolls, ogros y demás. Pero en este caso parecen más civilizados (o, como mínimo, menos "polvorientos"), menos "¡WHAAAGH!" y más "Pues estamos en guerra...".

Mountain Troll, esculpido por Ben Siens, pintado por Michael Genet

cualquiera (aunque algunos mindundis lancen magia). El juego NO está equilibrado intra ejército, pero sí inter ejército. Es decir, vas a ilusionarte por llevar a un súper personaje, no por tener ocho arqueros. Los amantes de las tropas y de juegos estilo Warmaster nos veremos forzados a cambiar el chip; Warlord NO es un juego "de tropas" sino una escaramuza entre algunos tíos con nombre y apellidos, y sus escuderos/ayudantes/seguidores. Lo que ocurre es que como todos los ejércitos tienen tantos "personajes especiales", la cosa está equilibrada; pero no esperes que tres esqueletos se carguen a un Señor de la Guerra.

El futuro

El futuro de Warlord es... indefinido. En USA parece que ha triunfado, los foros están activos, pero Reaper ahora anda por otras cosas, así que no es seguro que tenga alguna ampliación... pero tampoco es descartable. No les ha interesado de momento expandirse hacia Europa, ya que son más una marca que hace miniaturas y de paso algún juego, que no un juego y hay que hacer las miniaturas (como son muchas otras marcas), por lo que no parecen querer ser "otra súper marca" como Games Workshop, Privateer o Rackham, por lo que es probable que el juego siga siendo "minoritario".

Conclusión

Warlord es, posiblemente, el mejor juego de escaramuzas para jugar "partidas sueltas" que existe en la actualidad (si alguien piensa en algo más rolero y de campañas que mire hacia Mordheim). El manual es muy barato, hay muchas facciones, se pueden usar las miniaturas de Warhammer y aunque el juego se pilla pronto, encontrar cómo explotarlo es complicado (teniendo en cuenta el mecanismo de turnos). Es tan interactivo como Confrontation o Infinity, es más táctico que Warhammer y mucho más sencillo que los tres, por lo que se aprende en menos de media hora. Es rápido, divertido, imprevisible y multijugador. Y puedes jugar con las miniaturas que va tienes.

Lo malo

- Sólo en inglés
- Manual muy mejorable (trasfondo, orden, estética)
- Miniaturas mejorables en promedio
- Hay demasiado desequilibrio entre los soldados rasos y los "personajes especiales"
- Poca base de jugadores

Por Undomain

Hace tiempo, pusimos en el blog como hacer una paleta húmeda, pero por desdichas de la informática, las fotos del artículo se perdieron en el limbo. Para evitar que eso pase de nuevo, os traemos una versión mejorada del mismo.

Hace poco, un amigo me pregunto cosas sobre pintura porque quería empezar a pintar sus primeras miniaturas. Más concretamente, cosas esculpidas por él y por su mujer (a escala 54mm).

Entre comentarios de evita esto y te recomiendo esto, salió el tema de la paleta húmeda, a lo que me respondió directamente "Oiga! quiero que la [ponga nombre femenino aquí] empiece como todos con los medios limitados, y que aprenda, luego ya se pasara a tecnologías pijas!"

Este tío me ha llamado pijo!!

Está claro que no es conocido por todos esta útil herramienta, así que vamos a ir poquito a poquito, y como con todo, empecemos desde el principio.

¿Que es?

Si sois habituales usuarios de las pinturas acrílicas sabréis que uno de sus principales defectos es su rápido secado.

Puede que parezca una ventaja, y eso es porque lo es. Lo malo es que esa rapidez ocurre también en la paleta de pintura, con lo que también es un gran inconveniente.

La paleta húmeda es un invento que permite reducir este defecto a un nivel que casi parece increíble. Lo mejor de todo es que no es nada complicado fabricarte uno con productos caseros

En resumidas cuentas, una paleta húmeda es una paleta que usa un material absorbente para retener el agua y otro semipermeable para que la pintura absorba el agua y no se seque tan rápido.

Una buena paleta húmeda puede mantener la pintura fresca durante horas, incluso durante varios días.

¿Que necesitamos?

Fabricarse una Paleta Húmeda es de los más fácil, y con productos totalmente caseros o de fácil adquisición. En resumen:

- Contenedor de agua: Puede ser un plato de plástico, una bandejita, lo que prefieras. Pero que no pierda agua.
- Material absorbente: Yo recomiendo el algodón, pero se puede usar papel de cocina, tela o cualquier otra cosa. Mejor que sea de fácil reemplazo.
- Material semipermeable: Lo ideal es el papel de cocina para horno, aunque también se puede usar un folio blanco (los reciclados creo que no van bien).
 - Agua: la del grifo...

En mi caso he utilizado los siguientes elementos:



Pintura ... Pintura

Como contenedor uso una bandeja para material de oficina comprada en una papelería para usarlo exclusivamente con este fin. De todos modos, mi primera paleta la hice con un plato de plástico de usar y tirar.

La ventaja del plato es que no vale nada y es muy fácil de reemplazar, pero como pega, tiene poca resistencia y si lo llenamos luego de agua, empieza a pesar un poco demasiado y pierde consistencia.

De material absorbente uso algodón de farmacia. Retiene bastante el agua, es barato y fácil de encontrar y manejar.

También se puede usar papel de cocina, aunque tiende a apelmazarse demasiado y si se seca, tendremos un bonito papel maché.

Otra opción es la tela, pero nunca la he usado y no sé si será fácil de reemplazar en caso de "accidente".

El material semipermeable que he uso y recomiendo es el papel de cocina. Es lo suficientemente liso como para evitar que la pintura sea absorbida y cumple perfectamente su función.

Hay gente que usa un folio blanco, pero ha de ser blanco, no reciclado.



A partir de aquí hablaré de bandeja, algodón y papel de cocina independientemente del material que uséis, como los pasos son los mismos, no hay problemas ;)

Lo primero de todo, y antes de empezar, es recortar un trozo de papel de cocina. El tamaño ha de ser el suficiente para poderlo poner sobre el plato sin que se arrugue ni sobresalga de la bandeja. Lo mejor es que sea un poco más grande que la misma.

Después, rellenamos la bandeja de algodón. Ha de estar bien llena pero sin llegar a estar apelmazado. Cubridlo sin miedo, pero no llenéis hasta el borde.

Luego, empapamos bien de agua el algodón. Sin miedo... tiene que quedar bien empapado.

¿Cuanta agua hemos de poner?



intura ... Pintura ... Pintur



Pues es complicado, ya que depende del nivel de humedad de nuestro ambiente.

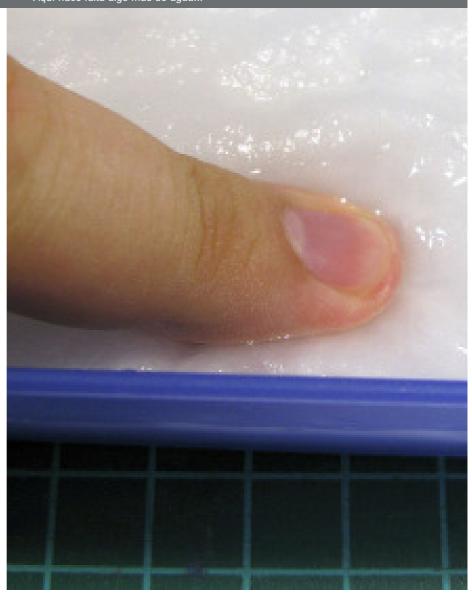
Un buen criterio es el de que es mejor pasarse que quedarse corto.

Si nos quedamos cortos, la paleta será poco efectiva, pero si nos pasamos, el papel de cocina se volverá un poco más delicado.

Para estar seguros, lo mejor es ponerle agua hasta que quede el algodón cubierto por una fina película de agua.

Es mejor echar el agua poco a poco y esperar unos segundos para que el algodón lo aboba y se reparta bien antes de echar mas.

Si nos pasamos, siempre podemos sacar el excedente con una jeringa grande o, simplemente, volcando la bandeja.



a ... Pintura ... Pintura

Para terminar, solo queda poner el papel de cocina encima.

Hay que tener atención en poner la parte encerada (brilla mas) en el lado del agua.

Una vez, puesto el papel de cocina, con cuidado de no romper el papel, intentamos sacar todas las burbujas de aire que queden entre el papel y el algodón.

Estas burbujas de aire impiden que la pintura absorba el agua, con lo que cualquier parte de pintura que esté en contacto con una burbuja, se empezará a secar mas rápidamente que el resto.

Y ya tenemos nuestra paleta húmeda lista para ser usada.



De manera periódica hay que ir añadiendo agua al algodón para mantenerlo mojado. Esto es importante sobre todo en verano.

Si haces mezclas en la paleta, es mejor mezclar con un pincel viejo. Si usas un palillo podrías romper el papel y la pintura irá a parar al algodón.

Con el paso del tiempo, tendrás que ir cambiando el papel de cocina. Aunque la pintura dura más tiempo fresca, es imposible que no se seque.



T IIItara II esca s Horas des

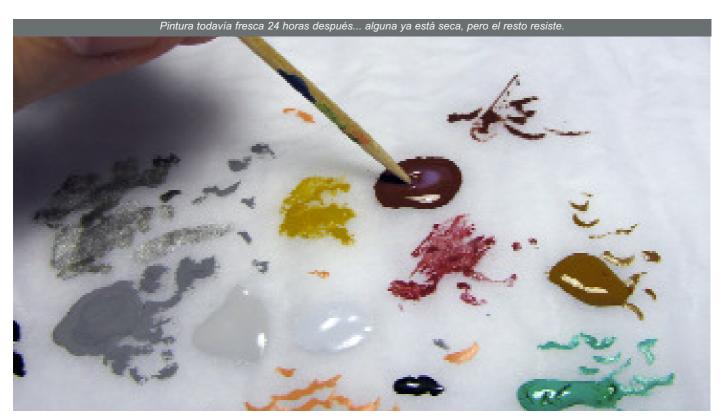
El algodón también se secará. Piensa que tendrás que cambiarlo tarde o temprano.

La paleta no es inmune al polvo y alas pelusas. Es mejor que te busques una manera de taparla.

Cuidado al moverla! el agua se puede verter! El algodón la retiene de manera limitada.

Versión para impacientes

- 1) Cogemos la bandeja y la rellenamos generosamente de algodón.
- **2)** Empapamos el algodón considerablemente.
- 3) Ponemos el papel de cocina encima con la parte encerada hacia el agua.
 - 4) Enjoy it!!



Pintura ... Pintura ... Pintur Dipping en Magis Wash

Por Undomain

Hace ya un par de mese que empezamos en ¡Cargad! una escalada de Warhammer 40k y... espera, ¿que no sabes que es una escalada? ¿Y no tenias ni idea de que estábamos haciendo una? ¡Pues ya puedes ponerte al día!

http://www.cargad.com/index.php/tag/escalada-a-2/

¿Ya? vale, pues sigo.

Como iba diciendo, para la escalada tenía que pintar determinada cantidad de miniaturas en un tiempo acordado, y conociendo mi fantástica habilidad para irme por los cerros de Úbeda, me puse las pilas buscando un sistema de speed painting que me permita hacer frente a los plazos de entrega con un resultado aceptable. Después de algunos experimentos fallidos con desastrosos resultados, encontré algo efectivo, sencillo y económico: Dipping en Magic Wash.

Cuando comenté la técnica utilizada para pintar mis marines, la gente me empezó a poner cara de "este tío está loco, mejor le digo que si a todo". Después de superar el miedo inicial al ver que ni sacaba espuma por la boca ni mordía, empezaron a interesarse en esta técnica tan aparentemente exótica.

Así que aquí os traigo la explicación lo más completa que mi humilde y escaso conocimiento es capaz de preparar. Y lo mejor es empezar por el principio.

Dipping

El Dipping es una técnica de pintado rápido bastante curiosa. Consiste en introducir una miniatura, pintada solo con colores base y planos, en un potingue que la pinta ligeramente y se centra en los recovecos generando las sombras de manera rápida y sencilla.

Originalmente, este potingue era Betún de Judea, un material que se vende en las tiendas de Bellas Artes y que se utiliza para tintar y envejecer la madera. Aunque se sigue utilizando, el problema de este Betún es que es efectivo en colores cálidos, debido a su tono marrón, pero no tanto en colores fríos,

llegando incluso a quedar realmente mal.

Debido a su efectividad y sencillez, esta técnica se hizo muy popular en algunos ámbitos, tanto que algunas casas empezaron a desarrollar un producto especial para realizar el dipping, salvando el problema del color. Ahora mismo, Army Painter es una de las casas (o la única) que tienen una gama de productos para hacer dipping de diferentes colores.

Así pues, el dipping consiste en sucar las miniaturas es un pringue, igual que se hace con un nacho en su salsa. Es una técnica ideal para pintar grandes cantidades de miniaturas similares (al menos de color), ya que en una tarde puedes pintar una cantidad ingente de miniaturas con un resultado más que aceptable.



Una técnica de pintura casera que se ha transformado en un producto comercial de éxito. Por algo será...



... Pintura ... Pintura

Magic Wash

Realmente, esto no es una técnica de pintura, sino una herramienta más. Para ser exactos, es pintura y/o tinta diluida en cera para el suelo.

Por lo que tengo entendido, este potingue viene de los IUESEI (o USA para los amigos) donde alguien se dio cuenta de las propiedades que tenía la cera para el suelo. Esta cera, de la marca Jhonson (creo), se comercializa en España como Cera acrílica autobrillante Bosque Verde (si, del Mercadona). No sé si existen otras con similares propiedades, pero teniendo un Mercadona en cada pueblo y siendo barata, tampoco me he dedicado a buscar alternativas.

Su principal uso es para diluir las tintas, haciendo que se reparta de manera más uniforme y reduciendo el efecto que tienen de oscurecer los colores. Es decir, convierte la tinta (ink) en un lavado (wash).

¿Y qué hace tan especial esta cera? Se podría comprar directamente los lavados comerciales y ahorrarnos todo este rollo. Pues muy sencillo: su versatilidad.

Para empezar, es muy económica. Algo más de 2€ el litro. Y como es incolora, ese litro de cera lo puede utilizar para cualquier color.

Al ser acrílica, se puede mezclar con cualquier marca de pintura, además de poderse diluir y limpiar con agua sin ningún problema. También se puede eliminar con limpiacristales, alcohol y/o disolvente como si fuera una pintura más.

Es algo más espesa que el agua, una textura ideal para diluir la pintura y que no se nos quede demasiado líquida (si es que eso es posible). Además, aunque tenga un tono blancuzco, al secarse es totalmente transparente, con lo que ni blanquea (problema que tienen algunos "wash" comerciales cuando se acumulan en los recovecos) ni altera los colores. Se podría decir que es un excelente diluyente universal para pintura acrílica.

La pintura o tinta tiende a quedarse debajo al dejarlo en reposo un rato, lo cual hace que un lavado hecho con este diluyente se centre principalmente en los recovecos sin dejar marcas de aguas (¿alguien empieza a ver por dónde voy?).

Debido a los dos puntos anteriores, pueden hacerse mezclas para hacer cosas y/o experimentos que quedarían terriblemente mal con otros diluyentes como el agua o algunos médiums comerciales. Por ejemplo, 10 partes de cera por 1 parte de tinta negra aplicado a pincel dejaría intacto el color base y resaltaría todas las ranuras y juntas con un color negro bastante definido.

En resumen, es ideal para hacer lavados, y se puede jugar con las proporciones para obtener diferentes resultados y efectos. Por eso su nombre: Magic Wash (lavado mágico).

Además, esta cera tiene una propiedad extra en su estado básico: sirve como barniz (eso dicen en algunos foros).

Como punto negativo, decir que tarda más en secarse que la pintura. Si se encharca mucho tal vez se tendría que dejar secar durante un buen rato (una hora o dos, o incluso mas).

Para mí es un imprescindible en mi maleta de pintura.

El diluyente más económico posible (descartando el agua). Menos de 3€ el litro.



intura ... Pintura ... Pintur

Ahora que ya sabéis lo que es el Dipping y el Magic Wash, ya podéis imaginar en qué consiste esta técnica:

- Pintamos la miniatura con colores básicos, sin molestarme en las luces ni las sombras.
- En un bote donde quepa la miniatura (los de farmacia para muestras de orina son perfectos para humanoides, además tienen tapa para poder guardar el preparado para mas usos) preparamos el potingue. La proporción es: mucha cera y poquita tinta (10/1 o 20/1... es a prueba y error).
- Sucar la miniatura sin miedo cual nacho mexicano en salsa cheedar.
- Eliminamos el exceso de pringue con algunas sacudidas. Si se acumula demasiado en algunas zonas, podemos quitarlo o extenderlo con un pincel o un "churrito" de papel de cocina/WC.
- Lo dejamos secar durante un buen rato, preferiblemente en posición vertical (usease, de pié). Eso sí, pon papel debajo de la miniatura, que puede gotear. Puede tardar en secarse entre bastante rato, asi que paciencia.
- Rematamos la faena con los detalles finales y listos.



Resultado de un dipping con tinte negro sobre imprimación Blanca.

Básicamente, es la mista técnica que si usáramos productos como el QuickShade o el Betún de Judea, pero algo mas artesanal y economico.

Si quereis ver exactamente como son los pasos del dipping, os dejo un ejemplo práctico con un Marine Espacial (Lobo espacial para ser más exactos): http://youtu.be/oC0GDy86iuU



Lo bueno de este potingue es que no sirve solo para dipping. Se puede utilizar con pincel para aplicarlo sobre zonas concretas como un lavado.

Y lo mejor de todo, es que puedes usar cualquier tipo de pintura y/o tinte acrilico, con lo que peuden hacer tus propias pezclas del color que prefieras.

No tengas miedo en experimentar con colores exoticos, proporciones varias y mezclas extrañas. Podrias dar con un autentico filón!

Pintura ... Pintura Pintando fantasmas vápidamente

Por Namarie

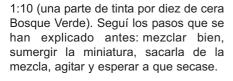
Pintar fantasmas es mucho más sencillo de lo que la gente se cree. De hecho, me parece que son las miniaturas más fáciles de pintar de todo Warhammer...

Por suerte, "gracias" a la película del Señor de los Anillos o al juego Warcraft 3, se dejó de ver a los fantasmas como "blanco con tinta negra", y se empezaron a ver con "tinta verde" y "tinta azul". En mi caso he optado por una tinta verde porque contrasta mucho con el resto del ejército.

Para ello decidí partir de una imprimación blanca, y aplicar luego la técnica del Dipping (ver páginas anteriores) con tinta verde (Citadel Wash Thraka Green) en una proporción

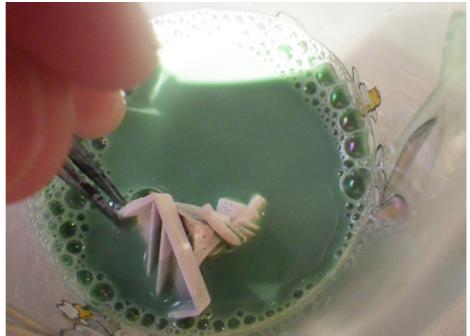






La mezcla resultante es algo así como leche verdosa. Ya había practicado Dipping ("como toca", con tinta negra y tal) y los resultados habían sido increíblemente buenos. ¿Qué pasaba si se hacía sobre imprimación blanca y punto?

Pues el resultado era algo casi totalmente blanco. Acostumbrado a la tinta sepia Vallejo que todo lo cubre, me quedé un poco decepcionado (pero es que un Dipping es un Dipping). Claro que ya tenía la mezcla hecha, no iba a tirarla. Pensé en lo que quería: los quería más verdes, más "fosforitos"...





Pintura ... Pintura ... Pintur

así que podía añadirle tinta amarilla, o bien añadirle pintura directamente. Como tengo una pintura que es "verde fosforito" (Vallejo Game Color 32, Verde Escorpión), decidí tirarme a la piscina y eché dos chorros de pintura. Mezclé, y el resultado fue otro...

Cabe decir que no mezclé del todo bien, con lo que la parte inferior del vaso era más densa (tenía más pintura), y por eso en algunos casos la parte que tocó más el fondo (podéis verlo en la capa del espectro a la derecha). Como me gusta cómo queda, bien ;-) pero si no os gusta, mezclad bien la pintura.





En algunos casos no me salió a la primera, así que tuve que sumergir por segunda (o tercera) vez la miniatura en el pringue.

Tras ésto, vinieron los anclajes (para poderlos poner en las peanas "chinas"), pegarlos a las peanas (que como las pinto de 50 en 50, ya tenía pintadas) y... ¡voilà! Once espectros pintados en media hora (contando preparación).

Como el resto del ejército es bastante oscuro (resultado del estilo de pintura, lo sé), estas miniaturas tan "brillantes" destacan sobre el resto, pero mantienen la coherencia con todo el ejército gracias a las peanas.



