WHITE DWARF®

LA REVISTA MENSUAL DE LOS JUEGOS GAMES WORKSHOP Y MINIATURAS CITADEL

WHITE DWARF™

22
Febrero 1997
595 Pta
Canarias 650 Pta

LLEGAN LOS HOMBRES LAGARTO

EMPIEZA LA CONSPIRACIÓN SINIESTRA

TÁCTICAS DE HECHICERO

NUEVAS MISIONES PARA SPACE HULK

INCURSIÓN: EL DUELO FINAL ENTRE ORCOS Y ELFOS OSCUROS

TALLER DE MODELISMO, TÉCNICAS DE PINTURA Y MUCHO MÁS...

GAMES WORKSHOP®

9 771133 709009 00022

MOTOCICLETAS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Motocicleta de los Amos de la Noche

Los Motoristas Marines Espaciales del Caos son tropas de ataque mortíferas y móviles. Utilizan la velocidad y la gran maniobrabilidad de sus motocicletas como sus enemigos Imperiales, y están armados siempre hasta los dientes con mortíferas armas de combate cuerpo a cuerpo. Sus motocicletas ostentan grabados los iconos del Caos y están adornadas con macabros trofeos de guerra. Los Motoristas Marines Espaciales del Caos llevan a cabo peligrosas misiones de reconocimiento, muchas veces cerca de las líneas enemigas, para espiar las posiciones del enemigo. Entonces lanzan ataques relámpago contra sus sorprendidos adversarios, cortando las comunicaciones, dispersando a las tropas y destruyendo las líneas de aprovisionamiento. En un instante siembran el caos entre las tropas enemigas, y al siguiente han desaparecido, dejando tan sólo un rastro de destrucción a su paso.

Hay que destacar el magnífico trabajo de conversión realizado por Dave Perry en esta Motocicleta, así como en la cabeza decapitada clavada en el mástil del estandarte y las afiladas cuchillas adicionales. Dave esculpió él mismo los detalles adicionales de la moto.

Motociclista Marine Espacial de los Amos de la Noche armado con Puño de Combate

Motociclista Marine Espacial de los Amos de la Noche armado con una Espada de Energía

WHITE DWARF®

Número 22

Febrero 1997

CONTENIDO

2 NOTICIAS GAMES WORKSHOP Y MINIATURAS CITADEL

4 CONSPIRACIÓN SINIESTRA
Jervis Jhonson
El Gran Mago Sacerdote de los Hombres Lagarto Mazdamundi ha diseñado una diabólica conspiración de alcance mundial, en la que tú también puedes participar

10 CUESTIONARIO A LOS LECTORES
¡Queremos conocer tu opinión! ¿Qué es lo que más te gusta (y qué es lo que menos te gusta) de *White Dwarf*?

12 EN COMUNIÓN
Jake Torton y Andy Chambers
Jake Thornton somete al tercer grado al diseñador de juegos Andy Chambers para que nos confiese cuáles son las malignas intenciones del Caos para el futuro...

19 TÉCNICAS MAESTRAS 'EAVY METAL
Mike McVey
Nuevos consejos y astutas técnicas para mejorar tus resultados en el pintado de caballos

24 ¡HECHICEROS!
Steve Anastasoff
¿Tu hechicero sólo sirve para recoger margaritas por el campo de batalla? Steve nos revela los arcanos secretos que todo hechicero victorioso debe conocer

32 LOS ALEGRES ARQUEROS DE BERGERAC
Nigel Stillman
Las baladas Bretonianas narran numerosas hazañas y gestos de armas, pero pocas tan épicas como las cantadas por la

Balada de Bertrand el Bandido

37 ¡PORTADOR DE MUERTE!
Dean Bass
Los Ángeles Oscuros se enfrentan a los *Genestealers* en una desesperada carrera contra el tiempo.

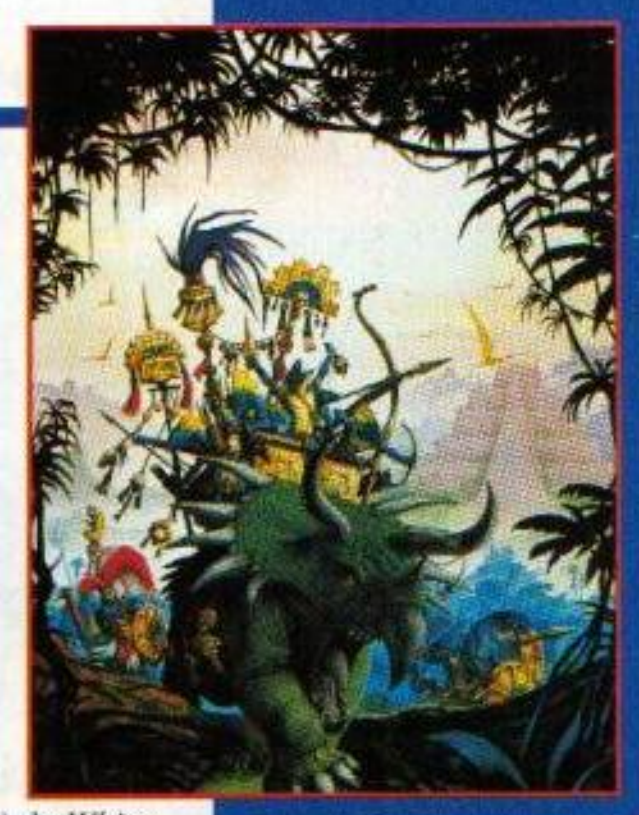
44 TALLER DE MODELISMO
Owen Braham
Owen explora y describe las mejores técnicas para inundar un poco tu campo de batalla.

50 PEANA TOTAL
Rick Priestley
¡Rick no respeta nada! Todo un artículo dedicado a mejorar aún más el acabado de tus Miniaturas Citadel, concentrándose en sus peanas

52 PREGUNTAS Y RESPUESTAS
Owen Braham
Respuestas a las dudas más frecuentes de Necromunda, Warhammer 40,000 y Warhammer

57 INCURSIÓN: LA BATALLA FINAL
La conclusión de la campaña para **Warhammer** iniciada en el número 20. Los Orcos intentan defender desesperadamente su poblado del implacable ataque de los Elfos Oscuros

70 SERVICIO DE VENTA DIRECTA DE GAMES WORKSHOP



HOMBRES LAGARTO
David Gallagher

Redactor Jefe: Juan Molina

Diseño y Maquetación: Oriol Nin, Mª José López

Redacción y Traducción: Jordi Ferré, Raúl Arribas, Pablo Sanz

Corrección de Estilo: Mª José López

Una Publicación
GAMES WORKSHOP
C/ Francesc Layret, 37-39
08950 Esplugues de Llobregat
Barcelona
España

Impresión
Rotocayfo, S.A.
Ctra. de Caldas, Km 3
08130 Santa Perpetua de Mogoda
Barcelona

Fotomecánica
B.C.N. Impressió y Disseny Gràfic, S.A.
Lluís Millet 58 Baixos
08950 Esplugues de Llobregat

Mac Graph
C/Vallespir, 61-63
08014 Barcelona

Revista Mensual
Depósito Legal: B-39009-93
ISSN: 1133/7095

Copyright © Games Workshop Ltd. 1997

Todos los Derechos Reservados

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso escrito del editor.

Código Producto: 3922

5 011921 039227

WARHAMMER 40,000

¿UNA CAÑONERA THUNDERHAWK PARA WARHAMMER 40,000?

La culpa, sin duda alguna, la tiene aquél al que se le ocurrió la idea de mostrar en el Games Day 1995 la totalidad del Capítulo de los Ultramarines. "¿Y por qué no añadirles tres *Thunderhawk* a escala Warhammer 40,000?" Así que nuestros diseñadores pusieron manos a la obra y las *Thunderhawks* lucieron flamantes junto al resto del Capítulo en el *National Indoor Arena* de Birmingham. ¡Todo un espectáculo! Con lo que los responsables del proyecto no contaban era con el "efecto envidia" que, ¡corroyó a todos los empleados de Games Workshop que querían tener una! Esto fue amplificado cuando la compañía comenzó a regalar las ocho naves restantes como premio al Encargado de Tienda del año, etc...

Poco tiempo después surgió la inevitable pregunta: "¿Vamos a venderla a los aficionados en general?" Se trataba de fabricarla y comercializarla, por lo que las mentes que tienen el poder en Games Workshop lo descartaron absolutamente: sólo existirían las once *Thunderhawks* originales, y ninguna más. Pero la revolución no tardó en estallar. ¡Había qué ponerla a la venta! Al final, el Emperador en persona autorizó la fabricación de una serie limitada y numerada: cien ejemplares a un precio de £400 (unas 87.000 pesetas). La Cañonera se presentaría en una caja de madera numerada, con el interior forrado en rojo, el águila imperial grabada a fuego y un certificado de autenticidad. Se trata de una pieza de coleccionismo para los verdaderos entusiastas (mejor dicho, los más locos) por el Hobby Games Workshop. Por supuesto, **no habrá Tarjeta de Vehículo para Warhammer 40,000**: sus seis kilos de peso pueden servir para rematar una buena colección de miniaturas, (aunque si inventas tus propias reglas, quizás tu adversario te permita emplearla). Si tus ansias de tener tu propia Cañonera *Thunderhawk* te quitan el sueño, puedes ponerte en contacto con el Servicio Mail Order de Games Workshop en Inglaterra, que es quien gestiona esta locura.

NOVEDADES RECOMENDADAS WARHAMMER 40,000

Marine Ruidoso con Destructor Sónico.....825 Pta
(miniatura en blister)

Marine Ruidoso con Amplificador Sónico.....825 Pta
(miniatura en blister)

Marine Ruidoso con Sirena de Muerte .....825 Pta
(miniatura en blister)

NOVEDADES RECOMENDADAS WARHAMMER BATALLAS FANTÁSTICAS

Ejércitos Warhammer: Hombres Lagarto ....2.750 Pta
(libro de ejército)

Eslizones con Jabalina .....1.350 Pta
(cinco miniaturas en blister)

Grupo de Mando Eslizones con Jabalina ..1.350 Pta
(cuatro miniaturas en blister)

Lanceros Saurios .....1.350 Pta
(cuatro miniaturas en blister)

Kroxigor .....1.625 Pta
(miniatura en blister)

Paladín Saurio Guardia del Templo.....825 Pta
(miniatura en blister)

Grupo de Mando Guardia del Templo .....1.350 Pta
(dos miniaturas en blister)

Saurios Guardianes del Templo.....1.350 Pta
(dos miniaturas en blister)

Grupo de Mando Arqueros Bretonianos ....1.350 Pta
(tres miniaturas en blister)

HOMBRES LAGARTO

Ya está a la venta el nuevo volumen de la serie Ejércitos Warhammer, dedicado a los misteriosos y despiadados habitantes de las junglas de Lustria, los Hombres Lagarto. Ya está disponible la totalidad de sus tipos de unidades de infantería. ¡Y sigue atento a los próximos números de la revista *White Dwarf* para descubrir el resto de sus suculentos tipos de tropa!

CORRESPONDENCIA

¿Problemas de interpretación de reglas? *White Dwarf* cuenta con una sección regular dedicada a presentar las respuestas a las dudas de reglas más frecuentes, pero también contestaremos particularmente cualquier pregunta relacionada con los juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Envía tus preguntas sobre reglas a WHITE DWARF (GAMES WORKSHOP S.L.) Francesc Layret, 37-39 Esplugues de Llobregat 08950 Barcelona. Por favor incluye un sobre con tu dirección y redacta las preguntas de forma que podamos contestar con un simple "sí" o "no". ¡En caso contrario no podemos garantizarte que te contestemos!, recibimos una gran cantidad de correo diariamente, y leemos cada una de las cartas, por lo que es posible que tardemos un poco en contestar cada carta. ¡Gracias por tu paciencia!

También puedes contactar con Games Workshop a través de la World Wide Web. Nuestra dirección en Internet es:

http://www.games-workshop.com

COPYRIGHTS Y MARCAS REGISTRADAS

La totalidad del contenido de White Dwarf es Copyright © Games Workshop Ltd., 1996. Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1996. Todos los Derechos Reservados. Las siguientes son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel, el castillo de Citadel, Blood Bowl, White Dwarf y la ilustración de White Dwarf, Warhammer. Las siguientes son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.: Armageddon, Aspect Warrior, Avatar, Blood Angels, Bloodthirster, Bloodletter, Chivalry, Confrontation, Daemonette, Dark Angels, Dark Future, Realm of Chaos, Slottabase, Space Fleet, Space Marine, Talisman, Dark Reaper, Deathwing, Dragonmasters, DungeonQuest, Eldar, Eldar Attack, Epic Battles, Exoarmour, Exarch, Eye of Terror, Farseer, Fire Dragon, el logotipo de Flame, Hell Hound, Gargant, Genestealer, Gobbo, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Termagant, Keeper of Secrets, Khorne, Knight Panther, Leman Russ, Lichemaster, Lightning Claw, Lord of Change, Madboy, Marine Espacial, Mekaniak, Mighty Empires, Nurgle, Nurgling, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plague Bearer, Psychic, Ratling, Ravenwing, Skaven, Slaanesh, Slann, Snotling, Space Hulk, Space Wolves, Squat, Squig, Swooping Hawk, Striking Scorpion, Terminator, Thunder Hammer, Trollslayer, Tyranids, Tzeentch, Ultramarines, Warmaster, Knights of the White Wolf, World Eaters. El bote de pintura Citadel está registrado en España con el número de Modelo Industrial 131981. Los Dados de Dispersión están registrados en el Reino Unido con el número 2017484.

White Dwarf es una publicación de GAMES WORKSHOP S.L. Francesc Layret, 37-39 Esplugues de Llobregat 08950 Barcelona. Registro Mercantil de Barcelona Folio 17 Tomo 26104 Inscripción 3ª Hoja B-100034 Sección General. Sociedad Unipersonal: Accionista Games Workshop International Limited.

¡GRAN REINAUGURACION!

GAMES WORKSHOP® ZARAGOZA

¡VISITA LA TIENDA GAMES WORKSHOP ZARAGOZA Y APROVECHA ESTAS FORMIDABLES OFERTAS!

DÍA 15 DE FEBRERO DE 1997

NECROMUNDA™

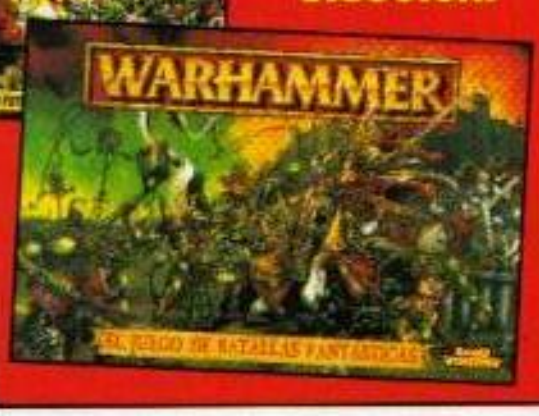
¡Compra un ejemplar de ***NECROMUNDA*** *y llévate* ***COMPLETAMENTE GRATIS*** *una caja de BANDA de* ***NECROMUNDA****!*

BLOOD BOWL®

¡Compra un ejemplar de ***BLOOD BOWL*** *y llévate* ***COMPLETAMENTE GRATIS*** *una caja de* ***EQUIPO*** *de* ***BLOOD BOWL****!*

¡Cualquier libro de las series ***EJÉRCITOS WARHAMMER*** *y* ***CODEX WARHAMMER 40,000*** ***A MITAD DE PRECIO****!*

¡Compra un ejemplar de WARHAMMER o WARHAMMER 40,000 y llévate COMPLETAMENTE GRATIS un LIBRO DE LA SERIE CODEX o EJÉRCITOS WARHAMMER a tu elección!



¡Compra ***TRES BLISTERS*** *o* ***CAJAS DE MINIATURAS CITADEL*** *del mismo ejército y llévate* ***COMPLETAMENTE GRATIS*** *el de menor precio!*

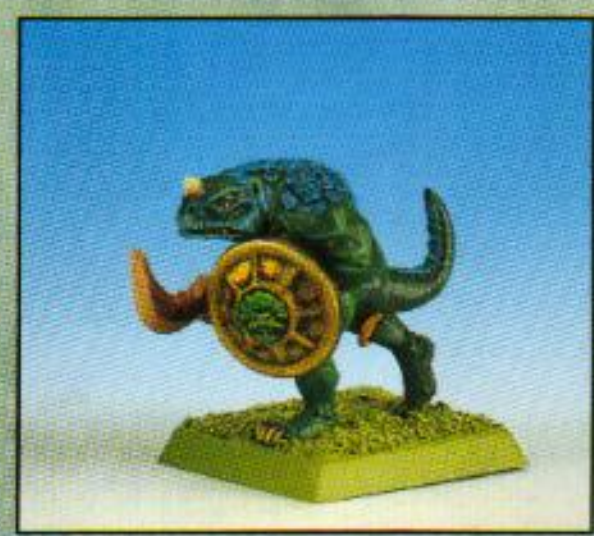
TODAS LAS OFERTAS Y PROMOCIONES DESCRITAS EN ESTA PÁGINA SON VÁLIDAS TAN SÓLO EN LA TIENDA GAMES WORKSHOP ZARAGOZA DURANTE EL DÍA 15 DE FEBRERO DE 1997, Y HASTA AGOTAR LAS EXISTENCIAS. NO SON ACUMULABLES ENTRE SÍ NI CON NINGUNA OTRA OFERTA O PROMOCIÓN. EN CASO DE DISPUTA, LA INTERPRETACIÓN DE LAS CONDICIONES DE LA OFERTA POR PARTE DE GAMES WORKSHOP SERÁ DEFINITIVA.

GUERREROS SAURIOS

Paladín Saurio

Saurio con Tambor de Guerra

Portaestandarte Saurio



Los Guerreros Saurios emplean gran variedad de armas mortíferas

Frente a una antigua pirámide de Lustria, un ejército de Hombres Lagarto se prepara para la guerra

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Por Jervis Johnson

Los temibles Hombres Lagarto están tramando un insidioso plan que puede cambiar para siempre el futuro del Mundo de Warhammer. ¡Y tú puedes contribuir a decidir si su conspiración tendrá éxito o no!

Mazdamundi, el Señor de Hexoatl, se desperezó. Era la primera vez que interrumpía sus meditaciones sobre el Plan Universal de los Ancestrales desde hacía más de un siglo. Parpadeó, y dirigió lentamente su mirada hacia los Altos Eslizones que le servían.

"Los planetas están alineados. La Era de la Destrucción se acerca. Recuperad lo que nos fue arrebatado."

Mazdamundi parpadeó otra vez, y volvió a su meditación en estado de trance. Sus sirvientes se inclinaron ante él con veneración, y luego se retiraron para preparar el cumplimiento de sus órdenes.

UN POCO DE HISTORIA

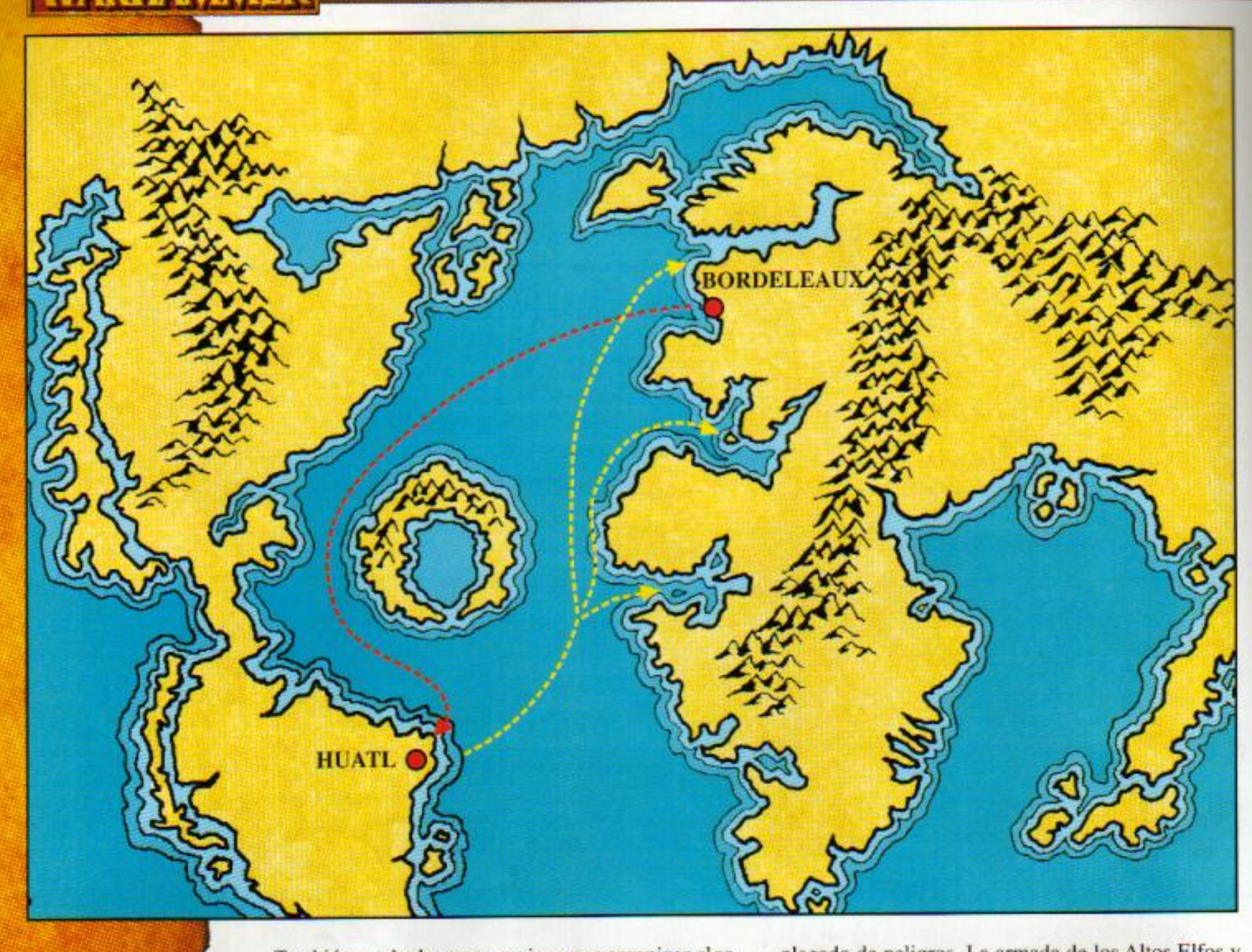
Hace ya algo de más de un año y medio organicé la Campaña de Ichar IV. Los lectores de la edición Inglesa de la revista *White Dwarf* recordarán bien ese acontecimiento (¡espero!); para los jugadores de los demás países, os diré que ¡Ichar IV fue un intento de librar la batalla de **Warhammer 40,000** con mayor número de participantes de la historia! La idea era simple: durante un fin de semana determinado, jugadores de todos los confines del mundo librarían batallas de **Warhammer 40,000** y **Epic**, en las cuales los Tiránidos se enfrentarían a Marines Espaciales, Guardia Imperial y Eldar. Tras ello, todos los participantes me enviarían un informe contándome quién resultó vencedor en su batalla. Los resultados de las batallas jugadas decidirían el destino del planeta Ichar IV, invadido por la Flota Enjambre *Kraken*. Si los Tiránidos vencían en más del 50% de las batallas, el planeta habría caído; si los Tiránidos eran derrotados en la mayoría de las batallas, el planeta se habría salvado.

Aunque la idea era sencilla, la campaña de Ichar IV resultó ser todo un éxito: cientos de jugadores de todo el mundo me escribieron para contarme los resultados de la batalla en que habían participado, y en general todo el mundo se divirtió muchísimo. Desde entonces me han preguntado muchas veces cuándo iba a preparar algo parecido, y normalmente mi respuesta era: "No, Ichar IV fue algo único." Y así lo creía, al menos entonces. Sin embargo, el lanzamiento de la nueva edición de **Warhammer** me hizo pensar que podía ser el momento de hacer algo similar a Ichar IV, pero en el Mundo de Warhammer. Cuanto más pensaba en ello, más me gustaba la idea, y después de un par de sesiones de *brainstorming* con Rick Priestley, Andy Chambers y Nigel Stillman, supe que había nacido una idea sobre la que tenía que trabajar. El resultado es *Conspiración Siniestra.*

EL DESARROLLO DE LA IDEA

Debido a que Ichar IV había funcionado tan bien, mi idea inicial fue simplemente que un gigantesco ejército de Hombres Lagarto invadiera el Viejo Mundo, obligando a las razas que allí habitan a unirse entre ellas para derrotar a los reptiles humanoides. En otras palabras, jugar simplemente un "nuevo Ichar IV", sustituyendo a los Tiránidos por los Hombres Lagarto, y empleando como trasfondo el Mundo de Warhammer. El problema en este caso era, como Rick y Andy me hicieron ver, que un acontecimiento de esta magnitud tendría un efecto profundo y duradero en el contexto del Mundo de Warhammer, especialmente en el caso de que los Hombres Lagarto consiguieran la victoria ("¿El Imperio? Lo siento, ya no existe, ha sido arrasado por los Hombres Lagarto..." ¡Estoy seguro de que os hacéis a la idea!).

No, lo que yo necesitaba era una situación que permitiera a los jugadores (¡a todos vosotros!) librar montones de batallas de **Warhammer**, todas ellas relacionadas por un tema común, pero que al mismo tiempo fuesen razonablemente creíbles dentro del contexto del trasfondo histórico.



Este mapa muestra la ruta seguida por la desafortunada expedición del Duque de Lorrain. En su viaje de ida (marcado en rojo) la expedición se desvió de la ruta hacia el Norte de Ulthuan, pero pese a todo consiguió arribar a Lustria después de casi tres meses de navegación.

Las flechas amarillas muestran el regreso de la flota amotinada y su llegada dispersa a los puertos del Viejo Mundo.

También estaba bastante ansioso por organizar algo que tuviera una duración superior a un sólo fin de semana, y que tuviera el clímax apocalíptico apropiado. He de admitir que estaba encallado, hasta que Rick me sugirió que inventáramos un relato que enfatizara las poderosas habilidades exclusivas de los Slann. Rick me dijo que los planetas se alinearan de tal forma que permitieran a los Slann utilizar las corrientes mágicas del Viejo Mundo para transportar sus tropas. Esto, combinado con mi afición a cierta serie de televisión sobre un par de agentes del FBI, me proporcionó la inspiración necesaria para crear el siguiente escenario. Pero ya está bien de cotorrear, ésta es la historia que se esconde detrás de la *Conspiración Siniestra*.

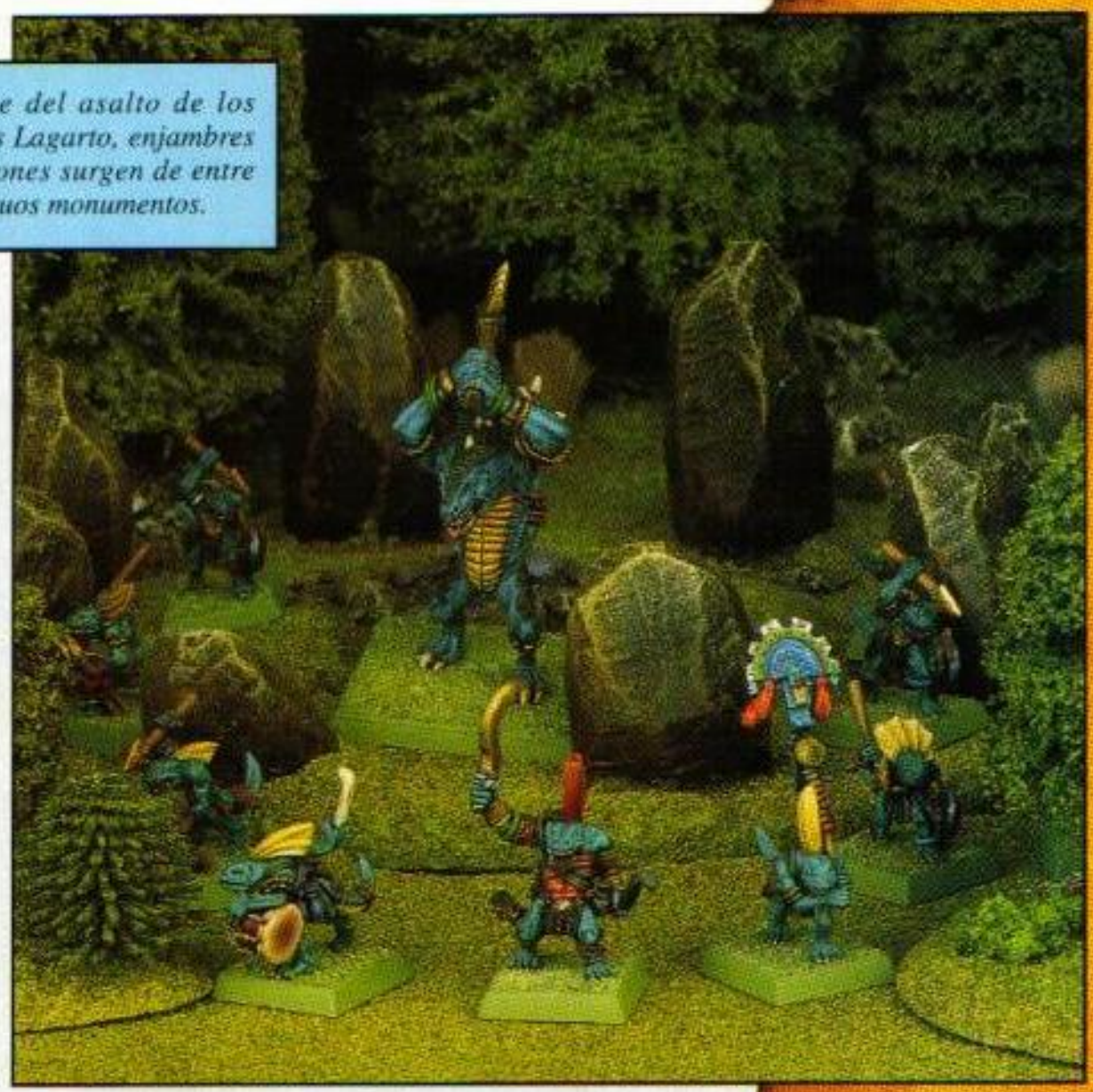
EL SAQUEO DE HUATL

En el año 1847 (del calendario Imperial) el Rey Bretoniano Jean financió una expedición a Lustria. La expedición, compuesta por seis galeones, varias embarcaciones auxiliares menores, y más de quinientos Caballeros Bretonianos y Hombres de Armas, se hizo a la mar un año después, al mando del Duque de Lorrain. El viaje a Lustria estaba plagado de peligros. La armada de los Altos Elfos y los monstruos de alta mar causaron numerosas bajas a los Bretonianos, pero tres meses después de haberse hecho a la mar desde Bordeleaux, avistaron finalmente la costa de Lustria.

Los Bretonianos desembarcaron cerca de la ciudad pirámide en ruinas de Huatl. El Duque de Lorrain era un bravo e intrépido guerrero, pero también era bastante imprudente y no destacaba por su brillantez táctica. Prescindiendo de efectuar ningún tipo de reconocimiento, se adentró en la jungla de Lustria, avanzando hacia las pirámides en ruinas cuyas cúspides podían vislumbrarse entre el follaje. Huatl está situada cerca de la costa de Lustria, por lo que el ejército del Duque alcanzó rápidamente la ciudad en ruinas. Aún así, los Bretonianos habían atraído la atención de los Hombres Lagarto. Desafortunadamente, el Duque y sus hombres no eran conscientes de ello y empezaron a explorar y a saquear la ciudad en ruinas. Distraído por la perspectiva de saqueo, el ejército del Duque se dispersó en busca de botín. Entonces, los Hombres Lagarto cayeron sobre ellos...

Al salir el sol, tan sólo quedaba con vida una pequeña parte del antes poderoso ejército Bretoniano. Los harapientos supervivientes huyeron de Huatl cargando con los artefactos y tesoros que habían encontrado. Pero el amanecer no representó ningún respiro, y los Bretonianos fueron hostigados por los

Hombres Lagarto que acechaban en la densa jungla a lo largo de todo el camino desde la ciudad hasta las chalupas. El Duque murió a tan sólo unos metros de las chalupas varadas en la playa, en una última defensa heroica que permitió escapar al puñado de supervivientes.



Al frente del asalto de los Hombres Lagarto, enjambres de Eslizones surgen de entre los antiguos monumentos.

Sin embargo, aquéllos que consiguieron escapar no lo hicieron con las manos vacías. En su poder se encontraban muchos artefactos antiguos y docenas de las placas de oro cubiertas de glifos que adornaban los templos de los Hombres Lagarto. Los fabulosos tesoros fueron una tentación demasiado fuerte para los tripulantes de la flota Bretoniana, que sin el férreo -aunque desencaminado- liderazgo del Duque, no pasó mucho tiempo antes de que empezaran los problemas durante el viaje de regreso. En lugar de regresar a Bretonia y entregar el botín a su Rey, la flota se amotinó y las naves se dispersaron por todos los puertos del Viejo Mundo. De esta forma, los artefactos robados en Huatl, incluyendo las placas repletas de glifos, se dispersaron por todo el Viejo Mundo.

LA CONSPIRACIÓN

Han transcurrido casi 700 años desde que el Duque emprendió su desafortunada expedición a las costas de Lustria. En este tiempo los artefactos y las placas con glifos que fueron robadas en ella se han dispersado aún más. Algunos artefactos se han perdido y otros han sido destruidos, pero la mayoría han permanecido intactos. Por razones que se desvelaran más adelante (en los próximos meses iré revelando más información en *White Dwarf*), Mazdamundi ha decidido que éste es el momento adecuado para recuperar los Artefactos. El porqué necesita ahora los artefactos es un misterio por el momento, pero

LAS PIEDRAS MEGALÍTICAS

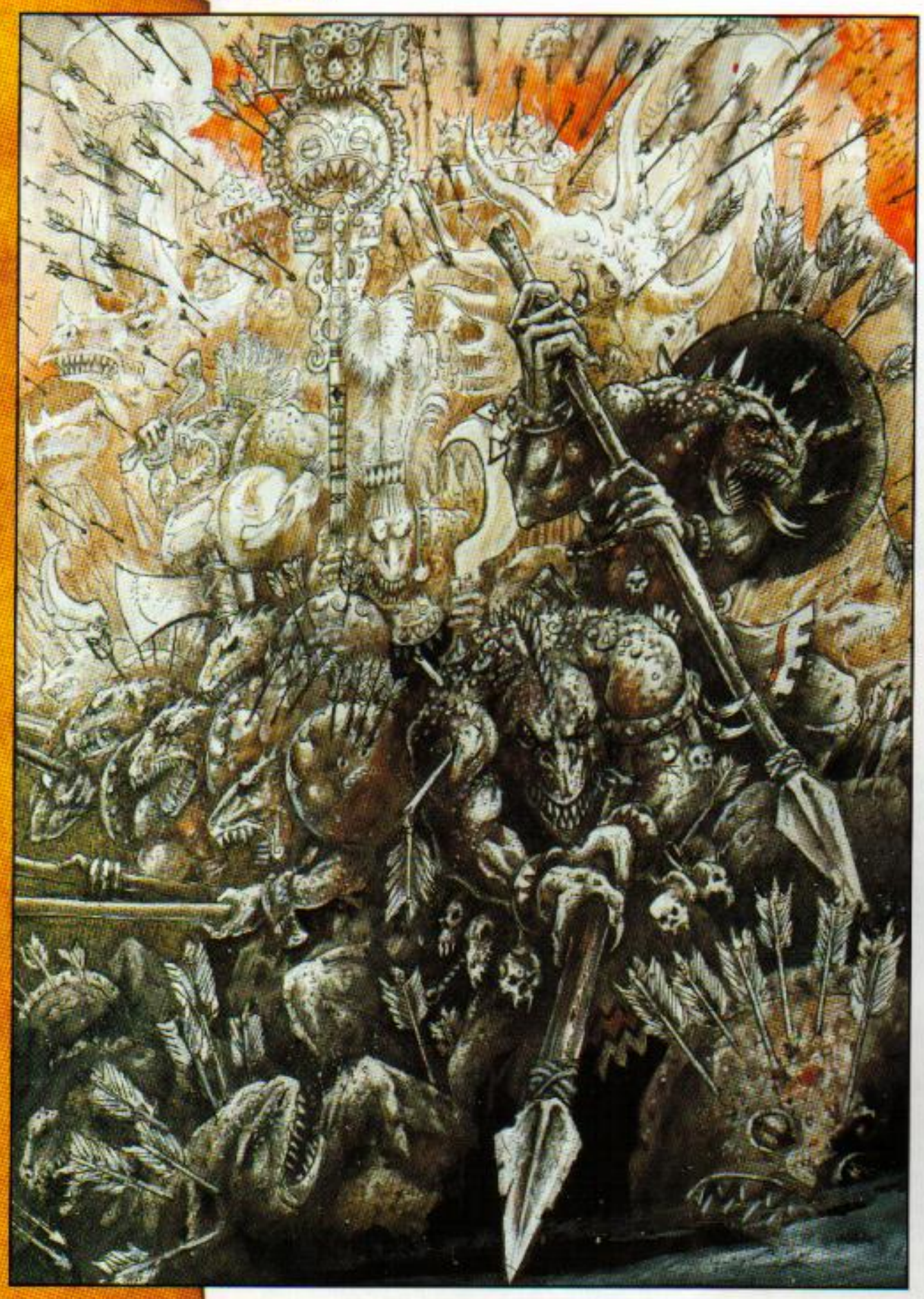
Quntacl, el poderoso Paladín Saurio, se adelantó hasta la línea frontal del regimiento de guerreros. Aquellos Hombres Lagarto pertenecían a su misma generación: cada uno empuñaba una larga lanza con afilada punta de bronce, y llevaba un escudo construido con bronce martillado, decorado con oro. Lo único que le diferenciaba de sus hermanos era su piel albina y la Espada Mágica que le había concedido su Señor, Yermict. Su regimiento contaba con docenas de efectivos, pero sólo los Hombres Lagarto más grandes del contingente se habían reunido en este lugar, convocados por el Mago Sacerdote Slann.

Los Hombres Lagarto permanecieron firmes en medio del gigantesco círculo de piedras decoradas con tallas y signos de poder. Un regimiento de Eslizones, más numeroso de lo que Quntacl podía contar, se sitúo junto a sus guerreros, con dos gigantescos Kroxigors entre sus filas. A su derecha había un regimiento de Jinetes Gélidos. Las grandes bestias gruñían sin descanso, sintiendo la magia en el aire. Quntacl estudió los antiguos trabajos de piedra que datoban de la Era de los Ancestrales. Cuando su mirada se fijó en los monolitos grabados que rodeaban a los Hombres Lagarto, estos empezaron a brillar de repente con una luz sobrenatural. Era la magia del Señor Yermict de Tlax, pronunciando las Palabras del Poder en el lenguaje largamente olvidado. Aquello había activado la magia de las piedras megalíticas.

El Shaman Eslizón Xiin había explicado a Quntacl que una vez, hacía diez mil años, aquel círculo de piedras megalíticas había existido simultáneamente en dos lugares: aquí en el corazón de Lustria, y en la distante tierra de la joven raza humana, al otro lado del Gran Charco. Cómo era esto posible Quntacl no lo sabía, pero tampoco le preocupaba. Le habían ordenado armarse y prepararse para la batalla, y eso era suficiente para él. Fuera cual fuese, la voluntad de los Magos Sacerdotes debía ser obedecida y no cuestionada.

Cuando el Mago Sacerdote Yermict finalizó los ritos de la Luna y las Estrellas, la luz que emitían las piedras se hizo más intensa, hasta cegar a los Hombres Lagarto. Cuando sus ojos reptiloides volvieron a ajustarse a la oscuridad, vio que las estrellas habían cambiado. Un ser humano quizás habría enloquecido tras una experiencia así, pero Quntacl miró simplemente hacia el poderoso Mago Sacerdote Slann, esperando órdenes y confiando en la sabiduría de su amo.

En lo más profundo del Bosque de Chalons, el antiguo círculo de piedras brilló con una luz fantasmagórica. Los aterrorizados campesinos de Bastonne atrancaron sus puertas y rezaron a la Dama del Lago, pero en la oscuridad de la noche, los Hombres Lagarto se desvanecieron entre las sombras del bosque para empezar su larga búsqueda.



baste decir que los Slann son los Hechiceros más poderosos del Mundo de Warhammer, capaces de desplazar continentes enteros si así lo desean...

Pero todo esto son especulaciones sin valor: lo único que se sabe a ciencia cierta es que antes de que Mazdamundi pueda llevar a cabo el increíble plan que ha concebido, sea el que sea, los artefactos robados de Huatl deben ser recuperados y devueltos a Lustria. Ésta es una tarea titánica, especialmente porque los Hombres Lagarto desconocen la localización exacta de todos los artefactos perdidos. Y lo que es peor, los artefactos se encuentran dispersos por todo el Viejo Mundo, ¡a miles de kilómetros de Lustria y con un océano por medio!

Sin embargo, si los Hombres Lagarto van a emprender esta misión que parece imposible es por que éste es el momento ideal, ya que en los cielos sobre el Mundo de Warhammer los planetas han formado una conjunción que está inundando el Mundo de Warhammer de energía mágica. Esta energía fluye desde el Reino del Caos y atraviesa el Viejo y el Nuevo Mundo a lo largo de la telaraña de corrientes mágicas que se entrecruzan por todo el planeta. Los Slann son los maestros del arte de la hechicería, y pueden utilizar la energía de este flujo de magia para mover mágicamente a sus agentes o pequeños contingentes de tropas a cualquier parte del Viejo Mundo. Aclarado esto, cuanto mayor sea la cantidad de criaturas desplazadas, mayor será la cantidad de energía necesaria, por lo que los Slann deben procurar no agotar las reservas disponibles antes de haber completado su misión. Además, si cualquier otra de las razas del Viejo Mundo sospechara lo que se proponen los Hombres Lagarto, ello supondría el desastre. Por ello, el plan de los Hombres Lagarto es recuperar los artefactos tan discretamente como sea posible.

Así pues, los Hombres Lagarto planean enviar agentes individuales allí donde sea posible para comprobar qué hay de cierto en los muchos rumores y pistas que poseen acerca del paradero de los artefactos perdidos. Estos agentes intentarán recuperar los artefactos por su cuenta, sencillamente comprándolos si es posible, y utilizando medios más innobles si es necesario. Si para un agente resulta imposible recuperar algún artefacto, los Hombres Lagarto utilizarán un ejército para recuperarlo, contratando mercenarios alquilados si es posible, y recurrirán a sus propias tropas sólo como un último recurso.

El resultado final de todo ello es que en todo el Viejo Mundo van a producirse cientos de escaramuzas y pequeñas batallas entre las fuerzas de los Hombres Lagarto, sus agentes, y los desprevenidos poseedores de los artefactos robados. Se trata verdaderamente de una conspiración mundial urdida por los Hombres Lagarto, y sus consecuencias seguramente afectarán al futuro del Mundo de Warhammer.

Pero lo más importante de todo es que todos los jugadores pueden influir directamente en cual es el resultado ¡y en descubrir si el magistral plan de los Hombres Lagarto tiene éxito o no!

¿CÓMO PARTICIPAR?

Afortunadamente, participar es muy, muy simple: basta con jugar montones de batallas de **Warhammer** durante el mes de Febrero, ¡y a continuación escribirme para contarme quién ganó y quién perdió en cada batalla! Si tienes la suerte de tener una Tienda Games Workshop cerca, te será aún más fácil. En ellas se organizarán batallas de campaña, para que tan sólo tengas que preocuparte de jugar, y nuestros dependientes se encargarán de todo el papeleo.

Cuando empiecen a llegar los resultados, los utilizaré para determinar cómo ha transcurrido la primera fase del plan de los Hombres Lagarto; al mes siguiente revelaré cuál es la siguiente fase de su astuto plan, y cómo puedes ayudarme a decidir el resultado final. Emocionante, ¿verdad?

Lo más importante de este proyecto es que permite a todo el mundo, en cualquier parte, unirse a la fiesta: el tamaño y la composición de los ejércitos no importa mientras no se de el caso de que se enfrenten Hombres Lagarto entre sí, o se utilice a los Skaven como agentes de estos (los Skaven y los Hombres Lagarto no se llevan nada bien). Además, pueden jugarse tantas batallas como se desee a lo largo de todo el mes de Febrero, enviándome todos los resultados, ya que no hay límite alguno al número de batallas que pueden jugarse. En realidad, tan sólo es necesario decidir qué jugador representa a las fuerzas de los Hombres Lagarto, o a sus agentes en la batalla, e indicarlo en la hoja de resultados. He aquí un ejemplo de lo que quiero decir:

Primera batalla: 2 de Febrero, Elfos Oscuros (Agentes de los Hombres Lagarto) contra el Imperio. Venció el Imperio por 12 puntos a 10.

Segunda batalla, 4 de Febrero, Imperio (Agentes de los Hombres Lagarto) contra Skaven. Venció el Imperio por 17 puntos a 2.

y así sucesivamente...

Por supuesto, si deseas expandir sobre este formato e incluir más detalles sobre lo que ocurrió en la batalla y quién participó en ella, me alegraré mucho de recibir cualquier información adicional. Una de las cosas más satisfactorias de Ichar IV fue la ilusión adicional que puso en ello la gente. Recibí informes de batalla completos, fotografías, dibujos e ilustraciones, y todo tipo de material. La respuesta fue simplemente magnífica; ¡algo que espero vuelva a repetirse esta vez!

PLACAS SAGRADAS

Hace innumerables eones, los poderosos Slann de la Primera Generación grabaron el Gran Plan Mundial de los Ancestrales sobre placas sagradas de oro y bronce, antes de desaparecer durante las apocalípticas batallas de la antigüedad.

Estas placas fueron copiadas por el resto de los Slann. Estas transcripciones del plan sagrado fueron guardadas en todas las ciudades templo. No es seguro que todas estas copias fueran fieles en todos sus detalles a la copia original: además, la mitad de las placas ha desaparecido por causa de los saqueos de los invasores en busca de botín. Por ello, cada placa sagrada es muy valiosa para los Magos Sacerdotes, ya que puede revelar detalles desconocidos del plan divino de los Ancestrales. Los Magos Sacerdotes recorrerán cualquier distancia para recuperar las placas sagradas expoliadas de sus opulentos templos.

Una vez dicho esto, no te sientas obligado a incluir más información adicional aparte del resultado de las batallas que hayas jugado. Toda contribución será bien recibida.

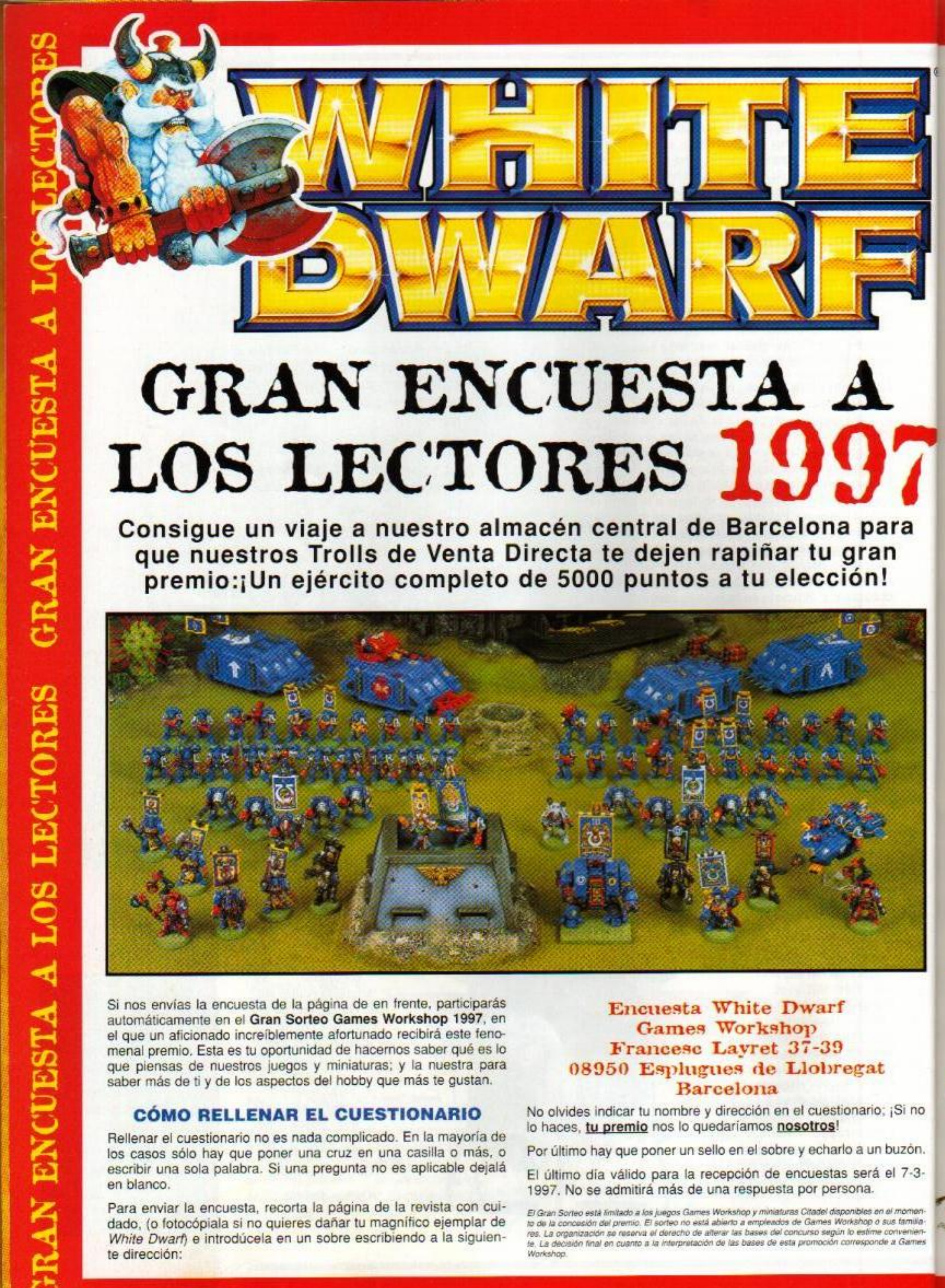
Un último detalle: la información de trasfondo puede adaptarse para inventar escenarios especiales y batallas únicas. Por ejemplo, podría librarse una batalla basada en una caravana de mercaderes, una de cuyas carretas contiene uno de los artefactos que los Hombres Lagarto están buscando. O una batalla en la que los agentes de los Hombres Lagarto asalten un templo para recuperar un artefacto oculto allí, etc. Quizás uno de los ejércitos tiene la misión de recuperar un artefacto para los Hombres Lagarto, o debe proteger a un noble que posee uno. Las posibilidades son verdaderamente ilimitadas.

¡Qué os divirtáis!

Jervis Johnson

Envía los resultados de las batallas (y cualquier otro material adicional) a la siguiente dirección:

Games Workshop
Resultados Conspiración Siniestra
Francesc Layret 37-39
08950 Esplugues de Llobregat
Barcelona


WHITE DWARF
GRAN ENCUESTA A LOS LECTORES 1997
Consigue un viaje a nuestro almacén central de Barcelona para que nuestros Trolls de Venta Directa te dejen rapiñar tu gran premio:¡Un ejército completo de 5000 puntos a tu elección!
Si nos envías la encuesta de la página de en frente, participarás automáticamente en el Gran Sorteo Games Workshop 1997, en el que un aficionado increíblemente afortunado recibirá este fenomenal premio. Esta es tu oportunidad de hacernos saber qué es lo que piensas de nuestros juegos y miniaturas; y la nuestra para saber más de ti y de los aspectos del hobby que más te gustan.
CÓMO RELLENAR EL CUESTIONARIO
Rellenar el cuestionario no es nada complicado. En la mayoría de los casos sólo hay que poner una cruz en una casilla o más, o escribir una sola palabra. Si una pregunta no es aplicable dejalá en blanco.
Para enviar la encuesta, recorta la página de la revista con cuidado, (o fotocópiala si no quieres dañar tu magnífico ejemplar de White Dwarf) e introdúcela en un sobre escribiendo a la siguiente dirección:
Encuesta White Dwarf
Games Workshop
Francesc Layret 37-39
08950 Esplugues de Llobregat
Barcelona
No olvides indicar tu nombre y dirección en el cuestionario; ¡Si no lo haces, tu premio nos lo quedaríamos nosotros!
Por último hay que poner un sello en el sobre y echarlo a un buzón.
El último día válido para la recepción de encuestas será el 7-3-1997. No se admitirá más de una respuesta por persona.
El Gran Sorteo está limitado a los juegos Games Workshop y miniaturas Citadel disponibles en el momento de la concesión del premio. El sorteo no está abierto a empleados de Games Workshop o sus familiares. La organización se reserva el derecho de alterar las bases del concurso según lo estime conveniente. La decisión final en cuanto a la interpretación de las bases de esta promoción corresponde a Games Workshop.

ENCUESTA A LOS LECTORES 1997

1. Edad ..... años

2. ¿A qué productos Games Workshop juegas?

- Warhammer ❑
- Warhammer 40,000 ❑
- Space Hulk ❑
- Necromunda ❑
- Blood Bowl ❑
- ¿Algún otro no mencionado arriba? .....

.....

3. ¿Qué ejércitos coleccionas?

WARHAMMER 40,000

Ultramarines	❑	Lobos Espaciales	❑
Ángeles Oscuros	❑	Ángeles Sangrientos	❑
Orkos	❑	Eldar	❑
Tiránidos	❑	Imperial	❑
Squats	❑	Caos	❑

WARHAMMER

Elfos Oscuros	❑	Altos Elfos	❑
Imperio	❑	Elfos Silvanos	❑
Orcos y Goblins	❑	Caos	❑
Enanos	❑	No Muertos	❑
Skaven	❑	Enanos del Caos	❑
Bretonia	❑	Hombres Lagarto	❑

NECROMUNDA

Goliath	❑	Orlock	❑
Van Saar	❑	Escher	❑
Delaque	❑	Cawdor	❑
Depredadores	❑	Carroñeros	❑
Redencionistas	❑	Pieles Rata	❑

BLOOD BOWL

Elfos Oscuros	❑	Altos Elfos	❑
Humanos	❑	Skaven	❑
Orcos	❑	Enanos	❑
Caos	❑	No Muertos	❑
Elfos Silvanos	❑	Enanos del Caos	❑
Goblins	❑	Halflings	❑

4. ¿Con qué frecuencia compras White Dwarf?

- Cada Número ❑
- A veces ❑
- Casi Nunca ❑
- Nunca ❑

5. ¿Cuántos ejemplares de White Dwarf tienes? .....

6. ¿Cuántas otras personas leen tu ejemplar de White Dwarf? (¡Sí, esos manosos gorrones!) .....

7. ¿Dónde descubriste el hobby Games Workshop?

- En una tienda Games Workshop ❑
- En un comercio especializado ❑
- En casa de un amigo ❑
- En el colegio o el instituto ❑
- En un club ❑
- En otro lugar ¿Cuál? .....

8. ¿Con que frecuencia juegas a productos Games Workshop?

- Varias veces a la semana ❑
- Varias veces al mes ❑
- Una vez al mes o menos ❑

9. ¿Dónde compras tus juegos y miniaturas?

- En una tienda Games Workshop ❑
- En un comercio especializado ❑
- En el servicio de Venta Directa ❑
- En Mail Order UK ❑
- En otro lugar ¿Cuál? .....

10. ¿Juegas a juegos de rol?

Sí ❑ No ❑

11. ¿También juegas a Wargames?

Sí ❑ No ❑

12. ¿Cuántas veces al año visitas una Tienda Games Workshop?

- No hay forma de echarme ❑
- Ocasionalmente ❑
- Cada vez que voy a una ciudad que tenga tienda Games Workshop ❑
- Nunca ❑

Al responder esta encuesta nos das automáticamente permiso para introducirte en nuestra base de datos de Venta Directa y participas en el **Gran Sorteo White Dwarf 1997**. Por favor, rellena ***EN MAYÚSCULAS*** tu nombre y dirección.

NOMBRE: .....

DIRECCIÓN: .....

.....

CÓDIGO POSTAL: .....

LOCALIDAD: .....

PROVINCIA: .....

GRAN ENCUESTA A LOS LECTORES GRAN ENCUESTA A LOS LECTORES

En Comunión

Andy Chambers ha dejado su huella en el hobby Games Workshop con una larga e impresionante lista de títulos publicados. Andy es un tipo muy ocupado, pero finalmente conseguimos acorralarle y retenerle el tiempo suficiente para que nos contestara algunas preguntas...

Andy es conocido por ser el hombre al que Jervis Johnson jamás ha conseguido ganar, ¡pero fue fácilmente sorprendido por nuestro veterano equipo de redactores de la revista White Dwarf!

Jake: ¿Cómo empezaste a trabajar para Games Workshop? ¿Cómo llegaste hasta donde estás ahora?

Andy: Empecé a trabajar para Games Workshop en 1990, pero antes de eso ya era un jugador entusiasta. Durante un año o un año y medio estuve jugando cada semana a *Adeptus Titanicus*, y disponía de un gran ejército de Titanes. Un amigo mío que entonces trabajaba en el Estudio, me dijo que Jervis se había tomado seis meses sabáticos, ¡y pensé que esa era mi oportunidad para ocupar su lugar! Mi amigo también me dijo que en Games Workshop estaban desesperados por conseguir alguien que diseñara las reglas de algunas de las novedades, ya que entonces estaban produciendo los primeros Caballeros de *Epic*. Las miniaturas estaban disponibles, pero no podían emplearse porque no habían reglas.

Por tanto, redacté un artículo, fui a casa de un amigo para escribirlo en su ordenador, lo repasé dos o tres veces, y finalmente lo envié. Tuve que enfrentarme a Phil Gallagher, que en esa época era el director del Estudio; fue una lucha titánica que duró un par de semanas. Finalmente dijo que en general le gustaba, aunque yo no esperaba menos, ya que me había tomado la molestia de leer los artículos de la revista *White Dwarf*, fijarme en el estilo con que estaban escritos, cuál era la fraseología utilizada, cómo estaban maquetados, e intenté seguir el mismo estilo; todo impecable. Incluso había escrito algunas historias cortas para acompañar al artículo (que eran bastante malas). Phil dijo que estaba bien, pero que quería que lo rehiciera, ya que el punto de vista utilizado no era el apropiado. En el Estudio querían algo totalmente diferente: tendría que escribir de nuevo mi artículo ajustándome a un guión. Tuve que reescribirlo del todo, maquetarlo de nuevo, y volver a presentarlo. Cuando acabé Jervis estaba a punto de regresar de sus meses sabáticos...

Sin embargo, me admitieron en el Estudio durante un par de semanas para los detalles finales y su inserción final en la revista *White Dwarf*. Mientras estuve allí me dediqué a eso, pero también hice otras cosas, trabajando muy duramente. Continuamente pensaba: "¡Dios mío, qué oportunidad!" Las dos semanas se convirtieron en un período de prueba de tres meses ("para ver si nos convienes") durante los cuales ayudé a confeccionar otras listas de ejército para *Epic* en las que entonces estaban trabajando. La primera fue la lista de ejército de la Guardia Im-

*Andy ha diseñado el **Codex Caos** con Jervis Johnson, y ha efectuado numerosas conversiones de miniaturas para su propio ejército de Marines Espaciales del Caos. He aquí algunos ejemplos...*

perial, y a continuación participé en las listas de los Marines Espaciales, los Squats, el Caos y los Orkos. Utilizábamos un sistema arcano, pero que sirvió de base al sistema basado en tarjetas que utilizamos actualmente.

Jake: ¿Se publicaron en la revista *White Dwarf*?

Andy: Sí, se publicaron más o menos en el número 120 de la revista. Después de unos cuantos meses decidieron que querían que siguiera trabajando para ellos. Yo mismo hacía las fotografías y el resto del material necesario, yendo de un sitio a otro para hacerme imprescindible para todo el mundo.

Jake: ¿Es cierto lo que dicen algunos rumores que trabajaste incluso como Troll de Mail Order en Eastwood?

Andy: Sí, creo que fue en 1988.

Jake: ¿Colocando miniaturas en pequeñas cajas para que la gente las comprara?

Andy: Sí, trabajé allí durante un mes o dos antes de Navidad, y volví a trabajar durante tres meses después de Navidad. En este caso también conseguí el trabajo porque un amigo mío que trabajaba en Mail Order me dijo que necesitaban más gente, y preferían gente que conociera el hobby ya que así conocían mejor las miniaturas.

Jake: ¿Así pues, sabías lo que era un *Leman Russ* cuando te pedían uno?

Andy: En esa época no existían los *Leman Russ*, pero sí que sabía lo que era un Hechicero del Caos, o cualquier otra miniatura. Además, especialmente entonces, no existía un sistema verdaderamente organizado: simplemente habían cajones gigantescos con tres tipos de miniaturas diferentes en cada uno. Por tanto, cada vez que te pedían una miniatura tenías que dirigirte a estos cajones, encontrar la miniatura o miniaturas que buscabas entre los diferentes modelos que contenía cada uno, y dirigirte al siguiente cajón para buscar la siguiente miniatura. Siempre había alguna miniatura que nunca encontrabas, y que tenías que ir a buscar a la fábrica. Por suerte, ahora está mucho más organizado.

Jake: Así pues, empezaste a trabajar en los juegos *Epic*, pero actualmente eres más conocido por Warhammer 40,000. Supongo que ahora te dedicas principalmente a este juego.

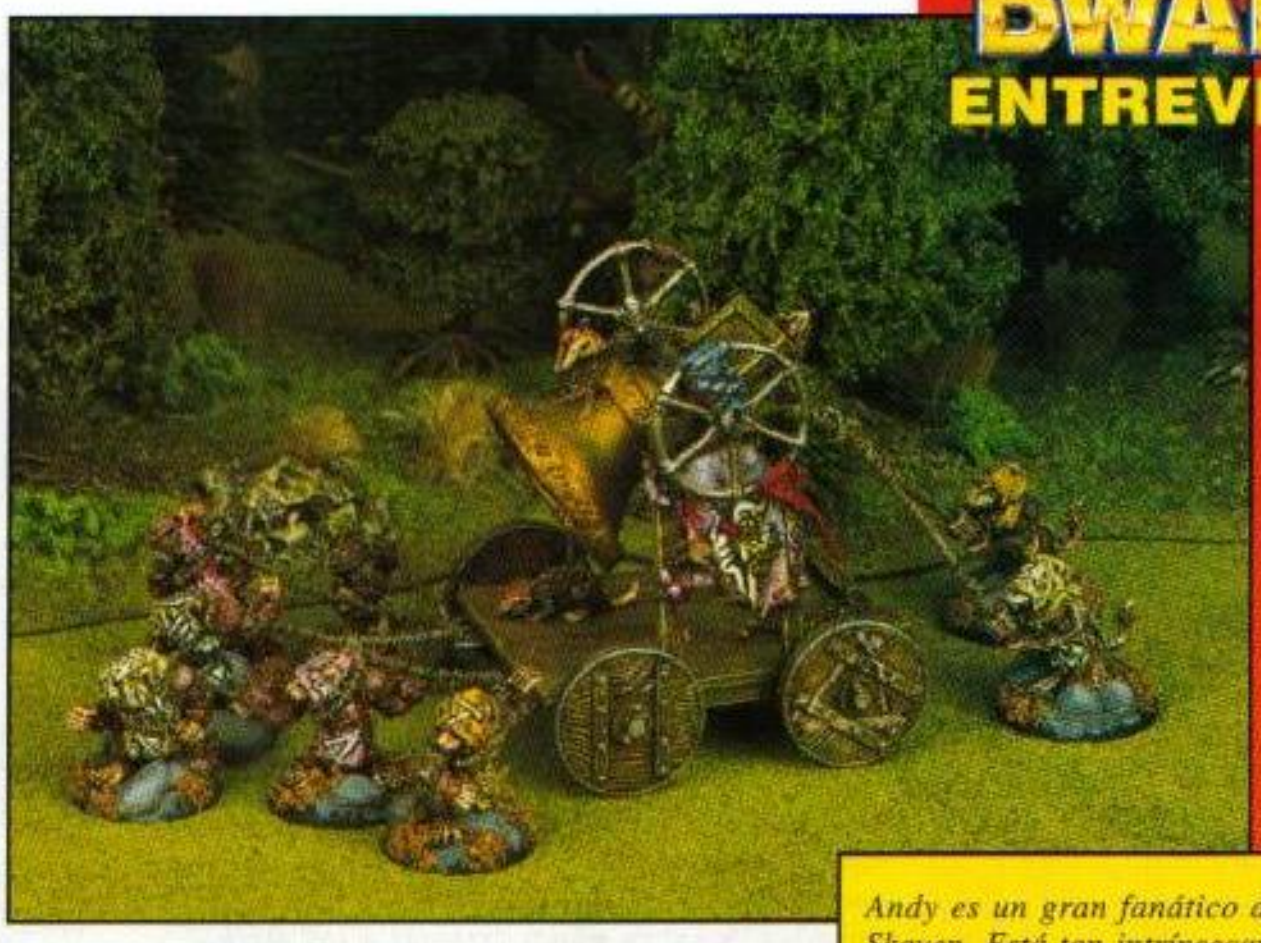
Andy: Es cierto, actualmente estoy trabajando principalmente en **Warhammer 40,000**. Antes de jugar a *Adeptus Titanicus* jugaba a la primera edición de **Warhammer 40,000**, al que me dediqué muy intensamente durante medio año, o un año, por lo que estoy realmente contento de volver a él.

Jake: ¿Es tu juego favorito?

Andy: Sí, creo que sí.

Jake: Así que abandonaste las miniaturas más pequeñas por sus parientes más grandes.

Andy: Sí, pero todavía me gusta mucho *Epic*. No se porqué me gusta tanto, supongo que es por esa dimensión a la que no puede llegar **Warhammer 40,000**. Son juegos muy diferentes, pero actualmente es más fácil preparar una batalla de **Warhammer 40,000** que una batalla de *Epic*. Sin embargo, últimamente algunos de mis amigos han redescubierto *Epic*, por lo que posiblemente volveré a jugar a él bastante a menudo.



Andy es un gran fanático de los Skaven. Está tan intrínsecamente asociado con ellos, que sospechamos que se cree que es la Rata Cornuda. Esta fotografía nos muestra el modelo original de Campana Gritona de Andy. ¡Es magnífica!

Jake: No hace mucho preparaste el suplemento *Epic Hive War*.

Andy: Sí, hacer los suplementos de Tiránidos para **Warhammer 40,000** y *Epic* simultáneamente fue muy divertido, ya que así pude crear totalmente una raza partiendo prácticamente de cero.

Jake: ¿Antes no existía material alguno sobre los Tiránidos?

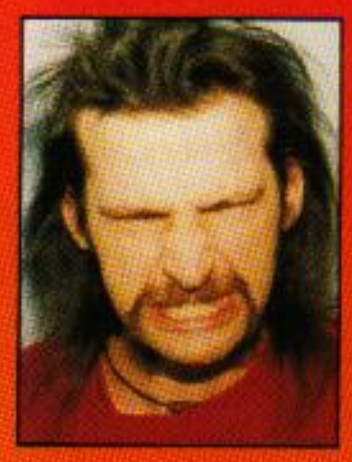
Andy: En realidad si que existía algo de material relacionado con los Tiránidos, pero no era más que algunas ideas y conceptos muy básicos.

Jake: ¿Representan la peor amenaza a la que jamás ha tenido que enfrentarse la Galaxia?

Andy: ¡Sí, al igual que todas las otras razas!

Jake: En la invasión de Ichar IV sufrieron una dura derrota.

" Cada vez que se crea una nueva raza, ésta parece demasiado poderosa..."



"Ichar IV, ¡ICHAR IV! ¡Ni una palabra de Ichar IV!"

Andy: ¡Me decepcionaron por completo! No estoy seguro, pero creo que en parte fue debido a la ausencia de Zoantropos.

Jake: Quizás tampoco habría sido suficiente con ellos.

Andy: Pensándolo con calma, era de esperar que los jugadores Imperiales y Eldar se unieran para defender Ichar IV, y supongo que los jugadores Tiránidos tuvieron algunos problemas porque estaban luchando con un ejército nuevo al que no estaban demasiado acostumbrados. Se necesita un cierto tiempo para amoldarse a las particularidades de un nuevo ejército, al igual que para enfrentarse a un nuevo adversario. La primera vez que te enfrentas a un nuevo adversario tienes la impresión de que es absolutamente terrible, de que posee un gran poder de destrucción, y que es mucho mejor de lo que te temías. Esto es normal, ya que no conoces sus debilidades, y tan sólo ves sus ventajas. Cada vez que aparece un nuevo libro de las series **Ejércitos Warhammer** o **Codex**, puede oírse a mucha gente quejándose de que "este ejército es mucho más poderoso que los anteriores" pero al cabo de poco tiempo ya saben cómo derrotar a los nuevos y "temibles" adversarios.

En **Warhammer 40,000** he podido oír las mismas quejas respecto a los Marines Espaciales, los Eldar, la Guardia Imperial y los Tiránidos. Cada vez que se crea una nueva raza, ésta parece demasiado poderosa, hasta que te acostumbras a la forma de funcionar de la nueva raza. ¡Esto es parte de la diversión del juego!

Jake: Uno de tus proyectos más recientes fue el suplemento para Necromunda, Desterrados.

Andy: Sí, ya he arrinconado todo el material que tenía sobre mi escritorio, y he acabado de escribir los artículos relacionados con él.

Jake: ¿Tu último trabajo ha sido el Codex Caos?

Andy: Sí, yo y Jervis hemos estado trabajando en el **Codex Caos** durante gran parte del año pasado. El **Codex Caos** ya está a la venta y hemos librado varias batallas con él. Estoy realmente contento con los resultados.

Jake: Sin duda todo el mundo considerará que el Caos es invencible.

Andy: Oh sí, sin duda. Es el Caos en su estado más puro. Hemos intentado darle una consistencia más definida y una personalidad especial. La lista de ejército anterior, la lista básica incluida en la caja de **Warhammer 40,000**, no tenía coherencia alguna. Esto se hizo así por que teníamos que incluir todo el material existente anteriormente, para que todos los jugadores que tenían sus ejércitos preparados pudieran seguir utilizándolos hasta la creación de su Codex específico años después. La idea básica es que pudieran seguir utilizando las tropas que ya tenían.

En el **Codex Caos** nos hemos basado en las tropas preferidas por los jugadores, los Marines Espaciales del Caos. Llegamos a esta conclusión después de ver los ejércitos utilizados por los participantes en el Torneo de **Warhammer 40,000** y de hablar con muchos jugadores.

Jake: Sí, siempre se han referido a ellos como de los Marines Espaciales del Caos.

Andy: Sí, las Legiones Traidoras.

Jake: ¿Algunos jugadores participaron en el Torneo de Warhammer 40,000 con ejércitos del Caos?

Andy: Hubo varios jugadores que lo hicieron. Sus ejércitos estaban formados básicamente por Marines Espaciales del Caos, algunos Demonios, y tropas similares. Pero era evidente que los jugadores preferían que el grueso de sus ejércitos estuviera compuesto por Marines Espaciales del Caos.

Jake: Al preparar el Codex Caos o Desterrados, normalmente ibas por delante de los diseñadores de miniaturas, por lo que tenías que transformar tus propias miniaturas para librar las batallas de prueba.

Andy: Ésta fue una de las píldoras más amargas que he tenido que tragar: no disponía de las magníficas miniaturas para librar mis batallas con ellas, por lo que tenía que hacer mis propias transformaciones. Transformar miniaturas es algo realmente divertido por sí mismo. Fue durante el proceso de diseño de **Necromunda** y **Desterrados** cuando me dediqué cada vez más a transformar miniaturas, ya que era muy sencillo crear los miembros de las bandas a partir de miniaturas de Tropas de Jungla de Catachan, de Bárbaros, o de cualquier otra miniatura.

Jake: ¿No es necesario disponer de todo un ejército?

Andy: No, realmente para formar una banda sólo son necesarias una docena de miniaturas. Los Perros Guardianes, mi primera Banda, estaba compuesta por dieciséis miniaturas que fui cons-

*¡La primera cruzada Redencionista de **Necromunda**! Mientras se escriben las reglas y se diseñan las miniaturas, es bastante habitual que Andy tenga que transformar o diseñar partiendo de cero sus propias miniaturas para poner a prueba las reglas. Andy también construye representaciones tridimensionales de lo que tiene en mente a medida que va escribiendo.*

Andy preparó esta base para poder presentar su nueva banda en la competición Open de la Golden Demon '95.

La devoción de Andy por los hijos de la Rata Cornuda no se limita a ***Warhammer Batallas Fantásticas****. Durante muchos años, los Embrolladores de Plagaskaven fueron un temible adversario para todos los equipos que se enfrentaron a ellos, y al igual que los Señores de la Muerte, han grabado su runa en todos los trofeos y campeonatos de* ***Blood Bowl*** *en los que han participado.*

truyendo poco a poco. Mi Cruzada Redencionista está formada por ocho miniaturas, pero todavía tengo que incluir algunas miniaturas más.

Para el **Codex Caos** hice conversiones de Marines Espaciales del Caos. Es divertido, ya que me paso todo el día buscando las palabras adecuadas y escribiendo a máquina, y al llegar a casa por la noche tengo ganas de trabajar en algunas miniaturas y pegarme los dedos con Superglue; es muy divertido. Actualmente ya me he acostumbrado ha hacerlo, y pintar tiene para mí un gran efecto terapéutico. Por desgracia, parece que nunca tengo tiempo suficiente para hacerlo todo tan rápidamente como me gustaría.

Jake: Nunca se dispone de suficiente tiempo para todo.

Andy: Es cierto, nunca se dispone de tiempo suficiente. Tengo más proyectos de ejércitos de los que soy capaz de realizar. El inconveniente es que, evidentemente, estos proyectos quedan automáticamente obsoletos en cuanto se ponen a la venta las miniaturas correspondientes, pero supongo que es el precio que hay que pagar. Son los inconvenientes del progreso.

La ventaja principal de este proceso es que si tienes una idea muy clara de cómo debería ser algún elemento relacionado con tu trabajo, puedes construirlo y pintarlo para que todo el mundo pueda ver cuál es tu idea al describirla. Además es un proceso necesario, ya que de esta forma puedo organizar un ejército para completar la lista de ejército, saber qué tropas quiero incorporar, y decidir si realmente debo incluirlas o no. Muchas veces no dispongo de tiempo suficiente, pues las fechas límite para entregar los productos son demasiado rígidas como para poder perder dos o tres meses organizando un ejército. Después de trabajar en el suplemento del Caos, he terminado dieciséis Marines Espaciales del Caos, y tengo otros veinte a medio hacer.

Jake: Veo que tienes muchos de ellos sobre la mesa.

Andy: Es cierto, los he traído aquí para imprimarlos. En casa estoy trabajando en un *Rhino* que estoy modificando, incorporándole tantos componentes de plástico como me sea posible, por lo que dispondrá de muchas Cartas de Vehículo como *Blindaje Ablativo*, *Bolters de Asalto*, y muchas cartas más.

Jake: ¿Estás haciendo un *Rhino* de 300 puntos?

Andy: Bueno, en realidad será de 95 puntos.

Jake: ¿Tan sólo 95 puntos?

Andy: 15 puntos por la *Pala Excavadora*, tres *Bolters de Asalto*, y 15 puntos más por el *Blindaje Ablativo*. He dejado abierta la escotilla posterior para poder colocar dos miniaturas en ella, y el comandante de tanque del *Leman Russ* en la escotilla delantera; de esta forma dispondré de los tres artilleros necesarios para disparar los Bolters de Asalto.

Jake: ¿A qué estás jugando últimamente?

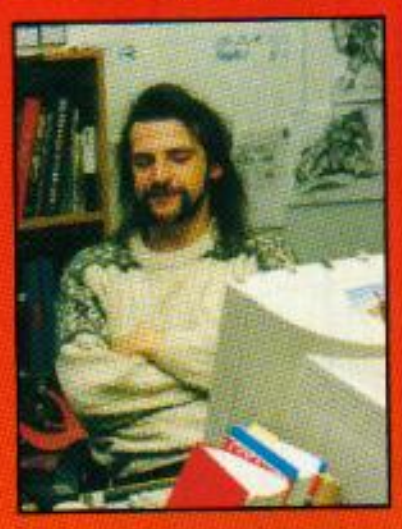
Andy: Principalmente a **Warhammer 40,000**. Al elegir un juego de guerra, normalmente prefiero **Warhammer 40,000** y, evidentemente, **Necromunda**. El fin de semana pasado participé en un juego de batallas navales de la antigüedad a escala 1:300, o ni tan sólo eso, a escala 1:1200; ¡un montón de diminutos barcos navegando por toda la mesa! También me gustan los juegos como *History of the World* o *Apocalypse*. Lo que más me gustaría es poder participar en juegos de tablero más complicados, si encuentro a alguien que quiera jugar conmigo, y que pueda dejar el juego montado durante semanas. El último *wargame* de estas características al que jugué fue *Turning Point Stalingrad*. Robin Dews y yo tardamos tres meses en jugarlo, pero fue muy divertido.

Jake: ¿Fuera del trabajo juegas principalmente a estos juegos de tablero, o a qué?

Andy: Hace mucho tiempo que en casa normalmente juego a los productos Games Work-

"No disponía de las magníficas miniaturas para librar mis batallas con ellas, por lo que tenía que hacer mis propias transformaciones."

Andy en el interior de su guarida, trabajando en algunas miniaturas de Exterminadores del Caos para aumentar las fuerzas de su Legión Traidora.



"... al llegar a casa por la noche tengo ganas de trabajar en algunas miniaturas y pegarme los dedos con Superglue; es muy divertido."

shop. De esta forma siempre tengo algún adversario y mi trabajo es mucho más sencillo. ¡No me gusta tener que estar continuamente aprendiendo nuevos reglamentos!

Jake: Has actuado como árbitro de la campaña de Necromunda del Estudio durante meses. Después Gavin te derrocó.

Andy: ¡Si no te importa, desearía aclarar que me derroqué a mí mismo! Actué como árbitro mientras estaba escribiendo **Desterrados**, ya que así tenía la oportunidad de emplear a todo el personal del Estudio como conejillos de indias para probar el sistema de juego.

Jake: ¿Fue otro de tus experimentos?

Andy: Sí, me sirvió para revitalizar la campaña de **Necromunda**, conseguir que todo el mundo participara, e incorporar de vez en cuando nuevas reglas con las que mantener la máquina engrasada. Sin embargo, una vez acabado **Desterrados** me di cuenta que no disponía de tiempo suficiente, ya que quería empezar a preparar mi ejército de Marines Espaciales del Caos. Le pregunté a Gavin si quería ocupar mi puesto, ya que anteriormente me había ayudado algunas veces y parecía estar deseando hacerlo.

Jake: ¿Deseaba disfrutar Gavin del poder y la gloria?

Andy: Sí, estaba deseando tomar las riendas, por lo que se ha encargado de todo desde que empecé a trabajar en el **Codex Caos**, y además ha servido para que podáis incluir algunos artículos nuevos en la revista *White Dwarf*. Además, de esta forma he podido participar como un jugador más. Esta noche participaré en el último combate de los Perros Guardianes, que de una forma u otra se retirarán después de este combate.

Jake: ¿Van a retirarse una vez más?

Andy: Van a retirarse definitivamente. Anteriormente nunca se habían retirado, simplemente habían permanecido inactivos durante mucho tiempo. Para ser honesto, el motivo principal es que no quería participar en ningún otro combate hasta poder tomar parte en un combate espectacular. No quería acabar con un disparo en la espalda en cualquier callejón oscuro.

Jake: O sea, ¡el combate que llevará a los Perros a la leyenda!

Andy: ¡O en el que harán un ridículo legendario! No es una banda tan poderosa ni tan grande como para ser de leyenda. La mitad de sus miembros están lisiados, y la otra mitad poseen una combinación inútil de habilidades. Otro problema de emprender el proceso de probar un juego es que has de descubrirlo todo de la forma más dura. Simplemente he de recordar no hacer lo mismo la próxima vez.

Jake: ¿Y normalmente acabas siendo tú mismo el conejillo de indias?

Andy: Es cierto, pero esto forma parte del proceso de aprendizaje.

Jake: ¿Hay algo más que quieras decir a nuestros lectores?

Andy: La semana pasada fui a escalar.

Jake: ¿A escalar?

Andy: Sí, con Mike McVey.

Jake: ¿En la montaña o en un rocódromo?

Andy: No, no, en un rocódromo, con curvas de nivel artificiales y soportes en las paredes. Fue muy divertido.

*El último proyecto de modelismo de Andy (además de su ejército del Caos para **Warhammer 40,000**) es la construcción de elementos de escenografía de **Necromunda** para representar Charca Putrefacta, el escondrijo de los Perros Guardianes (reproducido hasta el último grafitti). La sala de juegos de Andy presenta el desorden habitual que acostumbra a formarse alrededor de cualquiera con un buen instinto para acumular materiales. Sobre su mesa pueden verse muchos objetos útiles como trozos de tubo, rollos de alambre y viejos modelos para montar (normalmente transformados hasta ser irreconocibles).*

Los infames Perros Guardianes, azote de Castle Rock y gobernantes de la guarida de fugitivos de Charca Putrefacta. El mismo día que hicimos esta entrevista consiguieron defender Charca Putrefacta del segundo ataque ordenado por el Árbitro. Según algunos rumores, el Gran Perro va a ser nombrado alcalde...

Jake: ¡Es una forma de estar seguro de que no te mojarás si llueve!

Andy: Sí, puedes escalar en seco, siempre en seco, y hay una cuerda de seguridad con la que puedes dejarte caer. Pero es muy emocionante. Se lo recomiendo a todo el mundo.

Jake: ¿De verdad? También circulan algunos rumores que afirman que eres un motorista loco en tu tiempo libre... ¿Te gusta la emoción y el peligro?

Andy: Sí, es cierto. La emoción, el peligro y cualquier otra emoción fuerte. ¡El auténtico estilo de vida "Rock and Roll"! No, en realidad paso tanto tiempo haciendo cosas con unos hombrecillos muy pequeños y comportándome intelectualmente, que de vez en cuando necesito este tipo de emociones para olvidarme de todo. ¡Creo que quedar colgando de una cuerda y conducir motos ayuda a mantenerte en forma y no volverte loco! No es tan peligroso como tener hijos (como le pasa a Jervis), ¿verdad?

"... pero al cabo de poco tiempo ya saben cómo derrotar a los nuevos y "temibles" adversarios."

El equipo de Blood Bowl del Caos de Andy dominó y aterrorizó la Liga del Estudio desde su creación. Los Señores de la Muerte han conseguido la victoria final en todos los campeonatos en los que han participado, dejando tras de sí un largo y sangriento rastro...

WARHAMMER MAGIA

Warhammer Magia es el suplemento esencial para jugar a Warhammer, que incluye las reglas completas para emplear docenas de hechizos y objetos mágicos en tus batallas.

En la caja encontrarás multitud de cartas de objeto mágico, desde el simple *Escudo Encantado* hasta la poderosa *Espada de Cocacila*. ¡Hay 225 cartas de objetos mágicos en total!. También incluye el mazo de 36 cartas de los Vientos de Magia, y 83 cartas de hechizo incluidos los hechizos de Alta Magia, Nigromancia, Magia ¡Waaagh!, Magia Oscura, Magia Skaven, Magia de Batalla y Magia de los Enanos del Caos. El reglamento de 80 páginas cubre las reglas completas para utilizar magia y hechizos, gran cantidad de información de trasfondo, tablas de referencia para todos los Objetos Mágicos, Hechizos y Recompensas del Caos en un formato de fácil consulta.

WARHAMMER MAGIA NO ES UN JUEGO COMPLETO. ES NECESARIO DISPONER DE WARHAMMER BATALLAS FANTÁSTICAS PARA EMPLEAR EL CONTENIDO DE ESTE SUPLEMENTO

Citadel, el Castillo Citadel, Games Workshop, el logo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd, 1997. Todos los Derechos Reservados

'EAVY METAL TÉCNICAS MAESTRAS

Por Mike McVey

Bienvenidos a las Técnicas Maestras 'Eavy Metal, donde intentamos contestar a vuestras dudas y preguntas relacionadas con el pintado de miniaturas. Por cierto, gracias a todos los que nos han escrito exponiendo sus problemas e ideas. Lamento no poder responder a todas vuestras cartas; me gustaría hacerlo personalmente, ¡pero si lo hiciera, nunca tendría tiempo para pintar!

Este mes vamos a hablar de dos temas diferentes, el principal de los cuales es la primera parte de cómo deben pintarse los caballos. Esta idea surgió mientras estaba trabajando en uno de mis proyectos de modelismo. Hace mucho tiempo que no pintaba caballos, y tuve que rebuscar en las profundidades de mis bancos de memoria para recordar cómo crear los efectos que deseaba. ¡Por tanto, considero que es necesario un curso de reciclaje!

El otro tema ha sido planteado por bastantes jugadores, entre ellos Matthew Barker y Michael Francis. Quieren saber cómo puede conseguirse el efecto de la Servoarmadura del Comandante Dante de los Ángeles Sangrientos. Éste es sólo un ejemplo de las numerosas preguntas relacionadas con los detalles del pintado de algunas de las miniaturas que aparecen en la revista *White Dwarf*. A partir de ahora, de vez en cuando pasaré revista a algunas de estas miniaturas, pidiendo a quienes las pintaron que nos describan las técnicas que usaron.

EL CHICO DE ORO

"El método que empleé para pintar la Servoarmadura dorada del Comandante Dante es similar al utilizado para pintar el oro en una ilustración sobre papel. Los artistas no utilizan normalmente pinturas metálicas para conseguir el efecto dorado, sino que aplican iluminaciones y sombras para crear los reflejos. Por tanto, busqué un par de ejemplos para comprobar cómo se habían llevado a cabo las iluminaciones. En realidad, sea cual sea la miniatura que he de pintar, siempre busco material de referencia.

En primer lugar apliqué una capa base de Marrón Vómito sobre una capa de imprimación blanca para obtener una base clara sobre la que poder trabajar, y a continuación empecé a definir las sombras aplicando colores más oscuros en las hendiduras y los detalles. Para esto, en primer lugar utilicé Tinta Marrón Avellana, a continuación Tinta Marrón y finalmente una mezcla de Tinta Marrón y Tinta Negra. Todas ellas fueron aplicadas empleando un pincel muy fino, en vez de efectuar un lavado. Es importante reducir las sombras al mínimo y que éstas sean muy precisas, ya que es el contraste entre luces y penumbra lo que proporciona los mejores resultados.

La ilustración de David Gallagher de los Ángeles Sangrientos muestra al Comandante Dante resplandeciente con su armadura dorada.

Para hacer las iluminaciones progresivas fui mezclando Blanco Cráneo con el Marrón Vómito, hasta obtener un color prácticamente blanco puro. Al acabar de aplicar las iluminaciones, la miniatura parecía un poco pálida y deslucida, por lo que fue necesario restablecer la intensidad del color. Utilicé una mezcla diluida de Tintas Amarilla y Carne, que apliqué por igual sobre toda la miniatura (hay que tener en cuenta que al aplicar las tintas debe evitarse que éstas se acumulen en las depresiones, ya que tan sólo se pretende que el color base tenga más intensidad). A continuación apliqué algunas pequeñas iluminaciones con Blanco Cráneo, perfilando así los bordes y las áreas más prominentes. Por último, volví a utilizar un poco de Tinta Marrón para redefinir las iluminaciones. ¡Y eso es todo!

CÓMO PINTAR CABALLOS

Las tropas de cuerpos de elite como los Caballeros de la Reiksgard presentan un aspecto más uniforme si todos sus caballos son del mismo color...

Como he dicho anteriormente, el tema principal de las Técnicas Maestras 'Eavy Metal de este mes es el pintado de caballos. Este es un tema que al parecer causa algunos problemas, y he recibido innumerables cartas al respecto. Ya que la caballería es un tipo de tropa fundamental para muchos ejércitos, pensé que merecía la pena tratarlo en profundidad. Este mes empezaremos con las técnicas básicas, y en el artículo del mes que viene proseguiré con las técnicas más avanzadas.

MONTAJE

Para montar los componentes, tan sólo es necesario poner un poco de pegamento en los bordes de cada componente y presionar ligeramente para que queden bien pegados. Yo prefiero utilizar pegamento para plástico, ya que así no es necesario utilizar tanta masilla. Es muy importante pegar la cola a una de las mitades del caballo antes de pegar la otra mitad. También es más fácil eliminar las líneas de molde de cada componente antes de pegar estos entre sí.

Si queda algún hueco entre los componentes, éste puede rellenarse fácilmente con un poco de masilla de modelismo, que deberá moldearse en forma de varilla, y colocarse a lo largo de la hendidura. Para amoldarla a la superficie utilizo una herramienta de modelismo, pero también puede utilizarse un palillo o el mango de un pincel.

CONSEJO DE PINTURA: En artículos anteriores ya he hablado de la importancia de documentarse con material de referencia al pintar miniaturas, y los caballos son uno de los ejemplos más evidentes de esto. Las miniaturas tendrán un aspecto más real si se pintan con marcas y colores verdaderos, en vez de pintarlos con aproximaciones toscas. Existen numerosos libros y revistas que puedes consultar. Personalmente, prefiero utilizar ilustraciones en vez de fotografías, ya que son más útiles para obtener el color adecuado. En las bibliotecas públicas podrás hallar gran cantidad de libros de este tipo.

ELECCIÓN DEL COLOR

La elección del color de los caballos es una de las decisiones más importantes de todo el proceso de pintado, y puede abordarse desde un par de puntos de vista diferentes. Hay que tener en cuenta la gama de colores utilizados para pintar las tropas, e intentar adaptar el color de los caballos para que se amolden a él. Por ejemplo, no es adecuado pintar los caballos de un regimiento de Caballeros del Caos de color blanco, ya que parecerán fuera de lugar. Hay que elegir un color adecuado al "estilo" de la unidad.

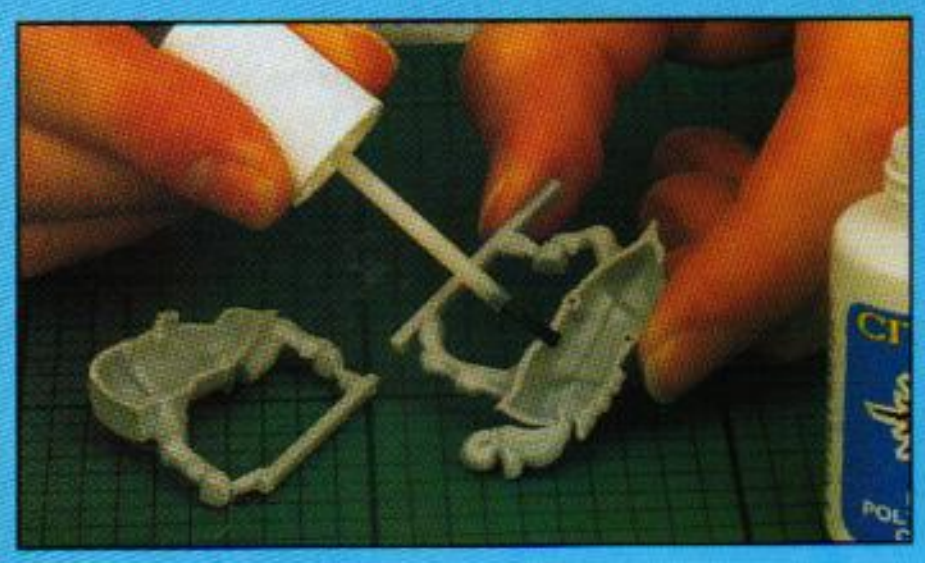
Otro punto que hay que tener en cuenta es la mentalidad de las tropas: ¿se trata de un regimiento disciplinado y bien organizado, o es una horda de guerreros salvajes e indisciplinados? Eligiendo cuidadosamente la forma de pintar los caballos, podrá conseguirse reproducir el aspecto característico del regimiento. Las tropas de elite bien organizadas, como los Caballeros de la Reiksgard, presentan un aspecto más uniforme si todos sus caballos son del mismo color, mientras que es preferible que las unidades de hostigadores, como los Arqueros a Caballo de Kislev, monten caballos de colores diferentes.

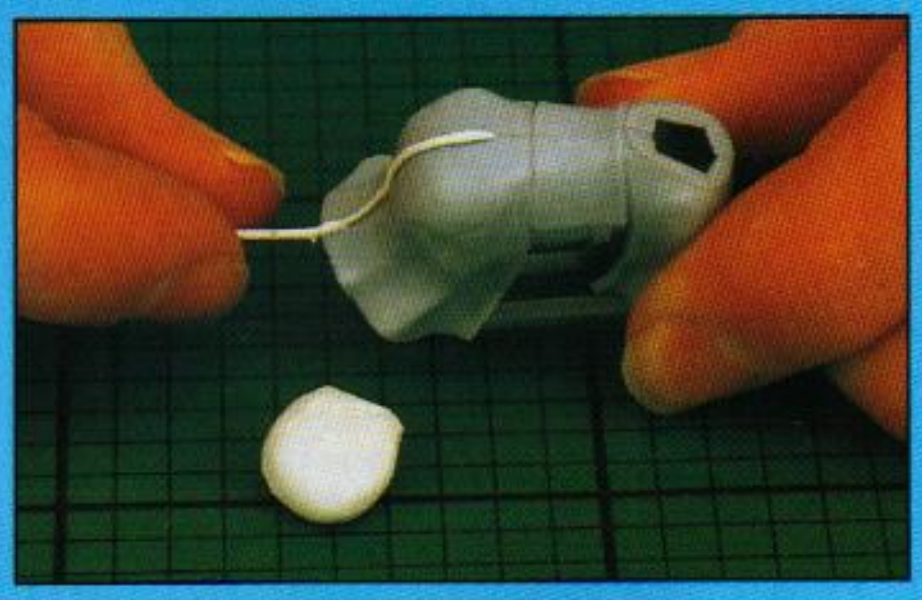
PINTADO

Una vez elegido el color de las monturas de caballería, el siguiente paso es mojar el pincel y empezar a pintar.

Un caballo presenta cuatro áreas que son especialmente problemáticas, cada una de las cuales requiere una aproximación ligeramente diferente. Estas áreas son: el pelaje, la crin y la cola, la brida y las riendas,

PASO 1 *Después de separar cada una de las mitades del caballo de la matriz de plástico y de lijar las líneas de molde, el primer paso consiste en pegar la cola a una de las dos mitades de la miniatura. A continuación deben pegarse las dos mitades del cuerpo. Yo prefiero utilizar pegamento para plástico, aplicando una ligera capa de pegamento en los bordes de ambas mitades antes de unirlas y presionan con firmeza. Mientras el pegamento todavía está fraguando, puedes desplazar ligeramente las dos mitades montadas hasta conseguir que encajen a la perfección.*





PASO 2 *Algunas veces, especialmente en el caso de los caballos con barda, o en las conversiones, puede ser necesario rellenar alguna hendidura. Hay que tener en cuenta que esta técnica no debe aplicarse tan sólo a los caballos, sino también a todas las miniaturas de componentes múltiples (es muy práctica al construir tanques). En primer lugar debe amasarse un poco de masilla y darle la forma de una varilla alargada, y a continuación cubrir con ella la hendidura.*

y los detalles como los ojos, los dientes y los cascos.

El pelaje: El pelaje de los caballos puede presentar muchos colores y combinaciones de colores diferentes, pero este mes tan sólo vamos a considerar la forma de aplicar la pintura. El mes que viene hablaremos sobre los colores específicos para poder pintarlo.

Lo más importante que debemos tener en cuenta es la homogeneidad del color; es muy importante cubrir adecuadamente la capa de imprimación para evitar que quede parcheado. Esto puede conseguirse aplicando un par de capas de pintura, ya que es mucho mejor aplicar dos capas finas que una gruesa. Normalmente intento evitar pintar del mismo color la crin y la cola, ya que posteriormente puede decidirse utilizar un color más claro para ellas. Además siempre es necesario ser muy pulcro al pintar.

La crin y la cola: La crin y la cola quedan mejor si se pintan con una tonalidad más clara o más oscura. Una vez más, es necesario buscar ejemplos de referencia para elegir los colores adecuados. Un color más claro puede sombrearse fácilmente con un lavado del color apropiado, y aplicar un color más oscuro con pincel seco. Al igual que sucede con el pelaje, es importante conseguir un color uniforme sobre el que trabajar.

La brida y las riendas: Para pintar estas áreas generalmente utilizo los colores negro o marrón intenso, según cuál sea más adecuado al color del pelaje del caballo. Sin embargo, como todos sabemos, las reglas sirven para romperse, por lo que te recomiendo experimentar un poco; los únicos colores que siempre evito son los colores brillantes y extravagantes como el rojo, el amarillo y el azul brillante. Estos colores son adecuados para los detalles y los adornos, pero nada más.

Y esto es todo por lo que respecta a los caballos por este mes. En el próximo número de *White Dwarf* repasaremos algunas técnicas de pintado más específicas, cómo la forma de pintar las diferentes marcas y los ojos, dientes y cascos de los

LA ANATOMÍA DEL CABALLO DE PLÁSTICO SEGÚN MIKE

Las miniaturas de caballería pueden ser las miniaturas más impresionantes de tu colección. Este portaestandarte Alto Elfo es una conversión sencilla, ¡pero me parece que el resultado es magnífico!

PASO 3

El último paso es alisar la masilla para que cubra la hendidura. Como puede comprobarse, yo utilizo una herramienta para esculpir, simplemente porque es más fácil de sujetar. También puede utilizarse un palillo, o el mango de un pincel. Finalmente, con la punta del dedo mojada, repaso con él la hendidura para conseguir un acabado verdaderamente liso. Es muy importante lavarse a continuación las manos, ya que la masilla puede ser tóxica si es ingerida.

caballos. También hablaremos de como transformar los caballos para que adopten posturas más dramáticas para las miniaturas de los personajes especiales.

Y FINALMENTE...

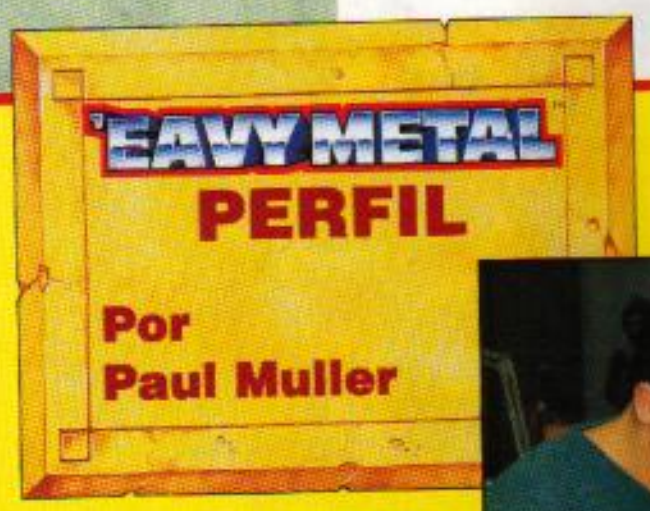
Para terminar, contestaré a uno de los aspectos más difíciles que mencionáis en vuestras cartas. Ésta es de Miguel Campoviejo, que nos escribe desde Córdoba:

¿Cómo puede oscurecerse el color de las pinturas? Cuando lo intento, utilizo Negro Caos, pero el color queda demasiado sucio y apagado.

Este es uno de los puntos esenciales del pintado de miniaturas: mantener el brillo de los colores. Lo que pretendemos es obtener un color más profundo con el que aplicar el sombreado, no oscurecer el color. Para conseguirlo puede mezclarse una tonalidad más oscura del mismo color, o una tinta del color correspondiente. Para sombrear el color amarillo, por ejemplo, debe emplearse naranja, naranja mezclado con rojo, o rojo mezclado con tinta roja. Si para la mezcla utilizamos Negro Caos, normalmente obtendremos un color sucio y apagado, como nos dice Miguel. Por supuesto existen excepciones. El blanco puede sombrearse mezclándolo con negro, y pequeñas cantidades de negro a veces son muy útiles para apagar el brillo de un color especialmente intenso con el que efectuar un sombreado.

El empleo del color blanco es siempre un proceso complicado, ya que las áreas blancas no pueden iluminarse. Es imposible obtener una tonalidad más clara de blanco, por lo que para perfilar los detalles de la miniatura es necesario emplear el sombreado.

Un ejemplo perfecto son las túnicas de los Marines Espaciales Ángeles Oscuros del *Ala de Muerte*. Para explicar cómo se consiguió este formidable efecto, os dejaré en manos de Paul Muller, en el segundo de nuestros perfiles 'Eavy Metal. Y esto es todo por este mes, espero haberos dado buenas ideas y consejos. ¡Seguid enviando vuestras cartas!



TÚNICAS SINIESTRAS

El segundo perfil de este mes trata de otros dos personajes Marines Espaciales: El Comandante Azrael y el Capellán Interrogador Asmodai, ambos magníficamente pintados por Paul Muller.

"Los personajes de los Ángeles Oscuros son algunas de las miniaturas más espectaculares de Jes Goodwin, y piden la máxima atención y cuidado en su pintados. Creo que el pintado de estas miniaturas es uno de mis mejores trabajos (¡por encima de cualquier otro!).

Ambas miniaturas siguen básicamente un esquema de dos colores. Azrael utiliza el color verde y el blanco por fuera; y Asmodai, el color negro y el blanco por fuera. El color blanco que utilicé para pintar las túnicas es quizás el elemento más significativo del esquema de colores de ambas miniaturas, como si actuara de marco neutro al resto de los colores y detalles.

Para amortiguar la intensidad del color blanco de las túnicas, aplique gran cantidad de lavados con Hueso Deslucido y Cuero Mordisco de Víbora en los relieves más profundos. No debe aplicarse demasiada pintura ni permitir que se acumule en las depresiones, o en los acabados tendrá un aspecto parcheado al secarse. Dejé secar completamente cada tinta antes de aplicar la siguiente (éste es un proceso que requiere mucho tiempo).

Para la capa base de la armadura verde, utilicé una mezcla de Negro Caos y Verde Ángeles Oscuros; efectuando las iluminaciones con Verde Escorpión y Blanco Cráneo en los rebordes. Las últimas iluminaciones verde claro deben ser muy pequeñas, para que el aspecto global sea sombrío y siniestro.

La armadura de Asmodai pudo pintarse mucho más rápidamente. Los bordes de la armadura negra fueron perfilados con Gris Sombrío y Gris Lobos Espaciales, y al igual que al pintar el color verde el efecto de conjunto se mantuvo muy oscuro.

Estoy especialmente contento con el acabado de la cara de Azrael. Utilicé una capa base de Marrón Bestial y Carne Bronceada, degradándola con iluminaciones de Hueso Deslucido y Blanco Cráneo. Creo que conseguí crear un contraste realmente adecuado entre los colores, dando a su cara un aspecto demacrado. Normalmente aplico un poco de azul en la parte inferior de los ojos, para que parezcan más hundidos. Un poco de rojo mezclado con el negro del pelo permite obtener un aspecto más natural, mientras que unos mechones de gris dan a Azrael un aspecto más maduro y experimentado."

SPACE·HULK™

En las profundidades del espacio, gigantescas astronaves abandonadas flotan a la deriva. En su interior se oculta la terrible amenaza de los Genestealers, feroces monstruosidades alienígenas que sólo desean la destrucción de las demás formas de vida. El destino de la humanidad está en las manos de los Marines Espaciales, los guerreros más formidables de la galaxia, equipados con Armaduras de Exterminador y con la misión de erradicar a los Genestealers o morir en el intento.

En Space Hulk, los jugadores controlan Escuadras de Marnes Espaciales Exterminadores o grandes hordas de Genestelers en encarnizados combates en los siniestros compartimentos de astronaves abandonadas.

MINIATURAS CITADEL®

No es recomendable para niños de edad inferior a 36 meses debido a que contiene piezas pequeñas y componentes esenciales puntiagudos.

Citadel, el castillo de Citadel, Games Workshop y el logo de Games Workshop son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Genestealer, Marine Espacial y Space Hulk son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd. 1996. Todos los Derechos Reservados.

GAMES WORKSHOP®

WARHAMMER®

HECHICEROS

Por Steve Anastasoff

*Los Hechiceros son parte esencial de **Warhammer**; ningún general que se precie marchará a una batalla sin al menos uno de estos poderosos individuos entre sus tropas. Aniquilando al enemigo con feroces rayos de energía, los hechiceros libran su propia batalla, ¡sobreviviendo tan sólo gracias a su gran fuerza de voluntad y a sus artes arcanas!*

El Mundo de Warhammer es, sobre todo, un lugar mágico. Todos los ejércitos utilizan los hechizos y la magia para destruir a sus enemigos, desde la sutil pero poderosa magia de los Altos Elfos, hasta las arcanas Armas Rúnicas de los Enanos. Todo personaje puede utilizar la magia al portar un objeto mágico, pero los indiscutibles maestros de las artes mágicas son los hechiceros.

Con la notable excepción de los Enanos, todos los ejércitos disponen de hechiceros. Estos personajes pueden ser los individuos más poderosos del ejército, pero muchas veces su verdadero potencial se desperdicia. Los hechiceros son capaces de cumplir numerosas misiones dentro del ejército, y sólo entendiendo apropiadamente las diferentes formas en que pueden utilizarse, podrá sacarse el máximo rendimiento de ellos. Espero que este artículo os proporcione algunas ideas para utilizarlas en vuestras batallas, ¡y convertir a vuestros hechiceros en la peor pesadilla del enemigo!

BOMBARDEO

En muchos ejércitos, los encargados de bombardear al enemigo para debilitar su línea de defensa antes del ataque de las tropas de choque son las máquinas de guerra. Los disparos de la artillería pueden aniquilar incluso a la unidad de caballeros más poderosa. Sin embargo, también es una de las funciones más evidentes de los hechiceros. Prácticamente todos disponen de uno o más hechizos con un gran poder de destrucción; nada es más sencillo que lanzar sin pausa *Bolas de Fuego* o *Rayos de Perdición* contra el enemigo. Sin embargo, los hechiceros disponen de una gran ventaja sobre las máquinas de guerra en esta misión: los hechiceros pueden moverse fácilmente.

El enemigo puede neutralizar fácilmente el efecto de las inmóviles máquinas de guerra empleando bosques o edificios para proteger a sus unidades de los proyectiles de éstas. ¡Pero esta táctica no les sirve para defenderse de los hechiceros! Montado en un caballo o en un monstruo volador, el hechicero puede desplazarse por todo el campo de batalla, situándose en todo momento en la posición más adecuada para lanzar sus mortíferos hechizos.

Este uso de los hechiceros es verdaderamente sencillo, y es especialmente útil para los jugadores menos experimentados, o para los que no quieran profundizar en las tácticas más sutiles que pueden aplicarse con los hechiceros. Si se dispone de un hechicero del Colegio Brillante, aunque sea de bajo nivel, seguramente se dispondrá de un buen hechizo de destrucción, pero la Magia Oscura o del Hielo también son muy adecuadas para este tipo de táctica. Con su amplia selección de hechizos, los hechiceros de alto nivel pueden utilizar casi cualquier tipo de magia, ya que prácticamente todos cuentan con algún hechizo adecuado.

ASESINATO

Un asesino es habitualmente un tipo siniestro y sigiloso, que ataca por sorpresa y desaparece antes de que sus adversarios puedan reaccionar. Los hechiceros más poderosos pueden efectuar ataques similares, ocultándose con sus poderes mágicos para poder atacar directamente contra el núcleo del ejército enemigo. Las tripulaciones de las máquinas de guerra, los hechiceros enemigos, e incluso el general enemigo son objetivos perfectos para lanzar un intento de asesinato.

Después de lanzar el hechizo Cimitarra Escarlata sobre sí mismo para incrementar su potencia en combate cuerpo a cuerpo, el Patriarca Supremo de los Colegios de la Magia lanza el hechizo Alas de Fuego para atacar al Lanzador de Rocas y a los Goblins Voladores. La artillería enemiga es uno de los objetivos más vulnerables a este tipo de ataques.

Después de haber eliminado a la artillería Orca, el Patriarca Supremo de los Colegios de la Magia vuelve a emplear el hechizo Alas de Fuego para desplazarse hasta entrar en contacto con la unidad de Goblins, mientras el Gran Teogonista utiliza el hechizo El Corcel Siniestro para cargar contra la misma unidad. ¡La fuerza combinada de ambos hechiceros fue suficiente para desmoralizar y destruir la unidad enemiga!

Para que un asesinato tenga éxito deben combinarse varios elementos esenciales. En primer lugar, es preferible utilizar un hechicero muy poderoso; puesto que tendrá que luchar en combate cuerpo a cuerpo, será necesario que pueda efectuar numerosos Ataques y posea varias Heridas, además de poseer unos atributos de Fuerza y Resistencia razonablemente elevados. También es recomendable equipar al hechicero para el combate cuerpo a cuerpo, con una buena espada mágica y algún *Amuleto Mágico* (el *Amuleto Negro* es mi preferido. ¡Me gusta ver la cara de mi adversario cuando empiezan a rebotar heridas hacia su personaje favorito!) Además, puesto que serán necesarios varios tipos de hechizos específicos, será preciso que el hechicero disponga de tantos hechizos como sea posible, y por tanto deberá ser el más poderoso del ejército. Esto nos lleva al segundo requerimiento: es necesario disponer de un hechizo que permita al hechicero infiltrarse entre las líneas enemigas. Una vez más, la mayor parte de los tipos de magia incluyen algún hechizo que permite hacerlo, como por ejemplo El hechizo *Teleportación de* Magia de Batalla, o el hechizo *Vuelo de Bruja* de Magia Oscura. Los hechizos de combate cuerpo a cuerpo son especialmente útiles: el Colegio Amatista es uno de los mejores para los hechizos de asesinato. El *Impulso de Lykos* te permite llegar a cualquier punto del campo de batalla, y una vez junto al enemigo, la *Guadaña Púrpura* y *El Abrazo de Iyrtu* te permiten acabar con él.

Un buen asesinato requiere una sincronización perfecta. Debe efectuarse el ataque en un turno que disponga de muchas cartas de Energía o de la carta de Energía Total, para poder utilizar el hechizo de *Teleportación* y a continuación un hechizo de ataque, rematando si hace falta al objetivo en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo, y regresando a la seguridad de las líneas amigas durante la fase de magia del siguiente turno. Si el ataque no está bien sincronizado, el hechicero puede quedar en una posición muy vulnerable durante el turno enemigo, que podrá contraatacar como desee al indefenso hechicero. Un intento de asesinato puede ser difícil de llevar a cabo con éxito, pero sus efectos pueden ser devastadores para el enemigo, tal y como pudo comprobarse en *El Guantelete de Acero*, el informe de batalla del número 9 de la revista *White Dwarf*.

Una variación de la táctica del asesinato es emplear un hechizo de desplazamiento mágico para mover una unidad o personaje al contacto con el enemigo. El hechizo del Colegio Gris *Puente de Sombras*, el hechizo de Magia Skaven *Salto Fugaz*, o el hechizo de Magia ¡Waaagh! *La Mano de Gorko* son muy apropiados para ello. De esta forma, el hechicero permanecerá a salvo, pero debido a que no existen muchos hechizos que permitan desplazar otra una unidad, esta opción es menos frecuente.

Aunque existen muchos hechiceros poderosos en el Mundo de Warhammer, personalmente creo que el más poderoso de todos es...

TECLIS, GRAN MAGO ALTO ELFO

Al discutir sobre los hechiceros del Mundo de Warhammer, hay un nombre que se repite una y otra vez. Teclis, Gran Mago de los Altos Elfos, es sin duda uno de los más poderosos. La causa principal es su *Corona de Guerra de Saphery*, ya que su nivel de magia superior le permite dispersar los hechizos lanzados por casi cualquier otro hechicero de **Warhammer**, y sus propios hechizos son mucho más difíciles de dispersar. El *Báculo Lunar de Lileath* es el segundo factor decisivo de su poder, ya que le permite obtener 1D6 cartas de Energía adicionales una vez por batalla. Generalmente es preferible emplear este objeto en los últimos turnos de la batalla, ya que al obtener este poder, Teclis queda muy debilitado. A veces utilizo el poder del báculo cuando los Vientos de la Magia son muy débiles, de forma que el adversario apenas dispondrá de *cartas de Defensa Mágica*, y así puedo utilizar las cartas adicionales para lanzar hechizos sin oposición.

El segundo hechicero más poderoso en mi lista personal de hechiceros del Mundo de Warhammer es...

IKIT CLAW, SEÑOR DE LOS INGENIEROS BRUJOS DEL CLAN SKRYRE

A causa de sus prolongados estudios en todo tipo de asuntos arcanos, Ikit Claw ha desarrollado unos conocimientos sobre el lanzamiento de hechizos sin igual entre los demás hechiceros, ni tan sólo entre los Altos Elfos. Como resultado de ello, puede elegir libremente sus hechizos de cualquier mazo, excepto los hechizos de Magia ¡Waaagh! Esto te permite adaptar la estrategia a seguir a cada batalla, eligiendo el mazo de hechizos que utilizará para adaptarse a las necesidades de la batalla. Evidentemente, cualquier hechicero puede conseguir el mismo efecto utilizando el *Libro de Ashur*, pero éste contará como uno de los objetos mágicos que pueda tener el hechicero. Además, Ikit Claw puede utilizar su *Tormenta Demoníaca* para lanzar el hechizo contenido en ella, probablemente para intentar que el adversario invierta una *carta de Defensa Mágica* antes de lanzar otros hechizos más poderosos como *Llamada a las Grietas* o *Horror Negro de Arnizipal*.

CONFUSIÓN

La destrucción directa de las tropas del enemigo no es la única forma de emplear la magia para conseguir la victoria; los hechiceros poderosos son capaces de impedir fácilmente los movimientos del adversario, ¡desbaratando los planes del enemigo! Una vez desorganizada la línea de ataque del enemigo, sus unidades serán un objetivo fácil para tus tropas pesadas de choque, que podrán cargar contra las unidades enemigas, desmoralizándolas y haciéndolas huir.

Los hechizos de Magia de Batalla y Slaanesh disponen de los medios más adecuados para sembrar la confusión entre las líneas enemigas. *Paralización y Atadura de Slaanesh*, entre otros, son hechizos capaces de inmovilizar a unidades enemigas, permitiendo a tus unidades situarse en posición de carga, o simplemente dedicarse a aniquilar las unidades enemigas con artillería u otros hechizos, sin que el enemigo pueda defenderse.

Otra forma de confundir al enemigo es anular la magia del adversario. La forma más común y obvia de hacerlo es empleando *Pergaminos de Dispersión de Magia*, pero los hechiceros capaces de lanzar hechizos de Alta Magia también son especialistas en ello. Su capacidad de utilizar las cartas de Energía como si fueran *cartas de Defensa Mágica* significa que siempre podrán intentar dispersar los hechizos del adversario.

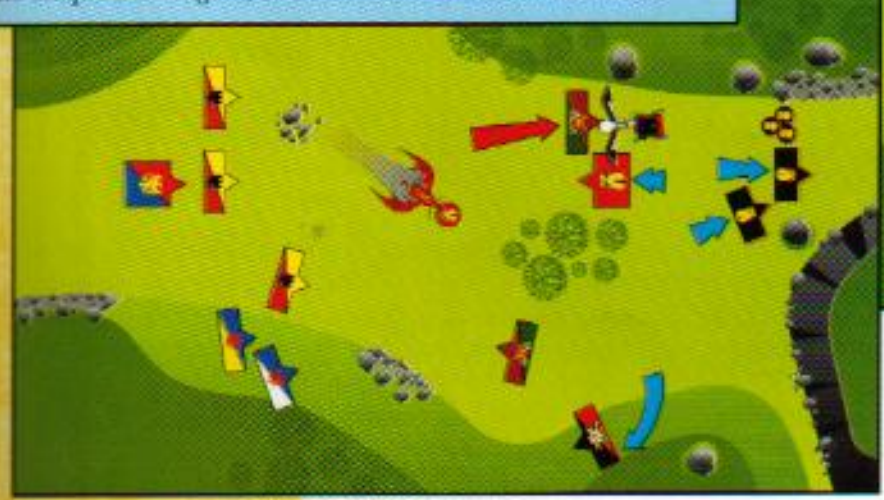
EL MANIPULADOR

Uno de los tipos de hechicero más peligrosos es el *manipulador*. El manipulador no intenta destruir ni confundir directamente al enemigo con sus artes arcanas, sino que intenta que sea el propio enemigo quien se ataque a sí mismo, ¡mientras él se dedica a contemplar las consecuencias de sus manipulaciones!

El hechizo del Colegio Gris *El Traidor de Tarn* es el hechizo más apropiado para un manipulador, aunque el hechizo Skaven *Locura* y -en menor grado- la *Maldición de la Rata Cornuda* también son muy adecuados para aquellos hechiceros que puedan utilizarlos.

El principal inconveniente del manipulador es que no siempre dispone de los hechizos necesarios. El hechicero debe ser capaz de utilizar los hechizos de uno de los mazos indicados, y además obtener uno de esos hechizos, por lo que es necesario disponer de un hechicero de alto nivel para tener más posibilidades de obtener el hechizo adecuado. Este tipo de hechicero es especialmente efectivo contra ejércitos con un valor del atributo de Liderazgo no demasiado elevado, como por ejemplo los Orcos y Goblins, ya que *El Traidor de Tarn* requiere que la víctimas no superen un chequeo de Liderazgo para poder ser controladas. Cuando este hechizo funciona como está previsto, el resultado puede ser verdaderamente espectacular, tal y como quedó demostrado en el informe de batalla del ejemplo.

En este ejemplo del número 186 de la edición inglesa de la revista White Dwarf, el hechicero Gris de Jake utiliza el hechizo El Traidor de Tarn para controlar al Héroe Enano del Caos montado en un Gran Tauro. Después de conseguir controlar a este poderoso personaje, el Hechicero Gris del Imperio utiliza el hechizo Puente de Sombras para transportar al Héroe, ¡para que ataque a Astragoth, el General de los Enanos del Caos!



Después de matar al General enemigo, el Gran Tauro es enviado a atacar las tropas de los Enanos del Caos, donde su habilidad para causar Terror siembra el pánico entre los Enanos del Caos (y en el jugador adversario).

¡ENERGÍA!

Por Andy Chambers

La experiencia me ha demostrado que, sin tener en cuenta la suerte, los *Pergaminos de Dispersión de Magia* y los completamente impredecibles Vientos de la Magia normalmente tan sólo te permiten lanzar un hechizo con un coste de Energía 3 por batalla (o quizás dos si consigues la carta de *Energía Total*). Por tanto, es muy importante elegir el hechizo apropiado (si tienes la posibilidad de elegir), ¡y utilizarlo en el momento adecuado!

PROTECTOR

No todos los hechiceros están preparados para causar bajas en el enemigo. Muchos hechizos sirven para proteger las tropas propias en vez de atacar a las del enemigo. La magia del Colegio Jade en particular dispone de numerosos hechizos defensivos.

Un hechicero protector acostumbra a ser la mejor elección para el segundo hechicero del ejército. La mayor parte de los hechizos defensivos tienen un coste en energía inferior a los hechizos de ataque, y por tanto el hechicero protector no necesitará utilizar tantas cartas de Energía como el Hechicero principal. Además, la mayor parte de adversarios no utilizarán una *carta de Defensa Mágica* para dispersar estos hechizos defensivos, por lo que es menos importante que los lance un hechicero de alto nivel. Como probablemente el enemigo no intentará dispersarlo, no importa que sea más fácil conseguirlo.

ELECCIÓN DEL HECHICERO

Con frecuencia será imposible decidir qué táctica utilizar con cada hechicero antes de la batalla, ya que normalmente es imposible saber de qué hechizos dispondrá. Sin embargo, con una buena planificación y un buen conocimiento de los mazos de hechizos que van a emplearse, pueden incrementarse las posibilidades de obtener los hechizos o las combinaciones de hechizos necesarias. Ante todo es muy importante ser flexible; si no se obtienen los hechizos deseados, los hechiceros deberán adaptarse a la situación, cambiando de táctica y modificando su plan de batalla de forma que puedan utilizar sus hechizos al máximo efecto.

En cualquier caso, aunque sea imposible tener una certeza total, será posible tener una idea bastante aproximada de las posibilidades de acción de los hechiceros durante la batalla. La táctica a seguir con los hechiceros debe ser complementaria a la del resto del ejército. Existen cuatro formas básicas de conseguirlo. En primer lugar, los hechiceros pueden emplearse para compensar las deficiencias de su ejército; por ejemplo, en un ejército del Caos, que no dispone de armas de proyectiles, el hechicero puede emplearse para lanzar hechizos de ataque a larga distancia. En segundo lugar, puede elegirse un hechicero que potencie aún más las habilidades especiales del ejército; por ejemplo, los Elfos Silvanos pueden emplear un hechicero con Magia de Batalla para inmovilizar al enemigo con el hechizo *Paralización*, y permitir así a los Arqueros Elfos Silvanos disparar aún más veces contra las tropas enemigas. En tercer lugar, puede adquirirse un hechicero que sea capaz de aprovechar los puntos débiles del enemigo, como enlentecer el avance de los Skaven, o emplear los hechizos de desplazamiento para aproximarse con mayor rapidez a las tropas equipadas con armas de proyectiles de los Altos Elfos.

¡APRÉNDETE LOS HECHIZOS! por Ian Pickstock

El veterano Jervis Johnson me dio un buen consejo cuando empecé a trabajar para Games Workshop: "Apréndete los hechizos." Como un Maestro Hechicero enseñando a su nuevo aprendiz, me dijo: "Ten siempre tu copia de **Warhammer Magia** junto a tu cama, y apréndete varios hechizos cada noche."

Siguiendo este consejo, no sólo podrás elegir más rápidamente tus hechizos, sino que cuando el adversario lance un hechizo, sabrás inmediatamente si te conviene dispersarlo o no. ¡Con gran sangre fría, podrás incluso decidir si dispersas un hechizo mientras el enemigo todavía está leyendo su descripción!

Este conocimiento de la magia me ha permitido introducir una pequeña variación personal en el sistema de magia de **Warhammer**. En vez de decir al adversario los efectos del hechizo lanzado, éste debe decidir si intenta *Dispersar* o no el hechizo, conociendo tan sólo el nombre del hechizo. El adversario deberá decidir qué tipo de *Defensa Mágica* desea utilizar, y una vez resuelto sus efectos, determinar normalmente las consecuencias del hechizo si éste no ha sido dispersado. Si el adversario no conoce el hechizo, aprenderá rápidamente sus efectos, ¡de la forma más dura!

Para la presencia del Mal en su estado más puro y sus efectos en la batalla, mi elección es sin lugar a dudas:

NAGASH, SEÑOR SUPREMO DE LOS NO MUERTOS

Nagash, el más poderoso de todos los Señores de los No Muertos, es un temible adversario, ¡incluso sin tener en cuenta sus habilidades como hechicero de nivel 5!

Nagash es un Nigromante No Muerto, y por tanto puede lanzar el mismo hechizo varias veces en la misma fase de magia. Con el hechizo *La Danza Macabra de Vanhel*, puede hacer avanzar a todo el ejército, o invocar a grandes unidades de Esqueletos o Zombis donde anteriormente no había nada, utilizando hechizos como *Invocar Esqueletos* y los otros hechizos de animar muertos. Su *Báculo del Poder* le permite iniciar la batalla con cartas de magia almacenadas en él, por lo que puede aniquilar al enemigo desde el primer turno, incluso si los Vientos de la Magia soplan con muy poca intensidad. El báculo también le permite acumular cartas de Energía, para reservar sus fuerzas, ¡y lanzar todos sus hechizos en una apocalíptica fase de magia!

Otro ejemplo sería un Hechicero Gris con el hechizo *Traidor de Tarn* al enfrentarse a enemigos como los Goblins que tienen un valor en el atributo de Liderazgo muy bajo. Finalmente, un hechicero también puede utilizarse para contrarrestar las ventajas del enemigo; por ejemplo, contra un adversario que utilice mucha magia podría utilizarse un Mago con el hechizo de Alta Magia *Disipación de Magia*, o adquirir más *Pergaminos de Dispersión de Magia* de lo que es habitual.

¡Cuidado! Nunca confíes totalmente en los Vientos de la Magia, cuando más los necesites, las volubles fuerzas de la magia te abandonarán.

¿QUÉ HECHIZOS ELEGIR?

A lo largo de todo este artículo se han incluido muchas referencias a tipos específicos de hechizos. En algunos casos puede encontrarse ese tipo de hechizo en todos los mazos, pero en otros casos se trata de hechizos exclusivos de un mazo en particular. ¿Qué sucede si quieres utilizar una táctica determinada, pero tu hechicero no puede contar con los hechizos adecuados? Bien, probablemente el hechicero se dirigirá a las ruinas más próximas con un pequeño grupo de aventureros, para regresar unos días más tarde con un misterioso objeto mágico.

Desde tiempos inmemoriales, magos y hechiceros conservan habitualmente todos sus conocimientos en libros y talismanes mágicos para que las generaciones futuras de hechiceros sean todavía más poderosas. Los objetos mágicos como el *Libro de Ashur* y la *Corona de la Hechicería* permiten a un personaje emplear hechizos que de lo contrario les serían desconocidos. Si no quieres emplear estos objetos mágicos, siempre puedes incluir en el ejército un hechicero aliado -aunque probablemente tendrás que soportar los insultos de tus adversarios- que exigirá saber por qué un ejército Enano incluye un Gran Mago Alto Elfo como aliado. También hay que tener en cuenta que algunos personajes especiales pueden utilizar hechizos que normalmente no pueden elegir los hechiceros de su ejército (como el Gran Teogonista del Imperio, que puede elegir Alta Magia).

Y un último consejo: no confíes en exceso en tus hechiceros. Aunque sus talentos arcanos puedan causar a veces la espectacular destrucción de todo el ejército enemigo, los Vientos de la Magia son muy volubles, y con mucha frecuencia descubrirás que no puedes lanzar los hechizos que quieres en el momento en que lo necesites.

Espero que este artículo te haya proporcionado un poco de inspiración para la próxima vez que pongas a prueba los sorprendentes poderes de tus hechiceros. En un próximo número de *White Dwarf* podrás experimentar un poco más de emoción mágica con un escenario especial que reproduce una batalla entre hechiceros. O sea que cabalga sobre los Vientos de la Magia y agárrate a tu sombrero puntiagudo: ¡los hechiceros enemigos han lanzado su desafío!

WARHAMMER 40,000

BATALLAS DESPIADADAS EN EL LEJANO FUTURO

Warhammer 40,000 es el juego de batallas de ciencificción en el futuro de pesadilla del Cuadragésimo Primer Milenio. En un universo azotado por guerras constantes, soldados humanos y guerreros alienígenas se enfrentan entre el resplandor de los mortíferos rayos láser y las explosiones de plasma.

Warhammer 40,000 incluye todo lo necesario para empezar a jugar: Reglamento, un formidable Manual de Equipo, un Codex que describe a las diversas razas alienígenas y humanas enfrentadas, Listas de Ejércitos, un Libreto de Escenarios, 80 Miniaturas Citadel, dados y elementos de escenografía.

MILENIO SINIESTRO

Milenio Siniestro presenta una gran variedad de mortíferas máquinas de guerra, Psiquicos letales y equipo militar completamente nuevo para Warhammer 40,000. Este suplemento en caja contiene más de veinte Tarjetas de Vehículo a todo color, así como un nuevo mazo de Cartas de Vehículo que permiten individualizar y modificar cada uno de los blindados del ejército. Se incluyen las reglas especiales y disciplinas psíquicas únicas de los enemigos de la humanidad y los poderosos defensores del Imperio. Milenio Siniestro también contiene docenas de nuevas Cartas de Equipo, dos juegos de nuevas Cartas de Misión y un mazo de Cartas de Estrategia con las que confundir y aniquilar al ejército adversario.

LA SERIE CODEX WARHAMMER 40,000

La serie Codex Warhammer 40,000 es indispensable para todos los jugadores de Warhammer 40,000. Estos suplementos presentan con todo detalle a las razas principales del juego; cada título incluye la lista de ejército completa necesaria para organizar el ejército, trasfondo histórico, y reglas especiales aplicables a cada ejército o raza. Además incluyen una espectacular sección a todo color que muestra miniaturas pintadas del ejército, así como estandartes y cartas de equipo.

Marcas Registradas de Games Workshop Ltd.: Citadel (y el logotipo de Citadel), Games ... (y la ilustración de White Dwarf) y Warhammer. Las siguientes son Marcas ... Workshop Ltd.: Ángeles Sangrientos, Ángeles Oscuros, Ala de Muerte, Blood ... Darkening, Eldar, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Marine Espacial, ... Lobos Espaciales, Tiránidos, Ultramarines.

MINIATURAS CITADEL

PUNTOS DE VENTA

PRODUCTOS GAMES WORKSHOP

ANDORRA
LIBRERIA SAMURAI
Les Escoles 4, Ed.Monserrat 1º
Sant Julià de Loria

ÁLAVA
LIBRERIA RONIN
Pintor Jesús Apellaniz , 3 Bajos
Vitoria - 01008

ALICANTE
LIBRERÍA ATENEO
Portugal, 36 - 03003

EXCALIBUR COMICS
c/ Daellos, 5
Elda - 03600

LIBRERÍA ULISES
Pasaje de Santa, local 5
Benidorm - 03500

ASTURIAS
BAZAR OVIEDO
La Lila, 12
Oviedo - 33002

JUGUETERÍAS POLI
Centro Comercial
Los Fresnos Loc. 25 - Gijón

CAPUA HOBBYS
Plza. R. Alvargonzalez, 1
Gijón - 33202

HOBBYLANDIA
Doctor Marañón, 3
Avilés - 33400

BADAJOZ
BAMBI
Melendez Valdez, 26 - 06001

LIBRERIA SAN MARTÍN
Alemania, 3
Don Benito - 06400

BALEARES
KENIA
Avda. Alejandro Roselló, 9
Palma de Mallorca - 07002

TURBO HOBBY
Camino Vecinal son Rapina, 33
Palma de Mallorca - 07013

MECCANOTREN
Misio, 9
Palma de Mallorca - 07003

PACO LUCAS
Pª Vara de Rey, 2 bajos 2ª
Ibiza - 07800

MANA JOCS
c/ Santiago Ramón y Cajal, 3
Palma de Mallorca - 07011

TOT HOBBY
C/ Comercio, 44
Mahón - 07702

BARCELONA
GOBLINS SANT CUGAT
c/ Alfons Sala, 28 Bajo
Sant Cugat del Vallés - 08190

ESTÁTIC
Irlanda nº9 - 08030

GULACOMICS
c/ Sant Jordi, 22
Vilafranca del Penedès - 08720

ZONA DE JOC
Castillejos, 243 - 08013

T.O.T. HOBBY'S
Comercio, 4
Vilanova i la Geltrú - 08800

LOS 5.000 DEDOS DEL DR. T
C/ Torrent de l'Olla, 66 - 08012

LUDO HOBBIES
Sant Pere, 27
Sabadell - 08201

PAPERERÍA FINA
Avda. Alfons XIII, 254
Badalona - 08914

MON FANTASIA
Fray Luis de Leon, 1-3
Mataró - 08302

Una emocionante partida de Space Hulk en Zona de Joc

FANTASTIC GRANOLLERS
Barcelona, 31
Granollers - 08400

HOBBY JOCS
Avda. Josep Tarradellas, 105
L'Hospitalet de Llobregat - 08901

ROL SHOP
Avda. Llibertat, 3
Mollet del Vallés - 08100

ARC VOLTAIC
c/ Sant Joan, 1
Gavà - 08850

LA BALANGUERA
c/ Torrent, 9
Cerdanyola del Vallés - 08290

LLIBRERIA KOMA
c/ Joan Prim, 99
Premià de Mar - 08830

CARRERES JOCS
Rambla de Egara, 140
Terrasa - 08221

BURGOS
FABIOLA KIT
Plaza España, 8 - 09005

GRENDEL JUEGOS
c/ Concepción, 13 - 09001

JUGUETERIA TOÑO
c/ Bejar, 10
Aranda de Duero - 09400

CÁCERES
HOBBIE SPORT MAQUETA CONTROL
Avda. España, 17
Centro Comercial Canovas
Local 11 1ª planta - 10001

LOS PINOS
Avda. de Extremadura (esq. Quiroz)
Plasencia - 10600

CÁDIZ
ALGEVIDEO
c/ Sevilla, 30
Algeciras - 11201

EUROBIT INFORMÁTICA
General Garcia de la Herrán, 4
San Fernando - 11100

CASA VICENTE MARTÍNEZ
Pº del Revellin, 20
Ceuta - 11701

SOPA DE LETRAS
De la Plaza, 31
Puerto Real - 11510

CASTELLÓN
NORMA COMICS CASTELLÓN
c/ Alloza, 152
Castellón de la Plana - 12001

CIUDAD REAL
CA.OS
Paloma, 3 1º Local 6
(Nuevo Centro) - 13001

CÓRDOBA
LOS GUILLERMOS
c/ Conde Godomar, 4
Córdoba - 14003

LA CORUÑA
SUPER HOBBIES
Av. Finisterre, 44 - 24231

BRETEMA NÁUTICA
República Argentina, 9 Bjos.
Santiago de Compostela - 15701

GIRONA
JOKER JOCS DE BLANES
Bellaire, 33-35 , Local - 3
Blanes - 17300

LLIBRERÍA TOCS DE LECTURA
Sant Antoni, 5
Figueres - 17600

GRANADA
BAZAR BIBALARRAMBLA
c/ Puentezuelas, 41 - 18002

MULTIHOBBY ROSUA
Solarillo de Gracia, 3 - 18002

VIDEO HOBBY
Avd Salobreña, 30
Motril - 18600

GUIPÚZCOA
JUGUETES GARBI
República Argentina, 6-8
Irún - 20300

PASARATOS
Bidebarrieta, 16
Eibar - 20600

ARMAGEDDON COMICS
Plaza Estudios, 9
San Sebastián - 20011

GELTOKI
c/ Zigordia, 42 (bajos)
Zarautz - 20800

JUGUETERÍA ANTON
c/ San Jerónimo, 23
San Sebastián - 20003

HOBBITON
c/ Capitán Enea, 4
Renteria - 20100

HUESCA
LAS CRUZADAS
c/ Cuatro Reyes, 4 - 22001

JAÉN
MODELISMO EL ESTANDARTE
Navas de Tolosa, 10
(Psje. de Tolosa local 10) - 23001

LLEIDA
TALEIA
Paseo Ronda, 47 - 25006

LA RIOJA
GONLEZ
Marques de Vallejo, 8
Logroño - 26001

MADRID
AKIRA COMICS
C/ Ginzo de Limia, 32 - 28029

ARTE - 9
c/ Hilarión Eslava, 56 – 28015
c/ Doctor Ezquerdo, 6 - 28028
c/ Cruz, 37 - 28012

ALCALÁ COMICS
Avda. Guadalajara, 9
Alcalá de Henares - 28805

DIÁBOLO
c/ Real, 44
Collado Villalba - 28400

DRACOMANÍA
Avda. Castilla, 15
Alcalá de Henares - 28804

FENIX
c/ Nicolas Sanchez, 13 - 28026

JUGUETERÍAS POLI
- Centro Comercial La Vaguada Loc.78 -28029
- Estación de Chamartín - 28036
- Parque Sur, local 10 y 62
Leganés - 28916
- Centro Comercial Parque Alcorcón
- Centro Comercial La Dehesa
Alcalá de Henares

KIVAL
c/ Stuart, 54
Aranjuez -28300

PALENCIA

JUGUETERÍA GIL
c/ Becerro de Bengoa, 14 - 34002

PAMPLONA

LIBRERIA CAPICUA
San Juan Bosco, 7 -31007

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

GAME OVER CYBERTIENDA
Ruiz de Alda, 26 local 10
Las Palmas de Gran Canaria - 35007

PONTEVEDRA

KIOSCO SOUZA
Av. Castelao, 31
Vigo - 36209

Toda esta extensa gama de nuestro productos Games Workshop podrás encontrar en la tienda Los 5.000 Dedos del Dr. T

Cruenta partida de Blood Bowl en Taleia, Lleida

PAPELERIA PRUNA
Santo Domingo, 4
Marchena - 41620

NUITARI
c/ Ciudad Aljarace s/n
Conjunto 13 local 50
Mairena de Aljarace - 41926

SORIA

LOS ÁNGELES
Avd. Valladolid, 1 - 42001

TARRAGONA

HOBBY RACING
Avda. Roma Vilaseca, 14
Reus - 43204

A TOT TREN
Conte de Rius, 2 - 43003
Raval de Robuster, 42
Reus - 4320404

VIZCAYA

JOKER
Travesia Iturriaga, 4
Bilbao - 48004

DENETARIKO
Gran Via, 8
Sestao - 48910
San Juan, 22
Baracaldo - 48901

GARAJE HERMÉTICO
Alongibarri, 2
Algorta - Getxo - 48990

GALDAKAO HOBBYS
Goenkogorta, 8
Galdakano - 48960

MISTER MODEL
Santa Eugenia, 30
Las Arenas - 48930

PAPELERÍA BULEVARD
Real, 3
Parla - 28980

PAPELERÍA HISPANO-ALEMANA
C/ Marcenado, 17 - 28002

WARLOCK
Avda. de Moratalaz, 95 Loc. 3 - 28030

FANTASÍA
Avda. de la Zaporra, 151
Alcobendas - 28100

COMERCIAL LEDA
Sierra Alcubierre, 1
Alcorcon - 28923

LIBRERÍA CASTILLO
Toledo, 31
Getafe - 28901

LA FLECHA NEGRA
c/ Peñascales, 5 - 28028

MEGA JUEGOS
Avd Bucaramanga ,2
Centro Comercial Colombia,
Local 218 - 28033

METROPOLIS
c/Enrique Fuentes, 18 - 28026

MÁLAGA

AVALON MODEL
Betsaida , 38 - 29006

CENTRO MAIL
Almansa, 14 - 29007

COMERCIAL QUINTANA
General Marina, 6
Melilla - 29804

HERMANOS TIRADO
Maiz Villar, 14
Marbella - 29600

HOBBY MANÍA
C/ Peso de la Marina, 17 - 29007

MURCIA

HOBBY MODELISMO
Batalla de las Flores, 3 - 30008

KITS
Floridablanca, 26 - 30002

AEROMODELISMO STUKA
Alcalde Amancio Muñoz, 7
Cartagena - 30008

PAPELERÍA VALVERDE
c/ Urzaiz, 116
Vigo - 36204

LIBRERIA PAZ
Peregrina, 29 - 36001

SALAMANCA

RC. HOBBY
Sta. Teresa, 14-16- -37002

STA. CRUZ DE TENERIFE

LIBRERÍA EL QUIOSCO
Ramon y Cajal, 13
Sta. Cruz de Tenerife - 38002

SANTANDER

BAZAR ÁLAMO
Emilio Pino, 2 - 39002

NEXUS - 4
Nicolás Salmerón, 4 - 39009

SEVILLA

LEGEND
Ciriaco Esteban, 3 - 41001

DIBUJOS ANIMADOS
Cuesta del Rosario, 16-C - 41001

CARTS COMICS
Sales y Ferré, 13 - 41016

GAME ZONE
c/ Jesus del Gran Poder, 41 - 41002

TOLEDO

LA CASA DEL OCIO
Ángel del Alcazar, 68
Talavera de la Reina - 45600

CAPERUS
Plaza Ciudad de Nara, 2 - 45002

VALENCIA

VALHALLA
Pere III el Gran, 13 - 46005

GREMIO DE DRAGONES
Benicarló, 13 bajos - 46020

LA RODA DEL TEMPS
Lladró i Matll, 29 - 46007

CAMELOT
L'amistat, 6 - 46021

VALLADOLID

LIBRERÍA MICRÓN
San Quintín, 8 - 47005

BIPLANO
Doctor Cazalla, 7 - 47003

HOBBIES GUINEA
Avd. Basagoiti, 64
Algorta - 48990

HOBBY METAL
c/ Julio Lazurtegui, 17
Bilbao - 48014

IRATXO
Belostikalle, 6
Bilbao - 48005

ZARAGOZA

LIBRERIA SAGA
Sta. Teresa de Jesús, 28 bajos - 50006

TRENEXPRESO
San Juan de la Cruz, 3 - 50006

TALISMÁN
Cortes de Aragón, 38, bajos - 50005

RIVENDEL
P. Fernando el Católico, 5 - 50005

LUDO Z
Doctor Cerrada, 32 - 50005

LIBRERIA TAJ-MAHAL
Juan Pablo, 28 - 50006

BERTRAND EL BANDIDO

El famoso Bertrand el Bandido de Bergerac

Hugo le Petit

Gui le Gros

Las hazañas de Bertrand, también conocido por el sobrenombre de "el Bandido", hacen de él un personaje verdaderamente legendario. De hecho, los sucesos reales en los que ha tenido parte son con frecuencia aún más extravagantes de lo que cuentan las baladas sobre el Bandido.

En la actualidad, Bertrand y sus fieles Arqueros de Bergerac siguen deshaciendo entuertos, castigando sin descanso a los malvados y a los opresores. Mientras que la increíble fuerza de Hugo le Petit es admirada por todos los hombres de Bertrand, el vino que su compañero Gui le Gros lleva siempre al campo de batalla es siempre bienvenido. Un trago, y los arqueros se sienten de nuevo alegres y despreocupados (¡aunque su puntería se resiente un poco por causa de ello!)

¡Justo en el momento en que los Bretonianos están a punto de ser aniquilados por una voraz horda de Necrófagos, Bertrand y sus fieles arqueros aparecen de repente y salvan la situación!

LOS ALEGRES ARQUEROS DE BERGERAC

Por Nigel Stillman

La historia de Bertrand es una de las baladas más famosas de Bretonia. Nigel recita esta historia de valor, traición y heroísmo.

LA BALADA DE BERTRAND

Le buscan por aquí, le buscan por allá: ¡los Bretonianos le buscan por todas partes! Esto es lo que se dice de Bertrand el Bandido. Existen tantos rumores contradictorios sobre la identidad verdadera y los orígenes de este famoso villano, que es difícil distinguir la realidad de la ficción. La versión de los hechos que se presenta a continuación es la que cuentan los habitantes de Bergerac, ya que ellos deben ser los que mejor conocen la historia.

Se dice que Bertrand, actualmente conocido como "el Bandido", era originalmente un pobre campesino del feudo de Bergerac, en el área más frondosa de los bosques del centro de Bretonia. Todo iba bien hasta que el viejo Barón de Bergerac partió en busca del Grial y nunca regresó. De esto hace ya mucho tiempo. Mientras el viejo Barón estaba lejos, los Orcos surgieron del bosque y asolaron el reino. La situación de los campesinos era cada vez más desesperada.

Según la tradición de la caballería, debía aparecer un Caballero Novel que librara al feudo de los Orcos y demostrara así ser digno sucesor del viejo Barón. La Baronesa tenía el deber de enviar a su hijo a conseguir las espuelas de caballero o, si eso no ocurría, debía ofrecer la mano de su hija a aquél que demostrara que era capaz de defender el feudo con una hazaña de armas. El hijo del Barón era temido y odiado por su crueldad y desdén hacia los campesinos. Además, era un cobarde que temía a los Orcos y no sentía ninguna inclinación por convertirse en Caballero Novel para defender las tierras de su padre. Todos los habitantes del pueblo estaban de acuerdo en que al valiente y apuesto labrador Bertrand debía concedérsele la posibilidad de demostrar su valor como Caballero Novel. Se rumoreaba que incluso la hija del Barón estaba a favor de Bertrand, pero su malvado hermano la había encarcelado en una torre. Cada día podía verse su cara entre las aspilleras, observando los campos enfangados donde Bertrand araba con su yunta de bueyes. Mientras tanto, los Orcos seguían saqueando el feudo.

BERTRAND EL ARQUERO

Bertrand pronto asumió el liderazgo de los campesinos. Mientras los Nobles se encerraban en su castillo, él organizaba a los campesinos. Practicaban cada día con el arco hasta que se convirtieron en expertos. Bertrand se aseguró de que todos los caminos de acceso al pueblo estuvieran vigilados, y al cabo de poco tiempo los incursores Orcos se vieron obligados a retroceder con las manos vacías. Algunas veces incluso fueron perseguidos hasta el bosque, mientras los campesinos mataban a los Orcos que huían.

Sin embargo, en vez de reconocer el valor de Bertrand, el hijo del Barón, aconsejado por la Baronesa, exigió a los campesinos mayores impuestos y derechos feudales. En poco tiempo, todas las reservas que habían conseguido salvarse de las incursiones de los Orcos habían sido dilapidadas por las extravagancias de los indignos herederos del Barón. Entre los campesinos empezó a propagarse el

rumor de que el viejo Barón en realidad no había desaparecido durante su búsqueda del Grial, sino que había regresado, pero la Baronesa, de la que se decía que era una hechicera, lo había envenenado. ¿Acaso no era una descendiente de los infames Señores de Moussillon? ¿No practicaba como ellos extraños rituales? La verdad era que nunca se la había visto acudir al Santuario del Grial, y que había permitido que éste se degradara hasta quedar en ruinas. El hijo pronto imitó a su madre, completamente sometido a su voluntad: un simple instrumento de su ambición, fuera cual fuese ésta. Sin embargo, su hija siguió los pasos del viejo Barón, y se mantuvo fiel a su dignidad y a su honor.

EL GRAN MONSTRUO ALADO

Fuera cual fuese el mal que acechaba en el interior del castillo de Bergerac, conocido en todas partes como "Chateau Mal", pronto provocó la muerte de aquéllos que le habían invocado. Un día, los campesinos se despertaron al oír unos desesperados gritos de auxilio procedentes de la torre donde estaba encerrada la hija del Barón. Podía verse como las piedras del castillo estaban agrietándose y caían a su alrededor. Entonces, de repente, perfilada contra el cielo oscuro, una gigantesca y maligna criatura se abrió paso entre los restos de la torre, como un monstruo en el momento de salir del cascarón. En su boca podían verse los ensangrentados cadáveres de la Baronesa y su hijo. Nadie sabe qué extraño ritual habían llevado a cabo, pero les había llevado a la muerte. Al oír los gritos de la hija del Barón, la criatura, que tenía una altura de más de treinta metros, un único ojo rojo, y unas gigantescas alas, ¡olió más comida! Se abrió paso a través del tejado de la torre, y se dirigió directamente hacia la aterrorizada doncella.

Cuando la bestia estaba a punto de tragarse el delicioso bocado, una flecha disparada por el arco de Bertrand impactó de lleno en su ojo. El monstruo vaciló y soltó a la doncella, que fue recogida por los

BERTRAND EL BANDIDO

BERTRAND ..... 83 puntos por Bertrand, Hugo y Gui

+1 punto adicional por cada Arquero de regimiento

El ejército puede incluir a Bertrand el Bandido como Paladín Plebeyo. Bertrand sólo puede ser incluido como Paladín de una unidad de Arqueros, convirtiendo al regimiento a su mando en los "Arqueros de Bergerac" por un coste adicional de +1 punto por arquero incluido en el regimiento. Bertrand siempre está acompañado por sus leales camaradas Hugo le Petit y Gui le Gros. Hay que tener en cuenta que los dos lugartenientes de Bertrand están incluidos en el valor en puntos de Bertrand, y por tanto incluidos en el porcentaje de puntos que pueden invertirse en Personajes, pero el coste adicional de los arqueros debe descontarse del total de puntos invertidos en Plebeyos.

PERFIL	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertrand	10	4	5	4	3	1	4	2	8
Hugo le Petit	10	3	4	5	4	1	3	1	7
Gui le Gros	10	3	4	3	3	1	3	1	7
Arqueros de Bergerac	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Armas y Armadura: Bertrand y sus lugartenientes están equipados con Espadas y Arcos Largos.

Tirada de Salvación: Ninguna.

Objetos Mágicos: Bertrand puede poseer hasta un objeto mágico, que siempre debe ser la *Flecha Negra*.

REGLAS ESPECIALES

Puntería de Bertrand

Bertrand es un experto arquero que consiguió una gran popularidad cuando mató al "Gran Monstruo Alado de Chateau Mal" con su Arco Largo. En cualquier turno, Bertrand puede repetir una vez su tirada para impactar si está disparando con su Arco Largo.

Hugo le Petit

Hugo le Petit es famoso por su gigantesco tamaño y su descomunal fuerza. Es la mano derecha de Bertrand, y siempre lucha con un enorme garrote y un gigantesco Arco Largo. Si consigue un impacto con su potente arco, la flecha, que es como una jabalina, impactará con Fuerza 5.

Gui le Gros

Gui le Gros destaca por su enorme barrigón, que no deja de estar relacionado con su considerable apetito por el venado, los pasteles de carne, los capones y la cerveza, entre otras cosas. Gui tiene un perfil de Atributos idéntico al de los arqueros, y está equipado igual que ellos.

Gui carga a su espalda un gran barril de vino para refrescar a los arqueros en el transcurso de la batalla. Gui puede decidir abrir el barril al inicio de cualquier turno. El barril contiene suficiente vino para que cada arquero beba un trago, por lo que el barril podrá emplearse tan sólo una vez. Sin embargo, los efectos del vino se prolongarán por el resto de la batalla. Los miembros de la unidad quedan de repente en un estado de euforia, y son inmunes al *pánico*. Desafortunadamente, su puntería también se ve afectada, por lo que deberá aplicarse un modificador de -1 a sus tiradas para impactar por el resto de la batalla.

La Flecha Negra

La punta de la *Flecha Negra* es un diente de Dragón, y las plumas de la cola son negras plumas de cuervo. Bertrand sólo utiliza una *Flecha Negra* en cada batalla, que se reserva para el objetivo apropiado. Si impacta, la flecha siempre causará una herida. No será posible efectuar tiradas de salvación por armadura, a menos que se trate de armaduras mágicas, que permiten efectuar la tirada de salvación normalmente. La *Flecha Negra* tiene un coste de 5 puntos, que ya ha sido incluido en el valor en puntos de Bertrand.

Los Arqueros de Bergerac

El resto del Regimiento de Bertrand debe estar compuesto por arqueros elegidos en la lista de ejército principal. Sin embargo, deben aplicarse algunas reglas especiales a los Arqueros de Bergerac, que los distinguen de los arqueros normales, y por tanto, su coste en puntos es 1 punto superior al coste de un arquero normal.

A diferencia que los arqueros normales, los Arqueros de Bergerac pueden *hostigar*. Si no hostigan, pueden adoptar una formación en *punta de flecha* como las demás unidades de arqueros Bretonianos. Nunca están equipados con armaduras, por lo que deberá ignorarse esta opción aplicable a los arqueros normales. La unidad puede contar con un músico y un portaestandarte, como es habitual.

"¡No pasaréis!" Junto a Bertrand el Bandido y Gui le Gros, Hugo le Petit desafía al Jefe Orco Salvaje a un duelo de fuerza por el derecho a cruzar el río.

fuertes brazos del fiel compañero de Bertrand, Hugo le Petit. Mientras el monstruo lo destruía todo, arrancando grandes fragmentos de las murallas, incapaz de liberarse de la torre que le aprisionaba, Bertrand disparó flechas incendiarias hacia el castillo hasta que éste quedó envuelto en llamas, y la temible criatura murió abrasada. Más tarde, los campesinos apilaron las piedras del castillo sobre sus restos, construyendo un túmulo donde antaño se había erguido el castillo.

En Bergerac ya no había ni castillo ni Barón. La hija del Barón declaró, como era su derecho, que la hazaña de Bertrand era digna de un Caballero, y ambos se casaron. Sin embargo, no existía ningún castillo que Bertrand pudiera proclamar como propio, y todo el feudo estaba rodeado por Orcos. Bertrand no podía ser ordenado Caballero del Reino como indica la tradición, pero llevó a los campesinos lejos de aquel pueblo maldito, llevándose algunas de las reliquias del Santuario del Grial.

BERTRAND EL BANDIDO

Bertrand no tenía ningún deseo de convertirse en Caballero y pasar a ser miembro de la nobleza, y sus compañeros estaban hartos de las obligaciones feudales. Les gustaba la idea de conservar para ellos todo lo que cultivaran. Además, si Bertrand hubiera sido ordenado caballero habría tenido que dejar para siempre su querido Arco Largo, considerado un arma deshonrosa, y eso era algo que no estaba dispuesto a hacer jamás. Por tanto, Bertrand y sus hombres se dedicaron a viajar por las regiones más salvajes de Bretonia, deshaciendo entuertos y ayudando a los campesinos oprimidos siempre que era necesario. Muchas veces esto significaba luchar contra incursores y Orcos, ¡pero a veces también tenía que castigarse a un Barón o a un caballero poco honorable!

Por lo que respecta a la nobleza de Bretonia, aproximadamente la mitad consideran que Bertrand es un héroe, y la otra mitad que no es más que un bribón. De todos es conocido que el Rey desea encontrarse con él, ¡pero no se sabe si para recompensarle o para castigarle! A veces, algún Caballero Novel es enviado en su busca, pero el astuto Bertrand siempre consigue esquivarles. Aquellos Barones y Duques que ayudan a Bertrand siempre pueden contar con su apoyo en caso de necesidad. Bertrand y los Arqueros de Bergerac pueden surgir de repente del bosque. Nunca pide grandes recompensas, excepto algunos barriles de vino de la mejor cosecha del Señor para Gui le Gros, ¡y exige a todos los nobles por los que lucha que eximan a sus campesinos de sus obligaciones feudales durante un año! Bertrand es un hombre muy popular entre los campesinos de Bretonia.

LAS GAMES WORKSHOP TIENDAS

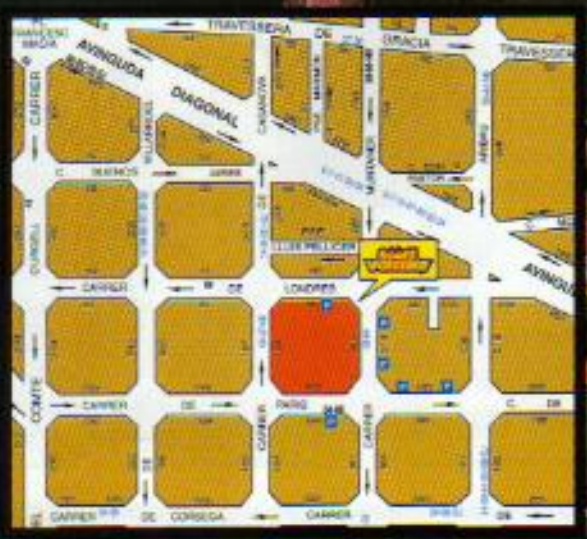
Surgidas del Ojo del Terror las tiendas GAMES WORKSHOP siguen implacables el camino de la dominación total. Cada día son más las tiendas en las que podrás conseguir las últimas novedades del catálogo GAMES WORKSHOP y MINIATURAS CITADEL, donde además podrás jugar libremente a todos los juegos GAMES WORKSHOP y participar en talleres de modelismo y pintura, siempre asesorados por hordas de expertos dependientes enviados por los dioses del Caos, aficionados al hobby como tú.

Games Workshop
ZARAGOZA
C/ Francisco de Vitoria, 14
(Esquina León XIII)
50008 Zaragoza
Teléfono: (976) 21 57 42

Games Workshop
VALENCIA
C/ Roger de Lauria, 11
46002 Valencia
Tel. (96) 351 57 27

Games Workshop
Centre Barcelona-Glòries
Avda. Diagonal, 208
Carrer Verd, Local B206
Barcelona 08018
Teléfono: (93) 486 00 94

Games Workshop
MADRID
C/ Princesa, 26
28008 Madrid
Tel: (91) 541 45 09



Games Workshop
BARCELONA
C/ Muntaner, 193
Barcelona 08036
Tel: (93) 322 09 53

SPACE HULK™

PORTADOR DE MUERTE

por Dean Bass

***Portador de Muerte* es una campaña para Space Hulk en la que se emplean las cinco nuevas secciones de tablero incluidas en el encarte de este mes. En estos escenarios interrelacionados, el coraje de los Ángeles Oscuros será puesto a prueba por una horda de feroces Genestealers.**

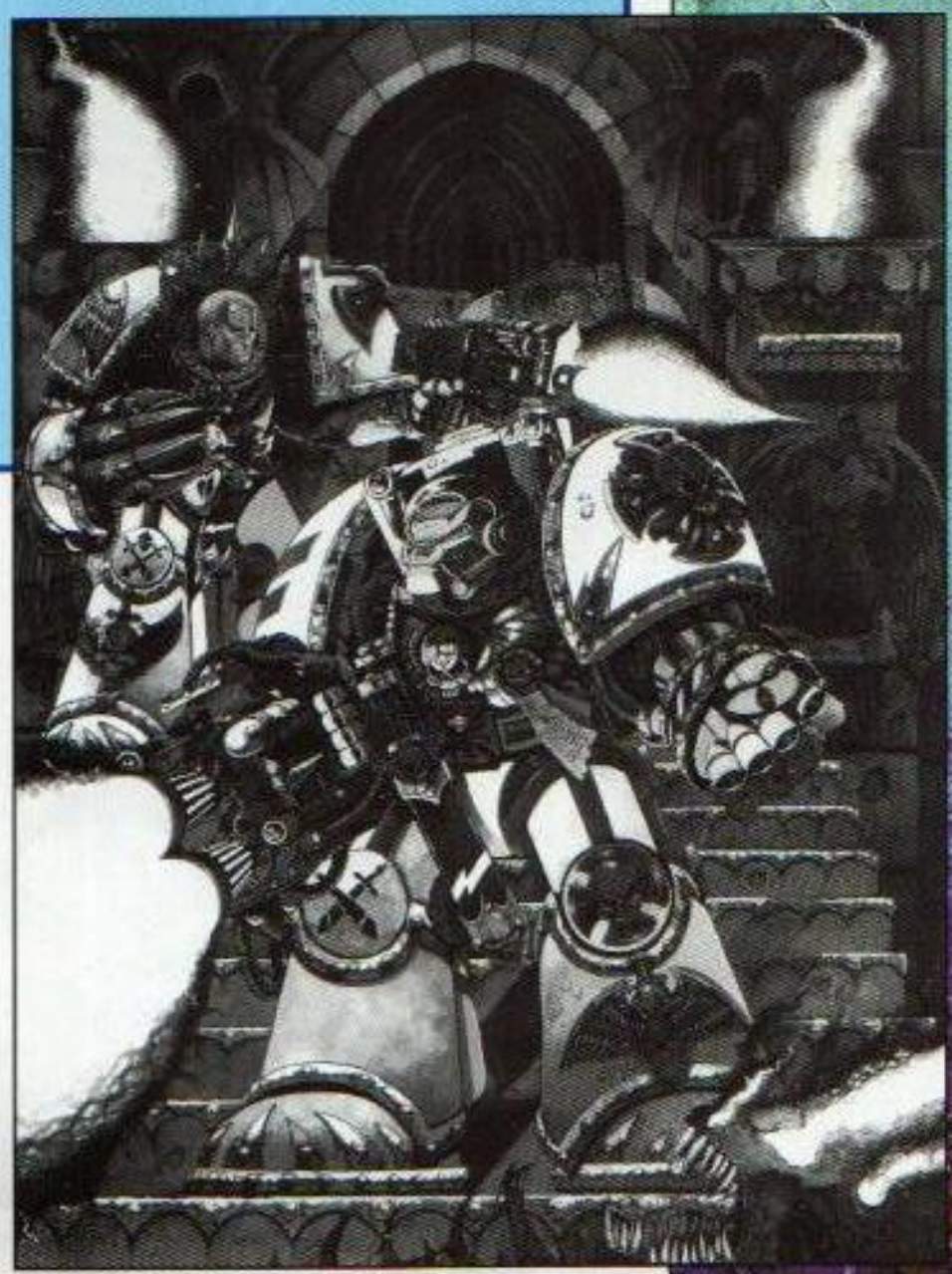
Tan pronto como los augurios detectaron el avance de los Tiránidos a través del espacio profundo, se envió a la Fuerza de Contención Ares al Segmentum Ultima. La terrible amenaza Tiránida se aproximaba a la colonia de Corinthe, y los Ángeles Oscuros fueron informados de la situación. El transporte de tropas *Espada Vengadora* surgió del espacio Disforme a tan sólo dos días de navegación de la colonia amenazada. Los Marines Espaciales a bordo de la astronave entonaron el Catecismo de la Guerra mientras se preparaban para prestar apoyo a las escasas tropas de la Fuerza de Defensa Planetaria de Corinthe.

Sin embargo, mientras los gigantescos reactores del *Espada Vengadora* propulsaban el transporte hacia la colonia, se produjo una nueva distorsión en el espacio y otra nave, mucho más grande, surgió del espacio Disforme. Se trataba de un pecio espacial: una enorme monstruosidad de casi cincuenta kilómetros de longitud y veinticinco de ancho, un horripilante amasijo de naves alienígenas que, según los rastreadores de la astronave de los Marines Espaciales, estaba infestada por completo de *Genestealers*.

El Capitán Ares consideró sus alternativas. ¿Qué representaba una amenaza mayor, el pecio espacial bautizado en clave *Portador de Muerte*, o el inminente ataque Tiránido? La *Espada Vengadora* necesitaría al menos un día, probablemente más, para destruir con su armamento el pecio. La *Espada Vengadora* había sido diseñada para ser una astronave rápida; no disponía de una gran potencia de fuego. Para destruir el pecio a tiempo sería necesario contar con un verdadero buque de guerra, que tardaría semanas en llegar. Para entonces, el pecio podía haberse desvanecido una vez más.

Ares fue informado entonces de que los Tecnomarines habían descubierto otra forma de demoler el *Portador de Muerte*. Los análisis preliminares efectuados con los rastreadores habían localizado un gigantesco reactor, resto de alguna ancestral astronave alienígena de un tamaño gigantesco. Si se sobrecargaba el reactor, la explosión resultante provocaría la total destrucción del pecio. Primero debería obtenerse más información, pero si los Ángeles Oscuros actuaban con rapidez, podrían destruir el pecio en unas pocas horas, en vez de días.

Los hombres de las escasas Escuadras de Exterminadores del *Ala de Muerte* a bordo de la astronave Imperial se pusieron sus armaduras, preparándose para el abordaje del pecio. Mientras los torpedos de abordaje atravesaban el éter del espacio, Corinthe informó de que las primeras naves Tiránidas habían alcanzado el exterior del sistema. El tiempo estaba acabándose. Los Marines Espaciales no podían fracasar.



Las tres misiones presentadas en este artículo pueden jugarse tanto como misiones independientes como en sucesión, en forma de la campaña *Portador de Muerte*. Si se juegan en forma de campaña, después del juego de cada misión deberá anotarse su resultado, ajustándose el equilibrio de fuerzas de la siguiente misión según lo que indiquen las reglas de resultado. De esta forma, el juego de las misiones permitirá recrear el desarrollo histórico de la acción.

Si las misiones se juegan en forma de campaña, los Marines Espaciales tan sólo tendrán que ganar en la última misión para conseguir una victoria final en la campaña. Sin embargo, si los Marines Espaciales consiguen también la victoria en las dos primeras misiones, los Ángeles Oscuros habrán llegado también a tiempo de defender Corinthe; si no ganan las dos primeras misiones, cuando los Marines Espaciales acudan finalmente en defensa de la colonia, ésta habrá sido ya destruida. Los *Genestealers* ganarán la campaña si vencen en la tercera misión, pero pueden incrementar sus posibilidades de hacerlo obteniendo la victoria en cualquiera de las dos primeras misiones.

Misión 1

UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

Los Tecnomarines necesitaban obtener más información para poder saber cómo hacer estallar el reactor alienígena y destruir así el *Portador de Muerte*. La forma más rápida de reunir estos datos era enviar robots de exploración G.A.T.O. Estos robots serían capaces de infiltrarse entre los *Genestealers* sin ser detectados, y transmitir los vitales datos que necesitaban los Marines Espaciales. Sin embargo, en primer lugar debía establecerse una cabeza de puente y abrir una ruta para que los robots G.A.T.O. pudieran avanzar hacia el reactor.

Se ordenó al Sargento Gabriel del *Ala de Muerte* la misión de localizar los controles principales del reactor con los tres robots G.A.T.O. disponibles. Si conseguía hacerlo con rapidez, los Marines Espaciales podrían neutralizar los sistemas de seguridad y matar de un golpe a todos los alienígenas cuando el pecio explotara en una deflagración de plasma de cien kilómetros de diámetro. Veterano de numerosas campañas contra aquellos enemigos, Gabriel sabía perfectamente lo peligrosos que eran los *Genestealers*. Pero no había tiempo para sutilezas tácticas: ¡tenía que abrirse paso a través de los mamparos que cerraban la ruta de asalto de los robots, y al mismo tiempo rechazar cualquier contraataque *Genestealer!*

TRASFONDO

Los robots G.A.T.O. disponen de 3 Puntos de Acción cada uno, y son controlados por el jugador Marine Espacial. Al moverse, los robots G.A.T.O. deben invertir los mismos puntos de acción que un Marine Espacial, y pueden abrir puertas invirtiendo 1 PA, pero no pueden abrir Compuertas. Los robots G.A.T.O. pueden moverse a través de, o a, una casilla ocupada por un Marine Espacial o un *Genestealer*. Cada G.A.T.O. debe abandonar el tablero por un punto de salida diferente de entre los indicados en el mapa.

Los Marines Espaciales deben abrir las Compuertas para permitir que los G.A.T.O. penetren en las profundidades del pecio. Si esta misión forma parte de una campaña, deberá anotarse el número de robots G.A.T.O. que han conseguido abandonar el mapa.

MARINES ESPACIALE

FUERZAS: 2 Escuadras de Marines Espaciales - Escuadr Gabriel y Escuadra Michael (cada una compuesta por 1 Sargento, 1 Marine Espacial equipado con Lanzallamas Pes y 3 Marines Espaciales armados con Bolters de Asalto). L dos Escuadras y los tres robots G.A.T.O. despliegan en lo corredores coloreadas. Los robots G.A.T.O. no obstruyen movimiento a través de la casilla que ocupan, y pueden desplegarse en la misma casilla que un Marine Espacial.

OBJETIVOS: El jugador Marine Espacial gana si consigue al menos dos robots G.A.T.O. abandonen el mapa. Si tod los Marines Espaciales mueren, cualquier G.A.T.O. que todavía se encuentre sobre el tablero no podrá contabiliza al determinar las condiciones de victoria, aunque la Compuerta por la que tuviera que salir esté abierta.

Los Marines Espaciales mueven en primer lugar en esta misi

Los robots G.A.T.O. deben abandonar el mapa a través de las salidas cerradas por las Compuertas

"La mera existencia de estas criaturas infernales merece el Castigo del Emperador."

Capitán Ares

Las flechas de color púrpura indican las Áreas de Entrada *Genestealer*

Cada Escuadra de Marines Espaciales despliega en uno de los corredores coloreados de amarillo

GENESTEALERS

FUERZAS: El jugador *Genestealer* empieza la misión con una ficha de Contacto situada en cada habitación. Además, el jugador *Genestealer* recibe una ficha de Contacto de refuerzo por turno, que puede entrar a través de cualquiera de las Áreas de Entrada indicadas en el mapa.

OBJETIVOS: Los Marines Espaciales intentan que sus robots G.A.T.O. abandonen el mapa a través de las salidas cerradas inicialmente por las Compuertas. Los *Genestealers* no pueden atacar ni dañar los robots G.A.T.O. Los *Genestealers* ganan si consiguen matar a todos los Marines Espaciales antes de que estos cumplan su objetivo.

Misión 2

EL CONOCIMIENTO ES PODER

Gracias al heroico esfuerzo del Sargento Gabriel, los G.A.T.O. consiguieron atravesar las Compuertas y localizar los controles principales del reactor. Desafortunadamente, las fugas de energía del núcleo del reactor principal del *Portador de Muerte* (de isótopos desconocidos y altamente volátiles) dañaron a los robots G.A.T.O. a pesar de sus escudos antiradiación. Los robots G.A.T.O. se movían erráticamente, y no transmitían los datos que habían recolectado. Ares no tuvo otra alternativa que enviar una nueva fuerza de ataque para localizar los G.A.T.O. y transmitir manualmente la localización de los controles principales, enfrentándose a la inevitable resistencia de los pérfidos *Genestealers*. Se concedió a las Escuadras Uriel y Chammuel el honor especial de penetrar en territorio desconocido, hacer retroceder a los furiosos *Genestealers* y recuperar la información vital que poseían los robots. El tiempo se estaba acabando. Recitando las Letanías del Odio, los Marines Espaciales prepararon su armamento y se dispusieron a emprender una misión que parecía prácticamente suicida.

TRASFONDO

Los *Genestealers* avanzan procedentes del área del reactor. Esto significa que los *Genestealers* dispondrán de una ficha de Contacto de refuerzo adicional hasta que las dos Áreas de Entrada hayan sido cerradas por los Marines Espaciales. Para moverse, los robots G.A.T.O. deben invertir los mismos puntos de acción que un Marine Espacial, y pueden abrir puertas a un coste de 1 PA (pero no pueden cerrar Áreas de Entrada). Al inicio de cada turno, deberá efectuarse una tirada de dado por cada robot G.A.T.O. que se encuentre sobre el tablero: Si el resultado obtenido es de 1 a 3, el robot G.A.T.O. moverá como desee el jugador Marine Espacial; si el resultado obtenido es de 4 a 6, se moverá como desee el jugador *Genestealer*. Un robot G.A.T.O. puede mover a cualquier casilla, o pasar a través, ocupada por un Marine Espacial o un *Genestealer*, pero no puede abandonar voluntariamente el tablero. Una vez un Marine Espacial se encuentre en la misma casilla que un robot G.A.T.O., el Marine Espacial deberá invertir 4 PA/PM consecutivos para transmitir la información de los robots de exploración.

GENESTEALER

FUERZAS: El jugador *Genestealer* empieza la misión con una fic Contacto situada en cada Área de Entrada. Además, el jugad *Genestealer* recibe una ficha de Contacto de refuerzo por turno puede entrar a través de cualquiera de las Áreas de Entrada ind en el mapa.

OBJETIVOS: Los Marines Espaciales intentan llegar hasta l G.A.T.O. para recuperar la información que estos contienen. L *Genestealers* no pueden atacar directamente a los robots G.A Los *Genestealers* ganan si consiguen matar a todos los Mar Espaciales antes de que estos cumplan su objetivo.

Los Genestealers mueven en primer lugar en esta misión.

Cada Escuadra de Marines Espaciales despliega en uno de los corredores coloreados

MARINES ESPACIALES

FUERZAS: 2 Escuadras de Marines Espaciales: Escuadra Uriel y Escuadra Chammuel (cada una compuesta por 1 Sargento, 1 Marine Espacial equipado con Lanzallamas Pesado y 3 Marines Espaciales armados con Bolters de Asalto). Las dos Escuadras despliegan en los corredores coloreados.

OBJETIVOS: El jugador Marine Espacial gana si consigue transmitir los datos de uno de los robots G.A.T.O. Al inicio del turno 2 deberá efectuarse una tirada de dado para determinar por dónde entra en el mapa el primero de los robots G.A.T.O. Deberá colocarse una ficha de robot G.A.T.O. en la última casilla de esa sección de tablero. Al inicio del turno 3 deberá efectuarse una tirada para determinar por dónde aparece el segundo robot G.A.T.O.; la tirada para determinar el área de entrada del último robot G.A.T.O. en el turno 4. Si este escenario es parte de una campaña, deberán emplearse tan sólo los robots G.A.T.O. que consiguieron abandonar el mapa en la primera misión.

Misión 3

PORTADOR DE MUERTE

La información de los robots G.A.T.O. recuperada por la Escuadra Uriel permitió determinar la localización exacta de los controles principales del computador cerca del núcleo del reactor. Ahora tan sólo hacía falta desconectar los sistemas de seguridad, provocando la fusión del núcleo del reactor y la destrucción del pecio en la explosión que esto provocaría.

Sin embargo, la desconexión de los sistemas de seguridad y la llegada del reactor a masa crítica, liberaría una dosis de radiación que mataría a los Exterminadores que no consiguieran salir del sector a tiempo. Las fugas del reactor estaban causando problemas en los teleportadores, y las Escuadras enviadas a cumplir la misión podían ser aniquiladas aunque derrotasen a los *Genestealers*...

Las Escuadras Zadakiel y Jophiel, compuestas por los Exterminadores más veteranos de la Fuerza de Contención, se ofrecieron voluntarias para llevar a cabo esta misión, y el Capitán Ares les concedió este gran honor. El Sargento al mando, Zadakiel, sabía que la explosión del núcleo del reactor podía matarle aunque sobreviviera al feroz ataque de los *Genestealers*. Ésta podía ser su última oportunidad de servir al Emperador antes de reunirse con sus antepasados, por lo que llevó a cabo el Derecho de Absolución con los miembros de su Escuadra, comprobó su Bolter de Asalto, y se puso al frente del ataque a la sala de control. Estaba decidido a conseguir que su nombre fuera recordado como el hombre que destruyó el pecio *Portador de Muerte*.

TRASFONDO

Los Marines Espaciales deben desconectar los sistemas de seguridad y provocar una sobrecarga en el reactor.

Si esta misión es parte de una campaña y los Marines Espaciales no consiguieron la victoria en la Misión 2, deberá eliminarse un Marine Espacial armado con Bolter de Asalto y Puño de Combate de cada Escuadra. Estos valientes guerreros murieron mientras buscaban la localización de la computadora.

Para sobrecargar el reactor, un Marine Espacial debe permanecer en la casilla indicada, encarado hacia la consola de computador de la pared e invertir 4 PA/PM consecutivos, sin interrupción. Deberán contabilizarse los Puntos de Acción invertidos, y la cuenta deberá reiniciarse si el Marine Espacial muere o lleva a cabo cualquier otra acción.

GENESTEALERS

FUERZAS: El jugador *Genestealer* empieza la misión con una ficha de Contacto situada en cada compartimento. Además, el jugador *Genestealer* recibe una ficha de refuerzo por turno, que puede entrar a través de cualquiera de las Áreas de Entrada indicadas en el mapa.

OBJETIVOS: Los Marines Espaciales intentan llegar a la sala de control para hacer explotar el reactor y aniquilar a los *Genestealers*. Los *Genestealers* ganan si consiguen matar a todos los Marines Espaciales antes de que estos cumplan su objetivo.

MARINES ESPACIALERS

FUERZAS: 2 Escuadras de Marines Espaciales: Escuadra Zadakiel y Escuadra Joph una compuesta por 1 Sargento, 1 Marine Espacial equipado con Lanzallamas Pesa Marines Espaciales armados con Bolters de Asalto). Las dos Escuadras despliegau corredores coloreados.

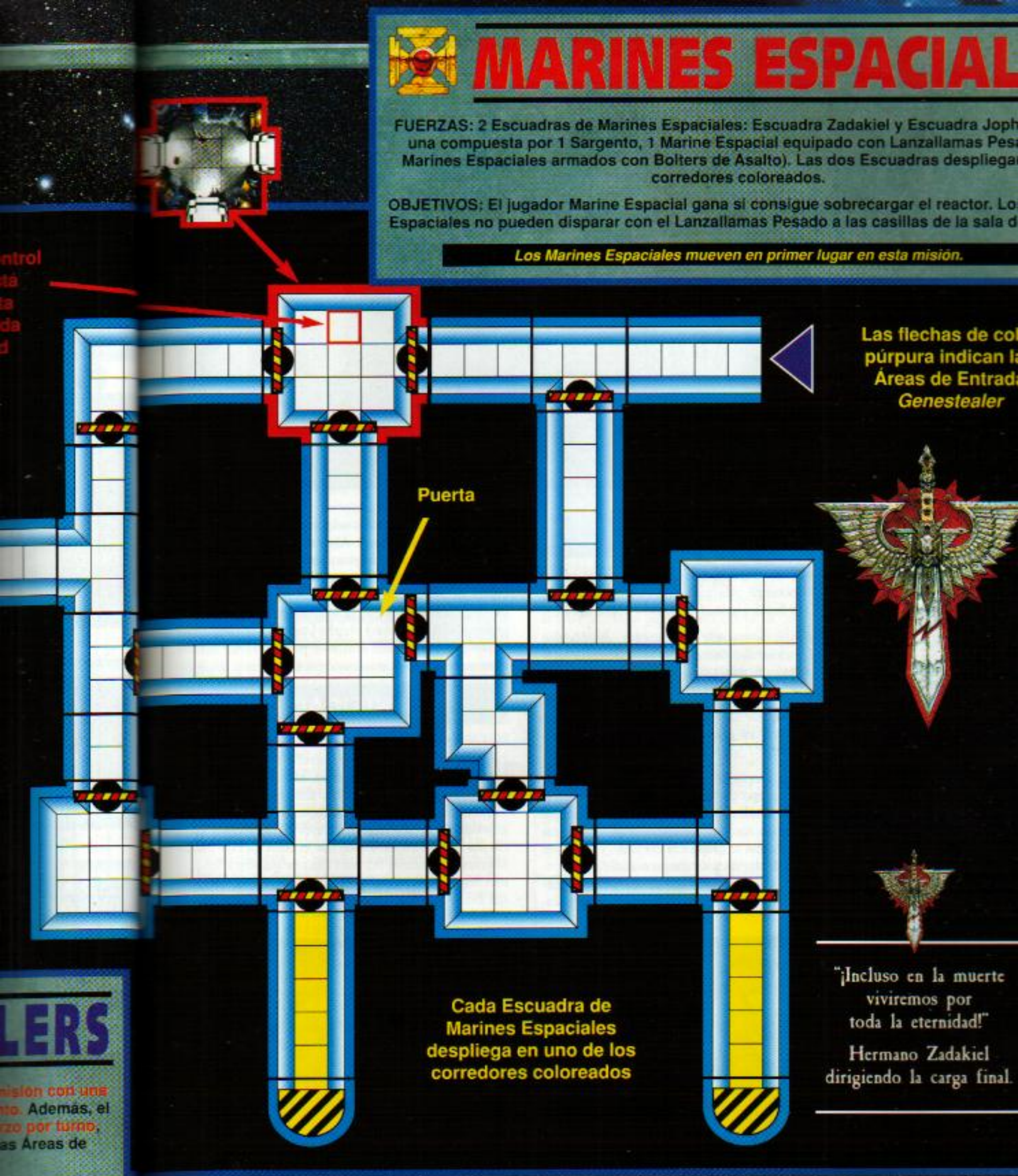
OBJETIVOS: El jugador Marine Espacial gana si consigue sobrecargar el reactor. Lo Espaciales no pueden disparar con el Lanzallamas Pesado a las casillas de la sala d

Los Marines Espaciales mueven en primer lugar en esta misión.

ntrol
tá
ta
da
d

misión con una
no. Además, el
rzo por turno,
as Áreas de

llegar a la sala
niquilar a los
siguen matar a
os cumplan su



"¡Incluso en la muerte viviremos por toda la eternidad!"

Hermano Zadakiel dirigiendo la carga final.

TALLER DE MODELISMO

TERRENO PARA SAPOS, RÍOS, TORRENTES Y CANALES

POR OWEN BRANHAM

La presencia de un río puede transformar por completo el aspecto de un campo de batalla. Los ríos obstruyen el movimiento de las tropas de ambos bandos, y presentan numerosas opciones tácticas.

INSPIRACIÓN

No hace mucho, rebuscando entre las sacas de cartas recibidas, encontré una carta de Alan Robson de Durham, que hacía algunas preguntas sobre los ríos:

Me interesaría construir un campo de batalla modular. ¿Podrías decirme cuál es el grosor más adecuado y qué tipo de madera es preferible utilizar?

¿Pueden hacerse los cursos de río para que contengan agua sin que la madera la absorba, de forma que pueda dejar el campo de batalla permanentemente montado?

Por experiencia propia, sé que intentar utilizar agua de verdad en un campo de batalla en miniatura plantea numerosas dificultades, ¡y no sirve para nada más que para buscarse un montón de problemas! Mientras muevas las tropas se te mojará la camisa, ¡y si das un golpe demasiado fuerte a la mesa, crearás un maremoto! Además, el agua debe cambiarse bastante a menudo, o de lo contrario acumulará polvo, desagradables mosquitos, y otros insectos por el estilo. ¡Puagh! Sin embargo, la carta de Alan me hizo pensar en los ríos, y pensé que era lógico que mi siguiente artículo para *Taller de Modelismo* hablara de ellos y de otros cursos de agua. Al igual que en el caso de los elementos de escenografía descritos en anteriores artículos de esta sección, existe una amplia variedad de materiales y técnicas que pueden utilizarse para construir ríos. A continuación intentaré describirlos todos.

PLANIFICACIÓN

Una parte importante del proceso de construcción de cualquier elemento de escenografía es tener una idea clara de lo que va a construirse, incluso antes de reunir herramientas y materiales. Esto es especialmente importante en el caso de elementos de escenografía grandes como los ríos. Es preferible construir cada río por secciones, de forma que el curso del río pueda alterarse (y además sea más fácil de guardar). En primer lugar es necesario decidir cuál será la longitud del río. ¿Quieres construir un río que cruce una es-

Este es el tipo de modelo de río más sencillo posible: un trozo de cartulina o tela recortada y colocada directamente sobre la mesa de juego. Jake me dice que también puede emplearse papel de aluminio para representar los ríos (a veces pintado de azul), ya que es brillante, puede dársele la forma adecuada rápida y fácilmente, y es muy barato.

Los principios básicos para construir un río también pueden aplicarse a las marismas, líneas de costa, fosos llenos de agua y muchos otros elementos de escenografía.

quina del campo de batalla, o un río de gran longitud que atraviese el campo de batalla de un extremo a otro? En cualquiera de los dos casos, el río deberá dividirse en varias secciones, y cada una de las cuales deberá tener una longitud de entre veinte y treinta centímetros (las secciones de río rectas pueden ser más largas que las secciones curvilíneas). Además, es muy importante recordar que cuanto más largo sea el río, más probable es que sea necesario incluir un puente o un vado para poder cruzarlo (¡un río que separe los dos ejércitos y que no pueda cruzarse por ningún punto, no es demasiado útil!).

INFORMACIÓN

Siempre que intenta representarse sobre una mesa de juego algo que existe realmente en la naturaleza, y se desea que parezca real, es necesario reunir bastante información al respecto. Esta investigación es especialmente importante en el caso de los ríos, ya que existen varias leyes de la naturaleza sobre la dirección de la corriente, cómo serpentea el curso del río, etc. ¡Un ejemplo obvio es que los ríos no pueden fluir colina arriba! En la biblioteca podrás encontrar mucha información y fotografías de los principales ríos del mundo. En ellas podrás apreciar que el curso de los ríos normalmente no es demasiado curvilíneo, y que pocas veces se curvan abruptamente, a menos que fluyan por una colina con una pendiente muy pronunciada. Si quieres que tus ríos tengan un aspecto real, tendrás que tener en cuenta todos estos factores.

El tamaño de los ríos también puede variar mucho, desde pequeños arroyos a grandes confluencias de ríos como el río Reik en El Imperio (¡que sería más grande que el Nilo!) Aunque los ríos que normalmente se utilizan en un campo de batalla no son tan grandes, siempre pueden permitirse algunas licencias artísticas...

EL RÍO MÁS SENCILLO

Como siempre, voy a empezar por el modelo de río más sencillo y rápido de preparar. Para construir este tipo de río se necesita:

Un poco de cartulina o ropa de color azul (el fieltro es el más adecuado);
unas tijeras.

En este caso lo más difícil probablemente será reunir los materiales. Lo único que debe hacerse es cortar cada sección de río según la forma deseada y situarla sobre el campo de batalla. Para representar el puente puede utilizarse un trozo de cartón marrón (o de madera de balsa). ¡Verdad!

RÍO POR SECCIONES

Este es el tipo de río que puedes ver en las fotografías de la revista *White Dwarf*. Estas secciones de río presentan un acabado tan realista como ha sido posible. Al construir una sección de río, puede hacerse bastante simple, o extralimitarse e introducir numerosos detalles adicionales.

Para construir una sección de río se necesita:

Cartón grueso (o madera);
masilla;
césped ferroviario;
grava;
pintura azul;
posiblemente poliestireno o láminas de corcho;
cola blanca;
cuchilla de modelismo;
sierra;
pinceles.

Utiliza un trozo de cartón grueso y rígido (o madera) para perfilar la base de la sección de río. Si la sección de río va a ser curva, dibuja su forma sobre el cartón. Cada sección de río deberá tener una anchura aproximada de unos diez centímetros si quiere representarse un torrente o río poco profundo. Recorta la silueta de la sección del río. Para que la base de la sección sea más resistente, a veces es recomendable pegar dos o más capas de cartón. Si lo haces así, utiliza la forma de la primera capa de cartón como plantilla para recortar las demás.

Una vez construida la base de la sección de río, será necesario construir las orillas del río a lo largo de los bordes longitudinales de la base. El

CONSTRUCCIÓN DE UN RÍO

1 *Construye la base empleando varias capas de cartón.*

2 *Aplica una capa de arpamasa a base de arena y grava a la base de cartón.*

3 *La sección de río terminada y lista para pintar.*

LA SECCIÓN DE RÍO TERMINADA

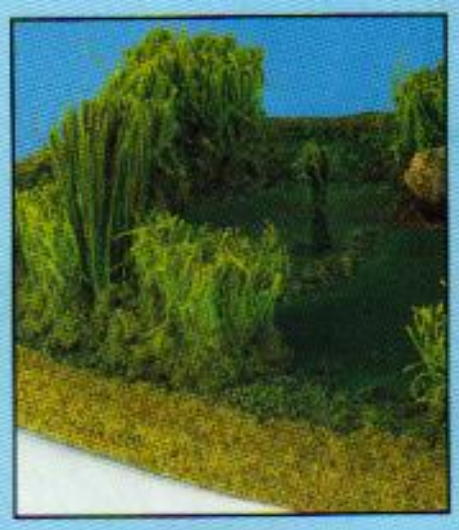
sistema más sencillo es pegar varias capas de cartón, corcho o láminas de poliestireno a lo largo del borde. De esta forma no sólo se elevan los bordes, sino que además podrán utilizarse de base para que se adhieran mejor los materiales utilizados para formar la orilla. Cubrir estas capas de cartón con una argamasa aplicada con espátula. También puede utilizarse masilla de modelismo o plastilina. Las orillas del río también pueden construirse pegando una hilera de piedras a lo largo del borde lateral de la sección de río, rellenando los huecos entre las piedras con argamasa, masilla de modelismo o plastilina. De esta forma parecerá que el río transcurra sobre un lecho rocoso cubierto de piedras.

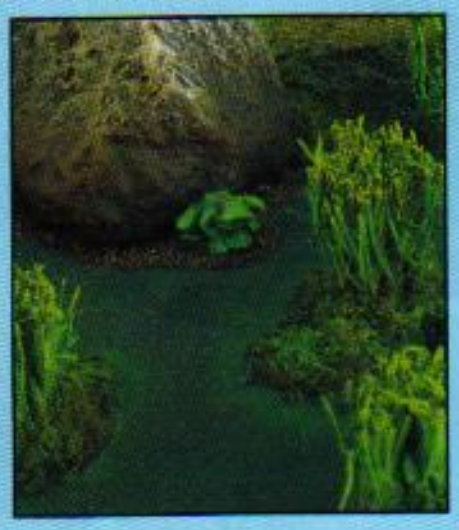
El área comprendida entre las orillas formará el lecho del río. Una vez las orillas estén bien secas, pinta el lecho del río de color azul oscuro o una tonalidad oscura de azul verdoso. Para obtener mjores resultados, pueden pintarse varias áreas entremezcladas con diferentes tonalidades de azul y verde, empleando las tonalidades más oscuras en el centro del río. A continuación, pinta todo el lecho con cola blanca. Cuando la cola esté seca, la superficie quedará brillante y parecerá que el río sea más profundo. A continuación, aplica una capa de cola blanca a lo largo de la parte interior de la orilla del río, de forma que cubra parte de la orilla y parte del lecho del río. Esparce arena de diferentes gruesos y pequeñas piedras, y déjalo secar. De esta forma se formará una superficie cubierta de grava a lo largo de la orilla. Elimina el exceso de gravilla y píntala de negro, marrón o amarillo oscuro. Una vez seca, aplica una capa a pincel seco con un color arenoso claro o blanco.

Finalmente, pinta y cubre con césped ferroviario las orillas del río y decóralas con arbustos y follaje. Las cañas pueden representarse utilizando trozos de cuerda deshilachada, representando un cañaveral, y pintándolos de color verde. Para aplicar los últimos detalles al agua, aplicar un poco de pintura blanca, con el pincel prácticamente seco, para representar la espuma y las salpicaduras del agua a lo largo de la orilla de grava y alrededor de las rocas parcialmente sumergidas en el arroyo. De esta forma también pueden representarse la corriente y las ondulaciones de la superficie del agua. Dependiendo de lo marcados que se pinten estos detalles, la sección de río podrá representar un lento y profundo río, o un torrente con una fuerte corriente. Para que el agua parezca "mojada" y produzca reflejos, puede pintarse con varias capas de barniz brillante.

DETALLES

Si quieres, puedes añadir muchos pequeños detalles adicionales para crear una marisma con rocas, juncos y anfibios.





CURSOS DEL RÍO

(MÉTODO STILLMANÍACO)

Una de las formas en que un ejército puede atacar a otro es también una de las menos utilizadas por los jugadores. Me estoy refiriendo a los ataques anfibios en los que el invasor efectúa un desembarco. En este tipo de escenario, el invasor puede varar sus naves en la playa, y atacar a los defensores entre las olas y las dunas. O quizás desembarcar de noche y trepar sigilosamente por los acantilados para atacar una fortaleza, cogiendo por sorpresa a sus defensores. El grupo de invasores también puede remontar un río con embarcaciones y, atacar tierra adentro.

Una batalla para capturar y mantener un puente o un vado es otro tipo de batalla que se ha repetido muchas veces a lo largo de la historia, pero que se representa con poca frecuencia en las batalla de miniaturas. En batallas como ésta, la playa o el río es el elemento de escenografía más importante del campo de batalla, y presenta interesantes problemas tácticos a los comandantes enfrentados.

Personalmente me gusta inventar escenarios e imaginar un trasfondo para mis batallas, pensando los motivos y los objetivos de cada ejército, así como el resto de detalles. Todo esto contribuye a enriquecer el trasfondo y aumenta el interés de la batalla. Considero que habiendo tantas cosas que se pueden hacer y contando con tan poco tiempo para hacerlas, nadie quiere perder el tiempo librando batallas aburridas. Con muy poco esfuerzo pueden crearse varios escenarios relacionados con ataques anfibios, batallas por el control de un puente, ataques de búsqueda y destrucción entre pantanos, batallas alrededor de un vado, etc. Todos ellos incluyen la presencia de elementos de escenografía relacionados con el agua: o bien el mar, o bien ríos o pantanos.

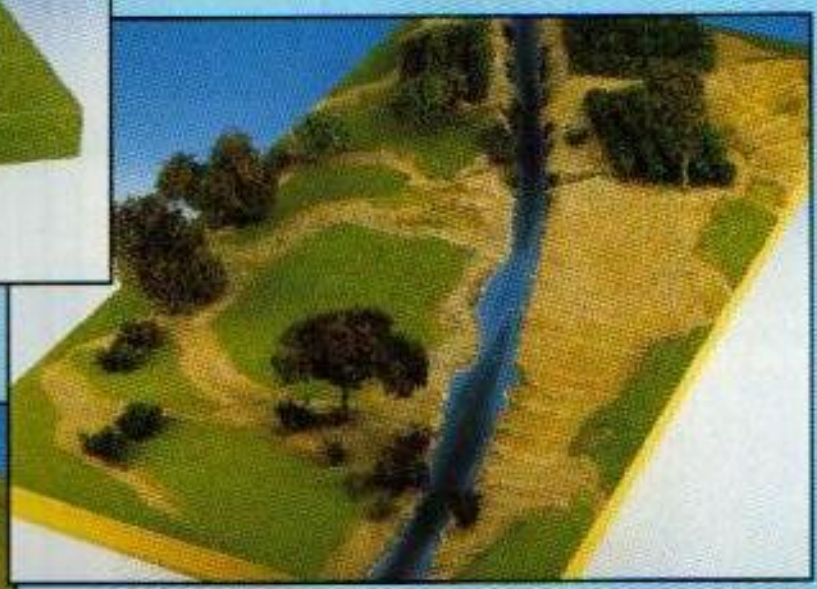
Los ríos o pantanos son un elemen de escenografía popular, que la mayo parte de jugadores construyen en u momento u otro. Los arroyos y ríos pequeños son los más sencillos, pe yo quería un río más ancho. El ri tenía que ser suficientemente anch para que las barcas pudieran navega por él. La orilla del mar es un tipo d elemento de escenografía comple tamente nuevo, que anteriormen nunca había intentado construir, po lo que era todo un experimento.

El resultado final fue mucho mejo del esperado, pero aún tengo qu construir otra sección de costa co acantilados rocosos. En este caso e problema será conseguir crear e efecto de la diferencia de altura ent el nivel del suelo y el nivel del ma para que las tropas tengan que escala realmente los acantilados.

RÍOS MODULARES

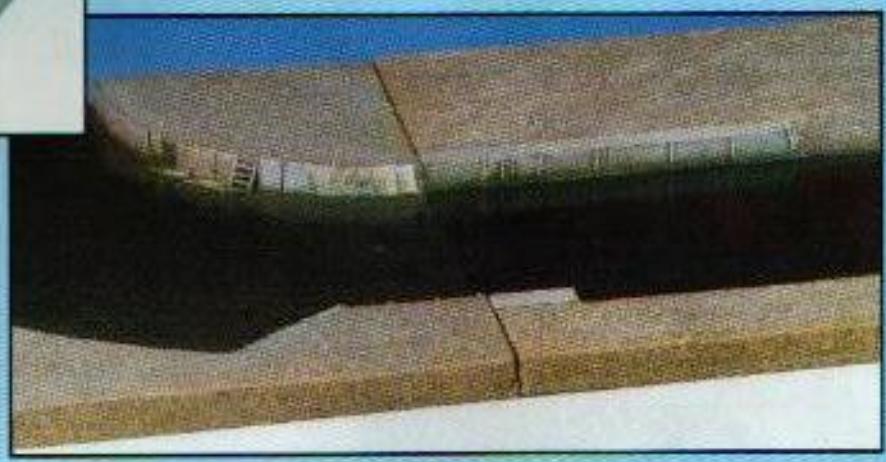
Estos son algunos ejemplos de los módulos de campo de batalla de Alan y Michael Perry, Dave Andrews y Aly Morrison. Como puede verse, los ríos son un elemento de escenografía perfecto para los campos de batalla modulares, ya que pueden construirse bajo el nivel del terreno circundante.

Arriba: *Una simple pero magníficamente construida curva de río.*



Arriba: *Un vado construido por los hermanos Perry especialmente para el juego de una batalla.*

Izquierda: *Más módulos de terreno construidos por los hermanos Perry: en este caso, un torrente de montaña.*



Derecha: *Un par de módulos de terreno de aspecto muy sólido que representan un tramo de río que atraviesa una gran ciudad; son de la colección de Aly Morrison y Dave Andrews.*

Una de las principales ventajas de este tipo de terreno es que puede utilizarse de muchas formas diferentes. Añadiendo edificios, muelles, espigones y barcas, una sección de río puede colocarse en prácticamente cualquier lugar.

Creo que la mejor solución será no construir unos acantilados demasiado altos, pero sí muy escarpados y abruptos para crear la ilusión de que son muy altos y que es muy difícil trepar por ellos; quizás tan sólo sea posible hacerlo por un estrecho y tortuoso camino que una diversos salientes rocosos en los que pueden tener lugar los combates.

Ríos Navegables

Las técnicas empleadas para construir secciones de río y torrente son las mismas que deben emplearse para construir ríos más importantes o el mar: sólo hay que aumentar la escala! Pueden aplicarse las técnicas para construir ríos y pantanos para construir un río navegable, con cañaverales a lo largo de las orillas, o en el centro del río. Estos cañaverales pueden utilizarse para ocultar pequeñas barcas.

También pueden hacerse pequeños bancos de arena a lo largo del lecho del río. Estos bancos de arena forman pequeñas islas que pueden emplearse como base para los pilares de un puente muy grande. También pueden utilizarse ramitas para representar troncos flotando en el río, retenidos entre los cañaverales, o en la orilla del río.

Para que el agua parezca más profunda, debes pintar la superficie del lecho del río de color verde oscuro. A continuación, aplica varias capas de tinta o tinta vitrificada verde o azul oscuro. Empleando un verde más claro, pueden aplicarse unas pequeñas pinceladas o manchas para representar grupos de cañas sumergidas y lirios acuáticos. Cubre todo el lecho del río con una capa de barniz brillante para crear el efecto acuoso y aumentar el realismo al reflejarse las tropas de las orillas. Cuando el barniz esté todavía húmedo, espolvorea un poco de césped ferroviario alrededor de los cañaverales para representar formaciones de algas y lentejas de agua.

El Mar

La costa marítima tiene que ser un elemento de terreno bastante grande. Es recomendable que coincida con una de las esquinas de la mesa de juego, o que represente una bahía o ensenada que pueda situarse en uno de los bordes de la mesa. En realidad, la costa tan sólo es necesaria como punto de desembarco y como lugar en que varar las barcas. El mar debe representarse mediante una superficie plana, como si fuera el lecho de un río, pero la playa puede representarse o bien con unas colinas o dunas bajas, o bien con un pequeño acantilado, como la orilla de un río. Otra posibilidad es emplear fragmentos de piedras para reproducir una costa rocosa, cubierta de grandes piedras. La playa debe cubrirse con arena, y pintarse para que parezca una playa arenosa. Para representar las matas pueden utilizarse las mismas técnicas descritas para hacer el cañaveral.

El agua del mar debe cubrirse con líneas sinuosas de cola blanca y arena, pintadas de color blanco a pincel seco para representar las olas. Las depresiones entre las olas deben pintarse de color azul oscuro, mezclando progresivamente con más color turquesa al acercarse a la playa, para representar que la profundidad es cada vez menor. Una vez más, efectúa un lavado con tinta azul o verde, y aplica una gruesa capa de barniz sobre toda la superficie.

Quería describir también las técnicas para construir puentes, pero había tanto que decir sobre los ríos que no queda espacio para ello, así que tendrás que esperar a otro número de la revista...

EL VADO

Un río normalmente debe incluir un punto por donde pueda cruzarse, y la forma más sencilla de hacerlo es a través de un vado. Normalmente consideramos los ríos como terreno difícil en nuestras batallas, de modo que represente un obstáculo, pero que no sea totalmente infranqueable. Si se desea incluir un vado en el río, puede hacerse modificando ligeramente una sección normal de río. Mientras estás pegando la grava en la orilla del río, pega más cantidad alrededor del vado, de forma que en ese punto el río sea más estrecho. También puede pegarse un poco de grava en el lecho del río, para que al pintarlo, parezca que es menos profundo y pueda atravesarse más fácilmente.

Una sección de río también puede parecer vadeable formando un camino de piedras a lo ancho del río (emplea guijarros planos). Es muy probable que la grava se acumule alrededor de estas rocas, por lo que debería hallarse también junto al recorrido de rocas que atraviesa la sección de río.

Bien, creo que por el momento ya nos hemos mojado bastante. ¡Hasta el mes que viene!

Elementos de Escenografía de Nigel

Arriba: *Un pequeño y rápido torrente.*

Izquierda y abajo: *Un río ancho que fluye lentamente, serpenteando bajo un sólido puente de madera.*

Fotografía inferior: *¡El mar!*

Guijarros en la Playa

Si quieren incorporarse más detalles a la playa, pueden pegarse algunos guijarros y piedras pequeñas en la arena. De esta forma la playa se convertirá en una costa traicionera. Mezcla un poco de arena y cola blanca y colócala alrededor de las piedras para sujetarlas más firmemente y simular que están enterradas en la arena, o que están medio sumergidas en el agua. Si la roca está sumergida en el agua, pintar la arena de color blanco para representar el oleaje rompiendo contra la roca. Para aumentar aún más el detalle, pueden utilizarse ramitas y cerillas para representar madera muerta, o incluso utilizar madera de balsa para representar restos de naufragios barridos por las olas.

Zanjas y Estanques

Las técnicas utilizadas para representar el agua también pueden emplearse en la construcción de otros elementos de escenografía más pequeños, o como complemento de otros elementos. Algunos jugadores construyen zanjas como alternativa a los setos y muros, o incorporan una zanja a una sección de setos, o incluso construyen una zanja o foso alrededor de una fortificación. Una zanja puede reproducirse fácilmente formando un pequeño reborde a ambos lados de una base estrecha, o simplemente marcando los bordes con parapetos de cañas (construidos con cerdas de pinceles o cuerda deshilachada). Pinta de color verde o marrón oscuro el área comprendida entre los dos rebordes, aplicando un lavado con una tinta del mismo color, y a continuación barnizándola. Espolvorea con césped ferroviario los bordes para que parezcan cubiertos de algas, y cubre los terraplenes de follaje. Este tipo de obstáculo es muy visible y poco agradable de encontrar en el campo de batalla. Para representar el agua de los cráteres anegados de agua fangosa, los estanques junto a las granjas, o incluso un oasis en medio del desierto, también puede aplicarse una capa de barniz sobre una superficie de color verde, azul u otro color oscuro.

Pantanos

Después de dominar las técnicas para representar una marisma, decidí construir un pantano que cubriera al menos una cuarta parte del campo de batalla. Quería conseguir que el campo de batalla pareciera estar situado junto a los marjales. Este pantano debería incluir cañaverales bastante grandes que pudieran servir de cobertura. Para construirlos compré una alfombrilla de fibra de esas en las que las hebras están sujetas a una base de plástico. Estas fibras pueden cortarse en parches de algunos centímetros de largo y unos cinco centímetros de ancho. Normalmente utilizo este material en secciones cuadradas para representar campos de maíz, porque a causa de su color dorado parecen campos preparados para la siega. Cada una de estas secciones debe pegarse en diferentes puntos del pantano, y pintarse de color verde. Es mejor utilizar pintura muy diluida o tinta, ya que así se teñirán las fibras. Una vez seca, aplica una capa a pincel seco con una tonalidad de verde más clara, especialmente en la parte superior. De esta forma parecerá que se trate de un cañaveral muy denso. Cuanto más aplastadas estén las fibras, más realista será el efecto conseguido. Hay que tener en cuenta que debes dejar áreas despejadas de ciénaga entre los cañaverales para poder mover las tropas y las embarcaciones.

El último detalle de este pantano es un camino, ¡un lugar perfecto para que tengan lugar los combates más encarnizados! El camino debe permitir cruzar el pantano sin reducir la capacidad de movimiento de las tropas, que de lo contrario apenas podrían moverse a través de él. Puede construirse un camino de tierra, en cuyo caso debe decidirse su recorrido desde el primer momento, construyéndolo como si fuera una larga orilla que sobresalga por encima del nivel del agua, empleando arena o masilla para que parezca cubierto de grava o tierra.

Otra posibilidad es construir el camino pegando muchas ramas, una junto a otra, para crear un camino que serpentee entre los cañaverales. En una de mis secciones de marjal, el camino terminaba en una isla oculta entre las marismas. La isla estaba rodeada por una empalizada, y tenía una pequeña torre de vigilancia. En el interior de la empalizada construí un templo. Esta isla constituía un interesante objetivo para una batalla: un secreto se oculta en el interior del pantano. ¡Uno de los ejércitos tiene la difícil misión de abrirse camino a través de los defensores y cualquier criatura que esté al acecho entre las cañas y las fangosas aguas!

WARHAMMER

En u mundo de fantasía medeval azotado por la guerra, formidables ejércitos se enfrentan en batalla para decidir el destino de sus reinos. Valientes guerreros se lanzan al combate, acompañados por terribles monstruos y devastadoras máquinas de guerra. Densas nubes de flechas oscurecen el cielo, las espadas se estrellan contra los escudos, y los estandartes ondean para proclamar la victoria.

Con Warhammer serás invencible, pintando y organizando poderosos ejércitos defantasía para librar batallas sobre una mesa. Warhammer incluye las unidades fundamentales para crear dos ejércitos, ¡y toda la información necesaria para empezar a coleccionar un ejército preparado para entrar en combate!

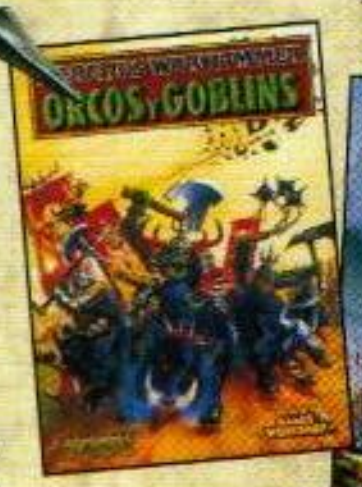
WARHAMMER® MAGIA

Warhammer Magia es el suplemento esencial para jugar a Warhammer. Incluye las reglas completas para emplear docenas de hechizos y objetos mágicos en tus batallas.

En la caja encontrarás multitud de cartas de objeto mágico, desde el simple *Escudo Encantado* hasta la poderosa *Espada de Cocacila*. ¡Hay 225 cartas de objetos mágicos en total!. También incluye el mazo de 36 cartas de los Vientos de Magia, y 83 cartas de hechizo incluidos los hechizos de Alta Magia, Nigromancia, Magia ¡Waaagh!, Magia Oscura, Magia Skaven, Magia de Batalla y Magia de los Enanos del Caos. El reglamento de 80 páginas cubre las reglas completas para utilizar magia y hechizos, gran cantidad de información de trasfondo, tablas de referencia para todos los Objetos Mágicos, Hechizos y Recompensas del Caos en un formato de fácil consulta.

EJÉRCITOS WARHAMMER®

Los volúmenes de la serie **Ejércitos Warhammer** son un complemento imprescindible para **Warhammer**, el Juego de Batallas Fantásticas. Cada libro de la serie **Ejércitos Warhammer** describe con todo detalle a una de las razas principales del Mundo de Warhammer. Cada título incluye amplia información histórica y de trasfondo, mapas, el bestiario, reglas especiales, máquinas de guerra y una extensa sección *Eavy Metal* a todo color. Cada volumen incluye también la lista de ejército completa, incluyendo una sección de personajes especiales, que te permite organizar tus fuerzas y crear un ejército dispuesto a derrotar a cualquier enemigo.



Citadel, el Castillo Citadel, Games Workshop, el logo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Workshop Ltd., 1997. Todos los Derechos Reservados.

presenta: PEANA

Estas miniaturas son de mi propia colección y de las de:

Dave Andrews
Mark Bedford
Colin Dixon
Paul Muller
Michael Perry
Richard Potter

El acabado de las peanas de las miniaturas de tus ejércitos es una cuestión de preferencias personales. El estilo adoptado dependerá, en parte, del tiempo de que dispongas para dedicarte a ello. En estas páginas se muestran algunos ejemplos de nuestras colecciones, además de algunas indicaciones para conseguir los diversos efectos.

El césped ferroviario es serrín teñido o coloreado, y utilizarlo es el método más sencillo y más rápido para aplicar un acabado con relieve a tus peanas. La técnica es muy sencilla. En primer lugar debe pintarse la peana del color elegido. Una vez la pintura está seca, debe "pintarse" con pegamento de madera la superficie superior de la peana, y sumergirla a continuación en césped ferroviario, de forma que cubra toda la superficie y los huecos de la ranura, aunque siempre puede pegarse un poco más de césped cuando la primera capa esté seca. El inconveniente de este método es que el césped ferroviario tiende a caerse pasado cierto tiempo. Sobre el césped puede aplicarse un ligero pincel seco, lo cual contribuye a amortiguar su tonalidad ligeramente brillante, además de añadir un poco de profundidad al efecto global.

Esta Escuadra de Espectros Aullantes demuestra cuán efectivo puede ser este rápido y simple método.

Las peanas de las miniaturas pueden hacerse más interesantes añadiendo un pequeño objeto decorativo para romper la monotonía de la superficie. Por ejemplo, un casco, una lanza rota o una oruga perdida.

***Derecha:** La hiedra de esta peana era parte de un conjunto de hojas de bronce y pequeñas plantas normalmente utilizadas para modelismo de ferrocarriles.*

***Izquierda:** El alambre de espino en la peana de este guerrero de las Tropas de Choque de Cadia fue cortada de un trozo de alambre de aluminio que puede adquirirse en ferreterías.*

La peana de este Caballero Yelmo Plateado de mi colección de miniaturas ha sido decorada con arena como hacemos normalmente, y a continuación incorporé pequeños trozos de piedra. Cualquier pequeña piedrecita del jardín sirve (o de arena para gatos). Los matojos de hierba rala están hechos con hilos de esparto pegados en su posición con pegamento de madera. Para producir un efecto más interesante, aplasté parte de la hierba antes de pintarla. Esta fibra dura y consistente fue arrancada de un felpudo.

La peana del Pandillero Delaque de la columna lateral está terminada con un estilo que has visto un millón de veces. Es el acabado normalmente utilizado para las miniaturas cuyas fotografías aparecen en cajas de miniaturas, en las páginas *'Eavy Metal* y en nuestros ejércitos del Estudio de Diseño. Para conseguirlo debe pegarse arena a la peana con pegamento de madera, pintarla con Verde Goblin e iluminarla con amarillo. ¿Por qué Verde Goblin? Porque creemos que es el color ideal para las fotografías y la impresión. El proceso de impresión a cuatro colores que utilizamos para imprimir *White Dwarf* puede provocar ciertas variaciones en los colores, pero con el Verde Goblin no puede desviarse demasiado.

TOTAL por Rick Priestley

Por supuesto, si tus miniaturas van a aventurarse en las profundidades de los laberintos subterráneos de **Warhammer Quest**, o por el Submundo de **Necromunda**, entonces puede darse a las peanas un acabado apropiado al entorno en que van a moverse. A continuación se muestran algunos ejemplos.

Estas miniaturas de Warhammer Quest parecen tener realmente losas esculpidas en las peanas. Para conseguir este efecto se aplicó masilla de modelismo sobre la peana y se grabó el detalle con una cuchilla de modelismo.

Las peanas de estas miniaturas de la Casa Escher han adoptado la ambientación de Necromunda empleando una simple variación del método de peanas normal de Eavy Metal. En este caso también pegamos arena sobre la peana, pero la pintamos de gris en vez de utilizar el color Verde Goblin. Finalmente, las iluminaciones se efectuaron con Blanco Cráneo. Como complemento, se decoraron las peanas añadiendo pequeños objetos decorativos como eslabones de las orugas de un Leman Russ y retorcidos trozos de alambre roto.

Al preparar todo un ejército, es preferible utilizar el mismo estilo de decoración de las peanas de las miniaturas. Es además otra forma de proporcionar a todo el ejército un acabado homogéneo. Esto es especialmente importante en los regimientos de Warhammer, en los que deben alinearse muchas miniaturas juntas al desplegar las unidades.

Las peanas de estas miniaturas de la Guardia Imperial han sido decoradas con gran cantidad de materiales amontonados. Podrían ser piedras de modelismo ferroviario, arena para gatos o gravilla fina del jardín. Sobre la peana se aplicó una capa de Marrón Bestial, iluminado con Marrón Vómito. Y finalmente se han añadido pequeños filamentos de hierba electroestática. Pero lo más destacable en este caso es que la miniatura se hunde en la hierba, recreándose así una ilusión de peso.

La hierba electroestática es otro material adecuado para decorar peanas. Debe utilizarse como si fuera césped ferroviario, pero proporciona un acabado más realista, aunque lo más recomendable es aplicarlo sólo en parte de la peana y no en toda su superficie. También puede iluminarse ligeramente, como el césped ferroviario.

Estos son sólo algunos de los métodos que pueden emplearse para dar un toque personal a tus miniaturas. ¿Por qué no intentas algo nuevo? ¡Nunca se sabe lo que puedes llegar a conseguir!

La peana de este Goblin con Garrote fue decorada aplicando una gruesa capa de masilla de modelismo. El relieve se hizo golpeando repetidamente sobre la capa de masilla. Las rocas pueden hacerse moldeando una pequeña bola de masilla y aplastándola en su lugar.

Además de excavar entre las montañas de cartas que reciben los Trolls de Venta Directa, Jervis y Andy también tienen espías que navegan por Internet en busca de vuestras preguntas sobre reglas.

Por tanto, si tienes cualquier duda, no dudes en escribir, telefonear o conectar tu modem para hacérnosla llegar.

Preguntas y Respuestas

Si tienes alguna pregunta de reglas o quieres compartir tus ideas sobre cualquier aspecto del Hobby Games Workshop, puedes escribir a nuestros Trolls de Venta Directa a la siguiente dirección:

GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA

FRANCESC LAYRET, 37-39

08950 ESPLUGUES DE LLOBREGAT

BARCELONA

...o mejor aún, puedes llamarles al teléfono

(93) 480 27 40

P ¿Debe considerarse en Warhammer 40,000 que una miniatura sólo estará a cubierto detrás de una obstrucción si su peana está en contacto con ella?

R No, las miniaturas que estén parcialmente ocultas a la visión a causa de la presencia de una obstrucción entre ellas y las miniaturas enemigas atacantes, también deberán considerarse a cubierto detrás de la obstrucción; aunque si están cubiertas en menos de la mitad por una obstrucción sólida tan sólo podrán aplicar un modificador de -1 si una miniatura enemiga intenta dispararles, en vez de aplicar el modificador habitual total de -2.

P ¿En Warhammer 40,000, puede un Líctor disparar sus dos Garras Garfio contra dos objetivos diferentes?

R No, pero es fácil pensar lo contrario. La descripción de las *Garras Garfio* del Líctor presentada en el **Codex Tiránidos** no es demasiado explícita al respecto (aunque parezca extraño, la descripción del Biomorfo sí es completamente precisa), e incluso yo he llegado a confundirme en un Informe de Batalla (¡a veces llego a preguntarme cómo puedo dormir por las noches!).

P ¿Puede una miniatura de Warhammer 40,000 equipada con Cuchillas Relámpago empuñar cualquier otra arma o armas (en otras palabras, puede la miniatura disparar una pistola, lanzar una granada, etc)?

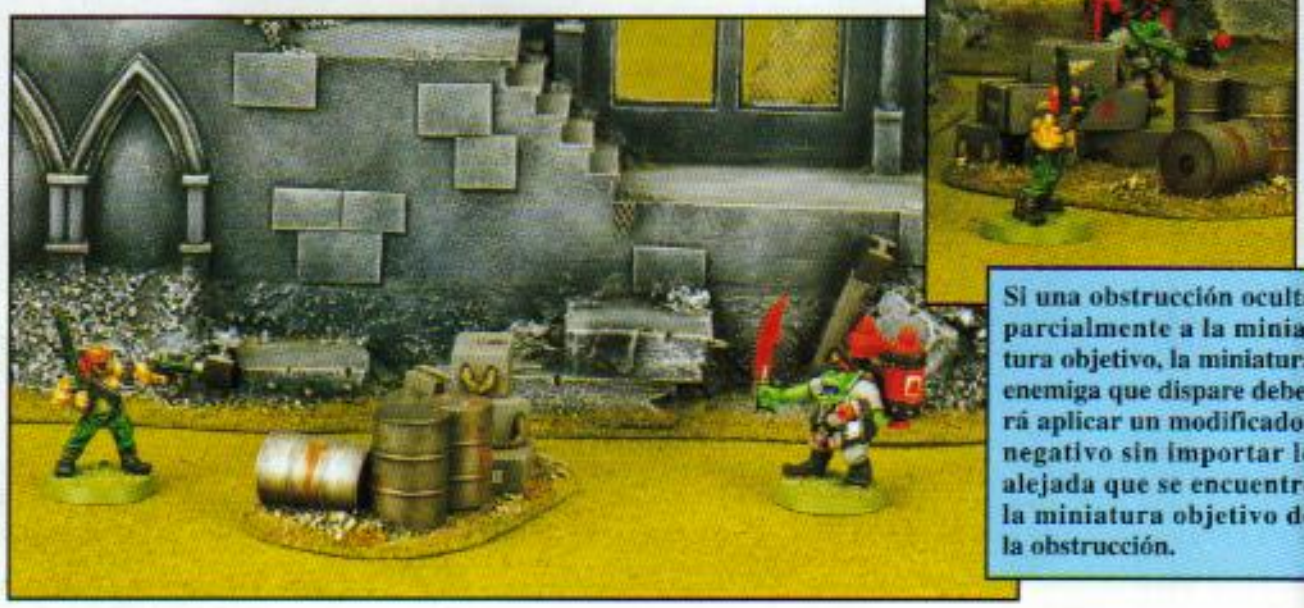
R Aunque no está especificado claramente en el Reglamento, el sentido común dice que no.

P ¿Puede la carta de Vehículo *Blindaje Ablativo* proteger del ataque de los Garrapatos Zumbones o de un Kohete de Pulsación?

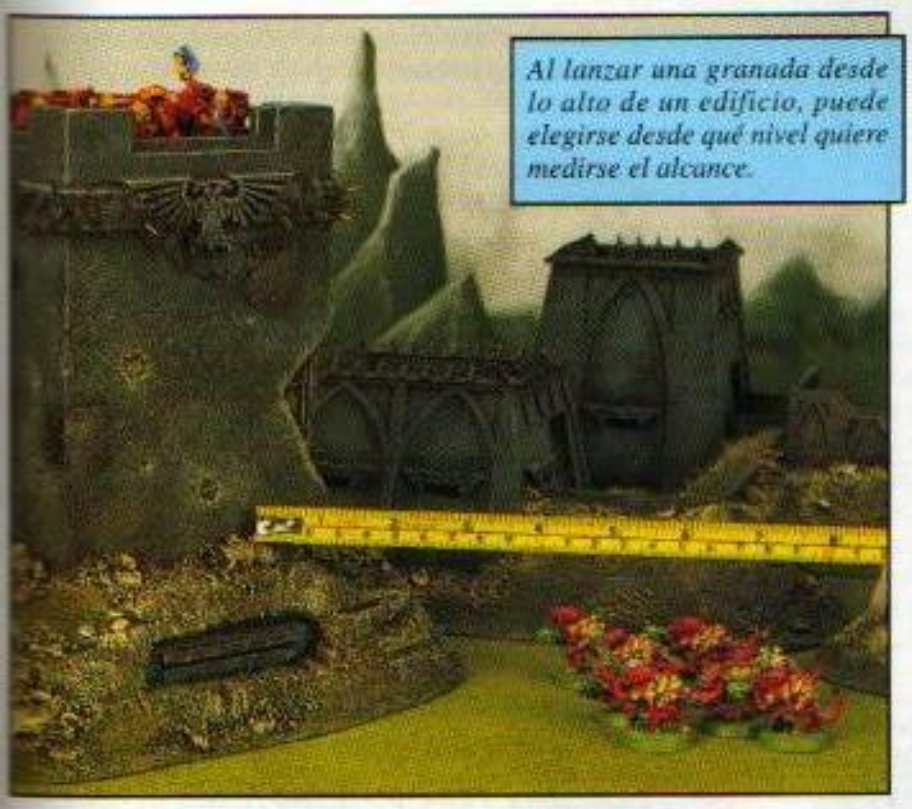
R No, la carta de Vehículo *Blindaje Ablativo* tan sólo protege de las armas que deban efectuar una tirada de dado para penetrar el blindaje. Esta carta tampoco sería efectiva contra el Cañón de Distorsión Eldar, por ejemplo.

P ¿Puede dispararse en *Fuego de Supresión* contra Halcones Cazadores Eldar o Gárgolas Tiránidas cuando éstas despegan para *Volar Alto*?

R Sí. Deberá medirse el alcance hasta el punto de despegue de las miniaturas. Puede suponerse que las tropas están disparando contra las criaturas voladoras en el momento en



Si una obstrucción oculta parcialmente a la miniatura objetivo, la miniatura enemiga que dispare deberá aplicar un modificador negativo sin importar lo alejada que se encuentre la miniatura objetivo de la obstrucción.



Al lanzar una granada desde lo alto de un edificio, puede elegirse desde qué nivel quiere medirse el alcance.

que éstas están despegando y se elevan por encima de cualquier árbol, edificio, colina, u otro elemento de escenografía que obstruyera la línea de visión.

P ¿Qué sucede con las granadas lanzadas desde lo alto de edificios, etc?

R Buena pregunta. Suponemos que te refieres a lo siguiente: al lanzar una granada desde lo alto de una torre u otra elevación puede medirse el alcance desde cualquier nivel del edificio. Si se lanza la granada contra un objetivo situado a la misma altura o a un nivel superior, el alcance debe medirse desde la posición real de la miniatura que efectúa el lanzamiento.

P ¿Pueden los Hombres Lagarto aliarse con algún otro ejército? ¿Puede algún ejército marchar a la batalla como aliados de los Hombres Lagarto?

R Esta pregunta ha sido muy frecuente en las tiendas Games Workshop desde la publicación de **Warhammer Batallas Fantásticas**. La respuesta es NO, ni pueden aliarse con nadie ni tienen aliados, ya que su destino racial es muy superior a los mundanos objetivos de las otras razas.

P Una de las armas nuevas que aparecen en Desterrados es la Escopeta Recortada o Trabuco. El perfil del arma indica que el Modificador a la Tirada de Salvación es "Especial", pero en ningún lugar explica por qué es especial. ¿De qué va esto?

R Uuups...está claro que nos olvidamos de eso. La descripción de la Escopeta Recortada o Trabuco dice que se trata de un arma muy efectiva a corto alcance, que dispara una descarga de metralla. La Regla Especial que falta es que todos los objetivos impactados por una Escopeta Recortada o Trabuco equipados con una Armadura Antifrag contarán con una tirada de salvación de 5 ó 6.

P *En Warhammer Magia se indica que las dispersiones efectuadas contra un hechicero que utiliza Alta Magia son siempre más difíciles de conseguir, y que por tanto, si no se potencia el hechizo ni refuerza la dispersión, la tirada básica para dispersar el hechizo con éxito es de 5 ó más en una tirada de 1D6. Pero cuando habla de los Enanos dice que siempre efectúan las dispersiones con una tirada básica de 4 ó más. En el caso de que, por ejemplo, un Mago Alto Elfo lance un*

PyR

Algunas veces pueden plantearse situaciones en que no exista una solución obvia (*Energía Total* contra *Collar de Khorne*, por ejemplo). En estos casos, efectuar una tirada de dado para determinar qué bando "consigue superar al otro" (en este ejemplo, si el hechizo es más potente que el Collar y actúa, o si por el contrario es dispersado automáticamente). El resultado así obtenido no sienta precedente, por lo que deberá repetirse nuevamente la tirada de dado cada vez que se produzca la nueva situación.

¡FUEGO RÁPIDO!

Aunque siempre intentamos responder a vuestras preguntas personalmente, existen algunas cosas que podéis hacer para ayudarnos a hacerlo más rápidamente. En primer lugar, si es posible, la pregunta debe redactarse de forma que pueda contestarse con "sí", "no", o con un número (por ejemplo, "3 cm"). En segundo lugar, si la pregunta se refiere a una frase o párrafo en concreto, debe indicarse el número de la página, para que así podamos encontrar rápidamente la regla en cuestión. Por último, no nos es posible responder a todas las preguntas en la revista *White Dwarf*; envíanos un sobre franqueado con tu dirección si quieres asegurarte de recibir una respuesta.

E n Warhammer 40,000, las armas de Virus y la carta de Estrategia *Brote Vírico* ¿Afectan a los demonios?

No.

¿E l Cañón Automático es un arma "Mover o Disparar"?

Sí.

S i disparas una Pistola de Plasma en combate cuerpo a cuerpo ¿Tendrá que recargarse el turno siguiente?

Sí.

¿P uede un Orko con Mega Armadura montar un Jabalí Cibernético?

No.

E n Warhammer 40,000, ¿puede efectuarse una carga contra una miniatura oculta, o contra una miniatura que no pueda verse al inicio del movimiento del atacante?

Sí, siempre y cuando esté detectada.

¿L os Portadores del Incensario de Plaga deben efectuar el chequeo para determinar si quedan afectados por los vapores de sus incensarios cada turno, o tan sólo cuando se encuentran trabados en combate cuerpo a cuerpo?

Tan sólo cuando están trabados en combate cuerpo a cuerpo.

¿P ueden los Skaven utilizar el atributo de Liderazgo del General si éste se encuentra fuera del regimiento y añadir también el modificador por filas? ¿Y si el General forma parte del regimiento?

Pueden añadir el modificador tan sólo si el General forma parte del regimiento.

hechizo de Alta Magia contra un regimiento de Enanos, ¿qué resultado es necesario para dispersar el hechizo 4 ó más ó, 5 ó más?

R Es verdad que la Alta Magia es la magia más poderosa del Mundo de Warhammer, pero esto es sólo en relación al resto de magias que se utilizan. Sin embargo, los Enanos repelen la magia de forma natural, sin que importe el tipo de magia que les ataca. Esta habilidad no depende de los hechizos, sino que los Enanos repelen los Vientos de Magia (como ya dijimos en la sección Preguntas y Respuestas del número 20 de *White Dwarf*). Pues bien, lo que quiero decir con todo este asunto es que los Enanos repelen la magia en su forma más pura, los Vientos de Magia, y que por tanto siempre conseguirán *Dispersar* los hechizos lanzados contra ellos obteniendo un resultado de 4 ó más, sin importar el tipo de magia del que se trate.

P Según el nuevo Reglamento de Warhammer, el combate aéreo no es literalmente un combate cuerpo a cuerpo, ya que sólo golpea uno de los dos adversarios en su propio turno. ¿Quiere decir esto que el Escudo Rúnico del Caos no neutraliza las armas mágicas del enemigo si se ataca al personaje equipado con él en combate aéreo?

R Esta es otra pregunta muy interesante, ya que da pie a una importante discusión. Esta duda también puede presentarse con los Objetos Mágicos o personajes que siempre atacan en primer lugar. Es verdad que el combate aéreo no es un combate cuerpo a cuerpo propiamente dicho, ya que sólo uno de los dos ataca, pero también es verdad que aunque sólo sea por un instante, los dos adversarios tienen que estar uno junto al otro. En el caso de los personajes que, ya sea por Objeto Mágico o por habilidad especial, puedan atacar en primer lugar, este ataque nunca deberá efectuarse, ya que por muy rápidos que sean, el combate aéreo representa que una miniatura o miniaturas se abalanzan contra otra u otras, de forma que la víctima de este ataque nunca podrá efectuar ataques contra su agresor, que una vez le ha atacado sigue volando y pasa de largo. Pero en el caso del Escudo Rúnico del Caos, u objetos similares, sí que deben tenerse en cuenta sus efectos, ya que aunque el enemigo sólo esté junto al portador de éste objeto un instante, en el momento de lanzar sus ataques se hallará en el área de influencia del escudo, y por tanto sus armas mágicas perderán momentáneamente sus poderes.

P Mi pregunta es sobre la tabla de Modificaciones de Armamento para vehículos de la página 31 del Reglamento de Milenio Siniestro. Creo que la tabla, si es utilizada de forma coherente, es muy adecuada para realizar transformaciones en los vehículos. Pero el problema se presenta cuando alguien la utiliza de forma incoherente pero legal. Por ejemplo, una Motocicleta a Reacción Eldar está equipada con Catapultas Shuriken, que pueden ser intercambiadas según esta tabla por ¿¡un Lanzamisiles Cyclone!? El problema es que según el Reglamento de Milenio Siniestro, esto puede hacerse. ¿No creéis que es un poco extremado permitir cosas así?

P En el suplemento Codex Caos, el personaje especial Huron Blackheart es un renegado cuya herejía ha tenido lugar en un tiempo mucho más reciente que la de los otras Legiones Traidoras. Esto permite que, al organizar un ejército bajo su mando, el jugador pueda adquirir armamento, equipo y vehículos (incluidas las tarjetas) tanto del Codex Caos como del Codex Ultramarines, al igual

P ¿Debe efectuarse un Chequeo de Caída si una miniatura que está aturdida y a una distancia de 3 centímetros o menos de un borde es impactada de nuevo?

R No, tan sólo debe efectuarse el Chequeo de Caída si la miniatura resulta aturdida, no al ser impactada.

P La lista donde se indica el armamento que pueden adquirir los Pesados no incluye las Armas Básicas, pero algunas miniaturas de Pesado llevan Armas Básicas. ¿Pueden los Pesados adquirir Armas Básicas?

R Ups, me temo que fue un error por nuestra parte. Las miniaturas están bien: los Pesados pueden equiparse con Armas Básicas.

P ¿Qué le sucede a una miniatura incendiada por un arma tipo Lanzallamas al finalizar el escenario?

R Deberá considerarse como si hubiera sido Neutralizada, por lo que sufrirá una Herida Grave si se obtiene un resultado de 4 ó más.

P ¿Podrá efectuarse la tirada de dado para determinar si un miembro de la banda con la habilidad de Inventor inventa alguna cosa en cuanto adquiere esta habilidad?

R Sí, así es como la banda ha descubierto ese talento.

P ¿Puede una miniatura que haya sufrido una Herida Grave hacer uso de sus habilidades (como por ejemplo Inventor) entre escenario y escenario?

R No, el guerrero tan sólo puede quedarse tumbado en la cama gimiendo continuamente: "¡Aaay!"...

P ¿Puede una miniatura con la habilidad Infiltración desplegar oculta?

R Podrá desplegar oculta siempre y cuando el escenario especifique que los miembros de la banda pueden desplegar de esta forma.

P ¿Debe utilizarse la habilidad Médico para repetir el resultado obtenido en la Tabla de Heridas Graves en cuanto se obtiene el resultado, o puede esperarse a saber el resultado de todas las heridas sufridas por los miembros de la banda y entonces decidir a quién aplicar esta habilidad?

R La habilidad Médico debe utilizarse en cuanto se obtiene el resultado en la Tabla de Heridas Graves.

P Un guerrero con la Habilidad Técnica Maestro de Armas permite a todos los miembros de la banda sumar +1 a sus chequeos de munición. ¿Qué sucede si la banda dispone de varias miniaturas con la habilidad Maestro de Armas, se suman los modificadores?

R Hmmm, disponer de varios miembros con la habilidad Maestro de Armas significa que las armas son revisadas más a fondo antes del siguiente combate. Por tanto, los modificadores deberán sumarse, aunque hay que tener en cuenta que un resultado de 1 en el Chequeo de Munición siempre representa que hay Problemas.

P En una campaña de Necromunda, si no se supera un chequeo de munición o el arma explota, ¿queda el arma inutilizada para siempre?

R No, el arma puede recargarse con nueva munición o repararse después del enfrentamiento.

P ¿En Necromunda puede subirse y bajarse por las escaleras de mano a la misma velocidad?

que debe adquirir sus Exterminadores de la lista de ejército del Codex Ultramarines. Si no me equivoco, esto permite al jugador organizar un ejército de Ultramarines (no de ese capítulo, sino del Codex) con tropas del Caos de aliados, lo que le permite escoger entre las tropas más poderosas de ambos ejércitos, y por tanto, entre las tropas más poderosas del Imperio y del Caos por igual. ¿No es esto un poco desmesurado? Un amigo mío tiene un ejército del Caos y yo, uno de Ultramarines, y cuando nos enfrentamos resulta que en su ejército están mis mejores unidades junto a sus mejores unidades. ¡La verdad es que creo estar en inferioridad de condiciones!

R Estas dos preguntas son, aunque no lo parezca, la misma pregunta. Ambas están relacionadas con el uso de un Personaje Especial o de una Regla Opcional. A veces parece que estos jugadores que envían estas cartas no tengan claro que este tipo de reglas y los Personajes Especiales sólo pueden emplearse en una batalla ¡si ambos jugadores están de acuerdo en permitir su uso! En otras palabras, Huron Blackheart y la Tabla de Modificaciones de Armamento de Milenio Siniestro sólo pueden participar si AMBOS jugadores están de acuerdo en ello. Si uno de los jugadores no lo aprueba, el jugador adversario debe resignarse y prescindir de ese personaje o regla (¡o buscar otro oponente que sí apruebe su uso!)

¡Y esto es todo por este mes! Ya sabéis, vuestras preguntas son tan útiles para nosotros como las respuestas lo son para vosotros, ¡así que no dejéis de escribirnos!

FE DE ERRATAS

P Los Enjambres Devoradores, según la sección de Armas de Apoyo del Codex Tiránidos, no pueden aplicar el modificador por combate múltiple contra miniaturas enemigas, pero según el artículo aparecido en la revista White Dwarf número 20, una peana de Devoradores sí puede aprovecharse del modificador por combate múltiple. ¿Cuál de las dos versiones es la correcta?

R La versión correcta es la aparecida en la revista *White Dwarf* del mes de Diciembre, ya que lo descrito en el **Codex Tiránidos** fue un ligero desliz de uno de nuestros redactores; pero tranquilos, los propios Devoradores se han encargado personalmente de demostrarle que estaba equivocado.

*P En el suplemento **Ejércitos Warhammer: Bretonia** se indica que los Paladines Bretonianos pueden tener hasta tres objetos mágicos. ¿Es esto cierto o es un error?*

R ¡Uuups! Creo que todos habréis supuesto que se trata de un error tipográfico. Los Paladines Bretonianos pueden tener sólo un Objeto Mágico, al igual que el resto de Paladines de las otras razas. Pero no os preocupéis, el responsable ya ha sido enviado a buscar el Grial.

DE UNA VEZ POR TODAS

P ¿Puede Ghazghkull Thraka verse afectado por una Granada de Vórtice si ha invocado el poder del ¡Waaagh!, que le hace invulnerable?

R No, no será afectado si ha invocado el poder del Waaagh antes de ser impactado por la Granada de Vórtice (algunos jugadores creen que pueden esperar hasta que Ghazghkull muera por el ataque, y entonces invocar el poder del Waaagh para salvarle, lo cual es totalmente incorrecto).

R Sí. Tal y como se indica en la sección dedicada a Terreno del Reglamento, las escaleras deben considerarse como terreno abierto y, por tanto, cada centímetro recorrido por una escalera hacia arriba o hacia abajo precisa de la inversión de 1 centímetro de la capacidad de movimiento de la miniatura (se supone que los miembros de la banda, que han pasado toda su vida en el Submundo, pueden subir y bajar por las escaleras a la misma velocidad). Como la mayor parte de las escaleras tienen una longitud de 7 centímetros, normalmente deberán invertirse 7 centímetros de la capacidad de movimiento de la miniatura para subir o bajar por la escalera.

En el Estudio de Diseño de Games Workshop aplicamos una regla de la casa por la cual una miniatura que no disponga de suficiente capacidad de movimiento para recorrer la totalidad de la longitud de la escalera no podrá trepar ni descender por ella en ese turno. Esta regla no es oficial, sino un simple acuerdo tácito al que hemos llegado en el juego de nuestros escenarios. Otra posibilidad es anotar en un trozo de papel en qué posición de la escalera se encuentra la miniatura, o indicar su posición con un poco de blu-tac.

P ¿Puede una miniatura trepar o descender un nivel sin emplear una escalera?

R Sí, suponiendo que haya suficientes agarraderas en el terreno para hacerlo (o sea, que éste sea escalable). Las miniaturas que trepan o descienden un nivel sin utilizar una escalera se mueven a la mitad de su capacidad de movimiento normal.

P ¿Debe el valor de los miembros de la banda que no participan en un escenario (debido a las reglas especiales de escenario o por causa de una Vieja Herida de Guerra) deducirse de la Valoración de la Banda?

R No, la Valoración de la Banda se basa en la totalidad de la Banda, no sólo en los que participan en un escenario determinado.

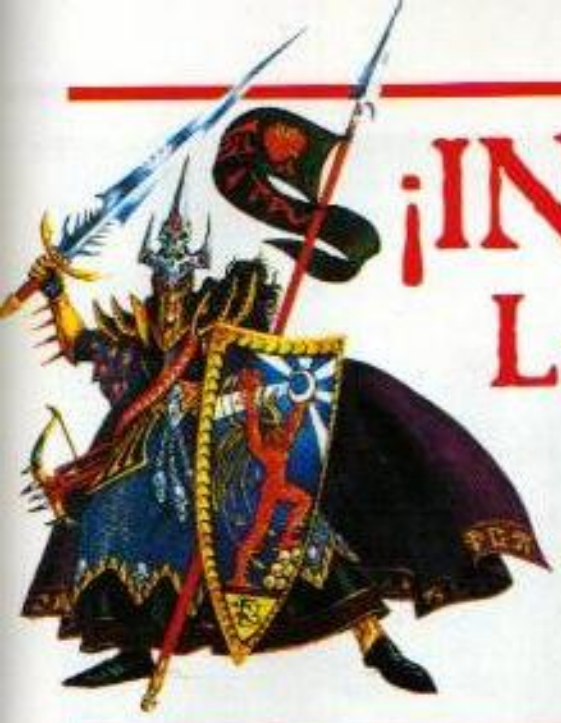
P ¿Puede dispararse una Pistola de Plasma a Energía Máxima en Fuego Sostenido, tal y como sucede en Warhammer 40,000?

R Sí, puede dispararse en Fuego Sostenido efectuando una tirada de 1 Dado de Fuego Sostenido.

P Una miniatura con la habilidad Fuego Rápido (que permite efectuar dos disparos si no se mueve), la habilidad de Tiro Rápido (que permite efectuar tantos disparos como indique su atributo de Ataques, supongamos 3), y la habilidad de Pistolero (que permite disparar una pistola con cada mano), ¡podrá llegar a efectuar entre 4 y 12 disparos según como se apliquen estas habilidades! ¿Es esto posible? ¿Pueden sumarse los disparos?

R Vamos a ver (aspiración profunda): las habilidades Fuego Rápido y Tiro rápido no pueden combinarse, ya que ambas modifican la misma capacidad (o sea, el número de disparos que puede efectuar la miniatura con su arma). O sea, que la miniatura deberá elegir si prefiere disparar dos veces con la habilidad de Fuego Rápido, o efectuar un disparo por cada punto de su atributo de Ataques con la habilidad de Tiro Rápido, pero no ambas.

La habilidad Pistolero permite efectuar este número de disparos con cada pistola, lo cual significa que puede multiplicarse el número de disparos que puede efectuar por dos (pero hay que tener en cuenta que cada pistola empleará su propio perfil para resolver sus disparos). Todos los disparos deberán resolverse uno a uno, ya que existe la posibilidad de que un chequeo de munición no superado no permita efectuar todos los disparos. Además, hay que tener en cuenta que un arma de Plasma disparada a Energía Máxima tan sólo podrá efectuar un disparo por turno.



¡INCURSIÓN!
La batalla final

Después de las derrotas sufridas ante los incursores Elfos Oscuros, ¿podrán los Orcos y los Goblins salvar su poblado? Descúbrelo en el trepidante final de nuestra campaña de Warhammer.

ATENCIÓN:
Este Informe de Batalla se jugó utilizando el Reglamento de **Magia de Batalla**, debido a que las dos primeras batallas de la campaña se libraron antes de la aparición de **Warhammer Magia.**

Por Ian Pickstock y Jake Thornton.

Tal y como habíamos prometido, el informe de batalla de este mes es la conclusión de la Campaña para Warhammer "Incursión". Aquellos que os lo perdísteis, ¡buscadla en el número 20 de White Dwarf!

ESCARAMUZAS PREVIAS...

Ian: Hace un par de meses os presentamos una campaña completa para **Warhammer**. Jake y yo jugamos las dos primeras batallas de la campaña, y las presentamos como un informe de batalla. Para aquéllos que se perdieron esas primeras escaramuzas, ahí va un pequeño resumen de lo que sucedió...

CARRERA POR LA TORRE

En la primera batalla, una gran masa de Orcos y Goblins intentaron adelantarse a un grupo de exploradores de Elfos Oscuros para prender la hoguera de la torre de señales. Los Orcos formaron tres enormes regimientos de infantería y dos unidades de Jinetes de Jabalí para apoyarles. Esta combinación demostró ser imparable y consiguieron prender la hoguera con facilidad, poniendo sobre aviso a las tribus vecinas del peligro inminente. Sin embargo, los Elfos Oscuros infligieron cuantiosas bajas a los Orcos, aniquilando totalmente a las dos unidades de Jinetes de Jabalí.

LA CHOZA DEL SHAMAN

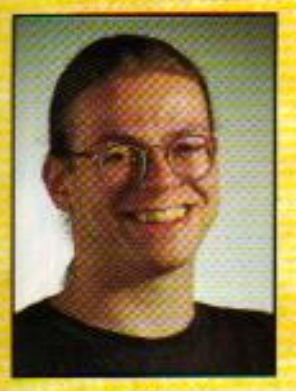
En la segunda batalla, los Orcos y Goblins habían sido rechazados hasta la guarida de un poderoso Shaman Orco Salvaje conocido sólo como Skabby. Las menguadas fuerzas de los Orcos y los Goblins se prepararon para afrontar la oleada de hábiles y recién reforzados Elfos Oscuros. A pesar de los numerosos intentos, no se consiguió que Skabby abandonara su meditación, y la totalidad de los Orcos y Goblins fueron exterminados o perseguidos por el campo de batalla, mientras Skabby seguía en el interior de su choza completamente absorto.

Y estos son los antecedentes de la *Batalla Final* en el poblado Orco. ¿Conseguirán los Orcos derrotar a los Elfos Oscuros y salvar así su poblado, o los victoriosos Elfos Oscuros capturarán el poblado Orco y llevarán a los prisioneros a los pozos de esclavos de Clar Karond? ¡Sigue leyendo y lo descubrirás!

EL DESPLIEGUE

Inicialmente, los Orcos y Goblins despliegan un ejército de 1.000 puntos elegidos a partir de una lista de tropas limitada. Además, disponen de otros 1.500 puntos de tropas de refuerzo, que aparecerán en el campo de batalla según el resultado obtenido en una tirada de dado. Como había obtenido la victoria en la batalla *La Carrera por la Torre* podía aplicar un modificador de +2 al resultado, por lo que llegarían en el primer turno de juego obteniendo un resultado de 4 ó más; en el segundo, obteniendo un resultado de 3 ó más; y en cualquier otro turno, obteniendo un 2 ó más. Los refuerzos Orcos y Goblins aparecerán en el campo de batalla por el borde izquierdo o el borde derecho de la mesa, determinándose esto aleatoriamente en el momento en que lleguen los refuerzos. Los Orcos y Goblins deben evitar que los Elfos Oscuros ocupen el poblado Orco.

Los Elfos Oscuros despliegan inicialmente un ejército de 2.000 puntos. Puesto que el escenario *La Choza del Shaman* finalizó al final del turno 4, las tropas iniciales de Jake desplegarán a una distancia de hasta 60 cm de su borde del campo de batalla. En este escenario, la duración de la batalla se determinó siguiendo el procedimiento habitual; Jake tuvo bastante mala suerte, y la batalla tan sólo tuvo una duración de cuatro turnos. Los Elfos Oscuros también disponen de dos grupos de 500 puntos de tropas de refuerzo que pueden aparecer por el borde propio del campo de batalla en cualquier turno después del primero. Puesto que consiguió la victoria en *La Choza del Shaman*, los refuerzos de Jake llegarán a la batalla sin problemas. El objetivo de los Elfos Oscuros es ocupar el poblado Orco situando en su interior un regimiento no Desmoralizado con menos de un 50% de bajas.



Jake Thornton

Habiendo probado la sangre Orca en el número 20, Jake regresa en busca de nuevas víctimas para sacrificarlas en los altares de los Elfos Oscuros, en el reñido final de la campaña.

¿POR DÓNDE EMPEZAR?

Jake: Después de las dos batallas anteriores, verdaderamente tenía ganas de librar la *Batalla Final*. No había jugado demasiadas batallas contra Ian, y por esta razón estas batallas están resultado especialmente interesantes. Cuando me enfrento a mis adversarios habituales, tengo una idea aproximada de cómo actuarán y puedo planificar mis ejércitos en consecuencia. Frente a Ian, no tenía una idea clara de qué astutos planes podía haber tramado, por lo que tuve que elegir un ejército que pudiera enfrentarse a cualquier situación.

Además, el ejército Elfo Oscuro del Estudio de Diseño no es demasiado extenso, por lo que mis posibilidades de elección estaban bastante limitadas. De todas formas, disponemos de casi todos los tipos de tropa; el único inconveniente realmente lamentable es no disponer de Jinetes Oscuros. Nuestros lectores habituales ya sabrán que mis ejércitos normalmente disponen de una gran cantidad de tropas de caballería, y quedar reducido a un único regimiento de Caballeros Gélidos (pese a que sean unas excelentes tropas) era un poco desalentador. En cualquier caso, un verdadero General pocas veces dispone de las tropas que realmente desea, por lo que ya estaba bien. Por su parte, Ian tenía problemas por la notable falta de Jinetes de Jabalí. ¿Era posible que hubieran oído lo que había sucedido con el último contingente en la primera batalla?

DECISIONES, DECISIONES...

Pronto me di cuenta que la forma más sencilla y original de reclutar el ejército era utilizar el mismo ejército que había sobrevivido a las dos batallas anteriores, y completarlo a partir de ahí. Esto proporcionaría a la campaña una mayor continuidad, y también me permitiría volver a utilizar los personajes que habíamos creado: el Señor Yeurl, Vitrole y Khalek el Hechicero. Sentía un cierto aprecio por ellos, y quería saber quién ganaría su pequeña apuesta (ver el número 20).

El ejército principal podía desplegar a una distancia de hasta 60 cm del borde propio de la mesa; con una duración de tan sólo cuatro turnos, ésta era mi única esperanza de conseguir llegar con algunas tropas de infantería hasta el interior del poblado. Todos los refuerzos de tropas de infantería estarían demasiado alejados para capturar el poblado. Por tanto, decidí incluir las dos únicas unidades voladoras de que disponía en las tropas de refuerzo, y completar el ejército principal con más Ballesteros, un regimiento de Corsarios (del Arca Negra *Ciudadela del Olvido*), y un par de Lanzavirotes de Repetición. También incrementé el tamaño del regimiento de Caballeros Gélidos hasta siete, formándose así una unidad verdaderamente impresionante cuando incorporé a Yeurl y Vitrole a sus filas.

Desplegué a los Ballesteros como es habitual en mí, formando regimientos pequeños; esta vez formé cuatro unidades de siete miniaturas cada una. El pequeño tamaño me permite disponer de una gran maniobrabilidad sobre el campo de batalla, y también significa que puedo desplegarlos en una única fila, pudiendo disparar simultáneamente con el máximo número de tropas. Esta formación no es apropiada en absoluto para luchar en combate cuerpo a cuerpo, pero si llegan a hacerlo, es que algo ha ido terriblemente mal. Su misión es mantenerse alejados del enemigo y acribillarlo con proyectiles, ¡no trabarse en combate cuerpo a cuerpo con él! Además, si el coste de los regimientos es inferior a los 100 puntos, aunque queden trabados en combate y sean aniquilados, tan sólo proporcionan un punto de victoria cada uno. Finalmente, los regimientos pequeños me permiten disparar continuamente una lluvia de proyectiles sobre el enemigo. Si se utilizan regimientos más grandes, muchas veces no es posible situar todas las tropas en una posición desde la que puedan disparar, y cuando hay que moverlos, todo el regimiento sufre la penalización por hacerlo, aunque tan sólo deban moverse algunos de los guerreros. Los regimientos pequeños permiten contar siempre con más hombres (o Elfos Oscuros) en posición de disparo, y si es necesario mover a algunos de ellos, sólo es necesario mover a los que no pueden disparar, y no a los otros veinte guerreros del regimiento.

Como toque final, incluí un par de Asesinos en el ejército. Estos escurridizos personajes eran justo lo que necesitaría si Ian disponía de algunos personajes especialmente bien equipados.

¡MÁS ELFOS OSCUROS!

En las tropas de refuerzo incluí todas las criaturas voladoras de las que podía disponer. De esta forma compensaría mi carencia de tropas de caballería y me proporcionaría un tipo de tropas capaz de llegar hasta el poblado en cuatro turnos. "Todas las criaturas voladoras" resultó ser un regimiento de seis Arpías y una Hechicera montada en un Pegaso Negro. Las Arpías eran una elección simple, ya que no existe ninguna opción que pueda incluirse o modificarse en su equipo, pero la Hechicera era muy diferente. ¿Debía elegir un Hechicero de bajo nivel simplemente para negar cinco puntos de victoria a los Orcos? ¿O debía incluir a otro Hechicero poderoso y emplearla más agresivamente junto a la fuerza de ataque? ¿Pero en qué estoy pensando? ¡Vamos a estudiar ese mazo de Magia Oscura!

LO MÁS PARECIDO A UN PLAN

Con los refuerzos de Ian apareciendo quién sabe dónde y cuándo, era bastante difícil diseñar un plan astuto, así que no me preocupé por ello. "Tomad el poblado; matad a los Orcos." Éstas eran todas las órdenes que necesitaba dar.

INCURSORES DEL SEÑOR YEURL

EJÉRCITO PRINCIPAL DE LOS ELFOS OSCUROS

Lord Yeurl montado en Gélido, equipado con una Lanza de Caballería y Armadura Ligera. Equipado con el *Cuerno de Urgok*, un *Escudo Encantado* y una *Espada de Hierro Encantado*. Está al mando de una unidad de **siete Caballeros Gélidos** incluido un Portaestandarte con el *Estandarte Ensangrentado*. El regimiento también incluye un **Paladín, Vitrole**, equipado con la *Espada de Hueso*.

Khalek, Gran Hechicero, equipado con el *Báculo del Cráneo*, el *Anillo de Corín* y dos *Pergaminos de Dispersión de Magia*. Está al mando de una unidad de **dieciséis Corsarios** equipados con un arma de mano adicional. La unidad también incluye un **Asesino Elfo Oscuro** equipado con arma de mano adicional.

Cuatro unidades, estando cada una formada por **siete Ballesteros Elfos Oscuros**.

Dos Lanzavirotes de Repetición

REFUERZOS

Nothari, Hechicera Elfa Oscura de nivel 4 montada en un Pegaso Negro. Equipada con el *Báculo Llameante de la Muerte*, una *Espada Rebanadora* y dos *Pergaminos de Dispersión de Magia*.

Seis Arpías

Ocho Elfas Brujas equipadas con un arma de mano adicional.

Quince Lanceros Elfos Oscuros incluido un Portaestandarte que lleva el *Pabellón de la Gallardía*. En el interior de esta unidad también se oculta un **Asesino Elfo Oscuro**.

Ian Pickstock

EL PLAN

Ian: Mi prioridad en esta batalla era mantener a los Elfos Oscuros alejados del poblado. Si los Elfos Oscuros conseguían penetrar en el poblado conseguirían el descomunal premio de cinco puntos de victoria. Mi segundo objetivo era evitar que los Elfos Oscuros llegaran a 15 cm o menos de las chozas; si lo conseguía obtendría una bonificación de cinco puntos de victoria. Decidí que dividiría mi ejército en dos destacamentos, cado una destinado a cumplir uno de los objetivos. Mis tropas iniciales, las que podría desplegar en el interior del poblado se concentrarían en evitar que los Elfos Oscuros invadiesen el poblado. Para esto necesitaría un núcleo sólido de tropas defensivas, algunas tropas equipadas con armas de proyectiles, y finalmente algo capaz de mantener a raya a las criaturas voladoras.

En el primer lugar de mi lista había un par de Lanzadores de Rocas Grandes. De esta forma disponía de los puntos suficientes para incluir un Lanzavirotes, pero decidí que su utilidad sería bastante limitada ante los pequeños regimientos de Elfos Oscuros. Adquirí un Gran Jefe Orco para dirigir la defensa y le proporcioné una escolta de quince Orcos Grandotes. A continuación, como necesitaba algunas tropas con armas de proyectiles, adquirí veinte Arqueros Orcos y un regimiento de ocho Ballesteros. Por último, adquirí veinte Guerreros Orcos, para completar el ejército. Equipé al Gran Jefe Orco con el *Talismán de Ravensdark*, ya que este objeto mágico impide a las criaturas voladoras atacar normalmente a su portador. Equipé al regimiento de veinte Guerreros con el *Estandarte Espantapájaros*, que causa *Terror* en las criaturas voladoras, e incluso si logran superar el chequeo correspondiente, es posible que sean *ahuyentadas*.

Una vez organizados los defensores del poblado, pasé a organizar a los refuerzos. Obviamente quería regimientos rápidos, que pudiesen reaccionar ante las maniobras de los Elfos Oscuros. Además, opté por adquirir algunas de las tropas más extravagantes disponibles en el ejército de Orcos y Goblins, principalmente para interponerlas en la ruta de avance de los Elfos Oscuros de Jake, pero esperando que acabasen con algunas de ellas. En primer lugar adquirí el General: Azhag parecía una buena elección, ya que su mera presencia en el campo de batalla haría que todos los Orcos y Goblins situados a 30 cm o menos de él fueran inmunes a la *Animosidad*. Esto me permitiría confiar en que la mayoría de mis refuerzos hicieran exactamente lo que yo quería, sin temor a que permaneciesen inmóviles, peleándose entre ellos. Aunque Azhag posee la *Corona de la Hechicería* (que le permite actuar como un Nigromante de nivel 3), decidí que todavía necesitaría un poco de la vieja y fiable Magia ¡Waaagh!, por lo que adquirí un Shaman Orco Salvaje montado en un Jabalí (sin lugar a dudas el sustituto de Skabby). De esta forma tendría una nueva oportunidad de emplear la conversión que había llevado a cabo para una batalla anterior.

A continuación adquirí algunos Goblins Jinetes de Lobo. Estas veloces tropas me permitirían rodear a los Elfos Oscuros cuando estos avanzaran, o redesplegarlos rápidamente para neutralizar cualquier truco que intentasen llevar a cabo los Elfos Oscuros. Una rápida ojeada a las vitrinas de miniaturas me reveló que podía disponer de una unidad de diez jinetes equipados con Lanzas y Escudos, y otro regimiento de quince jinetes equipados con Armas de Mano y Escudos. Mi último regimiento de caballería fue una unidad de Jinetes de Araña Goblins Silvanos, que pueden ignorar las penalizaciones a su capacidad de movimiento por causa del terreno. Esto les permitiría moverse a través de la jungla, o incluso de mis propias chozas, a gran velocidad. Habría incluido un regimiento de Orcos Salvajes Jinetes de Jabalí, pero no pude encontrar estas miniaturas por ninguna parte ("*Eztabamoz patrullando*", se excusaron más tarde). Para reemplazar a los Jinetes de Jabalí, elegí un regimiento de Orcos Negros. Estos duros guerreros saben cómo deben comportarse y serían dignos sustitutos.

Por último, adquirí seis Jinetes de Garrapato Saltarín. Estos pequeños grandes guerreros causarían una gran carnicería entre las tropas de Jake si lograban introducirse entre sus filas (y también les impedirían avanzar libremente). Como ni Jake ni yo somos unos jugadores fanáticos del ejército Orco y Goblin no nos dimos cuenta, hasta que alguien nos lo hizo ver que era necesario incluir un regimiento de Goblins Nocturnos para poder adquirir los Jinetes de Garrapatos Saltarines en el ejército. Para entonces la batalla estaba en pleno apogeo, por lo que decidimos dejarlo como estaba. Asumimos que un grupo perdido de Jinetes de Garrapatos Saltarines se había unido al ejército, esperando encontrar las Montañas del Fin del Mundo (¡sí, realmente estaban muy perdidos!).

Los Refuerzos de Azhag el Carnicero

Los Guerreros del Poblado

REFUERZOS

Azhag el Carnicero montado en una Serpiente Alada. Azhag posee la *Corona de la Hechicería* y una *Poción de Fuerza.*

Gabraz, Gran Shaman Orco Salvaje montado en un Jabalí de Guerra y equipado con dos *Pergaminos de Dispersión de Magia.*

Diez Goblins Jinetes de Lobo equipados con Lanzas y Escudos.

Seis Jinetes de Garrapatos Saltarines.

Quince Goblins Jinetes de Lobo equipados con Armas de Mano y Escudos.

Seis Jinetes de Araña Goblins Silvanos al mando de un **Jefe Goblin Silvano**. El regimiento está equipado con Armas de Mano y Escudos.

Quince Orcos Negros equipados con un Arma de Mano adicional y Armaduras Ligeras.

Vagoneta de Ataque Snotling.

LOS GUERREROS DEL POBLADO

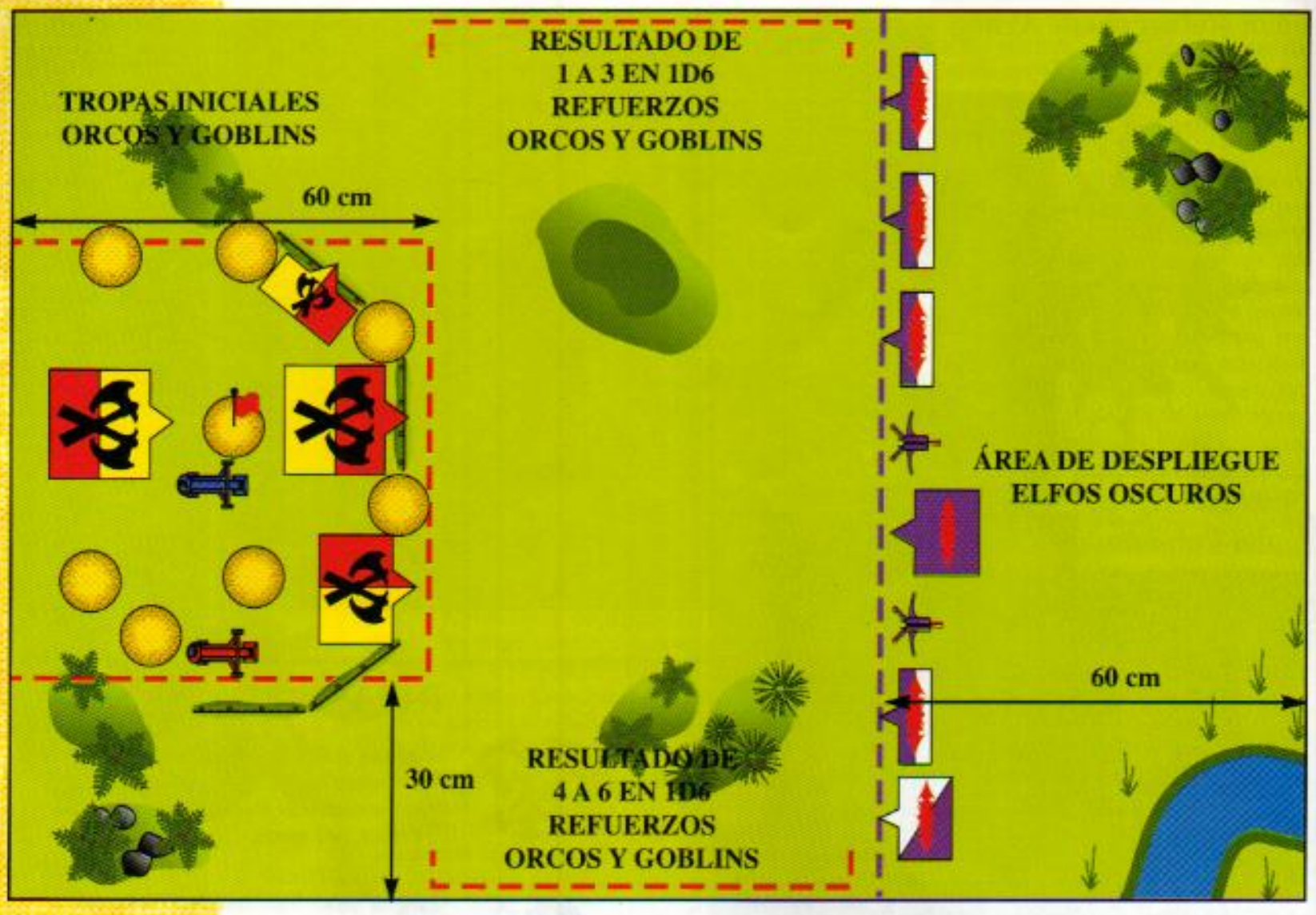
Snagrotz, Gran Jefe Orco equipado con el *Talismán de Ravensdark*, Armadura Ligera y Arma de Mano. Está al mando de un regimiento de **quince Orcos Grandotes** equipados con Armaduras Ligeras y Escudos.

Veinte Guerreros Orcos equipados con Armaduras Ligeras y Escudos, incluido un Portaestandarte que porta el *Estandarte Espantapájaros.*

Veinte Arqueros Orcos equipados con Armaduras Ligeras y Arcos.

Ocho Arqueros Orcos equipados con Armaduras Ligeras y Ballestas.

Dos Lanzadores de Rocas Grandes.



Los Orcos habían sido rápidamente aniquilados en la Batalla de La Choza del Shaman, pero la alarma ya había sido dada y los refuerzos estaban en camino.

La pregunta era: ¿llegarían a tiempo al poblado?

TURNO UNO

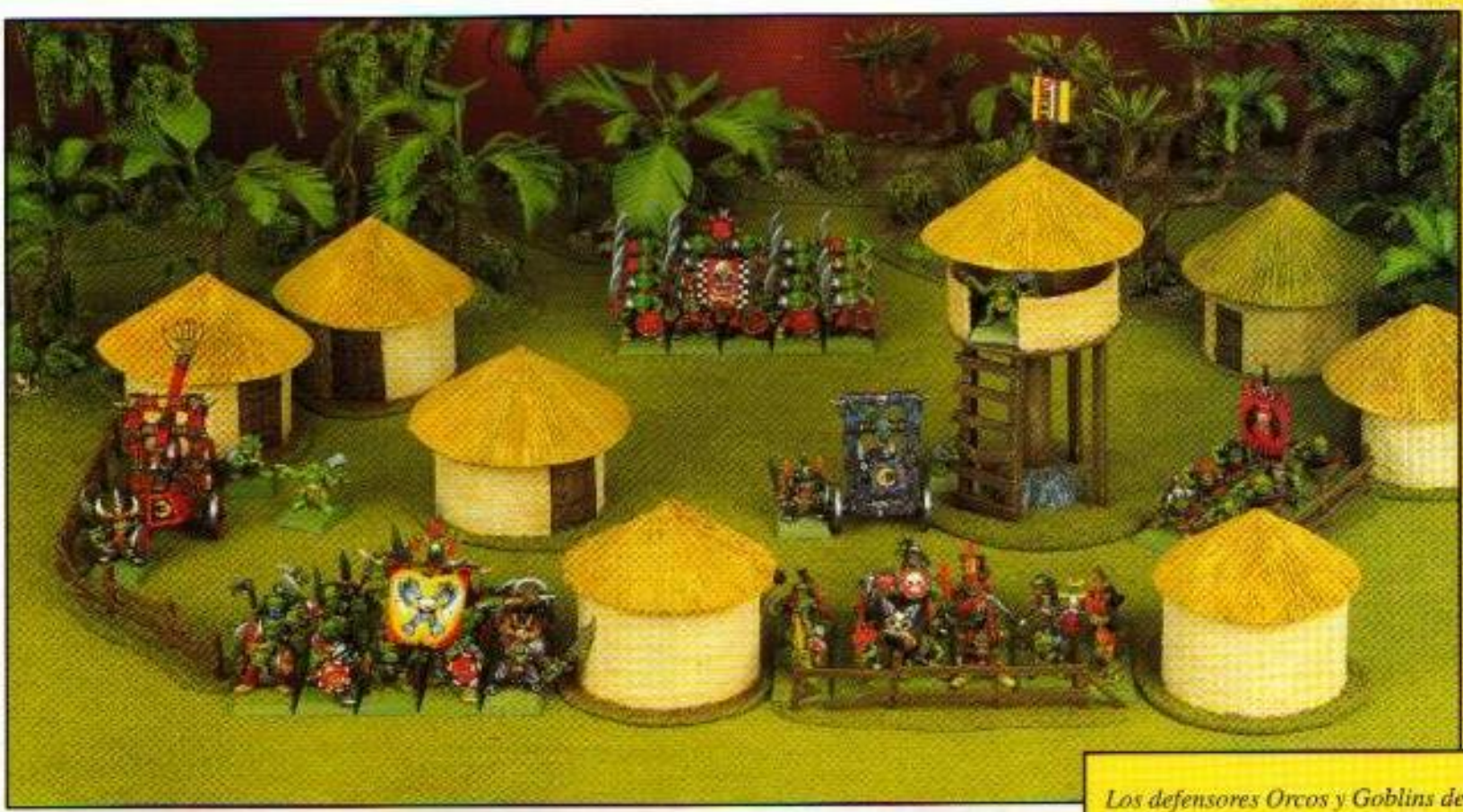
Ian: La batalla se inició efectuando Jake y yo la tirada de dado para determinar quién jugaba su turno en primer lugar. Gané la tirada con un seis frente al cinco de Jake; obviamente los Orcos estaban bien preparados y esperando que apareciesen los Elfos Oscuros.

Entre el estruendo de los cuernos de guerra, las tropas de Azhag avanzaron contra el flanco de los Elfos Oscuros, precedidas por una oleada de Jinetes de Garrapatos Saltarines. La mayoría no llegaron a alcanzar a los Elfos Oscuros, pero una de las nerviosas bestias se lanzó con furiosa determinación contra los Caballeros Gélidos, chocando contra sus filas y derribando a uno de ellos con sus garras. El hiperactivo Garrapato se lanzó a continuación contra los Ballesteros más próximos, aplastando a uno de ellos bajo su enorme peso antes de proseguir con su destructivo recorrido, degollando a otro Ballestero con sus colmillos largos como cuchillos. Entreviendo el Lanzavirotes de Repetición, el Garrapato rugió de ira y saltó una vez más, pero no alcanzó por poco a la máquina de guerra. La escena habría sido casi cómica de no ser por los tres cadáveres despedazados que quedaron en la camino del Garrapato Saltarín. Detrás de las bestias saltadoras, la Serpiente Alada de Azhag lanzó un rugido desafiante y los Jinetes de Arañas, Gabraz el Shaman, y el resto de los refuerzos atravesaron chapoteando el vado del río.

Mientras tanto, en el poblado, uno de los regimientos de Arqueros comenzó a discutir sobre de quién eran las flechas con las plumas rojas, y sus guerreros se pasaron todo el turno peleándose entre sí. Como es normal al inicio de una batalla, no calculé bien la distancia de los Lanzadores de Rocas, y los dos proyectiles cayeron aproximadamente a tres centímetros de los Lanzavirotes de Repetición. Los Vientos de la Magia soplaron muy débilmente en la fase de Magia, y el único hechizo lanzado fue el intento del Hechicero Elfo Oscuro de utilizar el *Vuelo de Bruja*, que Gabraz dispersó. Era el momento de ver cómo reaccionaban los Elfos Oscuros.

Jake: Estaba en un apuro. Los Garrapatos Saltarines bloqueaban la ruta de mis caballeros, y eran el único enemigo sobre el que podían cargar. Sin embargo, estaba seguro que acabaría con ese peligro saltarín, ¡pero al hacerlo quedaría al descubierto frente a la totalidad de la horda de Azhag! ¿Qué podía hacer? Finalmente opté por cargar contra los Garrapatos Saltarines de todos modos, ya que no era probable que se dirigieran hacia los Orcos, y sin duda causarían tanta destrucción como su compañero había infligido este turno. Los Corsarios empezaron a avanzar hacia el poblado y los Ballesteros del flanco derecho ascendieron a la cima de la colina, lo que les permitiría dominar todo el campo de batalla, y desde donde podrían lanzar una lluvia de muerte sobre los Orcos. El otro regimiento de Ballesteros se colocó en posición para disparar contra la Vagoneta de Ataque Snotling, que se dirigía hacia los Caballeros Gélidos a una velocidad alarmante.

Desafortunadamente, sus disparos fueron bastante inefectivos, matando sólo a un piel verde de la salvajemente traqueteante vagoneta, mientras cuatro virotes se clavaban sin efectos aparentes en la estructura de madera de la máquina. El Garrapato Saltarín que saltaba como un poseso frente a mis Lanzavirotes podía acabar siendo un problema si no hacía algo para detenerlo este turno definitivamente. La dotación giró el arma y descargó una andanada de



Los defensores Orcos y Goblins del poblado se preparan para el inminente combate. A través de los claros de la jungla pueden ver que los refuerzos han llegado antes de lo previsto y están atacando directamente a los Elfos Oscuros.

cuatro disparos, ¡de los cuales tan sólo uno impactó! Y para rematarlo, este no consiguió herir al bicho. Frustrado, disparé el otro Lanzavirotes contra la monstruosidad, consiguiendo dos impactos, uno de los cuales no consiguió herir y el otro causó tan sólo una herida. ¡Dos Lanzavirotes para matar a un sólo Garrapato Saltarín! ¿Pero de qué estaba hecho?

Los Vientos de Magia estaban aún aletargados, y el intento de Khalek de emplear el *Vuelo de Bruja* fue de nuevo dispersado por uno de los *Pergaminos de Dispersión de Magia* de Gabraz. Ian utilizó entonces la carta de *Disipación de Magia*, obligándome a descartar de la carta de *Energía Total* que iba a utilizar para lanzar la *Maldición de Nagash* sobre Azhag. ¡Maldita sea, estos Orcos eran más duros que los que había visto en el pasado!

Un sonoro latigazo resonó por todo el poblado cuando uno de los grandes Lanzadores de Rocas tubo problemas y quedó inutilizado durante este turno y el siguiente. El otro volvió a fallar por poco a un Lanzavirotes de Repetición. Mis fiables Arqueros -que ya se habían repartido las flechas- consiguieron eliminar a uno de los Ballesteros de la colina.

Mientras tanto, el general de Jake lanzó un desafío, y enseguida lamentó su audacia al engullir Azhag su *Poción de Fuerza*... sin embargo, el maldito General Elfo Oscuro tenía poco que temer, ya que Azhag sólo consiguió impactarle una vez, ¡e incluso con el modificador de +3 a la Fuerza, no consiguió herirle! La Serpiente Alada tuvo una actuación un poco mejor, y causó una Herida al impetuoso joven noble

TURNO DOS

Ian: Con una cacofonía de voces roncas que rugían su odio, los Orcos cargaron. La Vagoneta de Ataque Snotling se estrelló contra los Caballeros Gélidos, mientras Azhag y su terrible Serpiente Alada avanzaron para despedazar a los Elfos Oscuros. La *Furia Asesina* dominó a Gabraz, que cargó contra los Ballesteros. Los Jinetes de Lobo también querían cargar, pero con la Vagoneta de Ataque Snotling, la Serpiente Alada y Gabraz delante de ellos, no les quedaba espacio. Gabraz se hallaba a algo más de la mitad de su capacidad de movimiento de carga, por lo que los Ballesteros podían *Aguantar y Disparar* sobre él. Sin embargo, la visión de un Shaman echando espumarajos por la boca lanzándose sobre ellos era demasiado impresionante para los Elfos Oscuros, y los dos proyectiles que lograron impactar en su objetivo no hirieron al correoso Orco.

Los refuerzos de los Orcos aparecen antes de que los Elfos Oscuros puedan siquiera empezar a mover, y el orgullo de las huestes de Naggaroth flaquea bajo el masivo ataque de los pieles verdes.

Elfo Oscuro. Por su parte, Yeurl consiguió infligir dos heridas a Azhag, prácticamente derribándole de su montura. La Vagoneta de Ataque Snotling se incrustó en el regimiento, quebrando lanzas, y aplastando jinetes y monturas bajo su gran rodillo dentado. ¡Cuatro Caballeros jamás volverían a luchar contra los Orcos! Chillando histéricamente, los Snotlings saltaron sobre los apurados Caballeros, causando dos heridas más, y sólo uno de los Caballeros consiguió salvarse gracias a su gruesa armadura. Pese a la carnicería la presencia de Yeurl evitó que los Caballeros huyeran desmoralizados (de milagro).

En su combate contra los Ballesteros, Gabraz no tuvo una actuación demasiado espectacular, y sólo pudo matar a uno. Esto apenas atemorizó al resto de Ballesteros, que superaron su chequeo de desmoralización con facilidad. Extrayendo el poder arcano de su *Corona de la Hechicería*, Azhag liberó el poder de los Vientos de Magia en la forma de la *Maldición de los Años*, pero Khalek dio un pasó adelante y leyó el hechizo de uno de sus *Pergaminos de Dispersión de Magia*. En respuesta, el Hechicero Elfo Oscuro vio como su *Vuelo de Bruja* era dispersado por el *Pergamino de Dispersión de Magia* de Gabraz. Ambos sabíamos que dispersar la magia del otro era vital para el desenlace de la batalla. Por tanto, cuando no me quedaba nada para evitar que el *Cuerno de Urgok* barriese con su nota todo el campo de batalla, me atenazó el pánico. Sin embargo, todos los afectados superaron sus chequeos de Liderazgo (principalmente gracias a la colérica presencia de Azhag), y se mantuvieron firmes en su determinación.

Jake: La batalla no marchaba demasiado bien, aunque podía haber sido mucho peor (que Azhag desaprovechara su gran oportunidad de matar a Yeurl fue un regalo del cielo). De todas formas, mis refuerzos llegaron este turno sin el menor contratiempo, ya que había acabado con *toda* oposición en la batalla de *La Choza del Shaman*. Los Corsarios prosiguieron su avance en dirección al poblado, mientras el resto de mi ejército preparaba sus ballestas o estaba trabado en un despiadado combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, a pesar de la gran cantidad de disparos de ballesta, mis disparos resultaron muy poco efectivos, tan sólo un Orco Grandote y un Arquero cayeron bajo la lluvia de virotes que oscureció el cielo...

Junto al río, la mayor Iniciativa de mis Elfos Oscuros fue decisiva. Vitrole, el Paladín de los Caballeros Gélidos dirigió su montura hacia la Vagoneta de Ataque Snotling, consiguiendo rechazar o matar al resto de la tripulación con su Lanza de Caballería. La *Espada de Hierro Encantado* de Yeurl alcanzó a Azhag, impactando al General Orco en la frente, y derribándole de la Serpiente Alada. Ésta, impasible ante la pérdida de su amo, ¡siguió luchando! A pesar de ello, la pérdida de la Vagoneta de Ataque Snotling hizo que se propagara el pánico entre los Jinetes de Araña y los Jinetes de Lobo próximos, y ver cómo Azhag caía bajo la espada del General Elfo Oscuro tan sólo colaboró a quebrar su determinación. Poniéndose de acuerdo sin necesidad de abrir la boca, los dos regimientos dieron media vuelta y huyeron a través del río.

Los Ballesteros Elfos Oscuros se las arreglaron para causar un herida en Gabraz, que lleno de ira aplastó a uno de los Elfos Oscuros. El combate quedó de nuevo en tablas.

Los Caballeros Gélidos están prácticamente ocultos bajo la descomunal silueta de la Serpiente Alada de Azhag el Carnicero y la diabólicamente rápida Vagoneta de Ataque Snotling.

El sonido del *Cuerno de Urgok* retumbó por el campo de batalla, y el intento de Ian de dispersar el pánico mágicamente inducido por el cuerno falló miserablemente. Sin embargo, nadie sucumbió a sus efectos (Ian consiguió incluso un resultado de doble uno en el chequeo de Liderazgo para su Serpiente Alada). Gabraz invocó la *Mano de Gorko* para que los Orcos Negros llegaran al combate cuerpo a cuerpo y equilibrar así la situación a su favor, pero después de dos intentos de Dispersión fallidos, utilicé otro *Pergamino de Dispersión de Magia.*

Entonces Nothari, la recién llegada Hechicera, extendió hacia delante su brazo, murmurando el hechizo de activación del *Báculo Llameante de la Muerte*, pero Ian utilizó la carta de *Destrucción de Hechizo*, ¡dándole la oportunidad de conseguir que el báculo explotara en su mano! Sin embargo, después de sumar un par de cartas de *Energía* adicionales a mi defensa, conseguí superar la tirada, y el Báculo permaneció activo.

El Señor Yeurl tan sólo podía sentir orgullo mientras cabalgaba hacia el poblado al frente de su ejército. Sus Caballeros Gélidos estaban perfectamente formados detrás de él, con sus crueles Lanzas de Caballería dispuestas en perfecto orden, mientras los Elfos Oscuros avanzaban en una única e imparable oleada de magníficos púrpuras, rojos y azules.

De repente, las chillonas bestias de la jungla callaron y una babeante horda verde surgió de entre los árboles para atacar al ejército de Yeurl. Demenciales bestias saltarinas arañaban y mordían a sus Caballeros, mientras que Goblins a lomos de gigantescas Arañas cruzaban el vado hacia él. Con un chillido ensordecedor, una Serpiente Alada descendió del cielo, aplastando y desgarrando a los Elfos Oscuros con sus garras gruesas como brazos.

Imperturbable, Yeurl desenfundó friamente su espada mágica y señaló hacia las chozas de barro.

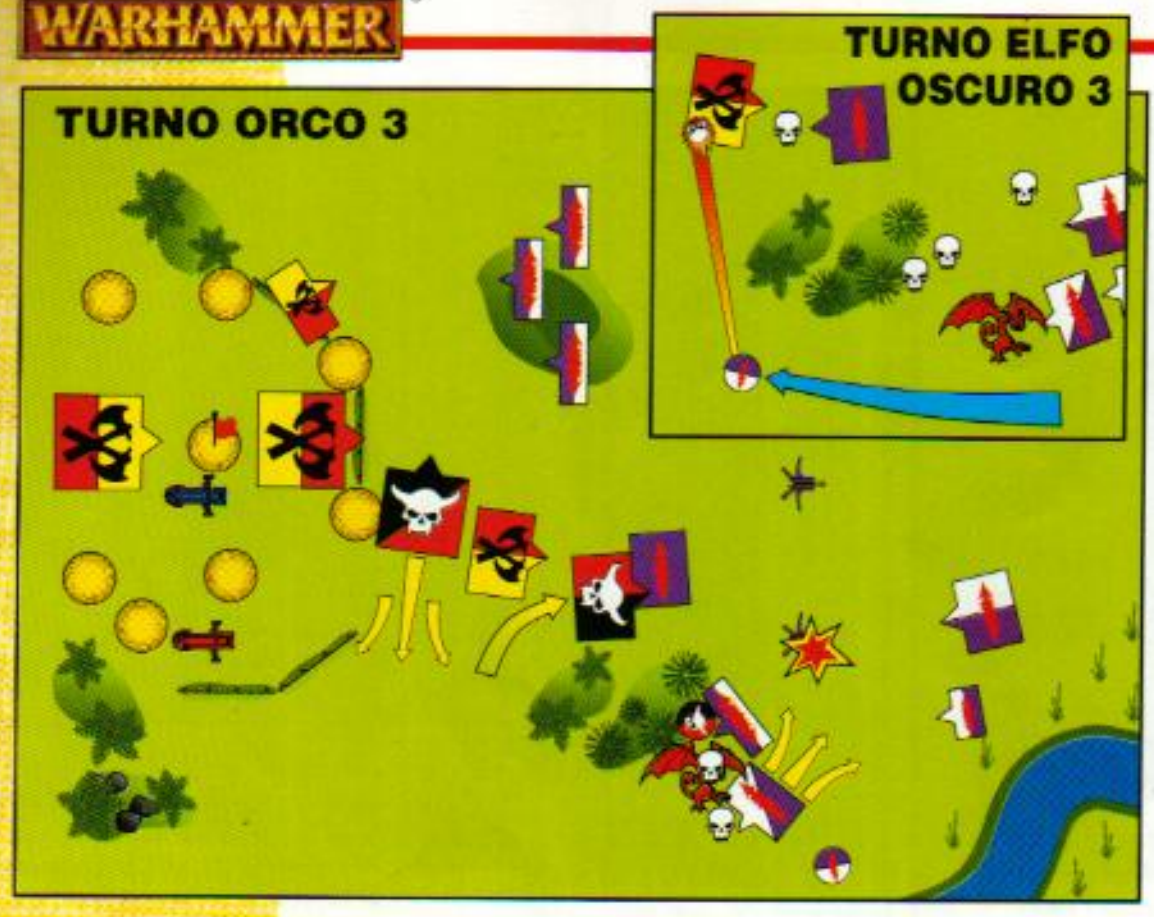
"¡Arrasadlas!"

TURNO TRES

Ian: El turno comenzó con un ronco grito procedente del poblado. *"¡Vamoz a enzeñarlez de lo que zomoz capacez!"* - gritó el líder de los Orcos Grandotes, y la unidad salió corriendo del poblado hacia el ejército que quería destruir sus hogares. Mis Arqueros seguían sin afectar el curso de la batalla, ya que sus disparos sobre los Ballesteros de la colina fallaron por completo y no causaron bajas. Uno de los Lanzadores de Rocas todavía no había acabado sus reparaciones de emergencia, pero el otro descargó una enorme roca exactamente sobre uno de los Lanzavirotes de Repetición, aplastando por completo la máquina de guerra (¡aunque los dos conmocionados miembros de la dotación salieron con vida!).

Tanto los Caballeros Gélidos como la Serpiente Alada demostraron ser igualmente ineptos en el combate cuerpo a cuerpo del turno, y nadie impactó al adversario. Por el contrario, Gabraz finalmente tuvo una contundente actuación, y después de recibir una herida de uno de los Ballesteros, aniquiló a la unidad. Yeurl, viendo la destrucción del regimiento que protegía su flanco y a un enfurecido Shaman Orco Salvaje mirando fijamente en su dirección, pensó que quien sobrevive puede volver para luchar otro día, y se retiró hacia el Arca Negra. La Serpiente Alada mordiéndole los talones animó al Gélido de Yeurl a demostrar cuál era la máxima velocidad que podía alcanzar, y el general Elfo Oscuro logró escapar.

Gabraz dirigió su atención hacia los brutales Orcos Grandotes que habían salido del poblado. Invocando el poder de la Magia ¡Waaagh!, lanzó *¡Morko Sálvanos!* sobre los fornidos Orcos, inmunizando al regimiento frente a la Magia durante el resto de la fase. Nothari apuntó su *Báculo de la Muerte Llameante* hacia Gabraz,



esperando desembarazarse del entrometido Shaman. Sin embargo, su juguetito no estaba demasiado afinado, y Gabraz dispersó el poder con facilidad.

Gabraz -que era mucho más aguerrido que su amigo Skabby- consiguió trasportar a los Orcos Negros hasta los Corsarios con una oportuna *Mano de Gorko*. Esperaba que los Orcos Negros fueran capaces de matar a los suficientes Corsarios para que estos no pudieran contraatacar, y conseguir desmoralizarlos fácilmente. En respuesta, Khalek liberó el poder de su *Báculo del Cráneo*, pero no había ningún Objeto Mágico a su alcance, por lo que no pudo descubrir ninguno. Esto molestó bastante a Jake, ya que significaba que no disponía de ningún objetivo específico que pudiera destruir con su *Anillo de Corin*. Casi como una venganza, Nothari disparó un *Rayo de Perdición* que alcanzó de lleno a Gabraz, dejando tan sólo un cadáver chamuscado.

Jake: Con un batir de alas correosas, las Arpías despegaron y ascendieron para *volar alto*. En retaguardia, Yeurl recuperó su coraje y consiguió reagrupar a los Caballeros Gélidos, que dieron media vuelta para enfrentarse una vez más a la Serpiente Alada. Mis desastrosos disparos siguieron fallando: la dotación del Lanzador de Rocas no sufrió ni una baja, y sólo dos de los siete impactos en los Jinetes de Lobo causaron alguna herida. Mi Lanzador de Virotes de Repetición compensó la situación matando a seis de los Goblins. ¡Aunque desgraciadamente, lograron superar el chequeo de pánico!

La temible reputación de los Orcos Negros parecía totalmente infundada, ya que ninguno de los Corsarios, ni Khalek, sufrió impacto alguno. Por su parte, los Corsarios también fallaron por completo, pero Khalek hizo morder el polvo a uno de los enemigos de piel oscura. Este golpe fue decisivo para vencer el combate. En su huida, los Orcos Negros fueron masacrados por los Corsarios. Su aniquilación hizo caer presos del pánico a los Jinetes de Lobo, que obligaron a sus monturas a poner entre ellos y los despiadados Elfos Oscuros tanta distancia como les fuera posible.

El *Báculo del Cráneo* de Khalek identificó el *Talismán de Ravensdark* entre los Orcos Grandotes, y a continuación utilizó el *Anillo de Corin* para destruir el ofensivo artefacto. Nothari derribó a tres Orcos Grandotes, uno por su *Báculo de la Muerte Llameante*, y dos por el hechizo *Viento de Espadas*.

TURNO CUATRO

Ian: Al inicio del turno, mis Arqueros Orcos armados con Ballestas obtuvieron un "1" en el chequeo de Animosidad, pero al no tener cerca ninguna unidad Orca, empezaron a pelearse entre sí. La Serpiente Alada prosiguió su ataque contra los Caballeros Gélidos, y en la fase de disparo lancé una roca directamente sobre el otro Lanzador de Virotes, destruyendo a la maldita máquina.

Snagrotz, al mando de los Orcos Grandotes, lanzó un desafío, pero Khalek rehusó permitiendo a uno de los Corsarios que ocupara su lugar en el combate. Ambos regimientos causaron una baja cada uno, pero la fila adicional de los Corsarios no fue

Snagrotz estaba aburrido. Él y sus Orcos Grandotes habían estado pateando las piedras del poblado mientras todos los demás se divertían. Junto a él, Stabba estaba poniéndose nervioso, pinchándole los riñones con su espada y haciendo comentarios estúpidos.

"¡Mira ezo, hazta un Garrapato ciego podría darle! ¡Maldición! ¡Hazta un Goblin muerto podría haberlo vizto venir! ¡Eh, Bladda! ¡Dalez máz fuerte!

Snagrotz dio un pescozón en la nuca a su camarada y le dijo que se callara.

"Erez un eztúpido..." - murmuró Stabba mientras se levantaba del suelo.

Snagrotz podía notar cómo su reputación estaba evaporándose. Así que se giró para encararse a sus guerreros.

"¡Eztá bien, ya bazta! ¡Vamoz a enzeñarlez de lo que zomoz capacez. ¡El rezto del ejército no zon máz que unoz blandenguez en comparación a nozotroz! ¡Lez enzeñaremoz cómo ze hace! ¡A la carga!"

Los dados se tiran una y otra vez mientras Jake intenta desesperadamente librarse de la Serpiente Alada de Azhag.

suficiente para desmoralizar a los Orcos Grandotes. La Serpiente Alada engulló a otro Caballero Gélido, y Yeurl no consiguió herirla. A pesar de todo, la unidad superó su chequeo de desmoralización y siguió luchando (por poco...).

Utilizando la carta de *Energía Total* Jake lanzó la *Maldición de Nagash* sobre la Serpiente Alada, para reducir su capacidad de combate y causarle heridas en turnos posteriores. Otro Orco Grandote murió a causa del *Báculo de la Muerte Llameante*, pero estos no se dejaron dominar por el pánico. El *Vuelo de Bruja* de Khalek fue nuevamente dispersado, pero Nothari consiguió el poderoso *Horror Negro de Arnizipal* que se dirigió hacia el poblado y mis Arqueros Orcos...

¡Es el momento de la verdad! Los Brutales Orcos Negros cargan contra los Corsarios, mientras los Orcos Grandotes y los Jinetes de Lobo Goblin se preparan para rechazar a los Ballesteros Elfos Oscuros.

Jake: El último turno. ¡Había llegado el momento de ocupar el poblado! Las Elfas Brujas y los Lanceros superaron el chequeo de *Terror* causado por la Serpiente Alada, y los Lanceros cargaron contra la feroz bestia. Las Arpías descendieron de los cielos para atacar a la dotación del Lanzador de Rocas azul, y Nothari se dirigió hacia la otra máquina de guerra.

Tan sólo Vitrole consiguió herir a la Serpiente Alada, pero su *Espada de Hueso* le causó tres heridas. Los ataques de los Lanceros y la Serpiente Alada no consiguieron impactar, pero el resultado del combate de +7 por los modificadores de los Lanceros dejaron bien claro cuál era el resultado.

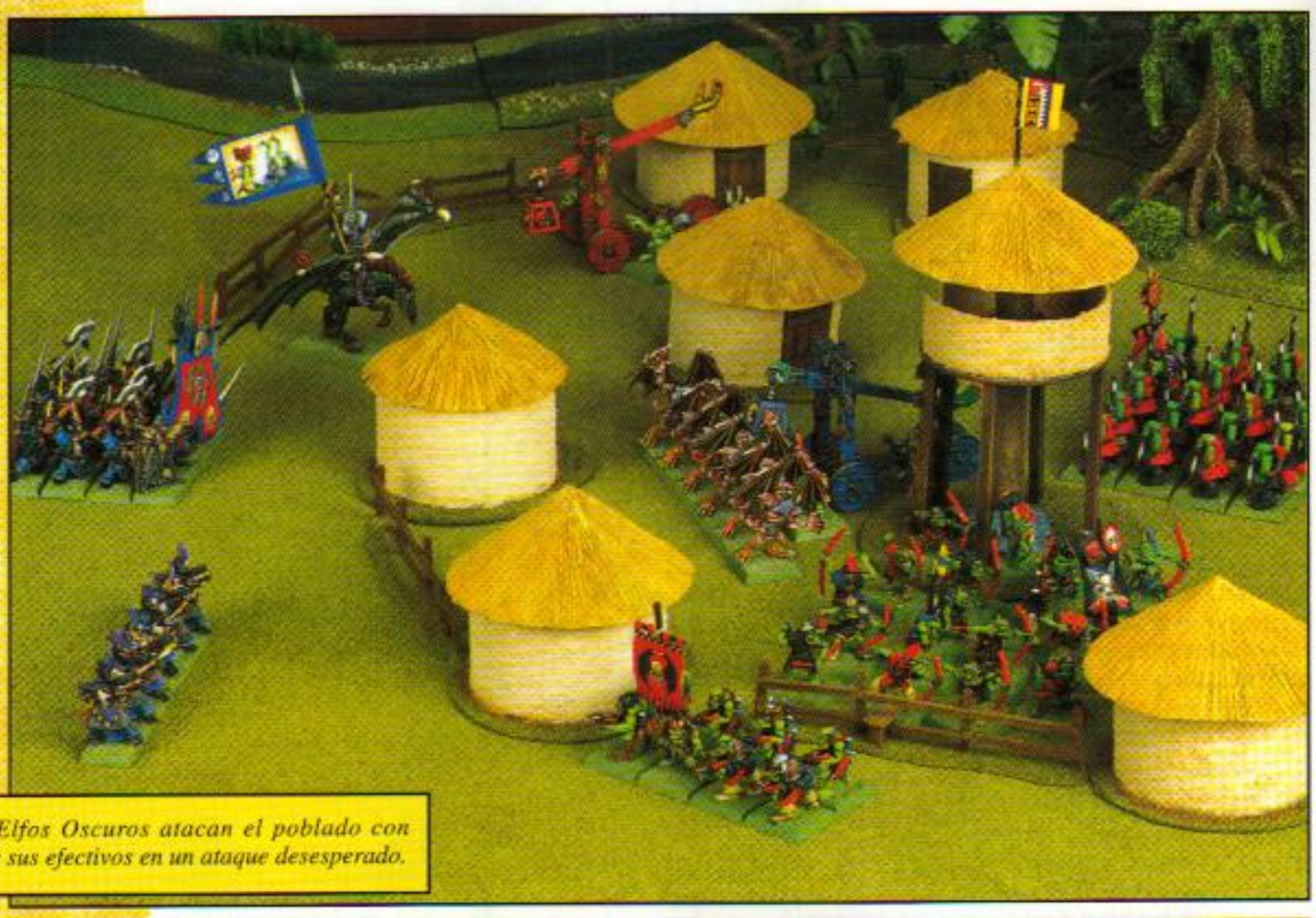
En el poblado, Snagrotz lanzó otro desafío, pero antes de que las palabras murieran en sus labios, Khalek había dado un paso adelante y enterrado un metro de acero afilado en la garganta del Orco. "Acepto," -susurró friamente. Los Corsarios mataron a dos Orcos Grandotes más, y el resto de los Orcos intentaron huir. Sin embargo, los veloces Elfos Oscuros los atraparon sin dificultad, ¡degollando hasta el último Orco! La pérdida de esta unidad también causó la huida de los aterrorizados Arqueros, mientras sus compañeros caían a su alrededor como moscas. La situación se estaba complicando para los Orcos.

El combate entre las Arpías y la dotación del Lanzador de Rocas acabó en empate, pues cada bando causó una baja en el adversario, pero al menos las Arpías se encontraban en el interior del poblado. Como última acción de la batalla, Nothari utilizó su *Báculo de la Muerte Llameante* para achicharrar a uno de los miembros de la dotación del otro Lanzador de Rocas, que también superó su chequeo de pánico. Finalmente, Ian utilizó la *Disipación de Magia* y la batalla concluyó.

PUNTOS DE VICTORIA FINALES

ORCOS: 3

ELFOS OSCUROS: 27



Los Elfos Oscuros atacan el poblado con todos sus efectivos en un ataque desesperado.

El cielo del atardecer se tiñó de rojo entre las espirales de humo negro, y el crepitar de las llamas no conseguía ahogar los gritos salvajes de las Elfas Brujas que atravesaban la jungla mientras las sacerdotisas asesinas cazaban a los últimos fugitivos Orcos. Yeurl se reclinó sobre su silla y miró con satisfacción las cabezas de Orcos que sus sirvientes estaban amontonando. Algunas, en particular, atrajeron su atención, y Yeurl sonrió para sus adentros al recordar las muertes más interesantes que había infligido en sus desafortunadas víctimas. Se oyó un discreto carraspeo detrás de si, y la sonrisa del General Elfo Oscuro se convirtió en una mueca lobuna. Sin girarse aclaró su garganta del empalagoso humo y habló.

"Os estabáis preguntando sobre la apuesta, Vitrole." Era una afirmación, no una pregunta.

"Sí mi Señor. Creo que continuamos empatados, cada montón contiene ciento tres cabezas..."

"Tenéis razón, Vitrole," -asintió lánguidamente Yeurl-, Sin embargo, yo acabé con su apestoso Señor de la Guerra. Creo que eso debe inclinar el recuento en mi favor. ¿No estáis de acuerdo?" Mientras hacía la pregunta, los ojos de Yeurl se endurecieron y se giró para mirar a su noble colega.

"Sería muy feliz concediéndoos la victoria, pero algunos de vuestros enemigos en Clar Karond podrían alegar que la cabeza del General no fue hallada, y por tanto no puede incluirse..." La amenaza latente no agradó a Yeurl, que llamó a su Hechicero.

"¡Khalek! ¡Necesitamos vuestro arbitraje!"

El poderoso hechicero levantó la vista del Orco Negro que estaba mutilando lentamente. Con un gesto de fastidio, bajó su daga ornamentada y se dirigió hacia los nobles. Sin embargo, mientras se aproximaba, su semblante cambió sutilmente y sus ojos se volvieron incluso más astutos de lo habitual. Vitrole explicó concisamente la causa de la disputa y el Hechicero consideró su posición. Por una parte, los favores de Vitrole serían muy amplios, era el más viejo de los dos y la base de su poder estaba bien establecida. Sin embargo, Vitrole estaba haciéndose viejo; el joven y ambicioso Yeurl sería un poderoso Señor en el futuro, especialmente después de regresar triunfante de su primera campaña. Tomando una decisión, Khalek observó a los dos nobles. Con una voz suave y aguda les expuso su decisión.

"Señores, creo que el Señor Vitrole gana la apuesta, sin la cabeza no podemos demostrar a vuestros semejantes que el general piel verde murió por vuestra espada." Vitrole soltó una carcajada y se alejó cabalgando, dejando al General y al Hechicero reflexionando sobre su futuro.

"Mi señor, también debo destacar que la negativa de vuestros asesinos a combatir no ha pasado desapercibida. Mis investigaciones parecen indicar que alguien les pagó para que no lucharan."

Yeurl cerró su puño y lo aplastó en su otra mano.

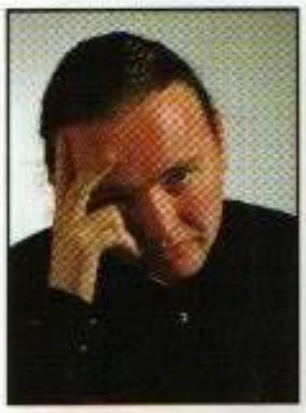
"¡Maldito sea ese Vitrole, es capaz de arriesgar las vidas de los dos por una estúpida apuesta!"

"Mi señor, vuestros asesinos están todavía en el campamento, y el camino de regreso hasta la Ciudadela del Olvido está plagado de peligros. Sería una desgracia si le sucediera un accidente a vuestro viejo camarada antes de llegar a la seguridad del Arca Negra..."

La risa contenida de Yeurl fue uno de los sonidos más siniestros que el Hechicero Elfo Oscuro había oído desde hacía mucho tiempo.

"¡Moriremoz todoz!" Ian parece preocupado mientras empiezan a llover Arpías dentro del poblado Orco.

¿DEJARÁS ALGÚN ORCO CON VIDA, VERDAD?



¡Grrr! ¿Qué voy a hacer ahora? ¡Todo el tiempo que dediqué para construir las chozas y el poblado, y ahora todos los guerreros están sin techo, sin un sitio a dónde ir!

Ian: Al principio todo iba bien. Los muy confiados Elfos Oscuros de Jake habían avanzado directamente hacia mis refuerzos. Pensé que la victoria no se me podía escapar. Pero esos traicioneros Elfos Oscuros se negaron a morir cuando mis Orcos obtuvieron unos mediocres resultados en el combate.

Mi primer error fue infravalorar el poder de los personajes Elfos Oscuros. Cargué directamente hacia ellos pensando que, "si Azhag el Carnicero no puede hacer este trabajo..." Reflexionando..., esperar que Azhag eliminara a un Señor Elfo Oscuro era bastante estúpido: éste tenía mejores habilidades de combate, y Jake lo había equipado con una espada mágica (algo que yo debería haber hecho). Era obvio que una vez eliminado Azhag, todos mis regimientos de Goblins serían fácilmente derrotados, expulsando a los pequeñajos del campo de batalla. Todo el mundo sabe que una vez que a estos pequeños Goblins se les mete una idea en su cabeza, no hay forma de detenerlos.

Además, adquirí un par de objetos mágicos para defender el poblado de un ataque aéreo, el *Talismán de Ravensdark* y el *Estandarte Espantapájaros*. A primera vista estos objetos parecen adecuados. Sin embargo, cuando las Arpías de Jake empezaron a *volar alto* en su tercer turno, me di cuenta que cuando aterrizasen en el último turno de los Elfos Oscuros no se verían afectadas por ninguno de los dos objetos mágicos, a menos que cargaran contra los regimientos equipados con ellos. Pero no nos engañemos. ¿Sobre quién iba a cargar Jake con las Arpías? ¡Sobre los Lanzadores de Rocas! De todas formas, Jake ya tenía una ventaja de veinte puntos, así que mi conclusión final es:

"¡Puagh, dónde están los tanques!

¡VICTORIA!

Jake: Yo quería ser magnánimo en la victoria. ¡Pero los Elfos Oscuros no conocen el significado de esta palabra, por lo que voy a regocijarme!

Hablando en serio, hasta poco antes del final no podía asegurarse cuál iba a ser el resultado final. Al leer tranquilamente este informe puede parecer que el combate no estaba demasiado equilibrado, pero os aseguro que durante la batalla la maldita Serpiente Alada parecía indestructible. Sólo después de cargar con los Lanceros contra ella, y el modificador de +7 a la resolución del combate (+3 por filas, duplicadas por el *Pabellón de la Gallardía*; +1, por Estandarte) estuve convencido de que podía matarla. Las tres heridas causadas por la *Espada de Hueso* de Vitrole tan sólo sirvieron para iniciar una carrera entre la *Maldición de Nagash* y la persecución, para determinar quién conseguiría matarla antes.

En general, el ejército tuvo una buena actuación. Algunos Jinetes Oscuros hubieran sido de gran ayuda, pero reinaba tal confusión entre los pieles verdes que nunca fueron realmente necesarios. El ejército Elfo Oscuro es bastante duro, y prácticamente se basta para abrirse paso a través de las líneas enemigas. De hecho, la actuación del ejército fue tan perfecta contra todos sus adversarios, excepto contra la tres veces maldita Serpiente Alada, ¡que me olvidé completamente de mis asesinos durante toda la batalla!

Incluso así, un regimiento destacó por encima de los otros: los Caballeros Gélidos. Estos son increíblemente peligrosos, especialmente si incluyen algunos personajes que incrementen su capacidad de combate. El hecho de que los Gélidos sean *estúpidos* deja de ser un problema cuando puede ignorarse con un estandarte de diez puntos, o simplemente utilizando el Liderazgo del General al efectuar las tiradas. Creo que en las próximas batallas lo haré así, y adquiriré otro estandarte mágico en su lugar.

De cara al futuro, a todos nos han gustado los personajes Elfos Oscuros que creamos para esta campaña. Como sucede a menudo, han cobrado vida propia, por lo que probablemente volverán a aparecer. ¡Nunca se sabe dónde volverá a aparecer la *Ciudadela del Olvido!*

Sangre, sangre y más sangre. ¡Y toda para Khaine!

Después de una campaña victoriosa como ésta podéis estar seguros de que volveréis a ver a Yeurl, Vitrole y Khalek. ¡Bueno, eso si alguno de ellos sobrevive a las intrigas del viaje de vuelta!

Un preocupado Ian sigue luchando hasta el final esperando que al empuñar los dados -como si fueran un hacha a dos manos- sus tiradas absorban el poder del Waaagh.

GAMES WORKSHOP®

VENTA DIRECTA

EL SERVICIO DE VENTA DIRECTA GAMES WORKSHOP ES EL MEDIO MÁS RÁPIDO DE ADQUIRIR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DE GAMES WORKSHOP Y MINIATURAS CITADEL. ¡LOS TROLLS DEL SERVICIO DE VENTA DIRECTA SON AFICIONADOS ENTUSIASTAS DEL HOBBY GAMES WORKSHOP, IGUAL QUE TÚ!

¡ESPERAMOS TUS LLAMADAS!

DE LUNES A SÁBADO, DE 9:30 DE LA MAÑANA A 20:00 HORAS DE LA TARDE ¡¡¡SIN DESCANSO!!!

También puedes enviar tu pedido por correo a

GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA
FRANCESC LAYRET, 37-39
08950 ESPLUGUES DE LLOBREGAT
BARCELONA

O SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIAR TU PEDIDO POR FAX AL NÚMERO
(93) 499 04 55

¡LA OFERTA DEL MES!

Morathi, la Reina Bruja de los Elfos Oscuros, completó el lanzamiento del complicado hechizo que le permitiría enterarse de lo qué estaba sucediendo en aquellos momentos en el Viejo Mundo. Hacía bastante tiempo (incluso para alguien de 5.000 años de edad) que no se interesaba por los sucesos que allí acontecían, así que había decidido echar un vistazo para ahorrarse sorpresas desagradables en el futuro.

A través de las visiones provocadas por el hechizo, descubrió una nueva clase de Orcos: de piel oscura, impasibles y feroces, parecían dedicar bastante tiempo a reflexionar antes de actuar. ¡Era increíble! Aquellos Orcos avanzaban desde el Este, en dirección al Imperio. Le llamó la atención el que parecía ser su jefe. Parecía un Orco completamente fuera de lo común, un gran caudillo guerrero que presentaría problemas si no era eliminado.

Morathi decidió en un instante que aquel Orco Negro debía ser ejecutado. Llegó también a la conclusión de que si quería asegurarse de la muerte del piel verde, debía matarle ella misma. Pero no podía reconocer ante el resto de Elfos Oscuros que un simple Orco la tenía preocupada.

Así fue como, mediante sus artes arcanas, la Reina Bruja se unió a una expedición de incursores Elfos Oscuros convenciéndoles para que su Arca Negra navegará hacia la costa de las Tierras Yermas. Los Elfos Oscuros desembarcaron, marchando hacia el Este en busca de esclavos. Pronto encontraron a la tribu de los Quiebracuellos, y con ellos a Morglum.

Ni Morathi ni Morglum hablan nunca de la sangrienta batalla de aquel día terrible. Lo único que se sabe con certeza es que ambos sobrevivieron. Poco después, en la Batalla del Paso de la Muerte, Morglum y sus pieles verdes aniquilaron a un ejército de Bretonia. Morathi regresó a Naggaroth, con tan sólo un puñado de esclavos y un escaso botín.

Puedes recrear el enfrentamiento épico entre Morathi y Morglum. Si eres subscriptor de *White Dwarf*, junto con la revista recibirás un póster en el que se detalla la composición de ambas fuerzas, junto con una oferta especial para adquirir uno o ambos ejércitos. Si no eres subscriptor, ponte en contacto con nosotros y te lo enviaremos sin gasto alguno por tu parte.

Esta promoción es válida únicamente hasta el 31 de marzo de 1997.

¿QUE ES EL SERVICIO DE VENTA DIRECTA?

Lo mejor de ser un Troll es que todo el mundo hace lo que tú le dices. Y la otra ventaja de ser un Troll de Venta Directa es que tienes montones de miniaturas y juegos para hacer con ellos lo que quieras. Y estas cosas buenas se acoplan muy bien entre sí.

Mira, el sistema de Venta Directa funciona así. Nuestros amigos nos llaman pidiéndonos que les enviemos tanto miniaturas como juegos y todos los demás productos que hace Games Workshop.

Y lo que hacemos es conseguir que los amigos nos digan lo que quieren, y así poder mandar a los homo sapiens a que lo busquen. Entonces nuestros amigos nos dan algo de dinero, y así podemos mantener felices a los Grandes Jefes.

Pero esto no es todo lo que hacemos. También tenemos amigos que son muy listos, y que saben incluso escribir cartas. Hacemos que los homo sapiens nos las lean, ya que no se nos da muy bien.

A veces la carta simplemente es para pedir juegos y miniaturas, pero a veces nuestros amigos nos envían cartas con dudas sobre las reglas o sobre cómo pintar las Miniaturas Citadel.

Algunos de nuestros amigos piden cosas que no pueden conseguir en ningún otro sitio, como miniaturas o productos que ya no se fabrican. Pero a menudo ponemos a nuestros homo sapiens a buscar y acaban encontrando lo que nuestros amigos piden. Supongo que lo encuentran por que si no lo hacen, nos los acabamos comiendo. Y a los homo sapiens no les gusta que se los coman.

Nuestros amigos no siempre llaman para pedir cosas. A veces sólo quieren saber qué proyectos tenemos, y preguntarnos todo aquello que les interesa. Las preguntas difíciles nos producen dolores de cabeza, pero entonces sólo tenemos que aplastar algunas cabezas de homo sapiens hasta que la cabeza deja de dolernos.

Este es uno de los debiluchos homo sapiens que pululan por nuestra guarida. Huelen muy raro, pero les dejamos estar por aquí para hacer paquetes.

¡NOS GUSTA HABLAR!

Los Trolls no estamos demasiado acostumbrados a pensar. Siempre decimos que pensar es de homo sapiens. Los homo sapiens nos sirven para esto. Cuando necesitas pensar en algo, simplemente coges a un homo sapiens y haces que piense por ti. Si no lo hace, puedes sentarte encima de él para obligarle. A veces nuestros amigos nos llaman pidiendo algo para lo que hace falta pensar, y entonces nos sentamos sobre algún homo sapiens hasta que por imperativo legal piensa para nosotros. Nuestros amigos nos llaman preguntando por gran variedad de cosas. Muchos llaman para pedir que les enviemos alguno de los juegos o miniaturas que tenemos por aquí. Pero otros muy simpáticos nos llaman sólo para hablar con nosotros.

La verdad es que en Games Workshop siempre están pasando cosas, y nos encanta charlar con nuestros amigos sobre ellas. Cada día llega material nuevo: nuevos juegos, nuevas miniaturas, y a todos nuestros amigos les encanta saberlo. A veces llaman sólo para preguntar si ha pasado algo nuevo.

Y eso no es todo. Hay amigos que simplemente llaman para charlar un rato. Los Trolls somos amistosos, al menos mientras no estamos hambrientos, o sea que nos gusta mucho sentarnos y conversar con nuestros amigos.

Y a algunos de nuestros amigos les gusta cubrir las miniaturas con pintura y luego jugar con ellas. Pero a veces tienen problemas. No consiguen que la pintura quede en sus sitio, o no consiguen ganar ni una sola partida de esos juegos a los que juegan. Así que nos llaman, nosotros nos sentamos encima de los homo sapiens, les hacemos pensar, y así podemos responder a nuestros amigos qué es lo que han de hacer. ¡Sorprende lo que puedes llegar a obtener de un homo sapiens si te sientas el tiempo suficiente encima de él!

Actualmente, en las húmedas junglas de Lustria, los Magos Sacerdotes Slann todavía se mantienen fieles al Gran Plan Mundial con la ayuda de sus sirvientes, los Hombres Lagarto. Desde poderosos templos y ciudades, intentan defender su civilización ancestral. Bajo el mando de sus amos Slann, los Hombres Lagarto liberan todo el salvajismo de su sangre fría sobre el mundo.

Este imprescindible suplemento para Warhammer, describe el continente de Lustria y los ejércitos de Hombres Lagarto, incluidos los hábiles Eslizones, los feroces Saurios, los temibles Kroxigor, y los gigantescos y pesados Estegadones con exhaustivo detalle.

PEDIDO ANTICIPADO • PEDIDO ANTICIPADO • PEDIDO ANTICIPADO

¿SABIAS QUE...?

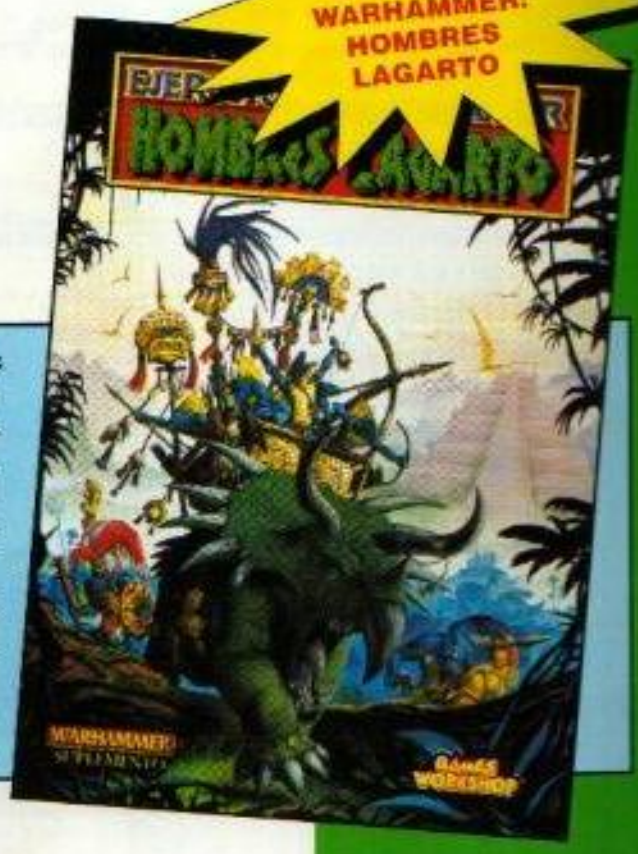
...puedes efectuar un **Pedido Anticipado** de los juegos y miniaturas que aún no han salido a la venta? Recibirás tu material el mismo día de su lanzamiento oficial, **¡y sin gastos de envío!**

Por ejemplo, el suplemento **Hombres Lagarto** de la serie **Ejércitos Warhammer** es nuestro próximo lanzamiento, ¡y ya puedes efectuar tu Pedido Anticipado de este libro!

Simplemente tienes que llamarnos al número de teléfono **(93) 480 27 40** y nuestros Trolls te explicarán todo lo que debes saber sobre las sorprendentes novedades que están a punto de aparecer. ¡Nos encantará tomar tu pedido o charlar sobre cualquier aspecto del hobby Games Workshop!

Por tanto, si no puedes soportar la idea de no tener los últimos productos Games Workshop en tus manos tan pronto como estén disponibles, ¡entonces el fantástico sistema de Pedido Anticipado es justo lo que necesitas!

PEDIDO ANTICIPADO: EJÉRCITOS WARHAMMER: HOMBRES LAGARTO



VENTA DIRECTA ☎ (93) 480 27 40

VENTA DIRECTA ☎ (93) 480 27 40
VENTA DIRECTA ☎ (93) 480 27 40

WARHAMMER

WARHAMMER	9.750 Pta
WARHAMMER MAGIA	5.750 Pta

EJÉRCITOS WARHAMMER: ORCOS Y GOBLINS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: ALTOS ELFOS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: NO MUERTOS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: ENANOS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: EL IMPERIO	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: SKAVEN	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: ELFOS OSCUROS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: EL CAOS	3.975 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: ENANOS DEL CAOS	2.575 Pta
EJÉRCITOS WARHAMMER: ELFOS SILVANOS	2.575 Pta

EJÉRCITOS WARHAMMER: BRETONIA	2.575 Pta
¡NOVEDAD! EJÉRCITOS WARHAMMER: HOMBRES LAGARTO	2.750 Pta

HOMBRES LAGARTO

MAGO SACERDOTE SLANN EN PALANQUÍN	5.350 Pta
¡NOVEDAD! ESLIZONES CON JABALINA (5)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! GRUPO DE MANDO ESLIZONES CON JABALINA (4)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! LANCEROS SAURIOS (4)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! ENJAMBRE DE LAGARTOS (10)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! KROXIGOR	1.625 Pta
¡NOVEDAD! PALADÍN GUARDIA DEL TEMPLO (5)	825 Pta
¡NOVEDAD! GRUPO DE MANDO GUARDIA DEL TEMPLO (2)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! SAURIOS GUARDIANES DEL TEMPLO (2)	1.350 Pta

BRETONIA

¡NOVEDAD! ARQUEROS BRETONIANOS (4)	1.350 Pta
¡NOVEDAD! GRUPO DE MANDO ARQUEROS BRETONIANOS (3)	1.350 Pta
PALADÍN CABALLERO DEL REINO	825 Pta
MÚSICO CABALLERO DEL REINO	825 Pta
PORTAESTANDARTE CABALLERO DEL REINO	825 Pta
CABALLEROS DEL REINO DE BRETONIA (2) Plástico	1.350 Pta

WARHAMMER 40,000

WARHAMMER 40,000	9.750 Pta
MILENIO SINIESTRO	5.375 Pta

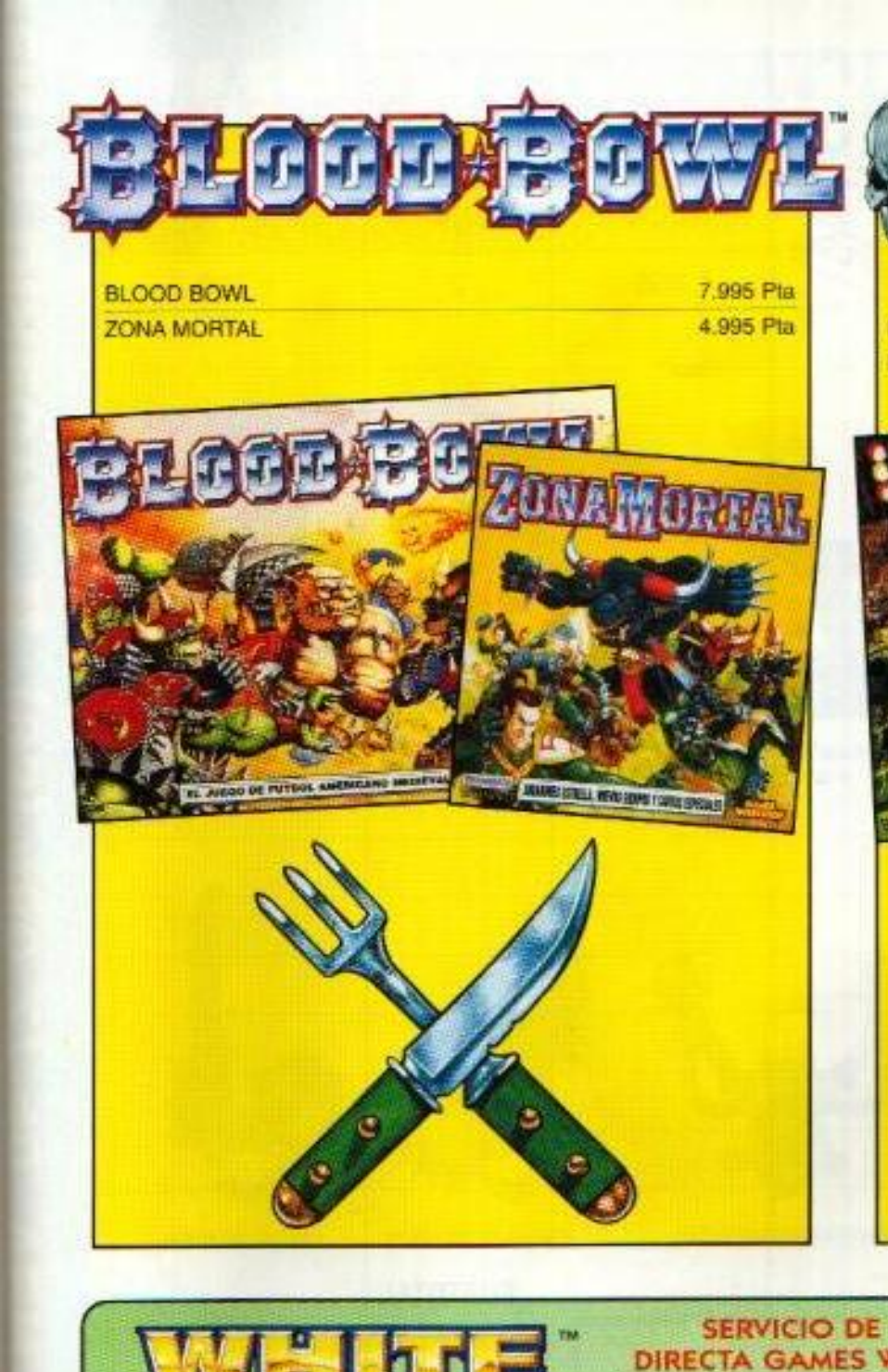
CODEX ELDAR	2.575 Pta
CODEX ULTRAMARINES	2.575 Pta
CODEX ORKOS	2.575 Pta
CODEX TIRÁNIDOS	2.575 Pta
CODEX GUARDIA IMPERIAL	2.575 Pta
CODEX LOBOS ESPACIALES	2.575 Pta
CODEX ÁNGELES DE MUERTE	2.575 Pta
CODEX CAOS	2.575 Pta

EL CAOS

¡NOVEDAD! MARINE RUIDOSO CON DESTRUCTOR SÓNICO	825 Pta
¡NOVEDAD! MARINE RUIDOSO CON AMPLIFICADOR SÓNICO	825 Pta
¡NOVEDAD! MARINE RUIDOSO CON SIRENA DE MUERTE	825 Pta
¡NOVEDAD! MARINE DEL CAOS PORTADOR DE RELIQUIA	825 Pta
KHARN EL TRAIDOR	1.350 Pta
AHRIMAN HECHICERO MARINE ESPACIAL DEL CAOS	1.350 Pta
MOTOCICLETA MARINES ESPACIALES DEL CAOS	1.625 Pta
MARINES DEL CAOS VETERANOS (2)	1.350 Pta
EJÉRCITO DEL CAOS	17.750 Pta
HECHICERO MARINE ESPACIAL DEL CAOS	1.075 Pta

SPACE HULK™

SPACE HULK	7.995 Pta



Para suscribirte, sólo tienes que enviarnos el siguiente cupón de suscripción rellenado en mayúsculas, y enviarlo junto con el importe de la suscripción que hayas elegido a:

SERVICIO DE VENTA DIRECTA GAMES WORKSHOP,
Francesc Layret 37-39
Esplugues de Llobregat
08950 Barcelona

Puedes Suscribirte por Teléfono o Fax llamando a los números:

TEL. (93) 480 27 40
y FAX (93) 499 04 55

España y Andorra:
5.950 Pta por 1 año (12 números).
2.975 Pta por medio año (6 números).

Europa:
7.950 Pta por 1 año (12 números).
3.975 Pta por medio año (6 números).

Resto del Mundo:
10.950 Pta por 1 año (12 números).
5.475 Pta por medio año (6 números).

– DESEO QUE MI SUSCRIPCIÓN A WHITE DWARF SE INICIE A PARTIR DEL NÚMERO: .....

POR UNA DURACIÓN DE: ☐ Un año (12 números) ☐ Medio año (6 números)

Nombre: ..... Dirección: .....

.....

Localidad: ..... Código Postal: ..... Tel: .....

Forma de Pago: ☐ Cheque ☐ Tarjeta de Crédito VISA

Tarjeta Número: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Fecha de Caducidad: _ _ / _ _

Nombre del Titular:

Dirección del Titular .....

Firma del Titular:

Este cupón de suscripción anula todos los anteriores.

VENTA DIRECTA (93) 480 27 40
VENTA DIRECTA (93) 480 27 40

GAMES WORKSHOP® HOJA DE PEDIDO

DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	PRECIO TOTAL
MARINES ESPACIALES TACTICOS (3) EJEMPLO	1.350	2	2.700

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

MARINES RUIDOSOS

CUERPO DE MARINE RUIDOSO 1

CUERPO DE MARINE RUIDOSO 2

CUERPO DE MARINE RUIDOSO 3

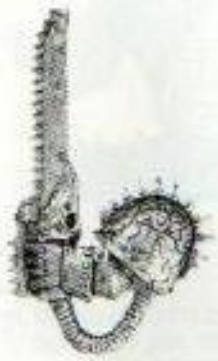
CABEZA 1

CABEZA 2

CABEZA SIRENA DE MUERTE

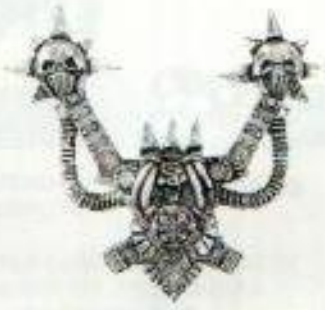
BRAZO 1

BRAZO 2



ESPADA SIERRA

PUÑO DE COMBATE



GENERADOR DORSAL

DESTRUCTOR SÓNICO

AMPLIFICADOR SÓNICO

LOS BRAZOS Y LAS ARMAS NO SON INTERCAMBIABLES

PALADÍN MARINE RUIDOSO CON SIRENA DE MUERTE (70330)

MARINE RUIDOSO CON DESTRUCTOR SÓNICO (70328)

MARINE RUIDOSO CON AMPLIFICADOR SÓNICO (70329)

EL MODELO COMPLETO DE PALADÍN MARINE RUIDOSO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE MARINE RUIDOSO 1
1 x CABEZA SIRENA DE MUERTE
1 x BRAZO DERECHO
1 x BRAZO IZQUIERDO
1 x GENERADOR

EL MODELO COMPLETO DE MARINE RUIDOSO CON DESTRUCTOR SÓNICO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE MARINE RUIDOSO 3
1 x CABEZA 2
1 x DESTRUCTOR SÓNICO
1 x BRAZO 1
1 x GENERADOR

EL MODELO COMPLETO DE MARINE RUIDOSO CON AMPLIFICADOR SÓNICO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE MARINE RUIDOSO 2
1 x CABEZA 1
1 x AMPLIFICADOR SÓNICO
1 x BRAZO 2
1 x GENERADOR

MINIATURAS CITADEL

Diseñados por Aly Morrison

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA**. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.
Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

HOMBRES LAGARTO

KROXIGOR (75011)

CUERPO DE KROXIGOR 1

CUERPO DE KROXIGOR 2

BRAZO DEL ARMA 1

BRAZO DEL ARMA 2

CABEZA 1

CABEZA 2

BRAZO 3

COLA 1

COLA 2

EL MODELO COMPLETO DE KROXIGOR 1 ESTÁ COMPUESTO POR:

1 x CUERPO DE KROXIGOR 1
1 x BRAZO DEL ARMA 1
1 x CABEZA
1 x COLA

EL MODELO COMPLETO DE KROXIGOR 2 ESTÁ COMPUESTO POR:

1 x CUERPO DE KROXIGOR 2
1 x BRAZO DEL ARMA 2
1 x CABEZA
1 x COLA
1 x BRAZO 3

EJEMPLO DE KROXIGOR 1 MONTADO

CADA BLISTER DE KROXIGOR INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS UNA MINIATURA ESPECIFICA, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

EJEMPLO DE KROXIGOR 2 MONTADO

Diseñados por Alan Perry

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA**. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.
Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

HOMBRES LAGARTO

SAURIOS GUARDIANES DEL TEMPLO

PORTADOR DEL TÓTEM SAGRADO

MÚSICO CON TAMBOR

PALADÍN

TÓTEM

GUARDIÁN DEL TEMPLO 1

GUARDIÁN DEL TEMPLO 2

GUARDIÁN DEL TEMPLO 3

BRAZO DEL PORTADOR DEL TÓTEM

EL MODELO COMPLETO DE MÚSICO GUARDIÁN DEL TEMPLO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x MÚSICO CON TAMBOR
1 x BRAZO DEL MÚSICO CON TAMBOR

CADA BLISTER DE SAURIOS GUARDIANES DEL TEMPLO (75015) INCLUYE DOS MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

EL MODELO COMPLETO DE PALADÍN GUARDIÁN DEL TEMPLO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x PALADÍN
1 x BRAZO DEL ARMA 1
1 x MATRIZ DE ESCUDOS SAURIOS DE PLÁSTICO

CADA BLISTER DE GRUPO DE MANDO GUARDIA DEL TEMPLO (75012) INCLUYE DOS MINIATURAS COMPLETAS (MÚSICO Y PORTAESTANDARTE). CADA BLISTER DE PALADÍN GUARDIÁN DEL TEMPLO (75012) INCLUYE UNA MINIATURA COMPLETA DE PALADÍN.

EL MODELO COMPLETO DE GUARDIÁN DEL TEMPLO PORTADOR DEL TÓTEM SAGRADO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x PORTADOR DEL TÓTEM SAGRADO
1 x BRAZO DEL PORTADOR DEL TÓTEM
1 x ALABARDA
1 x MATRIZ DE ESCUDOS SAURIOS DE PLÁSTICO

BRAZO DE MÚSICO CON TAMBOR

EL MODELO COMPLETO DE SAURIO GUARDIÁN DEL TEMPLO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x GUARDIÁN DEL TEMPLO
1 x ALABARDA
1 x MATRIZ DE ESCUDOS SAURIOS DE PLÁSTICO

BRAZO DEL ARMA 1

ALABARDA

Diseñados por Alan Perry

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA**. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.
Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

HOMBRES LAGARTO

GUERREROS SAURIOS

CADA BLISTER DE GUERREROS SAURIOS (75004) INCLUYE CUATRO MINIATURAS DE SAURIOS CON ARMA DE MANO SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

CUERPO DE SAURIO 1

CUERPO DE SAURIO 2

CUERPO DE SAURIO 3

CUERPO DE SAURIO 4

HOZ DE SAURIO

PICO DE SAURIO

MAZA DE SAURIO

EL MODELO COMPLETO DE GUERRERO SAURIO ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x CUERPO DE SAURIO
1 x BRAZO DE SAURIO
1 x MATRIZ DE ESCUDOS SAURIOS DE PLÁSTICO

LANZA 1

LANZA 2

LANZA 3

LANZA 4

EJEMPLO DE LANCERO SAURIO MONTADO

MATRIZ DE ESCUDOS DE SAURIOS DE PLÁSTICO 1

MATRIZ DE ESCUDOS DE SAURIOS DE PLÁSTICO 2

CADA BLISTER DE LANCEROS SAURIOS (75007) INCLUYE CUATRO MINIATURAS DE SAURIOS CON LANZA SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

ENJAMBRE DE LAGARTOS (75017)

LAGARTO 1

LAGARTO 2

LAGARTO 3

LAGARTO 4

LAGARTO 5

UN ENJAMBRE DE LAGARTOS COMPLETO ESTÁ FORMADO POR:
5 x LAGARTOS

EJEMPLO DE ENJAMBRE DE LAGARTOS COMPLETO

Saurios diseñados por Alan Perry; Enjambre de Lagartos diseñado por Trish Morrison

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.
Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

HOMBRES LAGARTO

GRUPO DE MANDO ESLIZONES

CADA BLISTER DE GRUPO DE MANDO ESLIZONES CON JABALINA (75009) INCLUYE CUATRO MINIATURAS SURTIDAS (PALADÍN CON JABALINA, MÚSICO, PORTAESTANDARTE Y ESLIZÓN CON JABALINA) DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

PALADÍN ESLIZÓN CON ARCO 1

PALADÍN ESLIZÓN CON ARCO 2

PALADÍN ESLIZÓN CON JABALINA 1

MÚSICO ESLIZÓN 1

MÚSICO ESLIZÓN 2

PORTAESTANDARTE ESLIZÓN 1

PORTAESTANDARTE ESLIZÓN 2

PARTE SUPERIOR DEL ESTANDARTE 1

PARTE SUPERIOR DEL ESTANDARTE 2

EL MODELO COMPLETO DE PORTAESTANDARTE ESLIZÓN ESTÁ COMPUESTO POR:
1 x PORTAESTANDARTE ESLIZÓN
1 x PARTE SUPERIOR DEL ESTANDARTE

EJEMPLO DE PORTAESTANDARTE ESLIZÓN MONTADO

CADA BLISTER DE GRUPO DE MANDO DE ARQUEROS ESLIZONES (75000) INCLUYE CUATRO MINIATURAS SURTIDAS (PALADÍN CON ARCO, MÚSICO, PORTAESTANDARTE Y ARQUERO) DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

ESLIZONES

CADA BLISTER DE ARQUEROS ESLIZONES (75002) INCLUYE CINCO MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

ARQUERO ESLIZÓN 1

ARQUERO ESLIZÓN 2

ARQUERO ESLIZÓN 3

ARQUERO ESLIZÓN 4

ESLIZÓN CON JABALINA 1

ESLIZÓN CON JABALINA 2

ESLIZÓN CON JABALINA 3

ESLIZÓN CON JABALINA 4

CADA BLISTER DE ESLIZONES CON JABALINA (75006) INCLUYE CINCO MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

Diseñados por Alan Perry

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA**. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.
Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

BRETONIA

ARQUEROS BRETONIANOS

PALADÍN 1

PALADÍN 2

PORTAESTANDARTE 1

PORTAESTANDARTE 2

MÚSICO CON TROMPETA 1

MÚSICO CON TROMPETA 2

ARQUERO 1

ARQUERO 2

ARQUERO 3

ARQUERO 4

ARQUERO 5

ARQUERO 6

CADA BLISTER DE ARQUEROS BRETONIANOS (74013) INCLUYE CUATRO MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

CADA BLISTER DE GRUPO DE MANDO ARQUEROS BRETONIANOS (74014) INCLUYE TRES MINIATURAS SURTIDAS (PALADÍN, MÚSICO Y PORTAESTANDARTE) DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS MINIATURAS ESPECÍFICAS, INDÍCALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

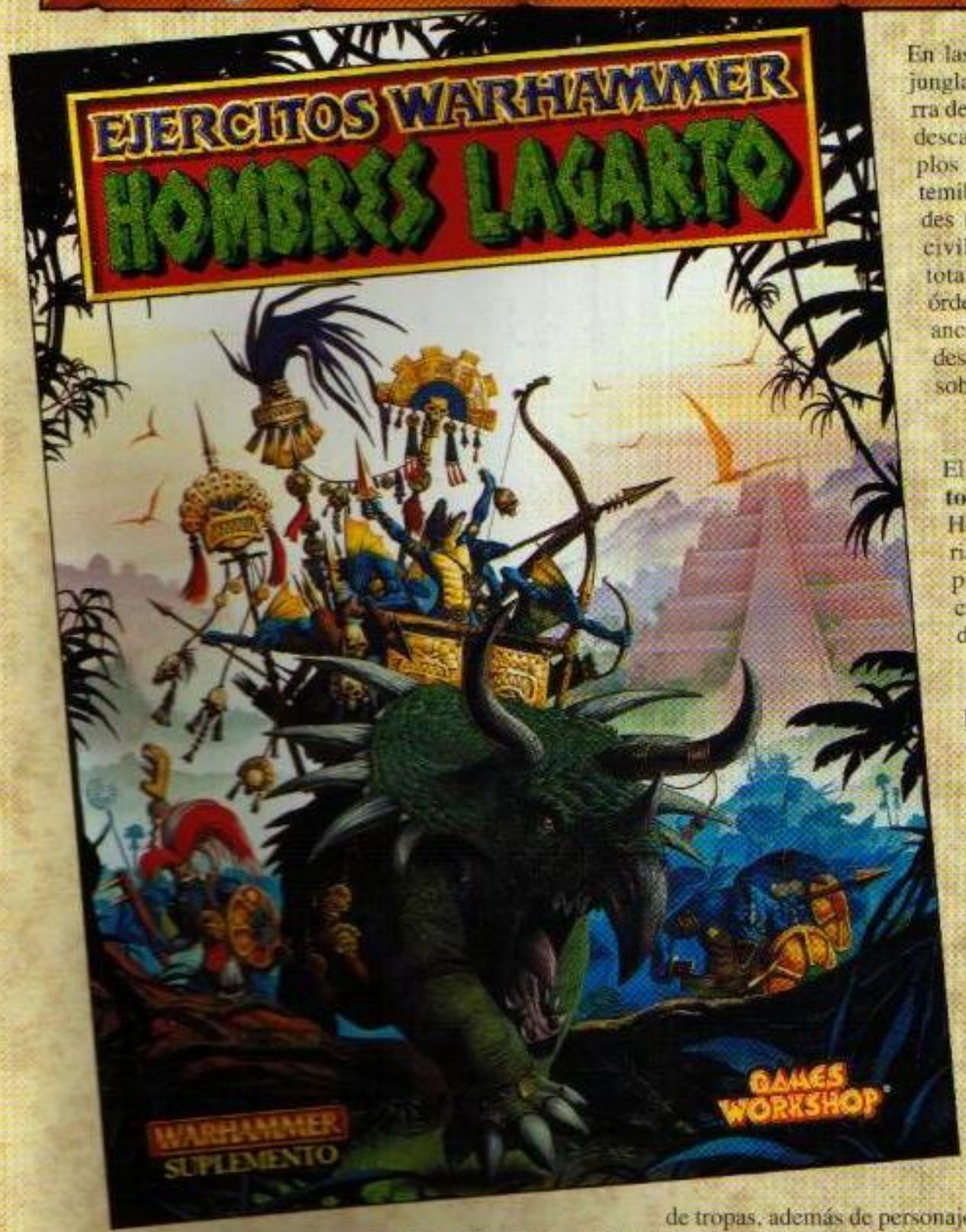
MINIATURAS CITADEL

Diseñados por Alan Perry

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA**. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido.

Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1997. Todos los Derechos Reservados

WARHAMMER



En las profundidades de las asfixiantes junglas de Lustria, los tambores de guerra de los Hombres Lagarto redoblan sin descanso. Surgidos de misteriosos templos y ancestrales ciudades en ruinas, temibles ejércitos de reptiles humanoides marchan dispuestos a expandir su civilización a través de la conquista total de los nuevos territorios. A las órdenes de sus señores soberanos, los ancianos Slann, los Hombres Lagarto descargan su fría y salvaje ferocidad sobre el Mundo de Warhammer.

LUSTRIA

El último volumen de la serie **Ejércitos Warhammer,** dedicado a los Hombres Lagarto, describe la historia y la geografía de las junglas tropicales de Lustria, la cuna de la civilización más antigua del Mundo de Warhammer.

REGLAS ESPECIALES

El Bestiario describe los temibles Hombres Lagarto en todas sus formas, incluidos los Eslizones, Saurios, Kroxigors y los propios Magos Sacerdotes Slann. También están descritos los Gélidos, Terradones, Estegadones y Salamandras, temibles reptiles criados desde hace incontables siglos para servir a los Hombres Lagarto como monturas y bestias de carga.

LISTA DE EJÉRCITO

El libro presenta también la lista de ejército completa para los Hombres Lagarto, incluyendo todos sus diversos tipos de tropas, además de personajes especiales únicos como el Venerable Señor Kroak, Lotl Botl el Saurio y Oxayotl el Eslizón Camaleónico.

'EAVY METAL

El libro **Ejércitos Warhammer: Hombres Lagarto** incluye docenas de fotografías a todo color que muestran el ejército de los Hombres Lagarto pintado por el equipo 'Eavy Metal de Games Workshop, además de un mapa de Lustria y numerosos consejos de pintura para pintar tus miniaturas de Hombres Lagarto.

EJÉRCITOS WARHAMMER: HOMBRES LAGARTO NO ES UN JUEGO COMPLETO. ES NECESARIO DISPONER DE WARHAMMER, EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS, PARA EMPLEAR EL CONTENIDO DE ESTE SUPLEMENTO.

Citadel, el Castillo de Citadel, Games Workshop, el logo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1987. Todos los Derechos Reservados.

Con ojos ávidos, los Orcos Salvajes de la Tribu del Colmillo Roto observan la caravana Imperial, esperando el mometo más apropiado para atacar