

GOBLIN PADZUDO



Enero DXVII

Grutk llegó al humeante habitáculo que había sido destruido por un certero disparo de uno de los tipos grandes. Él venía, tras ver como la batalla se alejaba de aquella zona en busca de material que poder vender o cambiar por piñoz que fuera interesante. Él era uno de los kanijos encargados de encontrar cosas interesantes para sus jefes y sus mekanicos. Aún se escuchaba el sonido de la batalla no muy lejos, tras las colinas al otro lado de donde él estaba, pero su suposición le hacía pensar que las tropas imperiales seguían en retirada acosadas y atacadas por sus camaradas.

Se acercaba sigilosamente y con cautela porque no era raro encontrarte algún herido, algún sobreviviente errante o algún artefacto peligroso para tu integridad personal. Además tenía que estar pendiente de todo aquello que pudiera recolectar.

De momento la cosa iba bastante bien.

Había encontrado un par de medallas y la gorra de uno de aquellos comisarios imperiales que tanto pánico le daban, partido por la mitad y también le había incautado una espada de energía que sabía iba a gustar mucho a Snugi, su mekanico jefe. Eso le daría cosas interesantes y ventajas en el trueque.

También en su saco llevaba un par de granadas perforantes, una escopeta que gustaba mucho entre los chicos duroz por su ruido y su potencia, un ojo bionico que había arrancado a un muerto y que sería especial para el matasanos y el mejor de todos los objetos hasta el momento, la bandera del regimiento al que habían masacrado en aquel árido territorio. Por aquella bandera, por la que pujarían los grandes líderes del klan por darse importancia y por el hecho de presumir, podría conseguir muchas cosas, incluso pensó un pequeño vehículo propio o una buena coraza de protección corporal. Quizás hasta un ascenso a gretching primero de una de las baterías de armas pesadas.

Bueno llegó al tanque y escucho atentamente que no hubiera ruido ni alrededor del tanque ni en su interior apoyando su oído en el frío y muerto metal. A lo lejos veía a sus homónimos por todo el campo de batalla saqueando como él todo lo que encontraban interesante. Era su función antes de que llegara todo el klan y se pusieran verdaderamente a coger todo. Ellos eran los primeros y ellos se encargaban de coger los mejores objetos o los que sabían necesitaban y valoraban sus líderes antes que el resto de orkos.

Allí a 500 metros veía a Triki, un extraño gretching de piel rojiza, proveniente de algún sistema o raza diferente a la suya, con un gran cañón láser a su espalda que iba, estaba seguro, a ser parte del botín de Gruken piel quemada, jefe de la unidad de armas pezadaz y raraz. También más al sur estaba Pukrinan, un gretching con un brazo bionico que era ayudante personal del Kaudillo y que de momento que él hubiera visto había recuperado una pistola de plasma, un par de granadas y unos cuantos objetos “de metal amarillo” que guardaba el kaudillo para sus intercambios con los piratas.

Grutk, una vez cerciorado que no había nada extraño por allí, escalo el tanque y tiro de la escotilla medio abierta. Dentro no había ningún cadáver así que supuso habían podido escapar con vida, al menos, del impacto. Se dejó caer dentro. No era habitual poder entrar en un vehículo más o menos en buenas condiciones, que no estuviera demasiado destruido o achicharrado. Aquel estaba por dentro totalmente normal. Empezó a toquetear todo y a buscar por las rendijas y todos los rincones del habitáculo.

Poco interesante aparte de una correa de munición del calibre 35 que sabía era compatible con el las motocicletas de los lokos sobre dos ruedas, un casco de tanquista que siempre era muy apreciado y valorado por sus compañeros y que le daría al menos 5 piñoz, una bandolera con papeles imperiales que podrían ser importante y que aportaría por algún piño extra a alguno de los nobles. Abrió la cartera de cuero oscuro para ver qué mejor que tipo de papeles contenía. Era de los pocos pieles verdes que conocía la lengua imperial y eso era una suerte para saber que papeles vendía y que precio podía demandar.

Allí había planos, instrucciones de rutas, un par de papeles más con el sello del pájaro de doble cabeza y una especie de libro pequeño con las palabras Goblin Panzudo 2689 encima.

Ya se disponía a salir cuando vio que algo parpadeaba en la pantalla frontal de mando. Un intermitente punto rojo alumbraba el habitáculo y llamo la atención del saqueador. Se dejó caer desde la escotilla y tomo asiento en el sillón de mando. Comenzó a fijarse en el aparato y recordó que aquella maquina era similar a las máquinas de voces que a veces repescaba entre los muertos. Este era mucho más grande. Supuso que esa máquina sería mucho más potente.

Según recordaba, dándole a aquel botón de la izquierda, las voces comenzarían a salir. Y así hizo.

“Atención, abandonen la zona de batalla inminentemente, en 30 segundos bombardearemos con explosivos incendiarios toda la zona”.



Grutk supo lo que significaba aquello y supo que no tendría tiempo de escapar de la zona. Así que solo se le ocurrió una cosa. Subió hasta la escotilla y la cerro. Quizás con un poco de suerte y con la protección del grueso blindaje pudiera sobrevivir al infierno que se avecinaba.

Las bombas comenzaron a sonar...

Alfonso Ortega

Fanhammer

LA EDI DEL PANZUDO

Otra Goblin esta ante ti. Otro número que hemos disfrutado en hacer para vosotros.

Tras dos meses de trabajo tienes antes ti nuestro número 17. Haced los cálculos con nosotros. Diecisiete números por dos meses de salida entre cada una hace un total de 34. Por tanto, llevamos con Goblin Panzudo y con vosotros como lectores casi tres años.

¿Ya tres años? Toca evaluación del proyecto. Toca valorar hacia donde vamos, que hemos hechos hasta la fecha, los puntos fuertes y los puntos débiles a mejorar. Lo haremos internamente entre los muchos colaboradores que estamos tras este hermoso proyecto. Si para mi, es una hermosa idea, un hermoso placer poder sacar un pequeño e-zine para esa comunidad que tanto me ha dado y con la que espero estar disfrutando este mundillo que adoro.

Toca valorar las muchas personas que ya han trabajado en Goblin Panzudo, las que ya no están, las que están en parada momentánea y los que ahora mismo llevan todo el peso de este proyecto.

¿Hacia donde vamos en 2016? Pues espero que hacia un proyecto aun más grande, mejor, más completo y quizás más interesante para todos vosotros. En este año Goblin Panzudo debe madurar.

Creo que esa es la mejor palabra para 2016, madurar y fortificar este proyecto.

Espero que todos los que participan en ella ahora mismo maravillosamente y con gran trabajo continúen con nosotros todo este año. Que sigan demostrando y dando esos interesantes artículos, relatos, historias.

Pero también queremos seguir ampliando nuestros colaboradores, nuestro equipo de ilustración y en 2016 esperamos que haya nuevas incorporaciones para fortificar este equipo y aportar las cosas que aun le faltan a Goblin Panzudo.

Espero y os deseo queridos Panzudos (mi nombre para nuestros queridos lectores) que este 2016 sea un magnifico año para todos vosotros, que tengáis un año totalmente friki y lleno de eventos y momentos inolvidables y que sigáis siendo asiduos lectores de nuestro folleto friki y que cada vez lleguemos a más gente.

Esperamos próximamente, en unos meses, anunciaros nuevas cosillas de Goblin Panzudo y el proyecto que ya estamos barajando y que pueden impulsar aun más este e-zine. Y hasta aquí puedo leer...

QUE LA FUERZA OS ACOMPAÑE ESTE 2016.

Alfonso Ortega

Fanhammer

SUMARIO

TOTAL WAR WARHAMMER

PAGS. 6-8

PELI: LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

PAG. 9

LILITH

PAGS. 10,11

HANKAK: GENESIS (FRAGMENTO)

PAGS. 13,14

LAS ESCARAMUZAS CON EL TOQUE DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

PAG. 15

DE ROLEOS Y OTROS LANCES

PAG. 16

THE STRAIN

PAGS. 17,18

WARHAMMER REFORGED

PAGS. 19-21



SUMARIO

TACTICA ASTRA MILITARUM: BANEBLADE

PAGS. 22-26

LOS REBELDES DE LOTHAL EN X-WING

PAG. 27

LA MUERTE DEL DRAGON SMEARGHUS

PAG. 28

DIPLOMACIA EN PICTIA

PAGS. 29-33

DESMITIFICANDO A LA GUARDIA IMPERIAL

PAGS. 34,35

CLAUDIA ZUMINICH: ENTREVISTA

PAGS. 36-39

ZWEIHÄNDER

PAGS. 40,41



PROFANUS

40K



MARISCAL 40K

Universo de la Guardia Imperial

LO ÚLTIMO SOBRE TOTAL WAR WARHAMMER MAPA DE CAMPAÑA Y LA JUGABILIDAD

Hace unos días el Staff de Wiki me ofreció la oportunidad de ir como invitado a las oficinas de Koch Media en Las Rozas (Madrid) para poder asistir a una presentación sobre los nuevos avances de Total War: Warhammer a cargo de dos de los diseñadores de Creative Assembly.

Como podéis entender, yo fui como usuario raso "de calle"; igual que iríais cualquiera de vosotros. Supongo que por esa razón me sorprendieron muchas de las cosas que, seguro, son corrientes para el resto de los que me acompañaron.

¿Qué pudimos ver, en resumen?

Lo que pudimos escuchar fue una charla en inglés de media hora centrada en el mapa de campaña de Total War:Warhammer; al mismo tiempo que nos lo mostraban todo en el propio juego, en vivo.

Toda la presentación se "jugó" usando a la raza de los Orcos, y por eso la zona del mapa que pudimos ver con más detalle fue la que corresponde al este-sureste del del Viejo Mundo, las Tierras Yermas (punto de inicio de los Pielverdes) y las Montañas del Fin del Mundo, donde se enfrentarán a los Enanos. Finalmente, pudimos echar un breve vistazo a las zonas ocupadas por el Imperio, por los Condes Vampiro y por Bretaña.

Pudimos ver con gran detalle cómo van a funcionar los héroes, los ejércitos y las ciudades sobre el mapa, especialmente desde el lado orco.

Pero no, ¡No pudimos jugar! ¡Qué más hubiéramos querido!

¿Cómo es el mapa?



El mapa general "esquemático" de la campaña, en el que se aprecia el aspecto general y el reparto de regiones, es este que acompaña a estas líneas, que corresponde al Viejo Mundo. Incluye al norte a Norsca, acaba al este en las Montañas del Fin del Mundo, al oeste en el Gran Océano... y en un momento fugaz, vi que el mapa de la presentación incluía por el sur bastantes regiones de lo que sería Arabia, e incluso parte de lo que correspondería a Nehekhara. Todo esto no se ve en la imagen de estas líneas.

¡No descartéis DLC de Reyes Funerarios tras los primeros meses de lanzamiento!

Vemos que el mapa está ligeramente "deformado" respecto al que nos resulta más habitual a los puristas de Fantasy, pero todo está en su sitio y cada región se reconoce con facilidad.

Nos han confirmado que el juego será una trilogía y que el mapa se irá ampliando, pero debemos descartar totalmente en esta primera entrega a los Altos Elfos, los Elfos Oscuros y a los Hombres Lagarto, ya que Ulthuan, Lustria y Naggaroth están absolutamente fuera del mapa.

Hasta aquí, mi fan interior de Warhammer dice "Not Bad".

Pasando al mapa jugable

El mapa jugable es ese en el que moveremos a nuestros ejércitos, donde ya interactuamos con las ciudades y con el terreno. Aquí es cuando uno empieza a llevarse la mano al sombrero para quitárselo: Nos encontramos con un mundo detallado y lleno de animaciones; muy cuidado y muy agradable a la vista. No hay zonas que parezcan vacías o "de relleno": incluso las "Tierras Yermas" están repletas de detalles y animaciones en los que detener la mirada.



La orografía es fundamental: el mapa está lleno de pasos montañosos, valles, picos y volcanes. No se aprecian grandes llanuras "vacías", aunque el terreno de las zonas Imperiales y Bretonianas parecía más amable. Todos estos elementos interferirán en las rutas de tus ejércitos y te obligarán a ser cuidadoso. Como novedad, nos mostraron que tanto los ejércitos orcos como los enanos tendrán la posibilidad de viajar bajo tierra en túneles, lo que en la práctica es como si pudieras "teletransportar" a una distancia limitada a tu ejército burlando los accidentes geográficos. Todo esto deja la sensación de que los Enanos y los Orcos tendrán ventaja en las zonas más agrestes. Incluso vimos un Pilar de Hueso, cosa que hará que los magos que participen en batallas cercanas a él tengan niveles de poder espectaculares.

Las ciudades están perfectamente integradas en el paisaje, forman parte de él de manera natural. Karaz-a-Karak, por ejemplo, está "tallada" sobre una montaña, con efigies de

señores enanos en sus picos. Enormes puentes de roca unen montaña y montaña en la zona enana; y hogueras y chapuceras construcciones en madera adornan los asentamientos de los orcos. Estés en la zona que estés, la estética de los emplazamientos te mostrará a quién pertenecen. Y si una ciudad cae bajo otra raza, su nuevo dueño "tuneará" su aspecto. Por ejemplo, vimos una fortaleza enana caer bajo un ejército orco, y su aspecto cambió. Por ejemplo, los pielesverdes colocaron una enorme calavera metálica orca sobre la efigie del señor enano que la coronaba, para sentirse "como en casa". Incluso la iluminación ambiental cambia a medida que nos desplazamos por el mapa.

La verdad es que el mapa jugable fue, seguramente, lo que más me gustó de la presentación. Es imposible quedarse indiferente ante un entorno de juego tan rico y detallado; tan "vivo". Eso sí, me apostaría mis barbas de enano a que con menos de 8GB de RAM no se puede ni correr el juego...

¿Y qué hay de los héroes y los ejércitos?

¿Hay árbol genealógico?

Sin lugar a dudas, estamos ante el Total War que más importancia va a dar a los personajes, generales, héroes o como queramos llamarlos. Eso puede ser bueno (porque respeta la esencia de Fantasy, y abre posibilidades nuevas) o malo (porque alguno teme que eso quite profundidad táctica a las batallas), pero en cualquier caso mejor hacerse a la idea.

El paso del tiempo

Una idea esencial es que el árbol genealógico desaparece, nuestros personajes no se mueren de viejos y no tienen hijos. La cronología queda fija poco después del año 2502 de la cronología Imperial, justo después de la Tercera Batalla del Paso del Fuego Negro. Y desde ahí iremos pasando turnos, sin que quede claro en qué año estamos... tal y como sucedía en el trasfondo clásico de Warhammer Fantasy hasta que llegó el avance de el Fin de los Tiempos. De hecho cabe esperar que las dos próximas expansiones nos lleven a esos mismos sucesos, todo apunta a ello.

Subiendo niveles

Ya que nuestros personajes no mueren de viejos, los chicos de Creative Assembly han decidido que uno de los grandes alicientes del juego sea subirles niveles, haciéndoles ganar experiencia mediante su participación en combates y completando Quests.

Según ganen niveles, podrán ir eligiendo habilidades nuevas de entre un árbol de habilidades que se irá desbloqueando. Esas habilidades incluyen algunas que potencian a todas o a algunas de las unidades del ejército en el que esté ese personaje, o que aumentan la capacidad de combate del propio héroe o le permiten obtener más dinero cuando conquista una ciudad. También podrá portar hasta seis objetos mágicos, o incluso lanzar hechizos por sí mismo. De hecho, el héroe puede incluso conseguir una montura; como un dragón o un grifo. Cosa espectacular de ver, por cierto, cuando se mueve sobre el mapa.

Por ejemplo, una de las habilidades que pudimos ver en uno de los personajes orcos era que tenía disponibles dos estandartes mágicos. Cada uno de ellos podía adjudicarse a una de las unidades bajo su mando, y ese estandarte les potenciaba alguno de sus atributos.

Respecto a las Quests, serán series de misiones especiales únicas que cada Señor Legendario que manejemos pondrá desbloquear a costa de algunos puntos de habilidad. Nos aparecerán señaladas en el mapa y se resolverán con una batalla entre el ejército que hagas participar en ella, y otro ya prefijado de antemano. Algunas de ellas podrán estar relacionadas con el trasfondo oficial. Si la gana, nuestro personaje conseguirá puntos de experiencia y atributos nuevos. También las ciudades "suben niveles": cada raza podrá desarrollar un árbol tecnológico único; y cada ciudad tendrá su árbol de construcciones. Ambos bastante intuitivos.

Con la moral bien alta

Cada ejército tendrá una barra de moral. En el caso de los orcos, su propia naturaleza les hace desear el combate. Si un ejército orco está luchando a menudo de cualquier manera, su moral subirá rápidamente. Y si pasa de cierto punto, podrá convocar un ¡Waaagh!: otro ejército orco aparecerá en el mapa completamente gratis. Se moverá de manera autónoma y podrás asignarle un objetivo.

Sin embargo, si dejas a un ejército orco quieto en un determinado punto sin hacer nada durante demasiado tiempo, o lo tenemos en marcha sin buscar combate, su moral bajará y sus unidades acabarán peleando entre sí. Para evitar esto, podemos hacer que ese ejército inmóvil construya un fuerte. De esta manera su moral volverá a subir con el paso de los turnos, al poder dedicarse sus ocupantes a saquear y asaltar a todo el que viva en las zonas circundantes.

Está claro que los fuertes van a tener un papel más destacado que en otros Total War; ya que aparte de restaurar la moral de nuestros ejércitos, nos permitirá reclutar desde ellos a algunas unidades.

¿Y las batallas navales?

Lamentamos comunicarte que no las habrá como tales. Los barcos servirán como transporte, y desconocemos si habrá choques navales que se resuelvan automáticamente al viejo estilo de Rome 1 o Medieval 2. Pero no, no podremos manejar una flota en combate.

Conclusión y predicciones

Haciendo algunas predicciones, parece claro que los primeros DLC de Total War:Warhammer que salgan a la venta poco tiempo después del lanzamiento serán los de Bretonia (facción que vimos en el mapa) y los de los Elfos Silvanos (no les vimos, pero es demasiado revelador que el bosque de Athel Loren ocupe enteramente una sola región que aún no ha recibido nombre en el mapa) Y tal vez, como dijimos arriba, Reyes Funerarios. Sobre Kislev, ni idea.

En una segunda entrega de esta trilogía seguramente extenderán el mapa hasta incluir Ulthuan, Naggaroth, Lustria, y quizá las Tierras Oscuras...

... y apostaría a que la tercera entrega es la del Fin de los Tiempos, con el zambombazo apocalíptico por todos conocido al final.

¿Que qué me parece a mí?

Me parece que vas a necesitar un ordenador bastante potente, y una buena inversión de dinero para hacerte con todo el contenido... pero creo sinceramente que muy mal tienen que ponérseles las cosas para que no salga un juegazo de ahí. Todo lo que vimos nos dio la sensación de profundidad; de cosas hechas con detalle y mimo. De que cada facción iba a ser única y que todo tenía muchas maneras de hacerse. No pudo dejarme indiferente. Me encantó lo que vi.

Aún quedan varios meses para que Total War:Warhammer salga a la venta. Pero la cosa promete, sin duda. ¡Permanezcan atentos a sus pantallas!

Eledan

La Biblioteca del Viejo Mundo

(Circulo de Terra).

¡No hay spoilers, tranquilos!

Ya la tenemos aquí. Algunos ya la hemos visto con la fortuna de una sesión especial, otros habrán sufrido colas interminables... La saga continúa, tenemos la primera de las tres entregas que prosigue la historia principal de la Guerra de las Galaxias.

¡Y continúa de manera espectacular, sin ninguna duda! Es una película que no nos podemos perder en la gran pantalla, con unos efectos especiales renovados e impresionantes como nos encontramos en las películas igualmente modernas de Star Trek por el mismo director.

Es todo un placer para los sentidos ver deslizarse al Halcón Milenario por el desierto, rodearnos con el estrépito de la banda sonora mientras las escenas de acción se suceden, sin atorarnos los sentidos, ofreciéndonos una película que rara vez toma un descanso haciéndonos olvidar la duración de más de dos horas.

Lo viejo y lo nuevo se encuentra en esta cinta recordándonos continuamente guiños y lo que ya hemos visto... y deseábamos volver a ver, incluyéndose la mezcla de personajes antiguos y nuevos donde – para qué nos vamos a engañar – el carisma de Han Solo destaca sobre cualquier novedad, o no, que se coloque a su lado. A menudo, con deliciosos toques de humor que son realmente lo mejor de la película.

Tiene peligros y trazos que no quiero destacar por temor a adelantar materia a quien no haya visto esta película ¿Tal vez más adelante? Pero podemos decir que Abrams no ha arriesgado en el gran retorno de Star Wars dándonos lo ya destacado: Espectáculo con gran luminosidad y acústica recogiendo todos los recursos que recordaremos de los clásicos.

¿Nos responde a las preguntas que traíamos? No a la mayoría, lo que implica que se nos añadirán otras que tendremos que esperar a una segunda – o tercera – entrega para que sean respondidas. Otras respuestas las hallaremos, más que en la película, en los cómics que ya podemos encontrar por todas partes...

Ya está estrenado esta nueva... historia – Llamarla nueva tal vez sea atrevido – sobretodo pensando en tantas manos fueron a la cabeza al enterarnos que todo el Universo Expandido ha sido reemplazado para este nuevo hilo ¿Echaremos de menos a Thrawn como antagonista los que lo leímos? Su aparición ocupaba el espacio del episodio VII, VIII y IX. Sí... y muchísimo, una adaptación de su trilogía habría sido todo un deleite, pero eso ya nunca lo veremos. Y, en cualquier caso, la historia ha avanzado al menos treinta años desde El Retorno del Jedi.

A partir de ahora, nada está escrito. No sabemos nada de la evolución de los personajes, nuevos y antiguos, hacia donde evolucionará la Galaxia. Qué nuevos peligros, enemigos, aliados y sucesos nos esperan... Toda la afición está en blanco en la misma línea del remake que sufrió Star Trek. Éste era el objetivo de cambiar el canon y está más que cumplido.

¿Hacia dónde volará ahora el Halcón Milenario? Tendremos que esperar, una expectativa que cambiará mucho de unos a otros. Yo temo más visionar un nuevo El Hobbit que otra cosa, pero la esperanza es lo último que perdemos.

Hel Vaal

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)

STAR WARS
EPISODE VII
THE FORCE AWAKENS

LILITH

La noche era profunda. Merinburgo dormía salvo los profesionales de los negocios turbios. La zona del puerto era un negocio constante y por desgracia Lilith no había podido pagar ninguna estancia mejor que unos malolientes aposentos de allí.

Ruidos extraños, gritos lejanos, borrachos canturreando, muertes silenciosas, putas trabajando y otro sinfín de sonidos irreconocibles hacían que Lilith no alcanzara un sueño profundo y reconfortador.

Llevaba pocas horas en la gran ciudad y ya la estaba odiando. Un largo camino de varios días a pie desde su aniquilado pueblo Craso, con la únicas pertenencias de un pequeño saco con ropa harapienta y sucia, algo de comida recolectada por el trayecto o incluso robada a un anciano campesino y su gran tesoro, la espada heredada de su padre, el herrero de Craso.

Dormía con ella en la cama. A su lado, en vez de un amante o un marido, el acero reposaba brillante y afilado recordando su pasado. Mira la espada por enésima vez esta noche y la acaricia con sus dedos dándose por vencida en su lucha por encontrar reposo. Su empuñadura esta bellamente fabricada con un dragón enroscado sobre una torre de piedra y en el centro el ojo del dragón, una amatista de fuego que su padre guardaba como el mayor tesoro y que incrustó en la espada para completar el regalo de mayoría de edad que recibió Lilith.

Un sonido perturbó aquella pequeña reflexión interna de Lilith. Su atención se dirigió hacia el pasillo al otro lado de la puerta de su minúscula habitación. Alguien andaba lentamente al otro lado. Su piel se eriza y su mano se aferra a la empuñadura de dragón. El sonido sigue acercándose y Lilith está segura de que alguien se ha parado junto a su puerta. Se comienza a levantar de su cama pero no tiene tiempo de más.

Un golpe brusco acompaña a la caída de la puerta y tras ella una figura grande se coloca bajo el arco de la puerta bloqueándola. Un enorme hombre de piel negra empuña una cimitarra y da un paso. Ella eleva su espada y se coloca en posición de defensa con la espada frente a ella. Él la mira y sonríe cuando descubre la hermosa desnudez de Lilith.

Lilith se mira y se ruboriza enormemente porque ningún hombre la había visto desnuda nunca. Con su mano derecha atrapa la viejísima sábana y se tapa sus voluptuosos y tersos pechos. Nunca dejando de vigilar y controlar a su enigmático asaltante comienza a moverse hacia atrás. El asaltante la sigue al mismo ritmo y le habla en un dialecto que ella no conoce.

Su mente emplea toda su sabiduría en buscar alguna fórmula de escapar de allí y de saber que quiere aquel hombre. Otro hombre aparece detrás del primer agresor a la vez que ella toca con su espalda la pared y con ello ningún retroceso más le está permitido. El nuevo visitante es un pequeño y canijo humano con dientes entrecruzados y caridosos que le dan un aspecto asqueroso. Unos ojos bizcos le dan un aspecto aún peor si eso era posible. Dándole un aspecto general de loco peligroso.

- "Hola muchacha, queremos ayudarte. Queremos quitarte ese peso inútil que llevas". - Dijo el pequeño humano señalando a la espada.

- "Jamás" - responde ella levantando la espada y colocándose en posición de con la espada en alto sobre su cabeza en forma horizontal.

- "Tu lo has querido jovencita. Mi amigo y yo tendremos que darte una pequeña reprimenda" - continua a la vez que saca una pequeña espada corta. -"Y hazte pasar una buena noche de paso" - sonríe el cabecilla a la vez que comienza toda la acción en unos breves instantes.

El grande se abalanzó hacia la joven directamente sin ningún miedo a la espada ni a ella. Subestimando el conocimiento en el arte de la lucha que ninguna doncella solía tener, pero Lilith era diferente.

Con un rápido movimiento fintó y lanzó su sábana sobre el asaltante a la vez que le lanzaba un mandoble en el costado. Un chorro de sangre arterial ensució la sábana roída y un gruñido de dolor e inesperada rabia salió de la garganta del atacante.

En un giro que parecía una danza fluida y continuada se encaró con el pequeño que alzó su espada corta e intentó cortarle la garganta. Sin saber cómo, un inesperado movimiento, el destello de la espada, se cruzó en su camino asesino y la desvió hacia arriba.



Aprovechando esa danza ofensiva, Lilith levantó una fuerte pierna y pateó en otro nuevo giro danzarán la cara del otro enemigo, saliendo lanzado contra la pared y dejándole retorciéndose de dolor. El primer enemigo ya estaba acercándose por detrás tras liberarse de la sábana, pero ella había predecido ese ataque instantes antes y en un abrir y cerrar de ojos se abre de piernas dejándose caer en el suelo. Con un giro de cadera lanza un estocada en todo el estómago atravesando el cuerpo del gigante, usando la fuerza bruta de su embestida. Este cae fulminado en ese momento.

Lilith comprueba que no tiene más asaltantes de momento y decide ir a tapar su tensionada desnudez con su vieja camisa y su chaleco rojizo. Una vez puestos abandona su habitación y desciende la escalera que dirige hacia la sala central de la taberna.

Es noche profunda y aún así tiene una vida bastante abundante. Borrachos, algunas partidas de cartas y dados y gente que habla alrededor de las mesas quizás cerrando tratos oscuros. Se intenta calmar y caminar evitando miradas intentando pasar desapercibida. Se dirige hacia la puerta principal del local y sale a la fría calle buscando alejarse lo más posible de aquel lugar inadecuado para ella.

Se adentra en la noche pero siempre intentando evitar los caminos menos transcurridos y los más oscuros. Su velocidad pese a intentar pasar desapercibida es rápida. Odia la ciudad, odia a la humanidad y tiene un miedo atroz ahora mismo.

Unos pasos resuenan a su espalda y parecen correr. Ella sospecha de que alguien la esta siguiendo y aumenta el paso sin llegar a correr. Al girar y entrar en una nueva calle, junto a la ribera, un puente lo atraviesa y se adentra en un gran jardín. Decide dirigirse allí e intentar perder al posible perseguidor en él. Pero al llegar al puente, observa que un par de enormes figuras encapuchadas le cortan el camino y que están empuñando dos dentadas espadas.

Uno le hace la señal de parar con la mano y ella obedece sin pensarlo. A su espalda un pequeño ser aparece a la carrera, resoplando y con espada en mano y se coloca a pocos metros de ella.

- "Bastarda. Chicos, se ha cargado a Samuel. Creo que tenemos que darle un largo escarmiento y luego hacer que flote en el canal."

Los dos encapuchados descubren su cabeza y sonríen mostrando sus reptilianas cabezas y sus colmillos superiores.

Lilith vuelve a colocarse en posición de espera, esta vez colocándose lateral a ambas partes y con la espada abajo tocando el suelo en la parte media de todos los atacantes. Su lección con su padre estaba en su cabeza. "Vigila a todos los enemigos y no dejes tu espalda descubierta. No utilices fuerzas innecesarias que te pueden hacer falta en el transcurso de la batalla."

Su concentración era total. Hasta que el grito "Atacad" desató todo de nuevo.

Los dos reptilianos se abalanzan a la vez sobre ella lanzando ataques por alto y por abajo respectivamente. Ella evita el primero con la espada y al segundo con un movimiento del brazo que hace girar la mano enemiga y evitar el golpe mortal. Empuja al primer enemigo alejándolo lo justo y su espada choca con la del segundo enemigo realizando un forcejeo con las espadas entrecuchadas. Al final ella pierde la lucha por su fuerza y tiene que retroceder y por muy poco evita caer al canal. El otro draconiano, ya recuperado, le lanza un ataque desde arriba y ella salta al lado derecho para ver como la espada choca contra el suelo que ella antes ocupaba. Suelta una inesperada parada en el costado de su enemigo y pese a no tener mucha fuerza comparada con sus enemigos, le da la suficiente impulso para lanzarlo al canal.

"Uno menos" - pensó aliviada, instantes antes de que el otro atacante se le echara encima. Ataque y parada, ataque y finta, contraataque y evitar mandoble. El gran combate estaba a punto de finalizar porque se oía en el ambiente. Lilith superó la defensa de su asaltante y le atravesó la garganta. Él apartó a un lado su espada y sus manos se echaron al cuello, a la vez que primero caía de rodillas sobre la calzada, y luego su cabeza tocaba el suelo mientras dejaba escapar su último aliento de vida.

Lilith se giró en total excitación hacia el pequeño asaltante que la estaba observando desde el mismo lugar. No se había movido un ápice y su cara reflejaba perplejidad y algo de miedo.

- "¿Pero quien coño eres muchacha?" - Preguntó medio atragantado y con un tono bajo de voz el feo asaltante.

- "Soy Lilith De Willem, hija del conde De Willem y ahora puedes elegir largarte con tu vida aun activa o intentar atacarme y seguramente salir muerto, o como mínimo amputado de algunos de tus miembros más queridos."

Sin pensarlo mucho, el larguirucho ladrón comenzó a recular y se alejó de ella hasta que finalmente desapareció tras la misma esquina por la cual había aparecido unos minutos antes.

Lilith envainó su espada recordando su misión. Debe llegar hasta el reino de las nieves perpetuas y allí encontrarse con los seguidores del clan de la familia de su padre y convencerlos para que la acompañen a ayudar a defender el castillo de su padre.

Porque la guerra se avecina.

PROXIMAMENTE EN EL SIGUIENTE GOBLIN PANZUDO MÁS...

Fanhammer





J. A. Maroz

HANKAK: GÉNESIS

(FRAGMENTO)

Miró a Lorgen sin mover la cabeza, concentrándose en el exterior. El anciano también lo había sentido y le miraba ausente, pendiente de sus sentidos psíquicos. Cuando su mirada volvió y ambas se cruzaron, inquisidor y acólito se tensaron.

- ¡Al suelo!- Se gritaron a la vez mientras apoyaban la mano en la espalda del otro para arrojar-se al suelo.

Los dos cuerpos golpearon las baldosas con un ruido sordo al mismo tiempo que los ventanales estallaban en mil pedazos, atravesados por ráfagas de rayos láser amarillentos. Las lanzas de energía pasaban por los huecos que antes habían sido las hermosas vidrieras y golpeaban la pared en el lado opuesto, abriendo surcos e hileras de agujeros humeantes de piedra fundida. Los característicos chasquidos sonaban fuera de la capilla, acompañados del sonido de los rayos láser hiper-calientes al rasgar el aire y hacerlo crepitar.

Hankak se mantenía en el suelo con la mano derecha posada sobre la encapuchada cabeza del anciano psíquico mientras las andanadas de energía amarillenta zigzageaban y volaban intermitentes por encima de ellos, destrozando bancos y vitrinas. Las astillas y las esquirlas de piedra llovieron sobre ellos. Uno de los bancos empezó a arder.

Se oyeron unos rápidos pasos en el portón de entrada.

Un hombre ataviado con una robusta armadura apareció bajo el umbral blandiendo un lanzallamas. La armadura consistía en un traje de supervivencia sellado cubierto por placas de caparazón grises con portaequipos pegados a ellas. El casco, que contaba con un amplio yelmo liso a excepción de dos rendijas ovaladas para sendas cámaras,

tenía un emblema pintado: una calavera con un casco sobre una lanza colocada en vertical.

Era el símbolo de los Conquistadores, una compañía de mercenarios que Hankak conocía bien. Eran veteranos de las tropas aerotransportadas saleritas, y tenían fama de implacables e inmisericordes. Siempre que les pagasen una jugosa suma, eran capaces de cumplir cualquier misión sin remordimientos ni duda.

El lanzallamas borboteó y una lengua de fuego de varios metros de largo incendió una hilera entera de bancos. El chorro de promethium ardiente empezó a barrer el interior de la capilla mientras en el exterior se oían gritos y a gente correr. Los músculos sintéticos acoplados a la armadura del mercenario le permitían manear el pesado arma sin problema, y rápidamente todo el templo estuvo en llamas.

Con un gesto, el inquisidor saltó por uno de los ventanales laterales, seguido del psíquico. Se toparon con otros dos mercenarios, armados con rifles láser bullpup con miras de combate. Se giraron hacia ellos con rapidez y les apuntaron con sus humeantes armas.

Hankak desenfundó su venablo y disparó casi a quemarropa. La bala perforante atravesó el visor del casco del conquistador con un golpe metálico y lo mandó varios metros hacia atrás trastabillando. El otro se desmoronó cuando su cabeza estalló dentro del casco. Lorgen contrajo su mano, crepitante de poder psíquico y miró al inquisidor.

- Tenemos que salir de aquí, mi señor- Articuló con dificultad, cansado.

- Estamos de acuerdo- Gruñó él mientras disparaba de nuevo a otro mercenario que apareció a través de uno de los ventanales.

Jean se tensó cuando escuchó los disparos.

- ¿Lo has oído?

- Tengo un mal presentimiento- Mara asintió y señaló con la barbilla en la dirección de la que provenía el sonido.

No les hizo un acuerdo mutuo para echar a correr sorteando a la multitud. Los platos de comida quedaron sobre la mesa que habían estado ocupando, y el dueño del puesto los maldijo a gritos por irse sin pagar.

La gente les miró extrañados y sorprendidos mientras se hacían a un lado a medida que pasaban, y algunos incluso gritaron al ver las pistolas que habían desenfundado. Una patrulla de lachrimae les dio el alto y empezó a perseguirles cuando no les hicieron caso. Jean sacó su identificación inquisitorial de uno de sus bolsillos y se lo mostró sin dejar de correr.

- ¡A mamarla!- Exclamó mientras los lachrimae se detenían.

Su capa de camaleonina ondeaba y se estremecía por la velocidad mientras corría junto a Mara, envueltos los dos por el tableteo de sus botas sobre el suelo de piedra. Retiró el seguro de su pistola, seguro de que iba a encontrarse con problemas.

Nuevos disparos y una explosión sonaron en la Plaza del Recuerdo. La detonación de un arma de proyectil sólido, acompañada de un reverberante eco, se sobrepuso al chasqueante stacatto de las armas láser. Los ciudadanos empezaron a alejarse entre gritos de alerta mientras varios lachrimae rodeaban el lugar con los rifles láser en ristre.

El guardia imperial intercambió una fugaz mirada con su compañera para captar su atención.

- El viejo estaba ahí- Jadeó Jean sin dejar de correr- Si hay tanto lío eso quiere decir que el inquisidor también está con él.

- ¿Una trampa?- Inquirió Mara.

- ¿De quién?- El skiano frunció el ceño y esquivó a una mujer que huía en dirección opuesta- ¿Algún rival?

- Yo me esperaría cualquier cosa. Me pregunto cómo demonios habrán colado armamento en Lachrima.

Jean gruñó y se deslizó sobre un puesto de alimentos que le obstaculizaba el camino.

- Eso me gustaría saber a mí.

Siguieron a un dúo de lachrimae hasta el gran arco que guardaba la entrada oeste a la plaza. Los dos hombres llevaban sus rifles láser cargados y preparados, y los portacargadores de cuero, las fundas de sus espadas cortas y los diversos colgantes devocionales que portaban tintineaban y rebotaban contra su armadura con cada zancada. Gritaron algo en su código de batalla privado y levantaron las armas tras cruzar el umbral del arco.

Al instante, uno de ellos se desmoronó con un humeante agujero empapado de sangre en la máscara. El otro lanzó una ráfaga y recibió un impacto en el peto, seguido de otros dos que perforaron su armadura y le hirieron de gravedad. El lachrimae cayó al suelo con un gruñido y su rifle láser rebotó contra el suelo hasta tocar los pies de Jean.

El guardia imperial miró el arma con una mueca de desprecio, pero la recogió de todas formas mientras guardaba su pistola. Odiaba la falta de retroceso de las armas láser, a pesar de su indiscutible eficacia y fiabilidad. Avanzó hasta el arco y se cubrió en uno de los laterales, observando cómo Mara agarraba el otro rifle láser y se cubría en el lado opuesto.

Jean se asomó para echar un vistazo a la situación. Antes de que tuviera que volver a esconder la cabeza cuando un disparo láser arrancó un pedazo del arco a pocos centímetros de su cara, divisó al inquisidor y al psíquico retirándose hacia el arco de salida de la otra punta de la plaza. Un grupo de no más de seis atacantes equipados con robustas armaduras y rifles láser los estaba acibillando.

- ¿Inquisidor? ¿Me recibe?- Exclamó a través del enlace de comunicación mientras agarraba al lachrimae herido y lo arrastraba hacia su cobertura lo más rápido que pudo. Los rayos de energía rozaron su cabeza.

- ¡Jean!- Respondió él. De fondo oyó disparos y jadeos- ¡Necesitamos ayuda de inmediato!

- Estamos en ello, señor- Aseguró antes de que la transmisión se cortase.

Maky

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)

LAS ESCARAMUZAS

CON EL TOQUE DE LA

GUERRA DE LAS GALAXIAS

En estos tiempos en que vemos Star Wars por todas partes no podíamos dejar pasar esta temporada sin una reseña más de otro de sus juegos de miniaturas: Imperial Assault.

¿Qué tiene de diferente? Si hemos jugado a Descent, en realidad nada. Pero por lo demás es un juego ágil, fresco y tremendamente sencillo, con un reglamento diáfano y pocas reglas especiales que debamos recordar y en conjunto nos ofrece partidas rápidas entre dos jugadores... si nos quedamos en el modo de escaramuzas ya que también podemos jugar el modo campaña y enfrentarnos al poderío del Imperio a través de varios escenarios correlativos conformando una auténtica historia de este universo.

Lo más interesante del modo campaña es la evolución típica de este tipo de juegos, el nivel de los jugadores, la calidad de los objetos recibidos va aumentando etc. es que nuestro todopoderoso enemigo, el Imperio – y otro jugador – también recibe su evolución para colocarnos escollos mayores en cada misión.

Eso más la interactividad real de dichas misiones de la trama, entre que si perdemos o ganamos influye en nuestro avance hacia la batalla final tanto porque muchas de ellas las escogemos nosotros como rebeldes para conseguir extras, nos hace que la dinámica no sea repetitiva aunque comiences una segunda o tercera! campaña. Es una gran experiencia y para los amantes de este universo no deja de ser una historia desarrollada trozo a trozo antes de la Batalla de Yavin: Como curiosidad el juego nos deja una nota cronológica de cada misión para ubicarlas.

Tendremos muchas horas de juego, muy recomendables, sólo con lo anterior sin necesidad de meternos en el verdadero jugador contra jugador. Pequeñas batallas con el acostumbrado sistema de puntos (Concretamente, 40 puntos por bando) que nos da a crear equipos de pocas miniaturas compitiendo, más que para matarnos, para cumplir los objetivos específicos de cada mapa por lo que siempre tendremos que planearnos una estrategia más allá del coser a tiros a nuestro rival.

Tenemos tres facciones, aunque por el momento la parte de piratas y mercenarios aún es demasiado escueta, con los héroes que ya conocemos como eje central de cada una. Han Solo se moverá y combatirá con la picardía característica, la sencilla brutalidad de Darth Vader aterrizará a todo el que se cruce por su camino, la locura de IG-88 se traducirá en destrucción... Tendremos dónde elegir.

Aquí nos reencontramos con ese aspecto que en otros ámbitos, como los juegos de cartas o de X-Wing, podíamos empezar a olvidar ¡La pintura! Aunque no nos ofrece la creatividad a la que solemos estar acostumbrados – Ya que Han Solo es Han Solo y sería bastante extraño pintarlo de otra forma – , estas miniaturas agradecen muchísimo una buena mano de pintura, gana una visibilidad enorme y algunas son una verdadera delicia de ver. Como ese AT-ST que nos viene en la caja básica.

Imperial Assault es un juego en expansión ero más que con el material – que a cada trimestre se hace más variado i aunque la espera por Bobba Fett se hace eterna! – es su comunidad de jugadores. Nos encontramos con un juego barato cuyo futuro es prometedor que cada vez tiene más presencia y se le dedica más tiempo en las tiendas de hobby, es difícil adivinar hasta dónde va a llegar – Aunque teniendo en cuenta que el hype de Star Wars está más fuerte que nunca... aún nos quedan por ver por lo menos seis películas más – pero es un gran momento para sumarse y este juego ofrece una gran oportunidad en otro juego de escaramuzas.

Hel Vaal

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)



DE ROLEOS Y OTROS LANCES

El rol, los dados, interpretación y número en los mmorpgs actuales y no tan actuales ha variado enormemente. Tuvo su edad dorada, aunque por supuesto todo esto es rebatible, hace sobre doce años con Dark Ages of Camelot y otros. Una forma distinta de jugar y rolear, más pausada, más táctica y menos de taberna. En aquella época podías encontrar rol serio por distintos lugares, como siempre, había quien quería fastidiar pero las comunidades eran fuertes. Todo eso, como los grandes imperios, ha ido decayendo y repuntando a lo largo de todos estos años.

¿Motivos? muchos y diversos, también ha bajado la calidad de esos roleos de forma notable. Incluso la comunidad inglesa, que es enorme, ha notado los embates del tiempo. Igualmente, todo se ha dispersado en las numerosas opciones que se tienen hoy en día, relegando a los jugadores a un oscuro rincón. Lentamente pero de forma inexorable, las siglas "rpg" de los mmorpg cada vez cobran menos sentido. Menos escenarios utilizables, menos acciones, menos opciones, peores ambientaciones. Pese a ello, la imaginación y esfuerzo de los roleros siempre han sido fuertes y decididas.

Sin embargo, actualmente, todo va a base de prisas, prisas y más prisas, mala improvisación, baja calidad. Y mayoritariamente, encerrados en lugares y despreciando a los otros participantes o quien quiera participar. Se dan casos extraños como los roleros estatua. Singulares individuos que llegan a un sitio, se quedan quietos, tras decir dos palabras y no vuelven a interactuar en horas. Y así muchísimos casos, que antes eran infrecuentes o raros, signo de gente aprendiendo o que sólo querían fastidiar o se aburrían. Un ejemplo notable de lo que actualmente ocurre. Tanto que degrada el ambiente echando a los que muestran un mínimo de interés en organizar algo serio.

Ahora bien, todo esto se ve adornado con las distintas preferencias de los jugadores, como es el uso de dados para resolver situaciones. Unos lo usan mucho, hasta para decidir si tienen sed o no, otros no lo usan en absoluto.

No me gustan los extremos, pero por mi parte elijo, dentro de una lógica, resolver más usando la interpretación que los dados. Esto tiene sus contrapartidas, por supuesto, como el choque de las voluntades de los roleros como el deseo de triunfar y ganar. Sin embargo, pese a ese deseo, en muchas situaciones he herido, dejado inconsciente he incluso "matado" a mi personaje sin tirar un sólo dado, debido a las acciones, consecuencias y situaciones en esos momentos. Por supuesto cada cuál rolea como se siente más cómodo, pero creo que hay límites de lo tolerable, tanto por un lado como por otro. El rol ha de ser flexible y dinámico sí, pero también serio y consecuente.

Y dentro de todo eso, el número ha decaído de forma drástica en todo este tiempo. Encontrando difícil el poder relacionarte con otros y localizarlos. Muchas veces también te encuentras con una barrera, el del aislacionismo, motivada muchas veces por el recelo, de no querer que un trabajo continuado se vea alterado por alguien que no tenga la preocupación necesaria. Pese a todo, no hay que ser pesimista, se puede encontrar muy buenas experiencias aún, con gente agradable y maja, es sólo tener paciencia y buscar, insistir. Porque aunque la brecha actual sea grande, la firme determinación de un rolero convencido, con buenos argumentos a su espalda, pueden trazar puentes dónde nadie más los ve.

Rhune

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)

THE STRAIN

Muy bien, hoy vamos a hablar de una que viene de una trilogía de novelas. Últimamente los creadores de series da la impresión que se han quedado sin ideas novedosas y todo son remakes, reboots, algo sobre superhéroes o basados en libros... Esperemos que esta sequía de inspiración se acabe pronto y las musas vuelvan a la mente de los guionistas. Pero me estoy yendo por las ramas... ¡Vayamos al turrón!

Esta trilogía ha sido coescrita por Guillermo del Toro (el director de El Laberinto del Fauno o Hellboy) y Chuck Hogan (que no tengo ni idea de quién es este señor). El caso es que Guillermo del Toro imaginó la historia como una serie de televisión, pero cuando expuso la idea a los directivos de las grandes cadenas todos la rechazaron, así que se tuvo que conformar con escribir las novelas (Nocturna, Oscura y Eternas, que forman la Trilogía de la Oscuridad). Una vez que los libros tuvieron éxito, los directivos ya estaban más abiertos a dialogar y acabaron dando luz verde a la realización de la serie. Karma, amigos míos. Siempre vuelve.

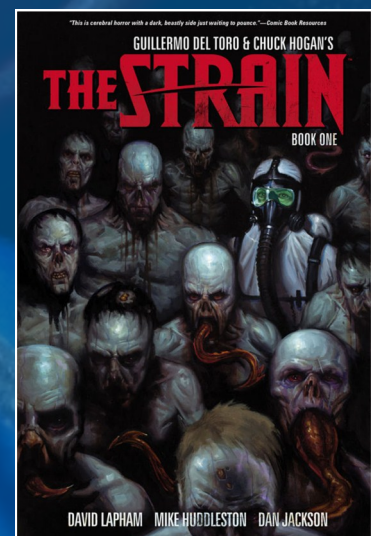
Bueno, la historia va sobre un avión que viene procedente de Berlín y que aterriza en el aeropuerto JFK de Nueva York. Antes de aterrizar uno de los asistentes de vuelo escucha un ruido muy malo y misterioso que viene del compartimento de carga. Sabiendo que quedaban apenas 10 minutos para tomar tierra se podía haber estado quieto, pero entonces no tendríamos argumentos. Así que se lo dice a una compañera y bajan los dos sin linterna ni nada, ni tan siquiera un extintor o un palo, a enfrentarse a un ruido que podría ser "algo peligroso". La cosa acaba evidentemente mal como parecía claro desde el principio.

El Boeing aterriza y no hay síntomas de vida, no hay comunicación con la torre de control y todo está a oscuras, así que llaman a los del Centro de Control de Enfermedades (CDC) para que investiguen. Y ahí es cuando comienza la verdadera historia pues descubren que 4 de los pasajeros siguen aún con vida (o algo parecido) y que en el compartimento de carga hay una especie de "Armario" preciosamente labrado y lleno de tierra.

Resulta que los supervivientes están infectados por un parásito que es una especie de gusanito blanco que se mete en bajo la piel y las mucosas y que es visible con luz ultravioleta y que les va a cambiar de forma radical. Porque los va a convertir en una especie de vampiros que en vez de colmillos tienen una especie de lengua (como los camaleones) de unos dos metros de largo que se te engancha al cuello y te transforma. ¡Ah! Si eres un tío se te cae el pene como parte de la transformación. Creo que valía la pena comentarlo.

Así que la historia se centra en un investigador del CDC, Ephraim Goodweather, y sus compañeros que tratan de poner fin a esta plaga que parece que puede asolar Nueva York y de ahí, extenderse al resto del mundo.

También anda por escena el hijo del investigador, su exmujer, un alemán muy loco y muy malo, un vampiro superchungo al que llaman El Amo y un judío que tiene una tienda de empuños y una cuenta pendiente con el alemán y El Amo.





Y hasta aquí puedo leer como diría la grandísima Mayra Gómez Kemp (si habéis nacido después de 1990 no sabéis de lo que estoy hablando y eso, creedme, es una auténtica pena).

Ahora vayamos a la parte técnica. El casting está hecho con el mismísimo culo. Sólo me llama la atención que Sean Astin (¡¡Samsagaz Ganyi en persona!!) sea uno de los compañeros del investigador Ephraim. O que el papel del judío de la tineda de empeños se lo hubieran ofrecido a John Hurt (adoooooro a este actor), pero que al final recayera en David Bradley, al que todos recordaréis por haberlo odiado al interpretar a Argus Filch en Harry Potter o a Walder Frey en Juego de Tronos.

El doctor Ephraim me parece soso y aburrido. Se supone que tiene un lío con su compañera Nora pero no hay ninguna química entre ellos. Es como ver dos pescados congelados tratando de liarse entre ellos. Error de casting terrible. El hijo de Eph es también un poco soso, pero como es pequeño aún tiene tiempo para mejorar. Y si no, que se lo digan a Carl en The Walking Dead, que ha pasado de ser un tirillas aburrido a uno de los más duros del grupo.

El guión va a veces a trompicones, da la impresión de que saltan de un lado a otro sin tener las cosas muy claras. Pero lo peor de lo peor son sin duda los finales. Un final de capítulo tiene que dar un giro, dejarte con ganas de más, de verte la serie del tirón si fuera preciso. Estos capítulos fallan estrepitosamente en eso. Son finlaes aburridos y que en ocasiones no aportan nada. Y es curioso, sabiendo que Guillermo del Toro está detrás del proyecto, pero eso no impide que los finales sean muy malos.

La serie es entretenida, la premisa no está mal, pero el casting y la dirección son realmente mejorables. Está bien para pasar el rato, pero es prescindible.

***Morgana
Fanhammer***





WARHAMMER

REFORGED

Desde que Games Workshop lanzó “El Fin de los Tiempos”, su megacampaña en la que ponían punto final al mundo de Warhammer, han surgido varias iniciativas para tratar de ofrecer un Warhammer Eternal, un conjunto de reglas y libros de ejército para que los jugadores sigan disfrutando Warhammer, al margen de la Malvada Multinacional. Desde luego, cada proyecto tiene una determinada visión del juego, una forma de entender Warhammer. En este artículo os voy a hablar sobre Warhammer Reforged, el proyecto de un grupo de jugadores (entre los que me incluyo) con una forma muy concreta y determinada de ver Warhammer.

¿QUIÉNES SOMOS?

El equipo redactor de Warhammer Reforged es pequeño: hemos redactado los manuales entre tres personas (Endakil, Ragnor y yo mismo), ayudados por media docena más para los playtestings y las labores gráficas. Somos jugadores de Warhammer desde principios de los 90, y hemos pasado por todas las ediciones desde la cuarta hasta la octava, con algunas incursiones puntuales en la tercera edición. Nos hemos tragado con pasión reglamentos, libros de ejército, novelas, campañas, manuales, White Dwarfs, Citadel Journals y prácticamente todo el material sobre el mundo de Warhammer que ha caído en nuestras manos. En resumen: tenemos una enorme y dilatada experiencia en el juego.

¿CÓMO VEMOS WARHAMMER?

Para nosotros, que llevamos 22 años en los campos de batalla del Viejo Mundo, Warhammer es en buena parte nostalgia: es el juego “de toda la vida”. Warhammer es una forma de recrear batallas, de pasar una tarde entretenida con los amigos disfrutando al representar una batalla en el mundo de Warhammer con nuestras miniaturas a las que tanto esfuerzo hemos dedicado a

pintar. Warhammer también es una forma de socializar, de conocer gente nueva. No creemos que Warhammer sea un juego competitivo: el sistema no está hecho para eso. Warhammer es un juego de “tarde de lluvia británica”, una forma de pasar el rato con los amigos, y el sistema refleja eso.

¿QUÉ PRETENDÍAMOS?

Quando comenzamos con el proyecto Warhammer Reforged, teníamos claro que queríamos que fuese “Warhammer”: aunque el sistema tiene algunas reglas que son puros atavismos de épocas pasadas, queríamos que tuviese el sabor original de Warhammer. Quizá unas reglas con activaciones (en lugar de turnos alternos) hubiesen hecho el juego más ágil, pero no sería Warhammer. Sin embargo, aunque el núcleo de las reglas de Warhammer ha permanecido prácticamente inalterable desde la primera hasta la octava edición (obra del genial Rick Priestley), los ocho reglamentos diferentes con los que contábamos tenían formas muy diferentes de tratar muchas reglas específicas, y eso cambiaba enormemente la forma de jugar. De modo que tomamos como guía la idea del sabor a Warhammer, para no hacer cambios muy extraños en el sistema, pero revisamos las ocho ediciones en busca de la mejor forma de escribir el reglamento. Revisamos todos los cambios de reglas a través de las ediciones, y los separamos en dos categorías:

- Cambios que mecánicamente mejoraban el sistema.

- Cambios que se hicieron únicamente para vender más miniaturas.

De los primeros, encontramos muchos a través de las ediciones: sistema de elaboración de listas de ejército en 4ª edición, eliminación de la regla Volar alto en 6ª edición, sistematización de los tipos de tropa en 8ª edición, son sólo algunos ejemplos.

Sin embargo, los del segundo tipo se encuentran cada vez más a medida que avanzamos en las ediciones, hasta llegar al absurdo de la enorme cantidad de bajas que se causaban en 8ª, haciendo irrelevante el mismo sistema de resolución de combates y provocando que tuviesen que incluir el "parche" de la Impasibilidad. De modo que fuimos analizando todos los reglamentos, poniendo todas las opciones sobre la mesa, y debatimos durante tres meses con centenares de argumentos y contra-argumentos hasta que sacamos un reglamento que, a nuestro juicio, es la depuración del Warhammer: un destilado con lo mejor de cada edición, libre de las impurezas generadas por el afán de la empresa de vendernos más y más miniaturas.



¿Y CÓMO ES EL REGLAMENTO?

El reglamento es el resultado del análisis de todas las ediciones de Warhammer usando el método científico. Quizá la mejor respuesta a esa pregunta sea enseñaros el propio Reglamento, aunque en la tradición de Rick Priestley, os haré un pequeño resumen con un "¿Qué hay de nuevo?". Todos conocemos Warhammer, de modo que hablemos de los aspectos técnicos.

-En Warhammer Reforged se puede medir siempre, y por lo tanto las cargas son aleatorias. ¿Significa eso que la base de las reglas es 8ª edición? No. Este fue uno de los aspectos más controvertidos a la hora de elaborar el reglamento, y fue, lógicamente, el primer asunto que tratamos. En buena parte, el poder medir o no cambia enormemente el juego. De modo que analizamos fríamente el asunto, tratando de no dejarnos llevar por los prejuicios. Nuestra experiencia nos decía que la mayor parte de las discusiones en las batallas eran por la distancia: que si no llegas por tres milímetros, etc. Un sistema de cargas aleatorias solucionaba esto en buena parte, pues la distancia quedaba fijada de antemano, y era una tirada de dados la que resolvía el asunto. También estaba el tema de la estimación, y los nostálgicos de esa habilidad (¡que son más de los que imaginaba!). Sin embargo, tras debatirlo, nos quedó claro que calcular las distancias a ojo es una habilidad que no tiene absolutamente nada que ver con ser un buen estratega: conozco casos de generales nefastos con una gran habilidad para calcular distancias, y grandes generales que siempre se les dio mal. En el fondo, es como si impactar con armas de proyectiles dependiese de la puntería del jugador (Tira para impactar: lanza un dardo a aquella diana de la pared, si haces 20 o más puntos, impactas...). Y mientras que las situaciones aleatorias son resueltas en el

juego con tirada de dados, teníamos esa anomalía que no dependía de los dados, sino de una habilidad subjetiva del jugador que nada tiene que ver con el juego. Las cargas aleatorias son una consecuencia lógica de poder medir: uno de los problemas de 8ª edición eran las cargas aleatorias, pero no por ser aleatorias, sino por las enormes distancias recorridas en esas cargas. En Reforged, una unidad de humanos de infantería cargará entre 5 y 10", con un promedio de 7-8", que es exactamente lo que cargaban los humanos desde 1ª edición hasta 7ª. Y la dispersión sólo se va 2" arriba o abajo, lo cual es una diferencia muy pequeña. En resumen, que aunque se puede medir siempre y las cargas son aleatorias, las distancias de carga están mucho más promediadas, y son más similares a las de las ediciones 1ª-7ª que a las de 8ª.

-Las cargas, las huidas y las persecuciones se realizan de la misma manera: tiras 2D6, coges el resultado más alto y le sumas el Movimiento de la unidad. Si la unidad es Veloz (caballería, bestias, carros, voladoras...), suma los resultados de los 2D6 en lugar de coger sólo el mayor, y le suma igualmente su Movimiento. Esto estandariza los movimientos no habituales y hace que dependan más del atributo de M de la tropa (por ejemplo, ahora los enanos o skaven no necesitan reglas especiales que les hagan perseguir o huir más o menos distancia, pues con sus M3 y M5 respectivamente queda representada su velocidad). Es casi imposible que la infantería atrape a la caballería que huye, y es muy difícil que la infantería pueda huir de la caballería sin ser alcanzada y aniquilada.

-Las unidades de proyectiles disparan en dos filas (o más si son arcos). Así se termina con esas ridículas hileras de arqueros y fusileros que ocupaban un montón de espacio con una efectividad muy reducida.

-En combate cuerpo a cuerpo, se ataca por Iniciativa (cargar da +1I en el turno de carga), y las bajas se retiran de atrás. Esto hace que las unidades más grandes aguanten mejor las bajas, y las hace más peligrosas, ya que casi siempre van a poder devolver los ataques. Creemos que era un cambio necesario, ya que era muy frustrante recibir una carga de una caballería potente por el frontal y no poder realizar ni un ataque. Ahora, la caballería deberá buscar más la posición para efectuar cargas, no simplemente lanzarse a lo loco contra el frontal de unos lanceros y aplastarlos porque las reglas dicen que así es.

-Las categorías de tropas están sistematizadas y explicadas con unas reglas genéricas (Infantería, Carros, Bestias monstruosas, Enjambres, etc). Eso no significa que ninguna tropa haga Stomp (Golpetazo): sólo que hay unas reglas para cada tipo de tropa en las que se explica con cuántas miniaturas hacen fila, la potencia de unidad que tienen, si son o no Veloces y otras reglas aplicables a las tropas de su tipo.

-En el reglamento encontraréis reglas "de toda la vida", como la Potencia de unidad (superioridad numérica), los Impactos parciales, reglas para destruir los edificios, para poder realizar parada con escudo en combate cuerpo a cuerpo y muchas otras.

-En el armamento hemos realizado algunos cambios: la Alabarda (reina de las armas) ahora permite también atacar con dos filas (como las lanzas, pero con +1F), y su coste se ha encarecido. Las lanzas son más peligrosas para la caballería que cargue contra un muro de lanceros. Un arma a dos manos te reduce la Iniciativa a la mitad (redondeando hacia arriba), por lo que un León blanco (I5) atacará antes con su hacha a dos manos que un Rompehierros enano (I2)... a menos que el Rompehierros cargue (+1I), en cuyo caso atacarían simultáneamente. También tenemos un nuevo sistema de estimación con dados para loscañones.

-Los magos son poderosos, aunque caros y frágiles. El poder de los hechizos no es tan devastador como en 4ª o en 8ª, pero es mayor que en 6ª/7ª. Creemos haber llegado a un punto medio en el que meter hechiceros sea rentable, pero el abusar de ellos no tanto. ¡Y hay una tabla de disfunciones completamente nueva con once resultados diferentes!

-Warhammer Reforged cuenta con más de 500 objetos mágicos, recopilados de todas las ediciones de Warhammer (y que no sólo incluyen las reglas de cada objeto, sino una pequeña descripción del trasfondo de ese objeto). El reglamento incluye unos 150 objetos mágicos genéricos que pueden ser utilizados por todos los ejércitos (excepto Enanos y demonios, claro), y cada libro de ejército cuenta con 30-40 objetos mágicos propios de ese ejército. Y todo eso sin contar las Sendas de los elfos, las Recompensas y Regalos del Caos, las Runas enanas, los Poderes vampíricos, los Arcanos nigrománticos y muchas, muchas más opciones. Si algo ha existido alguna vez en Warhammer, es muy probable que lo encuentres aquí.



¿Y LOS LIBROS DE EJÉRCITO?

Salvo el libro de ejército de Mercenarios (que está en proceso), todos los libros de ejército están hechos y testeados. Cada semana sacamos dos de ellos a través del blog de Warhammer Reforged, para que nos de tiempo a terminar de

maquetarlos. De momento, ya tenéis disponibles para descarga los libros de ejército del Imperio, los Orcos y Goblins, los Altos Elfos, el Caos (Guerreros del Caos, Bestias del Caos, Demonios y Grey Infernal), los Enanos y los Skaven. El día 22 tendréis no dos, sino tres libros de ejército nuevos en la que será la "semana de los muertos": No muertos (clásicos), Vampiros y Nehekara.

Pese a nuestro afán "completista", hay algunas opciones que no hemos incluido en los libros de ejército, lo cual es deliberado. No son muchas: sólo aquellas que nos parecen absurdas dentro del concepto del mundo de Warhammer (por ejemplo, los Fénix), que son tan escasas que no merecen una entrada en la lista de ejército (carro imperial con rayos láser, Garrapatos despachuradores) o de las mismas leyes de la lógica (los carros tirados por águilas). Sin embargo, somos conscientes de que no todo el mundo comparte nuestra visión, por lo que sacaremos todas esas unidades más adelante en un manual aparte (se llamarán "Unidades White Dwarf"), junto con otras traídas de tiempos antiguos del juego o de la Citadel Journal (se llamarán "Unidades Black Gobbo"). Los personajes especiales también tendrán sus suplementos aparte.

¿POR QUÉ LO HEMOS HECHO ASÍ?

Buena pregunta. Hay quien se ha quejado de la forma "poco democrática" y "poco transparente" en la que hemos hecho Reforged. Esto ha sido deliberado: no estamos elaborando un programa político ni hacemos uso de dinero público: Reforged es sólo un juego. Un grupo más amplio hubiese saturado el debate de "listas de deseos" y diversas quejas y lloros basadas únicamente en el ventajismo, y no hubiese sido posible aplicar el método científico a la elaboración del reglamento. Un grupo amplio hubiese dilatado el proceso enormemente en el tiempo, hasta hacerlo prácticamente interminable. Por supuesto, nunca va a gustar a todo el mundo (otros proyectos hechos por decenas de jugadores y con un organigrama mucho más democrático-y mucho más Monty Python- tampoco gustan a todo el mundo). Aunque ahora se abre un periodo de corregir errores, Warhammer Reforged está hecho.

¿Y AHORA?

¡Ahora, a jugar! Pronto tendréis todos los libros de ejército disponibles para descarga, y se abre el periodo de testeo por el gran público. Incluso estamos preparando un evento especial en junio, del que os iremos hablando más adelante. Tomaremos notas de todas las ideas, todos los errores, todas las sugerencias, para mejorar Warhammer Reforged. Nosotros hemos reforzado el martillo, pero os toca a vosotros pulirlo: al fin y al cabo, esto es para vosotros.

La Biblioteca del Gran Nigromante

TACTICA ASTRA MILITARUM: BANEBLADE

Como era de esperar, su punto débil sería su

Siguiendo con la escalada armamentística de la nueva etapa del juego, una de las grandes noticias de Astra Militarum ha sido la aparición del Baneblade a escena en la Campaña War Zone Damocles Mont'ka. En este artículo, veremos en detenimiento cada uno de los Baneblades disponibles, así como un análisis sobre la inclusión de estos en las listas actuales de Astra Militarum y algunos aspectos tácticos sobre la utilización de estos. La bestia ha llegado para quedarse.

Análisis del Baneblade

Este tanque siempre ha sido icono irresistible para todos los jugadores de Guardia. ¿Qué foto de ejército al completo no incluía al gran tanque? A pesar de no estar presente en el juego en su versión estándar, siempre ha sido una pieza que hemos deseado tener y jugar. Pero, a parte de su gran tamaño y resistencia evidentes, ¿qué otras características lo definen? ¿qué versiones del tanque están disponibles actualmente en el juego?. Empezaremos con su perfil:

HP	BF	BL	BP	PA	Tipo de unidad
3	14	13	12	9	Vehículo (Superpesado)

HP3 y el blindaje trasero. Sin embargo, es abrumador la cantidad de puntos de armazón que tiene en todos sus modelos, siendo 3 puntos superior a un IK y sólo superado en resistencia por el Stompa Orko (12 PA con un blindaje algo inferior) y el Tesseract Vault Necron (9PA de full-blindaje 14 y el metal viviente).

Ahora, veamos un cuadro resumen de sus armas principales y que, desde mi punto de vista, es dónde marca la diferencia:

Modelo	Arma Principal	Puntos	Especial
Baneblade	72" F9 FP2 Área apocalíptica	525	Cañón demolisher, automático y bólter p. acoplado
Banehammer	60" F8 FP3 Área masiva, Sacudida (*)	410	Bólter p. acoplado, transporte 25 miniaturas con 10 puntos de disparo
Banesword	24-180" F9 FP3 Área apocalíptica	430	Bóter p. acoplado

Modelo	Arma Principal	Puntos	Especial
Doomhammer	60" F10 FP1 Área grande	420	Bóter p. acoplado, transporte 25 miniaturas con 10 puntos de disparo
Hellhammer	36 " F10 FP1 Área masiva, Ignora cobertura	540	Cañón demolisher, automático y bóter p. acoplado
Shadowsword	120" FD FP2 Área grande	455	
Stormlord	60" F6 FP3 Pesada 15 (**)	480	2 ametralladoras p., bóter p. acoplado, transporte 40 miniaturas con 20 puntos de disparo (***)
Stormword	36 " F10 FP1 Área apocalíptica, Ignora cobertura	485	Bóter p. acoplado

(*) Los supervivientes bajo la plantilla, deben chequear terreno peligroso

(**) Dispara el doble si no mueve

(***) Se considera descubierto por embarcar y desembarcar, pero no para los daños.

Todos ellos tienen la opción de añadir barquillas por 50 puntos que incluyen un bóter p. acoplado y un cañón láser. Salvo el Baneblade, todos los demás pueden cambiar el bóter de la barquilla por un lanzallamas pesado acoplado. Además, el Shadowsword puede cambiar los cañones láser por selectores que le dan +1HP.

Baneblade

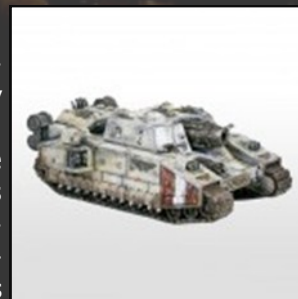
La versión estándar y segundo más caro entre todos los modelos debido a que está equipado con un arma potente adicional como es el cañón demolisher. Es muy versátil porque a corto alcance (24") es capaz de hacer mucho daño y a larga disponemos del principal y los cañones láser de las barquillas (48-72").



Su mayor problema está en que es habitual encontrarse con unidades que salvan muy bien por cobertura, por lo que es posible que no causemos tanto daño como el que esperamos. A favor, su área apocalíptica a esa distancia no puede ser ignorada por el rival y es extremadamente útil para despliegues defensivos.

Banehammer

El modelo más económico de todos y que sacrificando un arma secundaria de potencia, ganamos capacidad de transporte de 25 miniaturas con 10 jugosos puntos de disparo. El pero está en que sólo se puede desembarcar por la parte de atrás, a diferencia del Stormlord como veremos después.



Al igual que el anterior, tendremos la versatilidad de disparar a corta distancia con la unidad embarcada y a larga con el arma principal que parece diseñada para acabar con unidades básicas sin posibilidad de esquivo o algún tipo de buff por cobertura.

Banesword

Sin duda, el peor de todos los modelos que parece diseñado para jugar en Apocalipsis. Un Baneblade sin cañón demolisher que empeora su FP para ganar distancia y que para postre, tiene un mínimo de 24".



Su único punto positivo es su coste, pero creo que será una versión que jamás veremos sobre un tablero de juego.

Doomhammer

Comienzan los modelos interesantes y este es uno muy a tener en cuenta ya que es barato, transporta y su arma principal hace mucho daño a pesar de tener simplemente un área grande.



Me gusta este modelo porque lo puedes configurar para hacer daño a corta con la unidad embarcada e ir destrozando a larga todo lo que suele formar parte de la retaguardia del rival: piezas de artillería, vehículos, unidades resistentes sin capacidad de esquivo ...

Hellhammer

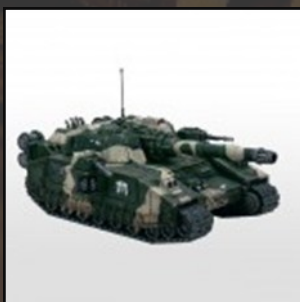
Impresionante tanque con un arma principal acompañada de cañón demolisher que da auténtico miedo. Rango interesante con 36", F10 FP1 Ignora cobertura de una plantilla masiva ... mata todo lo que entre en rango de 24", tal cual.



Problema, pues que es muy caro ya que con las barquillas se te plantaría en 590 puntos. Su rango te permite escapar a medias de las fD que reinan en el meta actual y eso te hace dudar mucho de su efectividad. Al final pones 1/3 de tus puntos para que el rival no se acerque a tu zona de despliegue.

Shadowword

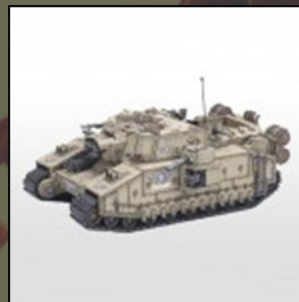
La niña bonita del codex porque es el único modelo que nos permite acceder a la famosa fuerza D. Si encima le pones un rango astronómico de 120", te puedes quedar atrás tranquilamente disparando una plantilla grande y esperar a tener suerte de sacar un 6 al herir.



El problema es evidente y es que salvo el pepino de fD, el resto son 60 puntos extra para 9 tiros acoplados de bólder pesado y 2 cañones láser. Eso puede significar que tendrás partidas en las que el rival se acurruque en una esquina para llorar y en otras en las que querrás vender todas tus miniaturas. Vamos, una auténtica lotería que lo único seguro será que el rival estará intimidado dos turnos y se volverá loco tratando de poner sus unidades más preciadas detrás de un bloqueador de línea de visión. Resumiendo, 615 puntos para escupir fD mucho peor de lo que harán nuestros xenos preferidos por 1/3 de puntos.

Stormlord

El punisher de los baneblades con F6 FP3 a 60" que dispara el doble si no mueve, transporta la friolera de 40 miniaturas con 20 puntos de disparo y que es descubierta para desembarcar. Me encanta!



Tácticamente me parece un tanque muy interesante porque a pesar de que no provoque un daño terrible, es capaz de generar asaltos demolidores gracias a tu gran tamaño y capacidad de transporte. Además, lo podemos usar a modo de DestructionDerby para ir acometiendo truenos acorazados para infligir mucho daño antes del asalto o la fase de disparo.

Desde luego es un transporte caro, con pocas opciones de movilidad si la mesa o el rival nos entorpece y que puede convertir a los pasajeros en ceniza con un tiro mal dado.

Stormsword

Posiblemente el mejor modelo de todos por su arma principal. Sin contemplaciones, arrojará un área apocalíptica de F10 FP1 a 36" que al ignorar cobertura convertirá un hit en un infierno para la mayoría de unidades del juego. Se convierte en una versión barata del hellhammer con el que nos ahorraremos 65 puntos por un cañón demolisher...merece la pena.



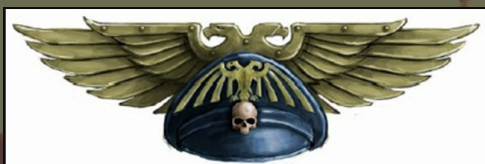
El único pero de nuevo es el rango de su arma, ya que al igual que el hellhammer, un WK con un tiro afortunado nos puede convertir 535 puntos en un amasijo de acero y en un infierno nuestra retaguardia. En cualquier caso, yo elegiría sin dudarle este modelo.

Un baneblade en nuestras listas

Con la renovación del codex pendiente, la inclusión de un Baneblade en nuestras listas es una de las primeras cosas a resolver. En la campaña Mont'ka aparecen cada una de las datasheets de los ocho modelos que hemos visto y, además, la formación Emperor's Fury que nos permitirá incluir hasta tres modelos con algunos beneficios.



Es decir, podremos incluir a un baneblade dentro de la opción de Lord of War del Destacamento de Armas Combinadas del codex actual o bien, utilizando la formación de tres tanques. El primer caso parece lo más probable ya que tendremos suficientes puntos para buscar una lista equilibrada y los suficientes apoyos para mejorar el rendimiento del tanque. Para amantes de lo extremo, la segunda opción introduce listas basadas en tres baneblades con aproximadamente 250 disponibles para la búsqueda de apoyos ... poco probable de ver.



Modo individual

Su inclusión en listas de destacamento principal Guardia Imperial no dista mucho de aquellas que utilizan el escuadrón de Pask como núcleo. El concepto es similar ya que dispondremos de un blindado ligeramente más caro que el famoso escuadrón bi-punisher, con algo más de resistencia (9 puntos de armazón frente a los 6 del escuadrón) y con las mismas necesidades de apoyos.

¿Qué diferencias encontramos entre una opción u otra? Principalmente, el baneblade nos abre un abanico mayor de opciones de armamento que pueden resultar determinantes en el metajuego actual. Entre ellas, acceder a armas de rango con F10 FP1 Ignora Cobertura no está al alcance de muchos y la mayoría debe acudir a opciones de cuerpo a cuerpo para conseguir un efecto similar.

En consecuencia, incluir un baneblade en nuestra lista viene a repetir los patrones que ya veníamos usando a Pask con ligeras modificaciones tácticas.

Modo formación

La formación Emperor's Fury incluye a tres modelos de Baneblade y un Enginseer que aproximadamente tendrán un coste de 1600 puntos (520 de media por modelo con barquillas y 40 del enginseer). Esto nos deja unos míseros 250 puntos para redondear la lista con unidades que nos permitan ganar opciones tácticas o bien algún apoyo para los tanques, aunque esta parte es más complicada.

En cuanto a los beneficios de la formación, nada espectacular:

El Enginseer reparará a 2+, lo cual le pone una diana encima si no lo incluimos dentro de los apoyos como parte de otra unidad.

La unidad objetivo de tres armas principales de los baneblade chequeará moral con 4d6 ... si es que sobrevive a semejante infierno.

Los enemigos a 12um de los baneblade moverán a través de terreno difícil.

En conclusión, la formación no parece que sea un recurso atractivo porque prácticamente hipotecamos la lista a hacer una única cosa: disparar al suelo con blindados. Los apoyos basados en burbujas de infantería con 250 puntos nos condena a buscar a los pobres reclutas para ganar número y convierten la lista en algo muy predecible y lineal. La variante que parece más adecuada sería con unidades baratas y móviles que te permitan botinear y proteger algunos flancos de la formación

Aspectos tácticos

Una vez elegida el modelo de Baneblade para nuestra lista, debemos tener algunas cuestiones presentes a la hora de su utilización de forma eficiente: características de superpesado, dimensiones, apoyos para su defensa, etc.

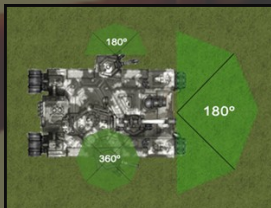
Ataque

Gracias a que un Baneblade es un tanque SuperPesado, podremos disparar todas las armas, incluyendo artillería, como si hubiéramos permanecido estacionados. Esto implica que podremos mover a velocidad de crucero (hasta 12um) y disparar todas sus armas con HP normal. Esta característica es un gran avance respecto a los Leman ya que ellos no podían pasar de velocidad de combate (hasta 6um). Además, supone un aumento del rango de acción del tanque sin miedo de quedarnos inmovilizados por la escenografía al ganar "Mover a través de cobertura".



Si esto no fuera suficiente, ignoraremos los resultados de tripulación acobardada, aturdida, inmovilizado o armamento destruido. Es decir, tendremos garantizado el disparo en todos los turnos en los que el tanque esté operativo.

Otra cosa a tener muy en cuenta es la posibilidad de disparar cada arma a un objetivo diferente, minimizando así la probabilidad de que una barquilla se quede sin disparar si la unidad objetivo se coloca en uno de los flancos del tanque.



Debemos tener en cuenta que las grandes dimensiones del tanque entorpecen mucho los arcos de fuego de las armas, por lo que esta regla nos hará la vida más sencilla. Además, las FAQs del ETC aclaran que cada una de las armas puede dispararse con un arco de 180°.

Uno de los ataques más interesantes de los SuperPesados se encuentra en el movimiento. Trueno acorazado es la versión aumentada de la brutalidad acorazada y embestida que nos permite añadir nuevos daños sobre los objetivos de la acción:

1d6	Brutalidad	Embestida
1	Nada adicional	Nada adicional
2-5	1d6 Impactos F6 FP4	+1d6 Factor Penetración
6	2d6 Impactos F10 FP2	Resultado daños 'Explota' y 1d6" de dispersión

La interpretación de esta regla nos lleva a convertir al Baneblade un arma extremadamente eficaz durante la fase de movimiento. Veamos un ejemplo:

1. Declaramos una brutalidad, encaramos el tanque y movemos 12um en línea recta hacia nuestra unidad objetivo. Hay que tener en cuenta que podemos entrar en contacto con varias de ellas, aplicando los resultados a cada una de ellas.

2. Tiraremos en la tabla de Trueno acorazado para resolver el daño adicional, pudiendo infligir hasta 2d6 impactos automáticos de F10 FP2 sobre unidades invisibles.

3. Resolveremos la brutalidad acorazada de la forma habitual, una vez aplicados los daños.

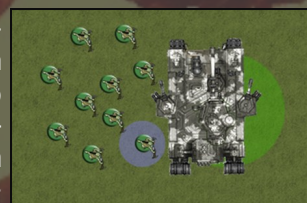
4. Una vez finalizada la fase de movimiento, nada nos impide descargar todo nuestro armamento sobre los supervivientes o cualquier otra unidad.

Desde luego, es una opción que puede convertirse en central si utilizamos una versión del tanque ligada al transporte y en un recurso valioso para versiones más conservadoras.

Defensa

Desplegar este gigantesco vehículo puede convertirse en una pesadilla si no tenemos mucho espacio disponible en nuestro lado del tablero. Además, conseguir tapar un 25% del casco para ganar cobertura, tampoco es nada sencillo. Difícilmente conseguiremos ganar cobertura utilizando infantería que no sea corpulenta o tapando uno de los laterales. En la siguiente foto podemos ver en perspectiva lo grande que es y lo imponente que puede llegar a ser.

Aprovechar sus dimensiones es una de las formas de defensa indirectas que pueden darnos ese plus en una partida. Con sus 4" de alto, 5,5" de ancho y 9,1" de largo podremos dar cobertura o sacar de la línea de visión prácticamente a casi cualquier unidad. Además, ocupar un objetivo con la panza del tanque lo convierte en prácticamente inaccesible para los rivales incluso aunque lo asalten.



La mejor forma de proteger al Baneblade será asignar a una unidad de infantería la pesada tarea de acompañarle en su avance a una distancia prudente para poder interponerse entre la amenaza y el valioso tanque. Por ejemplo, 30 Reclutas con Sacerdote puede ser una opción ideal para frenar un asalto, dificultar la caída de una unidad por despliegue rápido y alejarla lo suficiente para salir del rango de fusión.



La protección mediante el uso de otros recursos alrededor del tanque parece ser una de las mejores opciones en estos momentos. Una unidad tan agresiva atraerá mucha atención si no puede ser ignorada, por lo que es necesario buscar herramientas para mejorar su durabilidad:

Psíquicos mediante el uso de poderes como Oscurecer, Clarividencia o Invisibilidad.

Interferir Despliegues Rápidos mediante el uso de Balizas interferidoras de los Land Speeder Tormenta.

Unidades que mejoren la capacidad de cobertura como la Mortaja de los Angeles Oscuros o un Technomarine reforzando una ruina cercana al escuadrón, etc.

Raúl

Mariscal40k

LOS REBELDES DE LOTHAL EN X-WING

Los protagonistas y antagonistas de Star Wars Rebels este Diciembre trascienden de personajes de una serie infantil a pilotos y miembros de tripulación de X-Wing: Miniaturas.

Es una noticia esperada, pero valía la pena remarcarlo para recordar que esta serie y lo que vemos en ella – presentándose personajes tan importantes como Tarkin y el mismísimo Darth Vader – conforma parte de la nueva línea histórica de Star Wars, del nuevo canon.

¿Y quién sabe hasta dónde llegara la serie? The Clone Wars, aunque no era precisamente magnífica, tenía cierta afición y duró seis temporadas de aproximadamente veinte capítulos cada una, y ya sería sólo interpretar pues ya no recuerdo los detalles pero tenía entendido que dicha serie fue interrumpida, aunque está cerrada justo en la Orden 66, precisamente para abrir paso al proyecto de Star Wars Rebels.

Ahora el Espíritu, un VCX-100 nunca visto hasta la serie, ampliará nuestra flota rebelde con la miniatura más grande hecha para X-Wing sin entrar en las naves enormes. Del estilo del Halcón Milenario, un carguero ligero, para acoger a los protagonistas dentro se nos presenta con una novedad similar a la del Diente de Perro: Una nave en su interior, en este caso una lanzadera de combate cuyo perfil puede competir perfectamente con un Ala X.

Curiosamente, el TIE Avanzado v1 que se sumará al bando imperial sí es un viejo conocido, aunque no popular; Contrastando con que su piloto, el líder de la inquisición, nos trae un personaje y una organización totalmente inventada para la serie. Un grupo de cazajedis que responde ante Darth Vader, cuando hasta entonces entendíamos que él personalmente solía encargarse de dicho problema, si no podía ser a cargo de las Manos del Emperador.

Son un total de once personajes entre pilotos y tripulación, con la curiosidad de que el droide astromecánico Chopper puede pilotar el Espíritu. Y tristemente con mayor habilidad que al menos un piloto, el pobre rebelde Tarn Mison.

También podríamos atribuirle a la serie la inclusión de la última nave enorme que ha presentado Fantasy Flight Games: El portanaves de asalto imperial, aunque no corresponderá a ningún personaje de la serie sí aparece en ella en algunas ocasiones.

Dos naves y muchos personajes y estamos a la expectativa de qué ocurrirá con las películas – ya tenemos los TIE's y Ala X nuevos – así como la evolución de Rebels, pues poco a poco nos van mostrando detalles y elementos de Star Wars que también podríamos adoptar en este tipo de juegos.

Por ejemplo Ashoka Tano, aunque no ha combatido en él, aparece en un Ala A... Y puede faltar mucha serie, y eso incluye la evolución de los dos Jedi protagonistas que, naturalmente, no estaban previstos en la historia inicial y ahora forman parte de la Rebelión por lo que, ahora mismo; Luke y Ben Kenobi ya no están solos enfrentándose al Emperador y a Darth Vader...

También es de sospechar que podría ser este grupo quien consiguiera los planos de la Estrella de la Muerte. Es una lástima que elementos tan centrales e importantes de la saga puedan caer en manos de un guión infantil y en el mejor de los casos, insulso; pero nos lo hemos de tomar... como lo que acontece dado que así están las cosas por ahora.

Hel Vaal

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)



LA MUERTE DEL DRAGÓN SMEARGHUS

Mucho tiempo antes de que Gilles el Bretón encontrara a la Dama del Lago y cumpliera con su destino, sus tierras se vieron gravemente acosadas por el gran dragón rojo Smearghus. La mayor parte del feudo de Bastonne era pasto de las llamas debido a su voraz apetito de muerte y terror. A pesar de que los rumores afirmaban que aquella temible bestia era tan grande como el torreón de Sinelle y que era capaz de tragarse un caballo entero, Gilles sabía que solo podía hacer una cosa, pues el honor y el coraje corrían con fuerza por las venas de aquel joven, y juró ante su corte que regresaría con la victoria o dentro de un ataúd.

En pleno verano, Gilles percibió una gran columna de humo alzándose sobre la aldea de Sinelle. Tras preparar su caballo de guerra, un magnífico animal de muy pocos temores, Gilles se puso su armadura y cabalgó hacia las colinas para enfrentarse al dragón. Al llegar a las estribaciones de las redondeadas colinas de Sinelle y posar su vista sobre el pueblo atormentado, divisó el serpentino dragón dando vueltas y rugiendo por encima de la plaza del mercado, arrojando sin cesar grandes torrentes de llamas contra un edificio tras otro. Incluso desde lo alto de la colina, Gilles podía oír los gritos de terror del pueblo. El dragón los estaba agrupando como un lobo reúne a las ovejas, vomitando las llamas cuidadosamente para formar un ardiente círculo de fuego alrededor del centro del pueblo, de forma que los aterrorizados habitantes del pueblo no pudieran escapar. Gilles apretó los dientes, juró vengar a aquellos a los que llegaba demasiado tarde para salvar y se lanzó a la carga colina abajo.

La reluciente gualdrapa del poderoso caballo de guerra de Gilles se agitó fuertemente cuando el gran dragón Smearghus se alzó por los aires para luego posarse pesadamente en el centro del círculo de llamas. Cabalgando por las calles, Gilles vio cómo un infortunado pueblerino era arrojado por los aires y acto seguido un cuello sinuoso aparecía y el monstruo se tragaba al pobre hombre de un bocado. Clavó las espuelas y, tras soltar un grito desafiante, Gilles se lanzó a la carga por la plaza del pueblo hasta atravesar el círculo de fuego. Los desdichados campesinos se giraron para contemplar con asombro a una silueta refulgente y acorazada montada en un caballo de guerra de ciento cincuenta kilos de peso atravesando el fuego mientras las llamas le mesaban el pelo y la librea como si estuviera envuelto por una aureola de celo justiciero.

Cuando el dragón se giró para enfrentarse a su retador, Gilles exhortó al pueblo a tomar las armas y luchar. Tal era el carisma del duque bretoniano que muchos de ellos tomaron el arco y la alabarda para combatir junto a su señor. Las flechas se clavaron en el cuello del dragón procedentes del otro lado de la plaza, pero no consiguieron distraer a las bestias ni un segundo. El dragón desplegó sus alas con un chasquido descomunal, emprendió el vuelo y, tras volar en círculos un momento, volvió a aterrizar para hacer frente al caballero que se acercaba destrozando las losas de piedra del suelo con sus garras mientras inclinaba su enorme testa hacia abajo.

Gilles espoleó a su caballo de guerra e inclinó la lanza mientras susurraba un juramento. Se produjo un silbido ensordecedor cuando el dragón tomó una gran bocanada de aire. Gilles sabía que, si lo cubría una llamarada de fuego, su armadura se derretiría como si fuese mercurio y se le desprendería la carne de los huesos. Solo le quedaba un segundo para completar las carga y sabía que no era tiempo suficiente.

De repente, el monstruo se irguió profiriendo un rugido realmente atronador, con el largo astil de una flecha sobresaliéndole del ojo. Durante una décima de segundo, su pálido bajovientre quedó expuesto a la carga de Gilles. La rígida lanza del caballero se clavó entre las escamas del dragón y penetró en su cuerpo hasta alcanzar el corazón, momento en el que se partió en dos con una violenta sacudida que hizo caer a Gilles de su caballo. Emitiendo un chillido que hizo que los campesinos fueran corriendo a ponerse a cubierto, el dragón dio golpes por todos lados envuelto en sus propias llamas. Sin un ápice de temor, Gilles se lanzó contra las llamas y con un gran grito hundió su espada entre los ojos de la bestia moribunda, con lo que el peligro fue eliminado de una vez por todas.

Tras varias horas de duro trabajo y con la ayuda del herrero del pueblo, Gilles consiguió finalmente seccionar la cabeza del dragón y se quedó una parte de su férrea piel para hacerse una capa con ella. Aquel día regresó triunfante a su hogar, con la cabeza del dragón encadenada a su poderoso caballo de guerra. A partir de aquel día, el dragón pasó a ser parte del blasón personal de Gilles. Todos los que aquel día fueron testigos de la victoria de Gilles supieron que su destino era grande, aunque nadie llegó a sospechar que un día toda Bretonia sería unificada bajo el estandarte de aquel joven caballero.

*La Biblioteca del Viejo Mundp
(Circulo de Terra)*

DIPLOMACIA EN PICTIA

Estamos en el planeta Pictia, en el cuarto cuadrante de la galaxia conocida como Exodus. Durante siglos los habitantes de Pictia han combatido contra sus semejantes en un empeño ilógico de conquistar todo el planeta... no hay en Pictia seres pacíficos. Los recursos son escasos y dominar una nación rica y extensa es la mejor forma de sobrevivir... y quien no quiere sobrevivir en cualquier mundo...

"Diplomacia en Pictia" es un juego de negociación, en el que no hay nada de azar, no se utilizan dados ni cartas, solamente la comunicación entre los jugadores y las decisiones que estos tomen será lo que decida el curso de cada partida.

Esta versión del clásico juego Diplomacia es ideal para cinco jugadores, aunque pueden jugar hasta siete, al igual que en el juego original.

El objetivo del juego es controlar 6 "centros de recursos". En cada nación existen 2 "centros de recursos". Los "centros de recursos" están marcados con círculos negros. Cada nación está dividida en un número de regiones. Cada región viene limitada por una línea continua. Cada jugador comienza con un territorio propio o nación, diferenciado del resto por su color.

Si los jugadores disponen de poco tiempo, pueden decidir que el objetivo del juego sea controlar un número menor de "centros de recursos" o bien que en determinado tiempo ganará el jugador que más centros controle.

EL TABLERO:

El tablero representa una parte del mundo conocido del planeta Pictia, aunque puede jugarse con cualquier mapa, real o ficticio. De hecho el juego original (Dipomacy) representa la Europa de la I Guerra Mundial.

Las naciones que conviven en Pictia son:

Romus – color rojo

Argilia – color azul

Vernia – color verde

Anglosia – color amarillo

Goriente – color gris

Rusitania – color rosa

Nordika – color naranja

TROPAS:

Cada jugador tiene seis ejércitos y tres flotas. Para facilitar el juego y no pedirnos que recortéis fichas, podéis utilizar fichas de colores, bien de otros juegos, de las que venden en los "Todo a Cien", o incluso miniaturas de otros juegos. Lo fundamental es que cada ejército sea de un color (a ser posible que coincida lo más posible con el color de la nación del jugador) y que los ejércitos se diferencien de las flotas.

PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA:

Cada jugador comienza con tres unidades de tropa terrestre (las llamaremos ejércitos). Cada jugador colocará sus tres ejércitos a elección dentro de las regiones de su estado, de manera que ningún ejército esté fronterizo a un ejército de otro jugador y a razón de un ejército por región. Cada jugador recibe a su vez una flota. Las flotas se colocan en las casillas de agua (azul oscuro), y solo pueden avanzar por agua. Cada jugador coloca su flota en una casilla de mar adyacente a su estado, de manera que no esté en ninguna casilla adyacente a una flota de otro jugador.

Cada jugador recibe una hoja de órdenes.

COMO SE JUEGA:

Nunca puede haber más de una tropa (ejércitos o flotas) por región. En cada turno los jugadores tomarán sus hojas de órdenes e indicarán las acciones que desean que realicen sus ejércitos y flotas. Los movimientos que se pueden hacer son: mover, apoyar u ocupar. Asimismo, una flota puede mover, apoyar, ocupar y transportar.

Los jugadores podrán negociar con el resto de jugadores y durante cinco minutos, cuales serán sus movimientos. Estas negociaciones pueden ser secretas para el resto de jugadores, por lo que se recomienda llevarlas a cabo en habitaciones diferentes o en voz baja. Tras esto los jugadores deberán escribir en su "hoja de órdenes" las acciones que llevarán a cabo con sus tropas activas.

El tiempo que se da a los jugadores para escribir sus órdenes será de dos minutos, aunque los jugadores por consenso puede elegir cuanto tiempo dedicarán a dar sus órdenes.

La manera de escribir las órdenes será:

Número de turno: T/1 si estamos en el primer turno, T/2 si estamos en el segundo turno y así sucesivamente.

Número de la región donde está el ejército que deseamos mover: R/1 si movemos nuestro ejército desde la nación roja, región 1. A/5 si movemos nuestro ejército que está situado en la nación azul y en la región 5, y así sucesivamente. Las iniciales de cada región son las siguientes:

Roja – R (Romus)

Verde – V (Vernia)

Amarilla – Am (Amglosia)

Gris – G (Gloriente)

Azul – A (Argilia)

Rosa – Rs (Rusitania)

Naranja - N (Nordika)

Acción que deseamos hacer: mover, ocupar, apoyar o transportar.

Región o casilla de mar a la que quedemos mover. R/3 si queremos mover nuestra tropa a la región 3 de la nación roja.

Cualquier orden que no quede clara no se realizará. Cualquier orden que el jugador haya escrito pero no pueda realizarse (no sea correcta) no se realizará. Cualquier orden que el jugador haya escrito equivocadamente pero sea correcta (que pueda realizarse) se llevará a cabo, aunque perjudique al jugador (la próxima vez tendrá que estar más atento).

Es posible no ordenar nada a un ejército en particular (o flota). En este caso no se escribirá nada sobre el ejército que esté en esa región (o casilla de mar).

MOVIMIENTO:

El movimiento tiene tres reglas fundamentales:

Si dos tropas avanzan a la misma región (o casilla de mar), ninguno de los dos avanzará, quedándose ambos en su región actual.

Si un ejército avanza a una región ocupada y el ejército que la ocupa no se mueve, ambas regiones se quedarán en sus lugares iniciales.

Si un ejército avanza a una región ocupada y el ejército que ocupa esta región avanza sobre la región del primer ejército, ninguno de los dos ejércitos se moverá. Ambos quedarán en sus regiones actuales.

Recuerda: nunca puede haber dos ejércitos o más en una región (o casilla de mar), ni siquiera del mismo jugador.

APOYO:

Un ejército apoya a otro siempre que esté situado en una región adyacente. La orden que se debe escribir en este caso será:

(número de turno) - color y número de la región que ocupa el ejército que va a apoyar – la palabra APOYAR y el número y color de la región que ocupa el ejército al que queremos apoyar. Por ejemplo, si estamos en el turno tercero de la partida:

T/3 – Rs/3 – APOYA – Rs/2

Esto querría decir que estamos en el turno 3 de la partida, y que el ejército que está en la región número 3 de Rusitania, apoya al ejército que está en la región número 2 de Rusitania.

Si deseamos que además el ejército de la región 2 invada una región en la que otro jugador tiene presencia, añadiremos a la orden la acción de OCUPAR. De esta forma estaremos ordenando que el ejército que está en la región 2 invada una región adyacente con el apoyo del ejército que está en la región 3. Esto se explica a continuación...

Recuerda que si una orden se escribe mal no se realiza.

OCUPAR:

Ocupar es colocar un ejército de un color en una región donde no haya ningún otro ejército, bien porque está vacía o bien porque el ejército que está en esta región es obligado a retirarse. Como hemos dicho anteriormente, dos ejércitos que intentan ocupar una región nunca podrán hacerlo ya que sus fuerzas son iguales. Para conseguir superar a un ejército contrario necesitaremos el apoyo de otro ejército. De esta forma dos ejércitos, uno como invasor y otro como apoyo, pueden obligar a un tercero a retirarse a una región adyacente a la que está. Para que esto pueda llevarse a cabo es fundamental que el ejército invasor y el que apoya estén en regiones adyacentes entre ellos y a la región que se quiere invadir. Una vez realizada la invasión, el jugador colocará al ejército invasor en la región conquistada y el que apoya se quedará en la región en la que estaba cuando realizó el apoyo.

El ejército perdedor deberá colocarse en una casilla adyacente a la región ocupada.

Si el ejército que se retira no puede hacerlo a ninguna casilla adyacente, es retirado del juego.

Importante: en las casillas de mar solo pueden estar flotas y en las casillas de tierra solo pueden estar ejércitos, por lo que un ejército nunca podrá retirarse a una casilla de mar.

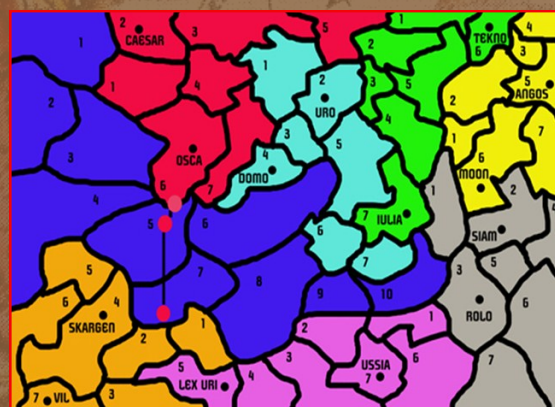
La ocupación en cuanto a flotas funciona de la misma forma.

Importante: cuando se ocupa un centro de recursos, lo anotaremos en nuestra hoja de órdenes, para indicar que nos pertenece aunque no tengamos ejércitos en él. De esta forma es posible mover los ejércitos de las zonas de recursos durante la partida, y a la vez recordar a quien pertenece cada uno. Al comienzo de la partida cada jugador controla los dos centros de recursos de su color.

Además las flotas se utilizan para transportar ejércitos por casillas de mar. Cada flota puede transportar a un solo ejército. Para escribir estas ordenes deberá escribirse la palabra TRANSPORTE o TRANS., de forma que quede claro que va a hacer esa flota durante el turno. Además se deberá escribir la fórmula igual que en los movimientos de ejércitos:

T/4 (para el turno cuatro) – F/5 (flota que está en la casilla de mar número 5) – TRANS. - R6 (transporta ejército que está en la región número 6 de Romus) – MOVER – F/7 (se mueve a la casilla de agua número 7).

Si un jugador tiene una flota que es atacada en una casilla de mar mientras transporta un ejército, con el resultado de "retirada", deberá colocar el ejército en la misma región desde la que zarpó y la flota retirarse a una casilla de mar vacía. Si no hay casillas de mar vacías adyacentes, se retiran del juego el ejército y la flota.



En el siguiente ejemplo vemos como desde la región Rs/1 y la región Rs/6 se ocupa la región Rs/7. Para ello el ejército que está en la región 6 es apoyado por el ejército que está en la región 1. Al ser dos ejércitos grises contra un ejército naranja, el naranja está obligado a retirarse, pudiéndolo hacer a las regiones Rs/2 o Rs/3, y el ejército que está en la región Rs/6 avanzará conquistando la región Rs/7. El jugador gris ya controla un nuevo centro de recursos.

En el ejemplo, la flota que está en la casilla 5 de mar, transporta al ejército que está en la región 6 roja a la casilla de mar número 7. Este movimiento se describiría como: Turno de juego - F/5 – TRANS. - R/6 – MOVER - F/7

LAS FLOTAS:

A la hora de mover, las flotas solo podrán hacerlo por casillas de mar que sean adyacentes a la casilla en la que está la flota.

Los movimientos de las flotas se marcarán con la letra F, de "flota", en lugar de la letra de la región.

A la hora de apoyar u ocupar, funcionan igual que los ejércitos.

COMO CONSEGUIR AUMENTAR LOS EJÉRCITOS Y LAS FLOTAS:

Cada cuatro turnos los jugadores suman la cantidad de "centros de suministro" que controlan. Si tienen un número mayor que la suma de sus ejércitos y flotas, pueden añadir este número de ejércitos o flotas a su nación, situándolos en regiones (o casillas de mar) que no estén ocupadas por otros jugadores y a ser posible, que no tengan ningún ejército o flota en regiones adyacentes. Si el número de "centros de suministro" es inferior a la suma de sus ejércitos y flotas, el jugador se queda como está, ni pierde ni gana ejércitos.

Cuando un jugador tiene activadas todas sus tropas, ya no puede activar más. Las tropas eliminadas durante la partida no pueden volver a activarse.

LA DIPLOMACIA:

La diplomacia es el fuerte de este juego. Los jugadores podrán apoyarse entre sí siempre que lo deseen, pero deberán firmar sus acuerdos en secreto, para que el resto de jugadores no sepan de sus intenciones. De esta forma, antes de escribir las órdenes que cada jugador va a dar a sus tropas, puede negociar con el resto de jugadores cuales serán sus movimientos, ya que el ejército de un jugador puede apoyar al ejército de otro jugador (igual con las flotas) para ocupar una región donde un tercer jugador tenga un ejército. Ambos jugadores aliados deberán decidir quien se queda con la región conquistada. Lógicamente y como en cualquier conflicto, una cosa es lo que se pacta y otra lo que se hace, ya que un jugador puede pactar con varios jugadores hacer diferentes acciones durante el mismo turno. Lo que siempre se está obligado a hacer es la orden que se haya escrito para cada tropa.

Ten presente que según como te comportes con el resto de adversarios, estos se comportarán contigo.

FIN DE LA PARTIDA:

El primer jugador que ocupe 6 "centros de recursos" será el ganador. También se puede decidir previamente que el ganador ocupe más o menos centros de recursos, o bien fijar una duración limitada a la partida y el jugador que más centros de recursos tenga en su poder al terminar el tiempo será el ganador. En este caso, si hay un empate ganará el jugador que tenga mayor número de tropas sobre el tablero.

Cuando jueguen menos jugadores que naciones hay en el mapa, las regiones libres pasaran a ser neutrales.

Para descargar el mapa de juego y la hoja de órdenes visitar estos enlaces:

Hoja de órdenes: <https://app.box.com/s/p0e5yjdwhgx68mhxrfg5vashso811h6s>

Mapa: <https://app.box.com/s/bdtpehujkseiikk9x7zpwvcly65njrto>

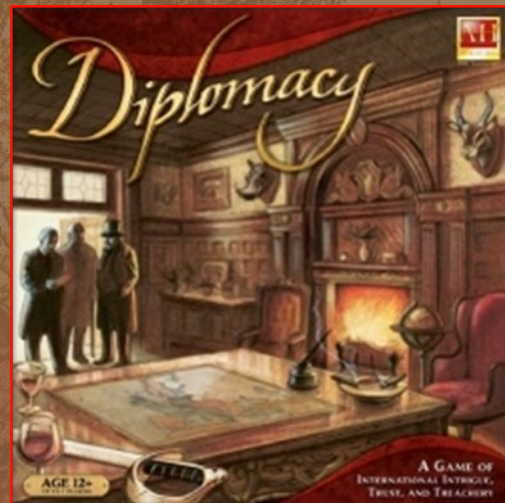
"Diplomacia en Pictia" es un juego basado en el clásico juego Diplomacy, aunque algunas reglas han sido modificadas.

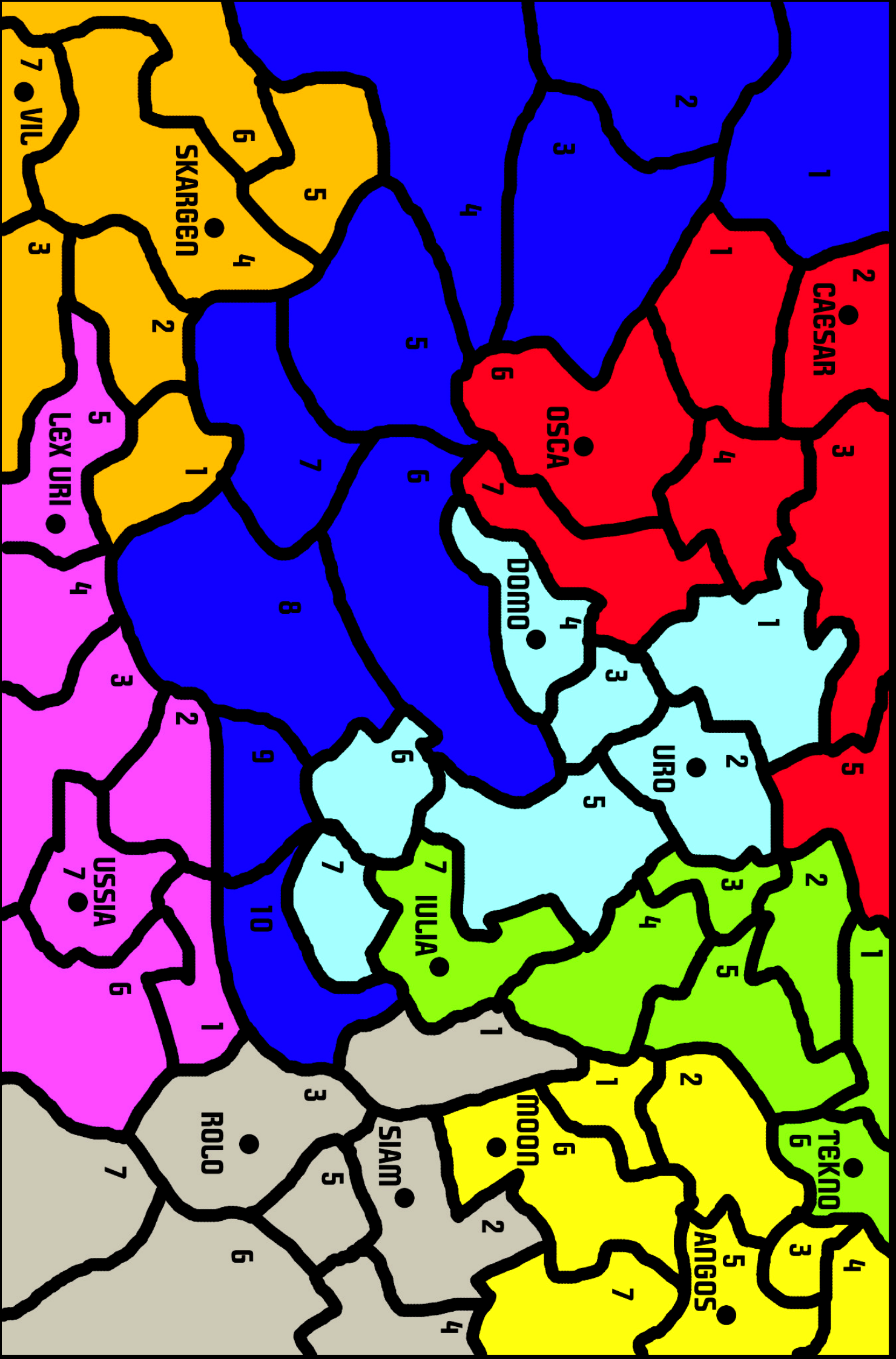
Si queréis saber más sobre el juego de mesa Diplomacy, o queréis leer las reglas porque tenéis alguna duda con el presente reglamento, visitar estos enlaces:

<http://www.box.net/shared/dt0nxqzr0a>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/483/diplomacy>

Ojo al Dado





DESMITIFICANDO A LA GUARDIA IMPERIAL

Todos conocemos al Astra Mili...a la Guardia Imperial. El Martillo del Emperador, los mascachapas esos de las linternas láser que se dedican a morir a patadas y a lloriquear mientras esperan que los Marines Espaciales vengan a salvar el día.

Ni mucho menos.

Durante mis buenos ocho o nueve años en el hobby, me he ido dando cuenta de que una gran parte de los jugadores de Warhammer 40.000 se limitan a leer los códex (o simplemente el de su ejército favorito), lo que da lugar a mitos, estereotipos y chistes como los previamente mencionados. Los cuales, por cierto, no nos hacen ni un pelo de gracia a los que nos gusta la Guardia Imperial.

Fue cuando empecé a leer novelas y libros de rol cuando me dí cuenta de lo complicado que es el trasfondo de Warhammer 40.000 en verdad. No se limita a lo que sale en los códex, sino que tenemos toneladas de información disponible de la que, desgraciadamente, muchos pasan. Y de todas las facciones, la Guardia Imperial es probablemente la más completa, y la más complicada de entender. En pro de la dignidad de estos héroes ficticios y del conocimiento, redacto este artículo desmintiendo algunos de los mitos y estereotipos que circulan sobre la Guardia Imperial.

Mito número uno: "Los guardias imperiales son cobardes"

Primero tengamos en cuenta que no hay dos guardias imperiales iguales, y ocurre de igual manera con los regimientos. Incluso si proceden del mismo mundo y se especializan en los mismos campos, dos regimientos pueden ser abismalmente diferentes; desde las leyendas, mitos y costumbres que sus integrantes traen consigo o crean hasta las tácticas que se puedan desarrollar por momentos puntuales y que más tarde se repetirán.

Dicho esto, y tengamos en cuenta el anterior argumento siempre que hablemos de la Guardia Imperial, habitualmente los regimientos se componen de las mejores unidades militares de las Fuerzas de Defensa Planetaria de un mundo, a menos que dicho mundo carezca de las mismas o se reclute entre la población.

Después debemos saber que el servicio al Imperio no es algo que se tome a la ligera, y un gobernador planetario sabe que debe entrenar a sus guardias imperiales lo mejor que pueda, ya que de ellos depende el Imperio.

Por supuesto que hay guardias imperiales cobardes, son humanos al fin y al cabo y la variedad es algo endémico de nuestra especie. Eso no quita que la mayoría sean soldados profesionales acondicionados (en mayor o menor medida) tanto física como mentalmente para la ardua tarea de defender el Imperio.

Si Rambo, o incluso, por decir, el Jefe Maestro tuviera que enfrentarse a lo que la humanidad se tiene que enfrentar en el milenio 41, estoy seguro de que ellos también pasarían por ratos verdaderamente complicados. No obstante, una de las capacidades más útiles para la supervivencia del ser humano es nuestra capacidad de adaptación, por lo que, si sobrevive durante el suficiente tiempo, todo guardia imperial se convertirá en un verdadero (con perdón de la expresión) cabronazo con acero en las venas.

Mito número dos: "Los guardias imperiales son individuos sin personalidad ni identidad, destinados únicamente a luchar y morir."

Si bien esto es cierto en algunos casos (los estoicos Korps de la Muerte de Krieg, sin ir más lejos, no creen en la identidad personal. De hecho, su única identificación es un número de serie), como seres humanos tendemos a la individualidad inevitablemente. Cada guardia imperial es un ser humano con sus historias, sus rasgos, sus gustos y sus fobias...Este es uno de mis rasgos favoritos, pues aporta a la Guardia Imperial una profundidad y una calidez y pasión de la que carecen los otros ejércitos.

Estoy seguro de que al leer esto alguien pensará: "Eh, quieto parao, los Astartes también son humanos." Mi respuesta; no del todo. Pero esto es arena de otro costal, y prefiero desarrollarlo en otra ocasión.

Mito número tres: "Los guardias imperiales luchan y pierden hasta que llegan los Marines Espaciales a salvarles."

Una de las verdades más amargas a las que tiene que hacer frente un guardia imperial es que, una vez abandone su plantea en una ciclópea nave de transporte junto a otros tantos miles de personas, estará solo. El Emperador protege, y eso es algo que todo guardia imperial lleva marcado a fuego en el corazón, pero es parco consuelo de cara a los horrores a los que deberá hacer frente.

Por muy poderoso, mítico y favorecido por los fans que el Adeptus Astartes sea, no deja de ser ridículamente minúsculo en comparación con el tamaño del Imperio, y, tristemente, muchos capítulos están demasiado ocupados metidos en sus asuntos de venganzas y búsquedas propias como para colaborar activamente en el esfuerzo bélico imperial. ¿Con qué nos deja eso? Con que la Guardia Imperial libra el 90% (y me atrevería a asegurar que incluso más) de las guerras del Imperio.

Es más que probable que no haya un ángel de la muerte que venga a salvarte si eres un guardia imperial. Y si viene, date cuenta de que estás muy, pero que muy jodido.

En otro orden de cosas, la Guardia Imperial es la fuerza militar más compleja y extensa del Imperio, y está más que preparada para hacer frente a cualquier conflicto. El inmenso abanico de regimientos y especializaciones y particularidades de los mismos da al Martillo del Emperador una fuerza que va mucho más allá de la simple y llana superioridad numérica, que aunque habitual, no es necesariamente imperante en lo que a las tácticas de la Gloriosa respecta.

Mito número cuatro: "El rifle láser es una linterna, y los guardias imperiales van mal equipados."

Si eres de un mundo agrícola probablemente no recibas más que un rifle o una carabina láser, un uniforme y un equipo ligero para transportar tu equipo y tu munición. Dejando pertrechos básicos y armas auxiliares de lado, por supuesto.

Sin embargo ese mundo agrícola bien puede ser rico gracias a sus exportaciones, y ahí estaríamos hablando posiblemente de una armadura y equipamiento de mejor calidad, así como un entrenamiento más completo. Las posibilidades son tantas como mundos hay en el Imperio...y no son pocos, precisamente.

Si eres de un mundo fortaleza recibirás un entrenamiento envidiable, y es más que posible que también te hagan entrega de un equipo superior, y aquí estaríamos hablando de abundantes suministros, equipo de buena calidad, posiblemente una armadura de caparazón o similar e incluso equipo especializado como podría ser un áuspex, visores fotosensibles, cargas de demolición, capas de camaleonina y un largo etcétera de equipo realmente variopinto.

Aquí me remito a mi argumento del comienzo del artículo; hay tantos regimientos como mundos, y ni siquiera son todos iguales.

Respecto al tema de la famosa linterna láser, basta con decir que un rifle láser es capaz de efectuar sesenta disparos por célula térmica estándar (las cuales son recargables, además), tiene la potencia de un 7,62 actual aproximadamente (que no es un chiste), posee un buen alcance comparado con las armas de asalto actuales y goza de una precisión formidable. Además tiene un selector de potencia para que cada disparo consuma más o menos energía, pudiendo efectuar disparos realmente potentes por el precio de un mayor consumo de munición.

Además, muchos modelos (si no todos) tienen sus particularidades, ya sean materiales exóticos o con cualidades útiles, miras de combate integradas, que operen en una frecuencia megathule superior (traducido; que repartan más leña) o que incluso estén hechos a partir de una PCE que incluya cualidades únicas, como la rápida cadencia de fuego de las carabinas láser Minerva-Aegis.

En resumidas cuentas, si me dan a elegir entre una m4 y un rifle láser...bueno. La elección es más que obvia.

Y hasta aquí mi artículo. Espero que os sea de utilidad, tanto para informaros un poco más sobre el trasfondo de Warhammer 40.000 como para simplemente para haber hecho que paséis un buen rato. Y, especialmente, para desmentir estos nefastos estereotipos, que para echarse unas risas están bien, pero cuando nos los creamos....que San Drusus nos proteja.

Maky

Wikihammer 40k (Circulo de Terra)

CLAUDIA ZUMINICH

ENTREVISTA

Comienzos:

-¿Como comenzaste en este mundo?

Mi afición por los modelos en miniatura me viene desde pequeña. Al principio me sentí atraída por el modelismo estático aeronaval y los soldados de distintas épocas históricas. Mi primer maqueta fue un diorama de la batalla de Iwo Jima, en escala 1/72 de la marca ESCI. Fue un regalo que me hizo mi madre, un día que paseábamos por la sección de juguetes de la tienda Harrods y me llamó muchísimo la atención, al fin iba a poder recrear esas películas de guerra que veía en blanco y negro escondida en la cama de mis padres. Monté lo que pude pero nunca llegué a pintarla. Pasó el tiempo y dejé de lado los modelos a escala, pero cuando trabajas en un ambiente friki, te juntas con amigos frikis, empiezas a jugar a Rol y Wargames y pasa lo que pasa.

-¿Te consideras friki?

Sí, bastante..."Mi aliado es el frikismo y un poderoso aliado es...El frikismo nos rodea a todos y nos une, frikisos seres somos, no una aburrida materia".

- ¿Te acuerdas de tu primera miniatura pintada o de las primeras?

Aunque antes de aficionarme a las figuras en miniaturas ya montaba y pintaba maquetas y dioramas, unas de las primeras miniaturas que pinté para juegos de estrategia fueron los Starter de Anima Tactics de 2006, y para juego histórico, una francotirador soviética y un soldado alemán en la nieve de 32mm para el juego 1-48 Combat.

- ¿De dónde eres y actualmente donde vives? ¿Qué has estudiado si tiene que ver con algo del hobby?

Nací en una colonia Austro-Alemana al sur de Argentina y actualmente vivo en Tenerife, Islas Canarias. Estudié Dirección de Cine y Televisión, pero inspirada por grandes figuras como John Dykstra y Ralph McQuarrie (Star Wars, Battlestar Galactica), me especialicé en la realización de efectos especiales, construyendo maquetas y dioramas en miniatura pero utilizando mis nuevos conocimientos para dotarlas de mayor realismo y dramatismo en la pantalla.

Esto mismo busco expresarlo al pintar miniaturas y fotografiarlas para diferentes juegos de guerra, tanto históricos como de ciencia ficción y fantasía.

- ¿Cómo has ido aprendiendo a pintar? Formulas que has utilizado para aprender a pintar mejor en tus comienzos.

Estudí pintura tradicional japonesa, lo que me dio disciplina, concentración y sensibilidad. Fue entonces cuando aprendí la técnica de los dos pinceles. Luego cuando estudié Efectos Especiales, aprendí el uso del aerógrafo en maquetas y a ser práctica en la pintura. Mi profesor me enseñó que no hacía falta ser genial pintando, sólo había que hacer que las cosas aparentaran ser lo que debían ser. Cuando me aficioné a las miniaturas y los wargames, empecé a investigar las técnicas que utilizaban otros pintores y finalmente cogí todo lo que había aprendido, me quedé con las cosas que se adecuaban más a mis objetivos y seguí probando y desarrollando, prueba y error, así hasta encontrar la forma en que pinto actualmente.

Perfeccionamiento:

- ¿Como comenzaste tus contactos con empresas y marcas para pintar para ellas? Primeros contactos, anécdotas, etc.

Gracias a las redes sociales en Internet, pude dar a conocer mis trabajos a más gente. Hice muchos amigos y fans, que su vez tenían más amigos y algunos de esos amigos resultaron ser dueños de empresas. Recuerdo que uno de los primeros contactos fue Paul Sawyer. Una tarde recibí un mensaje de él, diciéndome si podía publicar unas miniaturas pintadas por mí en el newsletter de Warlord Games. Yo no sabía ni quién era, hay mucho pervertido y pelota por ahí, así que lo investigué y resultó que, sí, era uno de los dueños de Warlord Games. Al día siguiente, sin dudarle le envié las fotos de mis miniaturas. Con el tiempo fueron contactándome no sólo dueños de marcas, también editores de revistas para colaborar con ellos. Para algunos resultaba muy exótico una mujer pintando miniaturas, y para más inri, una mujer pintando histórico era casi herejía...brujería.

- ¿Cuales son las técnicas que más utilizas y cómo definirías tu estilo?

Las técnicas que más utilizo son difuminado en húmedo (Wet blending) y veladuras. Además suelo aplicar muchos efectos especiales a las miniaturas y me sirvo de todos tipo de pigmentos, oleos y esmaltes. Busco un estilo muy realista y aunque sean figuras para wargames, quiero que mis figuras se vean como si fueran los protagonistas de una película de guerra o de fantasía. Me gusta imprimir mucho dramatismo en las figuras que pinto.

- ¿Tienes un estilo marcado y propio o según miniatura y proyecto escoges el estilo? ¿Existe el sello personal en tus miniaturas? Si es así, ¿cuál es?

A todas las miniaturas que pinto, ya sean históricas, de fantasía o Sci-Fi, intento darles esa impronta que caracteriza mis estilo y que hace que la miniatura tenga un apariencia de persona o criatura real pequeña y no la de un juguete. Así como hay pintores cuyas técnicas acentúan los contrastes de las figuras para que se vean mejor de lejos en un campo de batalla, mi técnica y estilo se enfocan en que la figura tenga personalidad, realismo y que pueda ser también contemplada muy de cerca sin perder belleza y detalle. A pesar de ser pequeñas (escala 28mm) tienen expresión, color de ojos, sudor y heridas en la piel, mugre y desgaste en sus uniformes y armaduras. Creo que resaltar los detalles de una miniatura, es una forma de tributo al escultor que depositó mucho esfuerzo al modelar esa figura.

- La técnica más complicada para ti al aprender fue ¿o la que aun tienes que mejorar o aprender?

Hasta el día en que me muera estaré empeñada en investigar, mejorar y aprender. La técnica que me ha resultado más difícil de aprender a ejecutar correctamente ha sido la de pincel seco. Recordad que mi técnica se basa en todo lo contrario, mientras más húmeda la superficie, mejor. Lo que requiere una cierta velocidad al pintar. Una buena técnica de pincel seco, requiere mucha paciencia para hacer muchas pasadas con el pincel casi sin pintura y que el color o luz vaya surgiendo. Uno de mis defectos más grandes es la falta de paciencia y fue una de las razones por las que mi madre me impulsó a hacer maquetas y tener hobbies que la necesitaran.

- Un pintor al que admires

Es un estilo muy distinto del mío pero mi pintora favorita es Alison Mcvey.

- ¿Qué tipo de miniaturas te gusta más pintar? ¿Y cuál menos?

Me encanta pintar en general miniaturas históricas. Los soldados de la Segunda Guerra Mundial en 28mm son mis preferidos. Lo que menos me gusta pintar, aunque también sean históricas, son figuras para La Guerra de las Rosas.

- ¿Tienes una marca de pintura favorita o una marca de pinceles fetiche y más utilizada?

Suelo estar probando productos continuamente y siempre encuentro marcas nuevas que me gustan y me sirven. Las pinturas que más utilizo y las que mayor gama tengo para figuras en 28mm son Vallejo y Citadel. En cambio, para maquetas y otros modelos más grandes prefiero otras marcas como Life Color, AMMO of Mig Jimenez y Mr Hobby. En lo que respecta a pinceles lo tengo muy claro, Winsor & Newton Serie 7 Miniature.

- ¿Lupa o Ojo Humano?

Definitivamente, Ojo Humano. En su día me compré una lupa, de esas que tiene bracetos y parecen un robot. Lo único que conseguí fue un mareo y jamás pude llegar a tocar la miniatura con el pincel.

- ¿Tienes una mesa de pintura ordenada y bien limpia o tu taller es un desastre caótico?

Mi taller es un caos controlado. Tengo gavetas, organizadores y muchas cajas, pero siempre hay tantos proyectos a la vez, que si deshiciera el caos que se ve en mi mesa actualmente, perdería de vista todas las gamas y materiales que estoy utilizando y tardaría una eternidad en ponerme a trabajar. Así que cada cierto tiempo, cuando los proyectos se acaban, me pongo a ordenar y limpiar.

-¿Cuántas horas puedes echar al día para pintar de media?

Entre 7 y 10 horas.

- Pintar una miniatura normal, de tamaño estándar e infantería, ¿cuánto tiempo te lleva?

Esta es la pregunta del millón, ya que es muy variable. Una figura de infantería puede tener uniforme de invierno o de verano, más o menos equipo, etc. Por eso el rango puede estar entre las 3 y 5 horas. Por poner un ejemplo, un soldado en la Segunda Guerra Mundial de infantería americana de Warlord Games puede llevarme un par de horas, pero un soldado de Infantería Francesa Napoleónica de Victrix, puede llevarme unas 3 horas y media.

- ¿Que es lo peor del arte de pintar miniaturas o lo que menos te gusta?

Lo peor del arte de pintar miniaturas, es tener que arreglar los errores que cometen las marcas al fabricarlas. Miniaturas con líneas de molde cruzando el rostro, defectos de casteo en miniaturas de metal, errores históricos en los uniformes y equipo, por citar sólo algunas cosillas.

- ¿Mucho trabajo acumulado actualmente en tus proyectos? ¿Cuántos proyectos tienes a la espera normalmente?

Siempre se me acumulan los proyectos, ya que además de los de carácter profesional estás los propios por pura afición. Puedo llegar a tener hasta 10 proyectos a la vez en mesa. Por eso hay temporadas en lo que parece que no pinto nada, que no se ven trabajos nuevos míos y luego otras en los que salen todos juntos y parece que fuera una máquina de pintar sin vida social.

- ¿Como eliges hacer o escoger un proyecto de pintura cuando te lo proponen? Tu criterio de selección podríamos decir.

Tiene que resultarme atractivo, si no lo es económicamente tiene que serlo visualmente. Debe aportarme algo nuevo, conocimientos nuevos, y muy importante, deben gustarme las miniaturas. Debo poder visualizarlas en una escena final, antes de pintarlas. Hay figuras magistralmente esculpidas, con miles de detalles rocambolescos, pero que al final no cuentan nada y otras más simples, pero que con sólo una postura dinámica transmiten toda una historia.

- Tus trucos o pequeñas extravagancias a la hora de pintar...

Para perfeccionar el Wet Blending (húmedo sobre húmedo), utilizo una técnica característica a la que llamo "Técnica de los dos pinceles", que consiste en intercambiarlos rápidamente mientras se sujetan entre los dedos de la misma mano. Mientras uno de los pinceles está untado con pintura, el otro está humedecido con agua, medium para veladuras, o incluso otro color distinto. Con uno se deposita pintura sobre la superficie de la miniatura y con el otro rápidamente se difumina, logrando degradados muy suaves y sin marcas.

La mayoría de mis figuras tienen ojos celestes o verdes.

Nunca hago mezclas en paleta. Siempre utilizo colores puros y todos los colores los fundo sobre la miniatura.

- ¿Tienes un color preferido en tu proceso de pintura?

Sí, el Gris de Payne. Lo utilizo para muchas cosas. Es un color frío que puedo utilizar ya sea para representar reflejos en la nieve, el agua, los metales o para simular la barba crecida de días en los hombres.

- ¿Cual es el color mas difícil a pintar para ti en las miniaturas?

Ningún color me resulta más difícil que otro. Los colores sobre la miniatura son como las notas en una partitura. Lo difícil es lograr una buena composición con esas notas. El color resulta difícil, sólo si estás utilizando el color o el tono equivocado.

Futuro:

- Tus proyectos más próximos que puedas contarnos....

Estoy trabajando sobre unos mechas andadores para Segunda Guerra Mundial alternativa de la marca Clockwork Goblin Minis y unas escenografías de edificaciones en ruinas también para ambientar WW2 de la marca Stronghold-Terrain.

- ¿Qué proyecto te gustaría hacer un día o que te gustaría que te ofrecieran pintar próximamente?

Me encantaría poder pintar una gama completa de figuras ambientadas en una Guerra Mundial Alternativa, al estilo de Dust o Konflikt 1947.

- ¿Que puedes decir a gente que considera que pinta bastante mal y quieren mejorar?

Disciplina y paciencia, pero no dejéis de ser curiosos y temerarios a la hora de pintar. Tenéis que aprender primero de los que saben más, pero no los pongáis en un pedestal, ellos son sólo pintores como vosotros, pero que han comenzado antes o han recorrido más rápido el camino. El "mal pintor" no es más que el "buen pintor" que aun no ha llegado.

- Fórmula para ser un buen y reconocido pintor como tu. Para futuros pintores.

Técnica + Talento + Saberse promocionar. Significa que debéis aprender mucho, practicar mucho y perfeccionar lo que aprendáis. Si tenéis un talento natural, mejor que mejor. Pero por más que seáis unos genios pintando, si no os conoce nadie, si nadie tiene la oportunidad de ver vuestro trabajo, sólo sois genialidad desperdiciada.

Preguntas FanHammer:

- ¿Star Wars, Star Trek o Señor de los Anillos?

Star Wars...por siempre.

- ¿Pincel o Aerógrafo?

Los dos y cualquier otra herramienta que me permita lograr mis objetivos de pintura.

- ¿Juegas a Wargames o Rol? ¿A cuales?

Sí, juego a ambas cosas. En lo que respecta a Wargames, juego a Bolt Action, Hail Caesar, Deus Vult, In Her Majesty's Name y Kings of War. De Rol juego a Engel, Witchcraft, Star Wars y Gear Krieg con el sistema SilCore. También me gustan los juegos de tablero como Descent, Zombicide e Imperial Assault.

- Época de la historia que más te gusta (pintar o personalmente)

Me encanta pintar Segunda Guerra Mundial, pero también me atrae la Gran Guerra.

- Te gustaría conocer a....

John Dykstra, al que considero el mejor artista de Efectos Especiales y una gran fuente de inspiración.

- ¿Sigues blogs, foros, webs? ¿Cuales?

Hace unos años participaba activamente en foros, visitaba blogs y webs. Actualmente prefiero las redes sociales más directas como grupos de Facebook o canales de Youtube. Sigo grupos sobre mis wargames preferidos, otros sobre modelismo aeronaval y páginas de las marcas para ver sus novedades.

- Tu película favorita:

Es una frikada de peli, pero me encanta, me emociona, me pone cachonda y me hace llorar, ¿Qué más?. "The Beast Master" con Marc Singer y Tanya Roberts.

- ¿Conocias FanHammer?

Sí, aunque los visito de forma muy esporádica. Como os comenté antes, no soy muy asidua a las web y blogs. Ahh... Y por los premios FanHammer, cuando hay que votar.

-¿Imprimacion Blanca o Oscura?

Siempre he imprimado en blanco, pero últimamente doy una primera capa con imprimación Gris Panzer y luego otra suave capa de imprimación blanca. El aspecto de la miniatura imprimada, es como la de una foto en blanco y negro.

- Una manía inconfesable

Aunque también utilice otras, no puedo trabajar sin tener un spray terriblemente caro de imprimación blanca Citadel en el estudio.

Fanhammer

ZWEIHÄNDER

A GRIM & PERILOUS RPG

ZWEIHÄNDER (pronunciado Zvai hánde" o como a nosotros nos gusta decir "saigenda") es un juego de rol diseñado para jugar aventuras "sombrias y peligrosas". Se trata de un libro que lleva casi cinco años en gestación, producto de páginas y páginas (y más páginas) de notas personales garabateadas en cuadernos de trabajo, reglas caseras y la wiki privada que utilizamos en nuestra mesa de juego. En noviembre de 2011, su autor decidió tomárselo en serio y elaborar lo que, en un primer momento, se denominó Proyecto Corehammer. Al principio, la idea era publicarlo como un parche de reglas para la segunda edición del juego de rol sombrío y peligroso más antiguo del mundo. Sin embargo, pronto quedó claro que el proyecto iba evolucionando hacia un sistema de juego totalmente nuevo. Así pues, desechamos el título y reescribimos nuestras propias reglas, con cierto sabor a la "nueva escuela". Contratamos a los artistas. Absorbimos a dos de nuestros más expertos probadores de juego para que nos ayudaran con las tareas de edición y la autoría. Y, después de muchos meses de trabajo, se convirtió en el producto que ahora tienes entre tus manos. Este sistema ha sido revisado y reconstruido a través de múltiples iteraciones gracias al inestimable feedback que nuestro grupo de prueba nos ha venido proporcionando a lo largo de todo el proceso. Consideramos que ZWEIHÄNDER es nuestra particular carta de amor hacia todos los que disfrutamos de la literatura y los juegos de mesa, el realismo sin concesiones, la violencia gratuita, la conspiración política, el horror extraño y el humor negro presentado bajo una pátina de fantasía de inspiración renacentista.

Ante vosotros está la primera versión de la traducción de este trabajo. Por supuesto, existen posibilidades que encontréis erratas, cosas que no acaban de encajar, ... No dudéis en informarnos de cualquier posible error que encontréis para poder corregirlo y pulir aún más el trabajo. Contacto: igarol@gmail.com

Agradecimientos traducción. Este trabajo de traducción, si bien se apoya en la comunidad de aficionados de IGARol que han dado sus sugerencias y ayudas, tiene tres pilares fundamentales en ese trabajo de traducción. Alfonso, YOP e Igest.

Dos de los Personajes:

VAGABUNDO

Profesión básica

ARQUETIPO: Truhan

DESCRIPCIÓN: Consagrado a una vida de vagabundeo, has visto lugares lejanos, apretado las manos de gentes extrañas y forjadas numerosas amistades inusuales a lo largo del camino. Por ello, a veces eres visto con aprehensión o con admiración, dependiendo de con quien hables.

RASGO PROFESIONAL: SIN RUMBO FIJO

Para algunos, el camino es el lugar entre donde estuvieron y donde están ahora. Para ti, es tu hogar.

Efecto: Siempre que falles una prueba de Supervivencia u Orientación, puedes volver a repetir la tirada aunque deberás aceptar el nuevo resultado.

HABILIDADES

Aguante (Físico)

Armas Simples Distancia (Combate)

Atletismo (Físico)

Disfraz (Empatía)

Folklore (Inteligencia)

Orientación (Inteligencia)

Regateo (Empatía)

Rumor (Empatía)

Sigilo(Agilidad)

Supervivencia (Voluntad)

MEJORA DE BONIFICACIONES

Agilidad +1

Agilidad +1

Físico +1

Empatía +1

Inteligencia +1

Percepción +1

Voluntad +1

TALENTOS

Azimut
Mundanal
Sensibilidad Rural

LADRÓN

Profesión básica

ARQUETIPO: Truhan

DESCRIPCIÓN: No hay mejor trato que el precio de la libertad. Desde recortar monedas a cortar las correas de las bolsas, los Ladrones son maestros bien entrenados en el delicado arte de conseguir algo a cambio de nada. No se trata de simples matones o rufianes. Los verdaderos profesionales se procuran de lo que necesitan sin dejar huella hasta que es demasiado tarde.

Con ingenio suficiente, un ladrón puede encontrar el momento oportuno prácticamente en cualquier situación. No obstante, aquellos que tienen sueños de grandeza rápidamente aprenderán que su éxito está unido a los contactos que logran establecer. La gente podría hablar de honor entre los ladrones, pero la amistad en el submundo es a menudo una realidad caprichosa. No obstante, cualquier cosa es mejor que ser atrapado. Si son afortunados, quizás solo pierdan la mano.

RASGO PROFESIONAL: EL ARTE OSCURO

Las manos de un ladrón son una preciada herramienta, y la mayoría pasa años mejorando su destreza innata.

Efecto: Reduces el tiempo necesario para utilizar la habilidad Subterfugio a la mitad. Incluye desarmar trampas, abrir cerraduras, hurtar objetos y otras situaciones donde se emplee esta habilidad. Además, al adoptar esta profesión aprendes de forma gratuita todas las pericias de esa habilidad.

ESPECIAL: ENEMIGO PÚBLICO NÚMERO UNO

Tu carrera de latrocinio te ha convertido en el centro de la opinión pública. Probablemente, te busquen vivo o muerte por los crímenes que has cometido.

Efecto: Ganas automáticamente la desventaja Estigmatizado cuando adoptas esta profesión.

HABILIDADES

Ardides (Empatía)
Armas Simples Distancia (Combate)
Atletismo (Físico)
Falsificación (Inteligencia)
Folklore (Inteligencia)
Perspicacia (Percepción)

Regateo (Empatía)
Rumor (Empatía)
Sigilo (Agilidad)
Subterfugio (Agilidad)

BONUS ADVANCES


Agilidad +1
Agilidad +1
Empatía +1
Empatía +1
Físico +1
Inteligencia +1
Percepción +1

TALENTOS

Escamoteador
Revientapisos
Perista

La titularidad de los derechos e intereses incluidos en y sobre (a) las ideas, conceptos, marcas y productos derivados de los Materiales del Playtest, (b) los materiales del Playtest, (c) y todos relacionados y la propiedad intelectual subyacente incluyendo todas las marcas registradas y derechos de autor, y (d) todos los derivados de los anteriores pertenecen a Grim & Perilous Studios, LLC. Preguntas y comentarios relacionados con este material de Playtest puede dirigirse a directamente Daniel Fox (daniel@grimandperilous.com)

Igarol



**EN EL PRÓXIMO
NÚMERO**

TALLERES

STAR PARS

COLORES ORKOS

SE LEVANTAN DE LAS TUMBAS.