

# Sangre y Dados

SyD 7 - Jun 2011

Escenario: Barón Zem

El Retorno de los  
Condenados vol. 2

Thor: El valor es inmortal

Informe de batalla:  
Reyes Funerarios vs Imperio



# Sangre y Dados

Warhammer Aquí

## EQUIPO

### REDACCIÓN

ElAntiguoGuardian  
Csatle  
Cylde  
Heraldoscuro  
Manowarro  
Necromanu  
Sir-Skofis

### COORDINACIÓN

Csatle

### ILUSTRACIONES

Manowarro

### MAQUETACIÓN

Roly\_Ganpie

### AGRADECIMIENTOS

CapitanPeskanova  
ElGranRey  
Kobeno  
Mister\_Sogad  
Rataerte  
Shayendri

## CONTENIDO

### 2 EDITORIAL

### 3 NO TODO ES WARHAMMER - THOR

### 4 ARTES OSCURAS - ÓXIDOS

### 8 ESCENARIO - BARON ZEM

### 12 ARTES OSCURAS - CONCURSOS WARHAMMER AQUÍ

### 14 INFORME DE BATALLA – REYES FUNERARIOS VS IMPERIO

### 22 RELATO - EL RETORNO DE LOS CONDENADOS VOL.2

### 26 ARTES OSCURAS - FAQS OJOS

### 27 ROL - AVENTURA STAR WARS

### 30 WARHAMMER 40.000 - PLANTILLAS NECRONES

### 32 EL RINCÓN DE CHISTES



### Exención de responsabilidad

Este webzine no es oficial y de ningún modo está respaldada por Games Workshop Limited. Las imágenes, logotipos, miniaturas, nombres o fotografías de las respectivas marcas mostradas a continuación; se han tomado para ilustrar ciertas páginas o ayudar al lector a de forma gráfica en la comprensión del webzine. Son productos registrados de la empresa comercializadora y puestos sin ánimo de lucro.

[www.warhammeraqui.mforos.com](http://www.warhammeraqui.mforos.com)

Revista gratuita.

# Editorial

¡Bienvenidos a un nuevo número de **Sangre y Dados**, y con este ya van 7!

En este número os esperan muchos artículos que estoy seguro os gustarán, todo el equipo de sangre y dados nos esforzamos al máximo para hacer cosas nuevas e interesantes en cada número, y esta vez viene especialmente cargado.

Bueno, no os desvelaré nada, ¡navegad por la revista y descubrid sus secretos!

Me explico, pararos a pensar en cómo era este hobby (y todos en general) hace 20 años, cuando Internet todavía no estaba en nuestras vidas.

No puedo daros detalles concretos ya que yo no había nacido, pero me imagino la situación, la única forma de saber lo que deparaba el futuro más cercano era con la White Dwarf (porque puedo corroboraros que antes sí que era útil), si querías comprobar que miniaturas tenías y cuales querías no tenías más remedio que acudir al catalogo anual (no sé ni si lo seguirán vendiendo a estas alturas), y claro, de marcas alternativas ni me molesto en hablar, me imagino que la información sobre ellas era escasísima.

En fin, yo estoy muy agradecido de poder saber pasadas un par de horas lo más significativo del Games Day francés, ¿cómo sabrían hace 20 años lo que se cocía en los hornos de Games Workshop?

Saludos cordiales.

Kobeno

## SE BUSCA

*Colaboradores comprometidos con el foro y la revista*

*Interesados mandad vuestros artículos a:*

[sangreydados@gmail.com](mailto:sangreydados@gmail.com)





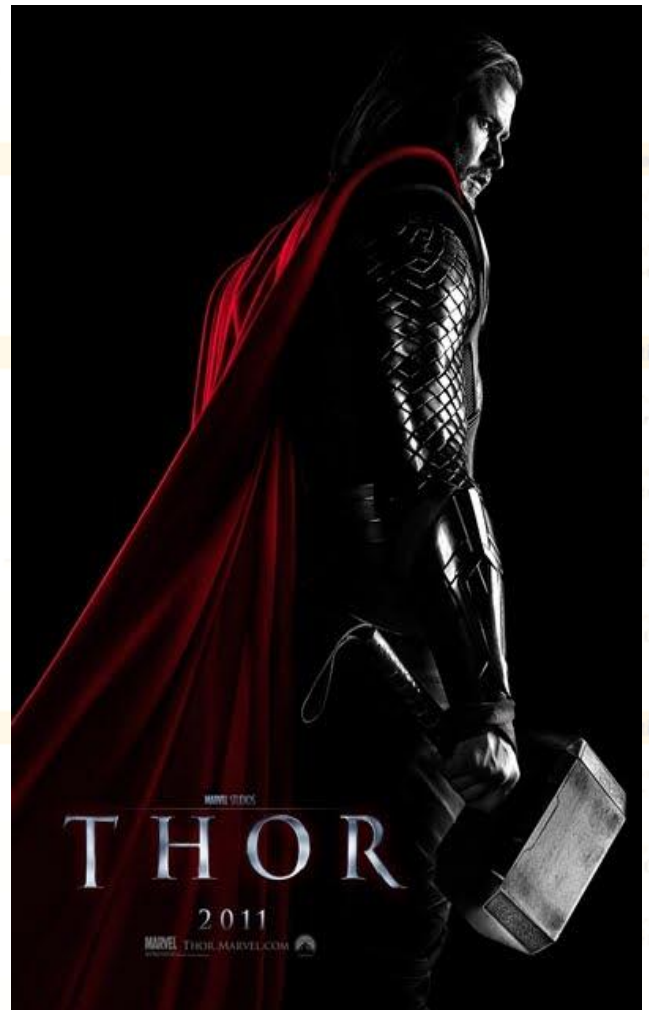
# No Todo Es Warhammer: Thor

¡¡Vengadores reuníos!! Pero poco a poco; primero fue Iron Man, luego Hulk, ahora Thor y próximamente llegará el Capi.

¿Es la adaptación de Thor digna de sus sucesoras? En mi opinión lo es. Es una película entretenida, con sus gotas de humor, su minúscula cuota de intriga y toda la acción que se quiera. Claro que, ¿y en lo referente a la adaptación de una adaptación de los mitos nórdicos? Pues también está bien. Bien porque el puente del arco iris ese pasa a ser un agujero de gusano o similar, bien porque Midgard, Asgard, y el otro reino (ni idea del nombre, ¿Jurgheim? ¿Jurgenheim? ¿El hijo ilegítimo entre Mordor y Hoth?) son creíbles o bien porque Thor no luce las mallas en la Tierra durante mucho tiempo, creo que las distintas ambientaciones, los contrastes y demás esta logrado.

Pero todo esto son paparruchas, lo que importa es el entretenimiento puro y duro que ofrece, Thor contra los gigantes de hielo, Thor contra el Destructor, Thor contra SHIELD, Thor contra el sistema sanitario ... Además de ver a Loki conspirando, creer ver el Ojo de Agamotto, un Cubo Cósmico, notar la ausencia de Donald Blake y el cameo de Ojo de Halcón. ¡Vamos! Que yo en el cine como un niño con un juguete nuevo. Pero un juguete espectacular que será olvidado y sustituido por el próximo que venga.

Csatle





# Artes Oscuras: Óxidos de Hierro y Cobre

Esta vez voy a salirme un poco de mi temática habitual, en vez de hacer algo de modelismo voy a comentar dos técnicas que uso para representar óxidos de metales.

La técnica del óxido de hierro no es propia, es más o menos similar a una que pusieron los de GW en su libro de ejército de los Reinos Ogros de 6ª edición, mientras que la técnica para el óxido de cobre es propia, con eso no quiero decir que no pueda haber otras personas que hayan llegado a la misma, sino que simplemente yo la encontré probando aunque puede que también se pueda encontrar por la red.

Yo suelo usar estas técnicas en mi ejército de condes vampiro para darles un aspecto viejo a las armas y armaduras de los esqueletos.

## Empezaré por el óxido de hierro:

El hierro se oxida con tonos marronzucos anaranjados, así que para esta técnica necesitaremos una pintura marrón oscura del estilo de "Carne oscura" de Citadel o Gamecolor, una pintura marrón clara o incluso beige, creo que en la foto siguiente usé "kaki" de Gamecolor, también necesitamos un naranja, yo usé uno de la marca Modelcolor y por último un metálico, yo suelo usar "Acero engrasado" de Modelcolor.

0. Lo que vamos a pintar es el reborde de un escudo de los tumularios de los condes vampiro.



1. Pintamos la zona que va ser de hierro oxidado con el marrón oscuro.



2. Pintamos manchas con el marrón claro de manera aleatoria y de distintos tamaños pero sin cubrir todo el marrón oscuro.





- Ahora añadimos una tonalidad naranja a base de manchas más pequeñas y un poco de pincel seco por algún borde.

Algunos ejemplos de mis Condes Vampiro donde se puede apreciar mejor:



- Por último en algunas zonas pintamos con el color metalizado, también se puede hacer un punteado como se ve en los ejemplos.



#### El óxido de Cobre:

El cobre es un metal forjable (se le puede dar forma mediante golpes) y por eso cabe pensar que podían hacerse armaduras o incluso armas con él, aunque es más "blando" que el hierro, el problema que tiene es que se oxida con una tonalidad verdosa y su óxido es tóxico. El bronce por el contrario no se oxida pero no es forjable. Para esta técnica vamos a necesitar un metalizado bronce o cobre, yo suelo usar "bronce bruñido" de la marca Citadel, un color azul oscuro como el "azul real" de Citadel y un tono verde oscuro como el "verde oliva oscuro" de Modelcolor.

- La pieza que vamos a pintar es una barda metálica de un caballo imperial.





0. Pintamos directamente sobre la imprimación negra con el bronce, aunque también podríamos pintar con una tonalidad marrón oscura debajo del bronce.



2. Antes de que la capa anterior haya secado del todo aplicamos seguidamente la pintura verde muy diluida de esta manera habrá zonas donde se note el azul y zonas donde se mezcle el verde con el azul para tener una tonalidad verde azulada y con suerte similar al óxido de cobre.



3. Una vez seco el resultado debería ser similar a este.



1. Ahora diluimos mucho la pintura azul oscura con agua y la aplicamos a la zona que hemos pintado previamente de bronce cuando esta está seca.



4. Para terminar podemos resaltar los bordes que queramos con un poco de bronce.

5.

Para terminar algún ejemplo en los que se han usado las dos técnicas:



Algunos ejemplos de mis condes vampiro en los que se puede apreciar mejor:



En este último ejemplo la barda del caballo es “cobre oxidado” mientras que la armadura del caballero y las chapas que sujetan el estandarte son “hierro oxidado”.

Espero que os haya gustado y sobre todo espero que os sea útil.

Sir-Skofis



# EL REINO DEL BARÓN ZEM



La proximidad del reino de Zem con los desiertos del caos tarde o temprano debía pasar factura a los habitantes de las tierras del barón.

Una noche una gran tormenta oscura que arrastraba vientos brillantes y nieblas rojizas arrasó el reino.

A la mañana siguiente todo había cambiado, los bosques aullaban de hambre, las aguas de los ríos bullían y los cementerios ya no eran un remanso de paz.

El barón Zem fue presa de la maldición del caos y se convirtió en un ser oscuro sediento de sangre.

Pocas semanas después el reino estaba prácticamente abandonado y la oscuridad dominaba las tierras del barón.

El barón permanecía enclaustrado en su vieja fortaleza atormentado, junto a sus soldados que al igual que él se habían convertido en meras carcasas de carne, odio y hueso sin alma.

Para conquistar este pequeño reino maldito del antaño poderoso **barón Zem**, los ejércitos deberán controlar los principales elementos de escenografía del tablero. Este escenario se jugará como una **batalla campal**, con la diferencia que para obtener la victoria el jugador deberá obtener un mayor número de puntos que el bando rival. Para conseguir los puntos que otorga cada elemento de escenografía hay que conquistarlos antes.

Hay dos formas de hacer tuyo el elemento:

- Destruir los guardianes del elemento de escenografía.



- Permanecer un turno siendo la única unidad presente en el elemento y sin estar trabada en combate.

Una vez consigas los puntos que otorga el elemento conquistado no se volverán a sumar puntos de ese elemento a no ser que se reconquiste cuando el enemigo lo haga suyo.

Como todo el mundo habrá jugado miles de batallas campales pasemos directamente a describir las reglas especiales de cada elemento de escenografía del escenario.



La regla básica del escenario es conseguir más puntos que el enemigo, y como ya hemos dicho para conseguirlos debes destruir a los guardianes del elemento si los hay, o permanecer durante un turno en él sin estar trabado en combate y siendo la única unidad en el elemento de escenografía.

Para conseguir los puntos debes apropiarte del elemento con una unidad. Se considerará unidad toda aquella que esté formada por 10 miniaturas de infantería, 3 de infantería monstruosa, 5 de caballería o un monstruo.

Los elementos de escenografía que forman parte del escenario son los siguientes:

#### **2 bosques de sangre.**

Estos bosques no otorgan puntos ni hace falta controlarlos, forman parte del terreno.

#### **Fortaleza del barón Zem.**

Controlar esta fortaleza otorga 5 pts. para ello deberás destruir a la guarnición del castillo, formada por 30 tumularios con su respectivo grupo de mando. La guarnición permanece en la puerta del castillo y debe cargar al enemigo que se encuentre dentro de su radio de carga. En caso de haber más de uno cargará al más próximo. Los tumularios obedecen la voluntad de su señor, por lo que mientras permanezcan dentro de una distancia de 30 centímetros de cualquier parte del castillo obtendrán 2 dados de energía en cada fase de magia del enemigo del bando de la unidad que este combatiendo contra los tumularios, que solo podrán usarse para lanzar el hechizo "Invocación de Nehek".



#### **Cementerio.**

Conquistando el cementerio sumas 1pt. En el momento en que la unidad que intenta controlar el elemento haga contacto con cualquier parte del cementerio quedará trabada con una unidad de 25 esqueletos (arma de mano). Se considerará que ninguna de las unidades ha cargado.

#### **Pueblo abandonado.**

Controlar este pueblo te otorga 1 pt. En las calles deambulan sus antiguos habitantes, deberás destruirlos. Una unidad de 20 zombies se arrastra por las calles.

#### **Torre fantasmal.**

Controlandola sumas 1 pt. No será nada fácil, pues 5 espectros la habitan. Recuerda que solo los ataques mágicos afectan a estas criaturas.

#### **Templo de Khorne.**

Conquistar el templo te otorga 1 pt. Deberás acabar con el señor de los cráneos, un comandante del caos de Khorne, indomorable, dos armas de mano, armadura del caos y salvación especial de 5.





Si al controlar el templo uno de tus magos permanece en su interior no podrá lanzar hechizos, pero a cambio cada hechizo que lance el enemigo podrá tratar de dispersarlo como si de un papiro de dispersión se tratara con un 5 o 6 en 1D6. Deberás elegir si lanzar dados de dispersión o usar la regla del templo. No se puede usar contra fuerza irresistible.

#### **Montaña del dragón.**

Controlar esta montaña te otorga 3 pts. Cualquier miniatura o unidad que entre en contacto con la colina llamará la atención del Dragón de montaña que descansa en la cueva y recibirá automáticamente la carga de este bicharraco (mira su perfil de atributos y llora). El Dragón es indomorable.

#### **Granja.**

Si controlas la granja sumas 1 pt. La granja posee la regla especial "comida y reposo", es de un solo uso. Mientras controles la granja tienes la posibilidad de hacer uso de esta regla que consiste en ignorar una herida sufrida por uno de tus personajes o monstruos.

#### **Torre abandonada.**

Controlar la torre te otorga 1 pt. Esta torre posee la regla especial "cofre de monedas". Si controlas este elemento de escenografía puedes elegir una de tus unidades y aumentar una fila. Máximo 10 miniaturas de infantería, 5 de caballería y 3 de infantería monstruosa. No se aplica a unidades voladoras u hostigadoras.

#### **Río.**

Es un río hirviente y no otorga punto alguno.

#### **Puentes.**

Controlar cada puente te otorga 1pt. Los puentes son lo suficientemente anchos para que puedan cruzarlos una unidad de 5 miniaturas de ancho de tamaño humano u orco.

#### **Mina abandonada.**

Esta vieja mina se encuentra en pésimas condiciones, pero tal vez merezca la pena explorarla, pues corren rumores de que existen multitud de túneles que recorren el reino del barón Zem.

Dos unidades de infantería o infantería monstruosa podrán introducirse en la mina para en su siguiente turno aparecer en una de las tres salidas ocultas al otro lado del campo de batalla. Antes de realizar cualquier declaración de carga o movimiento obligatorio lanza 1D6 por cada una de las unidades que hayan entrado en la mina.

Con 1-2 la unidad aparecerá en la salida del flanco izquierdo.

Con 3-4 la unidad aparecerá en la salida del centro.

Con 5-6 la unidad aparecerá en la salida del flanco derecho.





Una vez colocadas las unidades en sus respectivas salidas la unidad podrá declarar carga, mover etc. Cuando la mina haya sido usada por dos unidades se derrumbará y no podrá ser usada de nuevo.

## CONSEJOS

Tómate tu tiempo para observar el mapa del escenario y la clase de elementos de escenografía con sus respectivos "habitantes" para confeccionarte una lista de ejército adecuada, ya que por ejemplo en nuestra primera partida alguno de los jugadores ( éramos 4) no tuvieron en cuenta los espectros de la torre. Solo yo, que jugaba con elfos silvanos pude tomar la torre con una unidad de diadres gracias a sus ataques mágicos.

Otro ejemplo fue que ningún bando se atrevió (gayofos) a hacer suya la montaña del Dragón. Hay que tener un personaje o unidad muy bestia para poder matar un Dragón de montaña y encima vigilar de reojo que el enemigo no aproveche para cargarte .

Después de jugar el escenario hubo alguna opinión contraria sobre el premio de alguno de los elementos, como por ejemplo la torre abandonada, pero yo pienso que una forma de incentivar el deseo de tomar determinados elementos o elegir determinado lado de la mesa de juego es ofrecer ciertas ventajas.

Fueron especialmente divertidos los combates en los puentes, una abominación skaven trabada en combate con el señor del Caos del Templo de Khorne y los múltiples combates que se formaron entre los dos bandos en las puertas del castillo después de aniquilar a los tumularios.

En los puentes hubo una buena tormenta de ostias en la que con mis patéticas tiradas mis unidades de guardia eterna recibieron una paliza brutal, pero aún así fue divertido. Las salidas de la mina de una unidad de corsarios y otra de guardia negra de elfos oscuros hizo que mi compañero y yo tuvieramos que girar algunas unidades para poder hacerles frente, mientras que con otras seguíamos intentando hacernos con el castillo.

Sinceramente, me quedé con ganas de intentar conseguir la Montaña del Dragón, tal vez deberíamos haber dejado al bicharraco como un dragón normal, pero con la emoción decidimos que fuera lo mas bestia posible, a ver quien tenía valor suficiente para acercarse. Se demostró que eramos unos "cagaos".

En fin, como ya he dicho todo el que quiera probar este escenario es libre de modificarlo como quiera. Cuando me curro alguno de estos escenarios para jugar con mis amigos lo hago teniendo en cuenta que nosotros jugamos siempre en bandos de al menos dos ejércitos de 3000 pts cada uno. Otras veces hay sobre la mesa 6 o 7 ejércitos, así que supongo que cuando hago algún escenario tal vez me queden demasiado grandes para un 1vs1 con listas de 3000 o 2000.

Espero que todo el que este leyendo esto y decida probar "El reino del barón Zem" lo pase tan bien como lo pasé yo. Si son jugadores habituales que juegan partidas de 1vs1 os recomiendo que probeis partidas grandes con varios ejércitos, son espectaculares y hay tanta variedad de unidades y situaciones que aparte de las razonables dudas que pueden aparecer, también surgen situaciones divertidas y surrealistas, combates épicos y el subidón que te da al ver la mesa llena de miniaturas solo es superable por algo de sexo sucio.

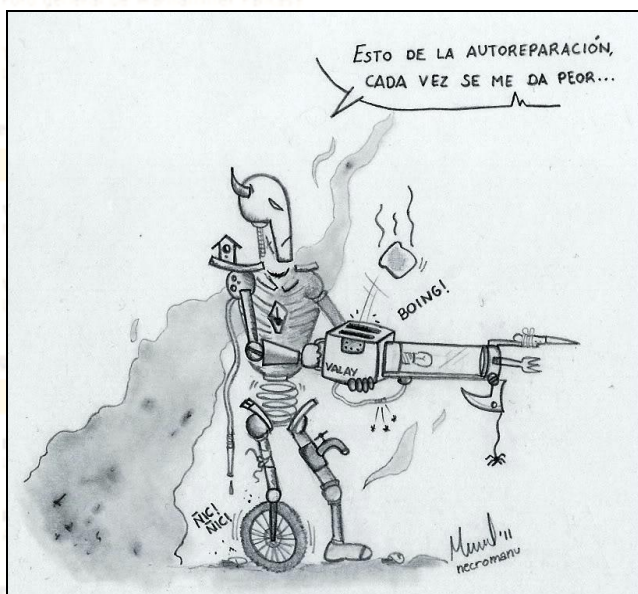
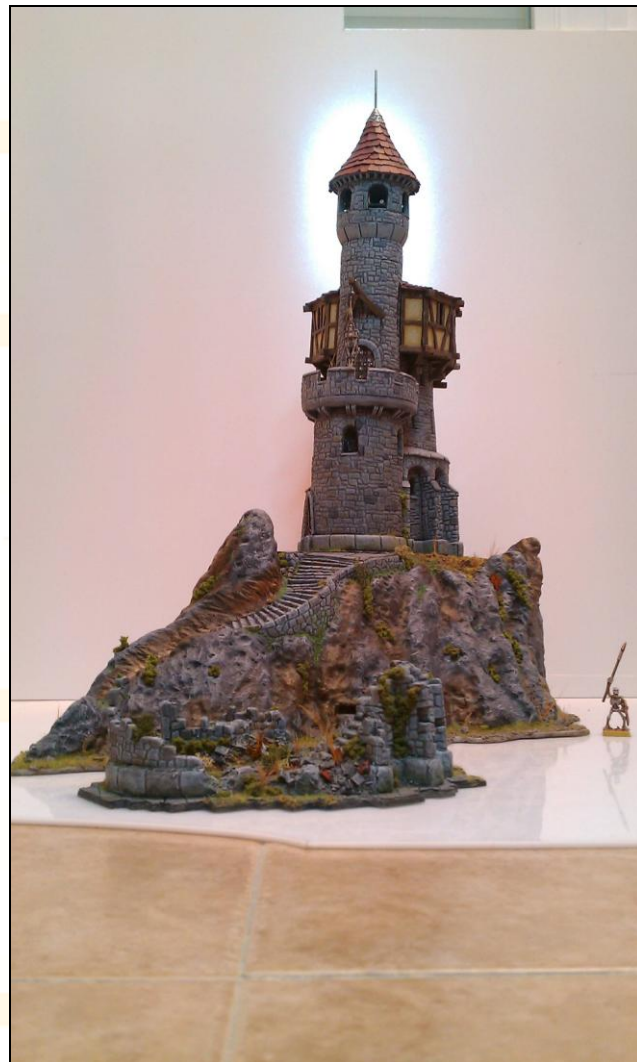
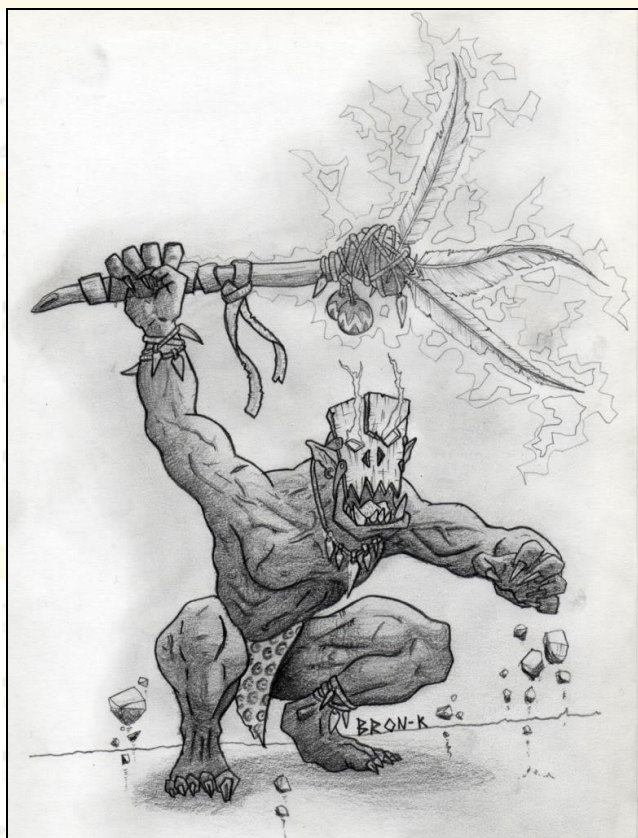




# Artes Oscuras: Concursos W&A

## Warhammer Aquí

Con permiso de los participantes y organizares de los concursos que tienen lugar a lo largo del año en el foro os presentamos a los ganadores y sus obras:



## CATEGORÍAS Y GANADORES

Dibujo: Fan Art	Ganador: Bron-K
Dibujo: Humor	Ganador: Necromanu
Mastodóntica	Ganador: CapitanPeskanova
Pintura: Fantasy	Ganador: Shayendri
Pintura: 40.000	Ganador: Shayendri
Pintura: Máquina de Guerra/Monstruo	Ganador: ElGranRey
Pintura: Libre	Ganador: Cylde







# SANGRE Y DADOS





# Informe de Batallas Fantasy Warhammer Aquí

## Preparando la partida

Gana la tirada para empezar a desplegar el Imperio, y finaliza antes el despliegue. El gran hechicero imperial obtiene los hechizos "básico", 2,3 y 4 del saber del fuego. El sumo sacerdote de los reyes funerarios (hierofante) obtiene los hechizos "identificativo", 1, 5 y 6 del saber de Nehekhara.

El imperio gana la tirada para comenzar a jugar.

## Despliegue

Hierofante con la primera de esqueletos por la izquierda, rey funerario con los tumularios.

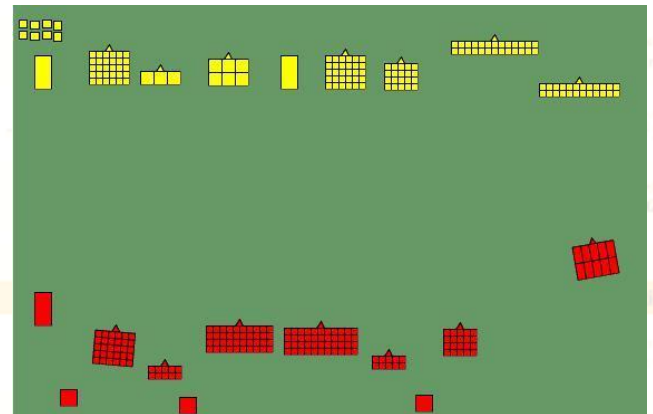
General imperial con los lanceros, porta-estandarte con los alabarderos, sacerdote con los grandes espaderos, gran hechicero con la segunda de arcabuceros.

### - Turno 1 El Imperio:

Los caballeros marchan para acercarse al flanco rival. El resto del ejército simplemente realiza pequeñas maniobras para reposicionarse. El tanque intenta general 5 puntos de vapor y lo consigue. Invierte 3 para avanzar. No hay más movimiento.

En la fase de magia, se generan 5 dados de energía, y el sumo sacerdote canaliza un dado más, sin embargo, no se lanzan hechizos por no tener rivales al alcance. El sacerdote intenta lanzar Fe Inquebrantable sobre su unidad, pero es dispersado.

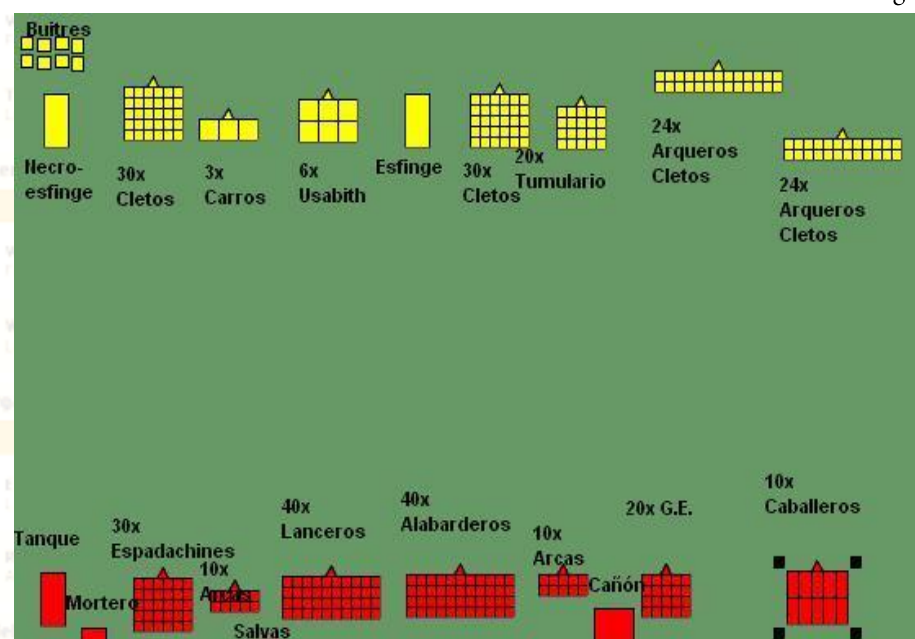
En la fase de disparo, el cañón intenta disparar sobre la guardia del sepulcro, pero obtiene problemas y no dispara ese turno. El cañón del tanque no llega, los arcabuceros tampoco, y el mortero se dispersa 10UM hacia atrás.



**Resultado Provisional: 0-0**

### - Turno 1 Reyes Funerarios:

## Aquí podéis ver el despliegue:



Todo avanza ligeramente. Los esqueletos el hierofante y los buitres pivotan un poco, al igual que la primera de arqueros. La segunda, más próxima a los caballeros, retrocede ligeramente.

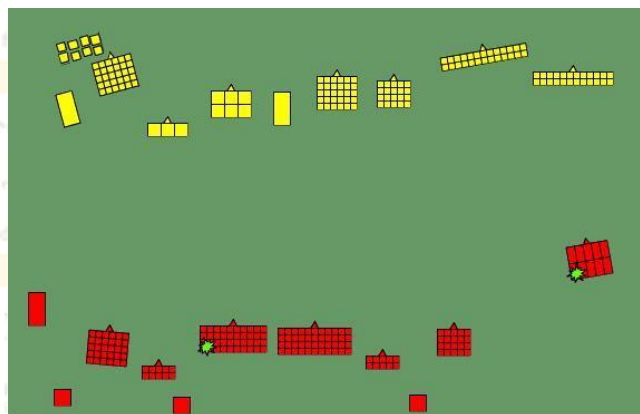
En la fase de magia, se obtienen 9 dados de energía. El hechicero imperial canaliza uno de dispersión, y obtiene otro adicional por el sacerdote, quedando el marcador 9-8. Lanza el hechizo básico con 6 dados (potenciado), pero es dispersado por la magia rival.

En la fase de disparo, la segunda de esqueletos (la próxima a los caballeros), dispara sus 24 flechazos sobre los



acorazados imperiales. Impactan 9 disparos e hieren 4, que son todos salvados por la armadura. De la segunda solo llevan 9 a disparar, que logran matar a un caballero. Los 3 carros matan a un lancero.

No hay combate.



**Resultado Provisional: 0-0.**

#### - Turno 2 El Imperio:

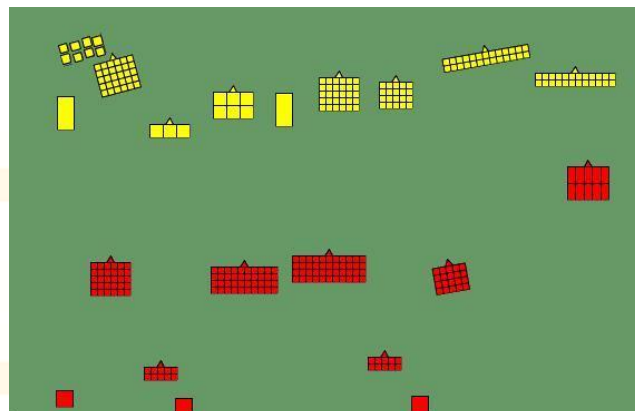
En el movimiento, el tanque genera 5 puntos de vapor. Los caballeros declaran carga a la segunda de arqueros esqueletos. El resto (menos tropas a distancia) avanza un poco.

Los caballeros no llegan, y el tanque carga a la necro-esfinge. El tanque causa 10 impactos por carga, y no logra herir a la esfinge. Los caballeros no logran la carga. Los grandes espaderos marchan para acercarse a los guardias del sepulcro. Los alabarderos marchan al máximo. Los lanceros marchan menos, lo justo para proteger los flancos de los alabarderos. Los espadachines marchan a toda velocidad hacia el combate.

En la fase de magia, se generan 4 de energía. El sumo sacerdote canaliza uno de dispersión, igualando las tornas. No hay magia a distancia, así que el sacerdote intenta lanzar Fe Inquebrantable, pero es dispersado.

En el disparo, el mortero obtiene problemas y es destruido tras intentar impactar a los esqueletos próximos a la guardia del sepulcro. El cañón yerra el tiro a los carros y casi impacta a los buitres. El cañón de salvos aún no tiene nada a distancia, al igual que los arcabuceros.

En la fase de combate, la necro-esfinge. La necro-esfinge obtiene un 6 para herir con su ataque especial de golpe letal heroico, acabando con el tanque de vapor.



**Resultado Provisional: 0-375**

#### - Turno 2 Reyes Funerarios:

En la fase de movimiento, los arqueros se reposicionan. El resto avanza hacia el frente. Los esqueletos del hierofante pivotan hacia delante, y los buitres se sitúan delante de ellos. La necro-esfinge y los carros declaran carga a los espadachines. La necro-esfinge les toma el flanco, pero los carros fallan la carga y quedan expuestos a los alabarderos imperiales.

En la fase de magia se generan 7 dados de energía, canalizando el mago imperial y obteniendo otro dado por el sacerdote, quedando 7-6 a favor de los no muertos. El hierofante lanza el básico potenciado con 6 dados, y no es dispersado por 6 dados rivales. Todas las unidades menos los arqueros avanzan, y los carros cargan a los lanceros. Los carros causan 13 impactos por carga, que se traducen en otras 4 bajas más, quedando 35 lanceros. La necro-esfinge recupera una herida.

En la fase de disparos, la segunda de esqueletos descarga sus 24 disparos sobre los caballeros, sin efecto. La primera de esqueletos dispara otras 24, matando un caballero.

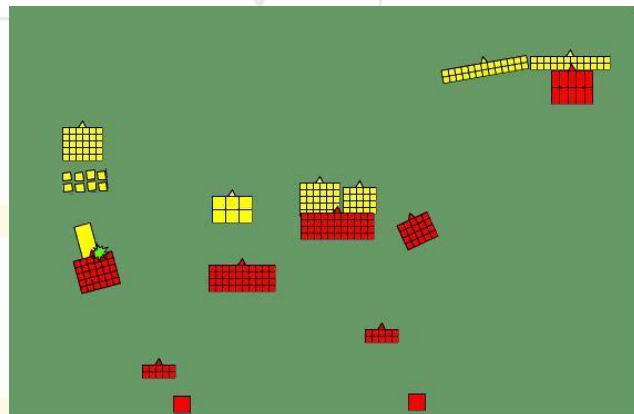
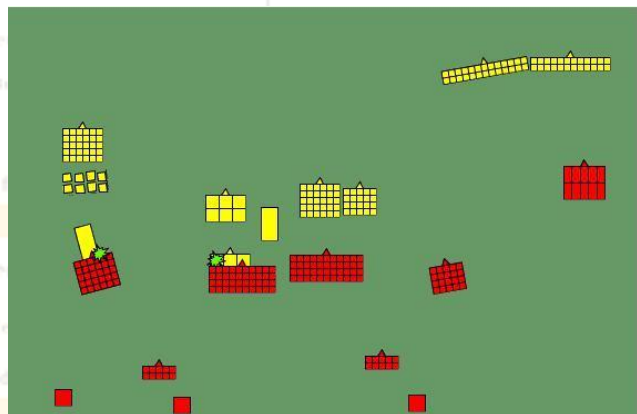
En la fase de combate, los 3 espadachines que atacan consiguen herir a la bestia. Ésta, en respuesta, aniquila a 4 espadachines, empatando el combate a 5. Los espadachines se reorganizan en dirección al monstruo.

En el combate de los carros, los lanceros logran una herida a los carros, y el general imperial no impacta. Los carros, por el contrario, logran otra herida. El combate queda 5-2 a



favor imperial, muriendo un carro y quedando otro con 2H.

En el combate de los caballeros, estos causan 6 bajas, no reciben ninguna, y ganan de 6, dejando solo 12 esqueletos.



### - Turno 3 El Imperio:

Los caballeros declaran carga de nuevo. Los alabarderos ídem a los guerreros esqueleto. Los arcabuceros cercanos a los grandes espaderos avanzan, y estos se posicionan para cargar a la guardia del sepulcro.

Los caballeros por fin llegan, y los alabarderos, además se traban con la guardia del sepulcro ...

La fase de magia queda 7-5 tras canalizar el sumo sacerdote rival. El gran hechicero lanza la bola de fuego potenciada al máximo, pero es dispersada. Y después la espada ígnea de Rhún, pero no sale.

En el disparo, el cañón impacta en la esfinge, hiere y causa 5 heridas, acabando con la bestia. El cañón de salvas dispara a los ushabtis, causando 16 heridas, 7 impactos y 6 heridas, acabando con dos de las bestias. Los arcabuceros cercanos al salvas disparan sobre los buitres, causando una herida. En la fase de combate, los espaderos causan una herida ala necro-esfinge, que la salva. Esta causa 3 heridas a los espaderos, y pierde el combate por 1, sufriendo una herida.

En el combate de los lanceros, el general imperial causa 1herida a los carros, y los lanceros otras 4, acabando con los carros.

En el combate de los alabarderos, el porta-estandarte causa 2heridas a los esqueletos, y los alabarderos otras 7. Causan 3 a la guardia del sepulcro, y el rey causa 2 heridas, obteniendo la regeneración. Los esqueletos matan otros 2, y la guardia del sepulcro a 8. El imperio gana dedos, dejando a 15 guardias del sepulcro y 19 esqueletos.

**Resultado Provisional: 395-375**

### - Turno 3 Reyes Funerarios:

Movimiento: Los ushabtis cargan a los lanceros, los buitres sobrevuelan a los espaderos, y la primera de arqueros avanzan. Los esqueletos del hierofante avanzan. La magia queda 7-7. A coste de 3 dados por bando, logra lanzarse el 5 sobre los lanceros, y luego intenta lanzar el básico, que es dispersado.

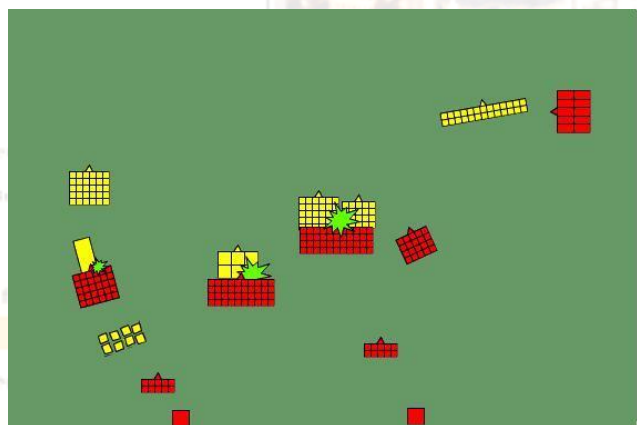
En la fase de disparo, la primera de esqueletos arqueros dispara sus 24 flechas sobre los grandes espaderos. Matan a 2 de éstos.

En la fase de magia, los espaderos no hieren a la esfinge, y esta causa 2 heridas a los humanos. Los humanos ganan de 2, causando otras 2 heridas a la bestia y dejándola con 2. En el combate de los ushabtis, el general humano causa una herida a una bestia, y los lanceros otra herida. En contra, las estatuas no-muertas causan 7 bajas entre los humanos. El combate queda 6-8 a favor de los muertos. Los humanos se quedan.

En el combate de los alabarderos, el porta de batalla mata a dos esqueletos, y los alabarderos a 6 y a 4 guardias del sepulcro. En contra, el rey aniquila a 3 alabarderos, los esqueletos a uno y la guardia del sepulcro a 6. El resultado es de 3 puntos a favor de los mortales, dejando en 8 a la guardia del sepulcro y 8 esqueletos frente a 18 alabarderos.

Los caballeros matan a 6 arqueros esqueléticos y los arqueros a un caballero. Ganan los humanos de 6, acabando con los esqueletos arqueros y reorganizan dirección al flanco de la otra de arqueros.





**Resultado Provisional: 539-375**

#### - Turno 4 El Imperio:

Los grandes espaderos declaran carga a la guardia del sepulcro, tomando su flanco. Los caballeros a los esqueletos arqueros, repitiendo la hazaña. No hay más movimiento.

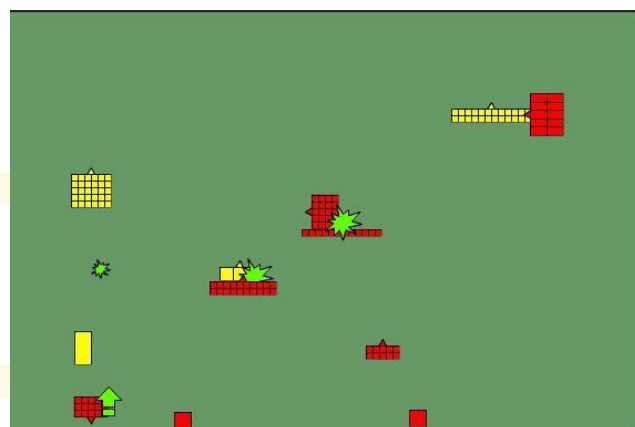
En la fase de magia, se generan 10-7 a favor imperial tras canalizar el sumo sacerdote. El imperio usa 4 dados para dispersar la maldición de los lanceros y lo logra con éxito.

En disparo, el cañón de salvas logra 16 disparos sobre los buitres, y causan 7 heridas. Todos muertos. Los 10 arcabuceros disparan a los guerreros esqueletos matando a 3 de ellos.

En combate, los espadachines no hieren a la esfinge y esta logra 5 heridas sobre los humanos. El combate queda 5-3 a favor de la criatura muerta. Los espadachines huyen y no son pillados. Los arcabuceros, presa del pánico, se salen del campo de batalla, y el salvas no dispara la próxima ronda de combate. La necro-esfinge persigue, acercándose al salvas y a los espadachines.

En el combate de los lanceros, el general imperial causa 1 herida, matando a una estatua. Los lanceros causan 2 heridas más, y los ushabtis causan 6. El resultado es 6-5 a favor de los muertos, y los humanos se quedan. Con los alabarderos, matan a 3 esqueletos y a un guardia del sepulcro, además de otros dos esqueletos del porta. Los esqueletos restantes no hieren, y el rey causa 4 bajas a los alabarderos. Los guardias del sepulcro matan otros 4, dejando solo 10. El sacerdote y los grandes espaderos matan a 6 guardias del sepulcro, dejando a 1 y al rey. El combate queda 17-9 a favor de los humanos, muriendo todas las tropas no-muertas en el proceso. Los alabarderos se quedan, y los grandes espaderos avanzan hacia los ushabtis.

Los templarios quedan 5-0 frente a los esqueletos, trasmatar 3, matando otros 5. Quedan 16, que se organizan en filas de 5 frente a los caballeros.



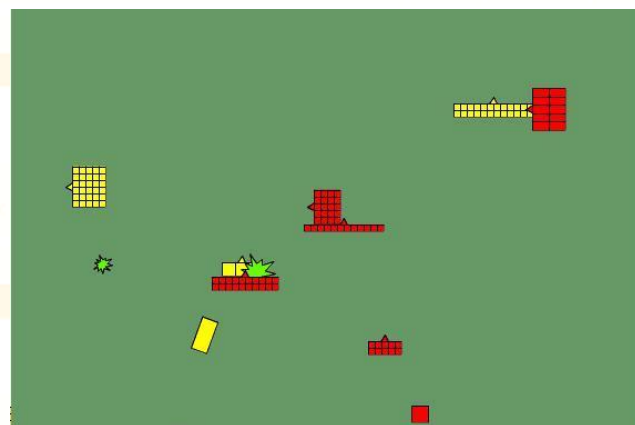
**Resultado Provisional: 1.369-660**

#### - Turno 4 Reyes Funerarios:

La necro-esfinge carga sobre los espadachines que huyen, pillándolos, y arrasa hasta el salvas. Los esqueletos del hierofante pivotan para enfrentarse a lo que podría llegar hasta ellos.

En magia quedan 7-5 a favor de los reyes funerarios, y lanzan el 6 con 6 dados. Es dispersado por los 5 imperiales. No hay disparo.

En combate, la dotación del salvas no hiera a la esfinge y esta les aniquila, arrasando hacia los lanceros. El general imperial causa 1H a las estatuas funerarias, y los lanceros ninguna. Los dos ushabtis causan 5 bajas. El resultado final es 5-3 a favor de los muertos, pero los imperiales se quedan. Los caballeros matan a un esqueleto, y estos en respuesta a un caballero, quedando 3-3 (música).



**Resultado Provisional: 1.369-770**



- Turno 5 El Imperio:

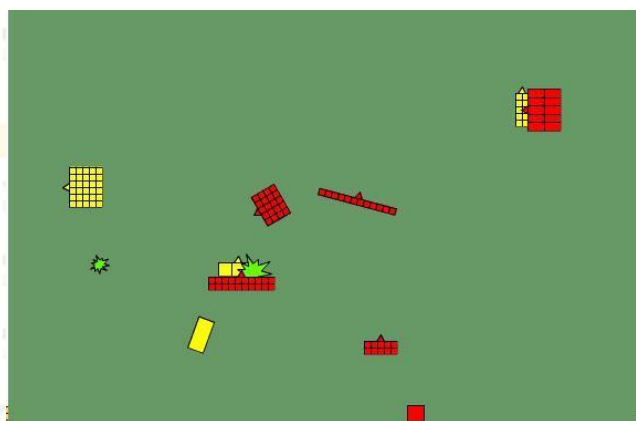
Los grandes espaderos marchan hacia los ushabtis y los alabarderos hacia los esqueletos arqueros. Los arcabuceros se giran hacia la necro-esfinge.

La magia queda 6-3 a favor del imperio. El gran hechicero usa los 6 dados para lanzar la magia de fuego a máxima potencia a la necro-esfinge, y no es dispersada por los 3 dados del sumo sacerdote. Causa 10 impactos y ninguna herida.

En la fase de disparo, el cañón dispara a la bestia, pero falla.

En la fase de combate, los caballeros causan 4 bajas a los esqueletos, y estos matan a un caballero. El resultado es una victoria de 3 para los imperiales, quedando 5 caballeros y 8 esqueletos.

El general del imperio no hiere a los ushabtis, y los lanceros tampoco. Los muertos matan a 4 lanceros.



**Resultado Provisional: 1.369-770**

- Turno 5 Reyes Funerarios:

La necro-esfinge carga la retaguardia de los lanceros.

En magia, quedan 11-7 a favor de los muertos, y lanzan con 6 dados el hechizo número 6. Es dispersado por los pelos (un empate...). Luego lanza el 5 a los lanceros, y el básico, que revive a sus propias bajas (de su unidad) y mueve a los esqueletos.

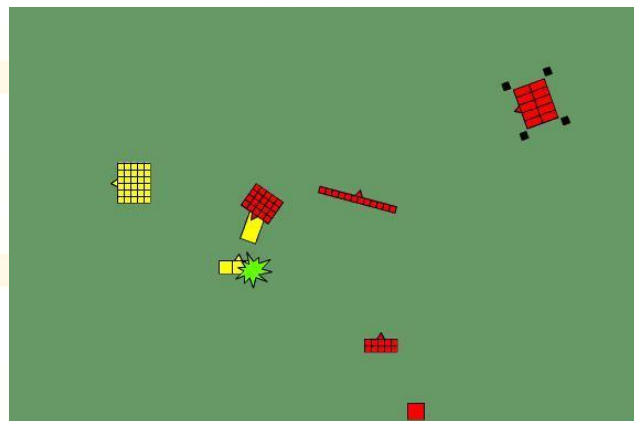
No hay disparo.

En la fase de combate, el general causa 1H pero es salvada, y los lanceros causan una herida sin salvas a los ushabtis.

Éstos hacen 5H a los lanceros, y la necro-esfinge otras 8, dejando solo al general. Este huye, y se tropieza con la necro-esfinge, así que muere.

Los usabiths se posicionan frente a los grandes espaderos, y la necro-esfinge les carga.

Los caballeros causan 5 bajas a los esqueletos, y reciben otra baja. Mueren el resto de esqueletos por resolución. Los caballeros se colocan en posición para acercarse al combate.



**Resultado Provisional: 1.513-1.090**

- Turno 6 El Imperio:

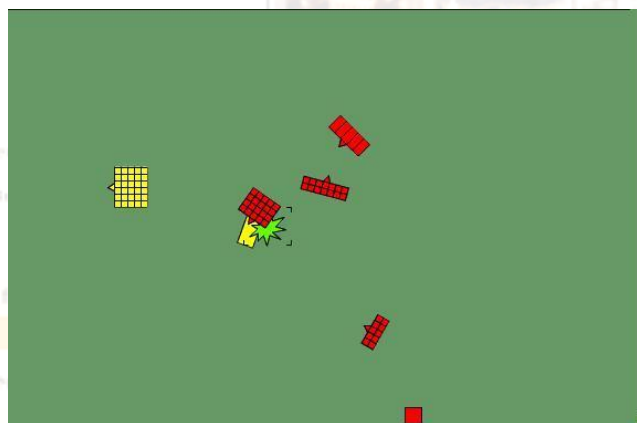
En movimiento, los caballeros galopan (marchan) hacia el centro del campo de batalla en un vano intento de dar la vuelta a la tortilla, y los alabarderos se organizan en dos filas de 5 miniaturas y encaran en dirección a los ushabtis (aunque las estatuas no estén encaradas hacia ellos).

En la fase de magia, el resultado es 11-6 a favor de El Imperio. Usa 6 dados para lanzar la bola de fuego a máxima potencia sobre los usabiths, y no es dispersada (a pesar de casi lograrlo el sumo sacerdote con sus 6 dados). Causa 14 impactos, y 7 heridas no salvadas, aniquilando a las dos estatuas supervivientes. El sacerdote con 3 dados lanza el martillo de Sigmar sobre sí mismo.

El cañón dispara a la unidad del hierofante, fallando estrepitosamente el disparo.

En combate, los grandes espaderos causan una herida a la esfinge y el sacerdote no hace nada. La esfinge no hiere con sus ataques normales (causa una herida, pero es salvada), y el golpetazo atronador mata a 5 grandes espaderos. La necro-esfinge gana de dos, pero los humanos se quedan.





**Resultado Provisional: 1.813-1.090**

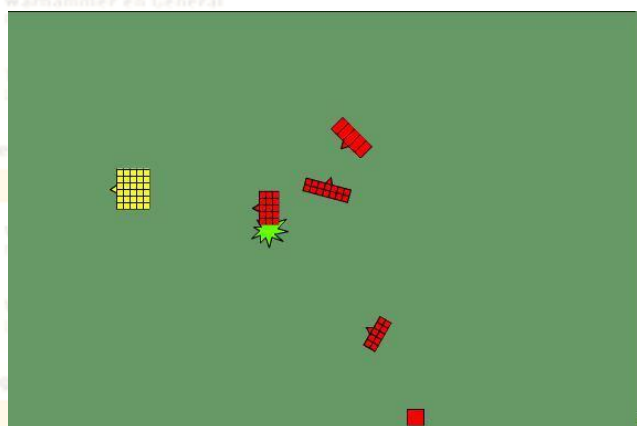
#### - Turno 6 Reyes Funerarios:

La unidad del hierofante no se mueve.

En la fase de magia, obtienen 4 dados de energía, y el imperio dos de dispersión. Lanza el 5 con cuatro dados, y no es dispersado por los dos imperiales.

No hay disparo.

En el último combate del juego, los exhaustos grandes espaderos no hieren, y el sacerdote causa una herida a la necro-esfinge, ¡Acabando con ella al final de la batalla! Sin embargo, mientras la mole se desploma, causa con sus ataques normales dos bajas a los grandes espaderos. Estos se reorganizan en dirección al hierofante no-muerto y sus seguidores esqueletos, en el momento en que finaliza la batalla cuando el hierofante convoca una tormenta de arena y desaparece.



**Resultado Final: 2.048-1.090  
¡Victoria Imperial!**

Bajas:

El imperio: 30 espadachines, 1 mortero, 1 cañón de salvas, 10 arcabuceros, 40 lanceros, 1 general imperial (general), 9 grandes espaderos, 5 caballeros, y 30 alabarderos.

Reyes funerarios: 30 guerreros esqueleto, 1 esfinge de guerra, 1 necro-esfinge, 48 arqueros esqueleto, 20 guardias del sepulcro, 3 buitres de encara, 1 rey funerario (general) y 3 carros de guerra.

Supervivientes:

El Imperio: Gran hechicero imperial en su unidad de 10 arcabuceros, cañón imperial, 5 caballeros del lobo blanco, un sacerdote guerrero del imperio junto a 11 grandes espaderos, y el capitán imperial porta-estandarte de batalla con 10 alabarderos.

Reyes funerarios: El sumo sacerdote funerario con su unidad de 30 esqueletos.



Impresiones:

**El Imperio:** La verdad, es que planteé la lista para poder tener una gran línea de batalla en todo momento. La caída del tanque fue un duro golpe ... ¡Pensé que habría podido con aquella mala bestia sin muchas más dificultadores, pero no hizo nada!

Algo que hice bien fue el no confiar demasiado en la artillería, ya que se demostró muy imprecisa. Las armas de proyectiles fueron un mero apoyo, y las máquinas de guerra, dieron gustos y disgustos, como cuando el mortero se auto-destruyó sin haber realizado nada. ¡Absolutamente nada! O cuando el cañón impactó sobre la esfinge de guerra y acabó con su vida de un disparo. La verdad, con ese bicho suelto, la batalla podría haberse girado en mi contra desde el principio. Otro buen momento fue la caída de los buitres



por parte del cañón de salvas. ¡Es la primera vez que no saco problemas con él en toda la partida!

En embargo, el premio a la unidad de mi partida podría estar bastante dividido, por ejemplo en esos templarios del lobo blanco que acabaron con 48 arqueros esqueleto poco a poco, impidiendo lanzar proyectiles a mi rival, y aún así sobreviviendo la mitad de ellos, o al mismo cañón al haber acabado con la esfinge de guerra; pero ese premio le corresponde a los alabarderos.

Los alabarderos solitos demostraron ser la mejor de mis unidades, al aguantar durante muchos turnos a una unidad básica de 30 esqueletos de mi rival, y a su unidad de élite con el general, dejándolas casi sin efectivos (al igual que los mismos alabarderos) para cuando mi propia élite tomara el flanco y acabara de barrerles.

Los lanceros tampoco actuaron mal. Mucha gente dice que lo mejor es solo incluir unidades de 30 espadachines y 40 alabarderos, pero creo que los lanceros lo hicieron mejor que los espadachines al derrotar a 3 carros y “casi” destruir a los 6 ushabtis. ¡Maldita necro-esfinge! Fue capaz de derrotar todo lo que la tiré encima, barrer ella sola todo mi flanco izquierdo, hasta que justo con mi último ataque en toda la partida, tuve la suerte de herirla y lograr matarla. La magia tampoco resultó ser determinante, sin embargo, tampoco puede decirse que actuó mal: Podría haber acabado con la necro-esfinge de no ser por su magnífica resistencia 8 y la dificultad para herirla, y remató a las 6 estatuas guerreras no-muertas de mi rival, otorgándome 300 puntos de victoria.

En fin, una gran partida. ¡Hace mucho que no me divertía tanto!

**Reyes Funerarios:** Bueno, parece que he perdido. Mi lista no es muy típica, eso es verdad, pero quería prescindir de todas esas “nuevas y fabulosas” unidades y utilizar el ejército de un rey funerario tal y como debería ser.

Con esto pretendía sorprender a mi rival, cuando viera la gran cantidad de tropas a las que se enfrentaría. ¡Así, si me sorprendía con listas de disparo, no podría derrotarme antes de llegar al combate; y si se lanzaba como un loco al combate, no me superaría abrumadoramente en unidades! Mi lista era lenta, pero resistente. Como un búnker.

¿Errores? Sí, la lista tiene muchos. Por ejemplo, muchos empezarían por la necro-esfinge y los ushabtis. ¡Y sin embargo, fueron mis dos mejores unidades! Los ushabtis

aniquilaron a la unidad del general rival, ¡apoyados en su último empujón por la necro-esfinge! Y la necro-esfinge... que decir, ella sola ha acabado con un tanque de vapor, 30 espadachines, 10 arcabuceros, 1 cañón de salvas, varios lanceros, el general imperial al huir, y con 9 grandes espaderos antes de caer. ¡Y casi resiste! Por eso merece el premio a la mejor unidad de los reyes funerarios de la partida. Ha logrado ella sola 695 puntos de victoria, además de 175 del general rival (275 incluyendo los adicionales por matar al general), 40 de los 8 lanceros, y 90 de los 9 grandes espaderos (aunque estos 90 últimos no hayan puntuado). Un total de 1.100 que ha logrado la peor unidad del libro según algunos, menos mal... porque 1.010 de esos que ha logrado sí han puntuado y solo he logrado otros 80 puntos con los 2.255 puntos del resto del ejército. A partir de ahora, ¡Nunca saldré de casa sin una! Los buitres han sido una buena unidad para molestar, hasta que han sido destruidos... y con la otra esfinge viva, podría haber amasado la victoria.

El sumo sacerdote, como esperaba, sobrevivió a la partida, y con su unidad al máximo. No sé si hice bien al alejarlo tanto del combate, pero bueno, no podía exponerlo. ¡Algo sorprende fue que nunca obtuve un solo resultado de fuerza irresistible/difunción mágica (ni mi rival)!

En fin, ¡Ya tengo ganas de la próxima partida!

ElAntiguoGuardian





# El Retorno de los Condenados Vol. 2

Warhammer Aquí

Aquel ente miró amenazadora a Alexander von Dumas y a Cristóbal, y se desvaneció. El cazador de brujas tomó su poción revitalizante, y sus heridas comenzaron a cicatrizar y sus huesos a recomponerse: Sin embargo, ya no le quedaban más de estas pociones, ni siquiera los ingredientes para componerlas.

El antiguo maestro de los caballeros del lobo blanco estaba lleno de magulladuras, pero nada era grave. Realizó el símbolo del martillo de Sigmar; y ambos se internaron en las catacumbas.

El camino descendía muy profundo, y solo permitía el paso de una criaturas humanoides de una en una. El suelo era de piedra, al igual que las paredes. Había antorchas encendidas; “¿Cómo es posible, si esto está deshabitado?” se preguntaba Alexander. Además, el material que formaba paredes y suelo estaba desgastado, quizás por el uso ... pero el lugar parecía largo tiempo deshabitado. Se escuchaba un rumor de agua en la lejanía, como si las catacumbas estuvieran construidas cerca de alguna cueva natural. La piedra estaba fría. Tras largos minutos descendiendo, llegaron al final de la bajada. Un camino recto se encontraba ante ellos, de nuevo iluminado por antorchas.

Ambos aventureros avanzaron con cautela, alerta de trampas, pero no había nada. A ambos lados, en el ahora ensanchado camino, había grandes estatuas de piedra, jade, roca y hueso. Parecían representar a dioses olvidados tiempo atrás, con cabezas de cocodrilo, de buitres, de chacal ... armados con armas ceremoniales. Debían de encontrarse en un lugar de culto. Detrás de las estatuas había sarcófagos, pero los héroes no pretendían detenerse a examinarlos. Podían oír a las ratas roer, y el curso de agua cada vez más cerca.

Al final del camino, había un gran salón. En el suelo había grandes tesoros, cofres de oro traídos desde muy lejos, monedas de reyes olvidados, escudos, coronas, espadas de gran belleza y piedras preciosas. Al final de la sala, habría un trono, aparentemente de obsidiana, con cuero teñido de rojo en el respaldo, y el cráneo de una cría de dragón en la parte más alta.

Detrás del trono y las riquezas, la sala se perdía en una laguna infinita de aguas negras ...

- No toques nada-Musitó Alexander a su compañero-Este lugar parece maldito.

- Pero, ¿has visto la cantidad de riquezas? Aquí debía de habitar alguien muy importante.

- Sí, probablemente un sacerdote o alguien con poderes mágicos o religiosos, o en su defecto que presumía de tenerlos. Pudo haber ejercido algún tipo de maldición sobre sus ... tesoros.

- Mira, fíjate en eso.

En el lateral derecho de la sala, había un gran espejo, de un cristal puro y brillante, y marcos de oro. La altura duplicaría la de un hombre adulto, al igual que el ancho. “Que preciosidad”; pensó Alexander. “Esto debe de mostrar aún más la riqueza del habitante de estos parajes”.

- ¿Quién osa profanar mi hogar?

Una voz femenina, de acento tímido, llamó la atención de los hombres. Frente al trono, una muchacha de pelo color azabache, con un vestido de azul oscuro se alzaba mirándoles. La belleza de la joven era sobrenatural, y parecía bastante bien dotada.

- “¿De dónde habrá salido?” Se preguntó von Dumas.

- Yo, Cristóbal Lexer, antiguo maestro de los caballeros de lobo blanco, me presento ante vos, doncella. Y dicho esto, realizó una reverencia.

- ¿Y tu amigo quién es?

- Alex ... -Comenzó el viejo lobo, pero el cazador de brujas le cortó.

- Antes, deberías de presentarte tú-Dijo von Dumas- Tu presencia en estos parajes es extraña. Al entrar, juraría no haberte visto. Y no hay, probablemente, más caminos para llegar aquí que el seguido por nosotros.

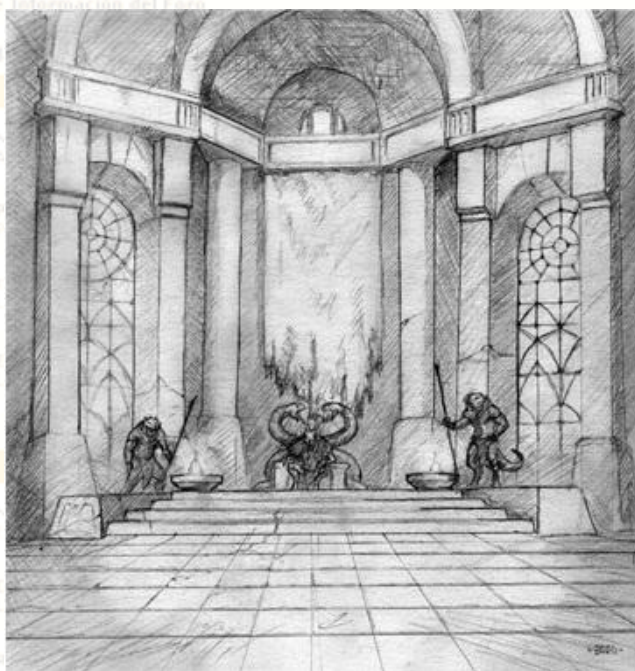
- Tienes razón, que gran falta de respeto por mi parte -Dijo la Joven- Yo soy Anastasia von Lámir. Pertenezco a una



dinastía muy antigua, a la que nos robaron lo que nos pertenecía ...

-Pues no parece que os falte mucho-Comentó Cristóbal.

-Si me lo permites, continúo-Dijo la joven- Nos expulsaron de nuestro lugar natal, de nuestra ciudad. ¿Por qué? Por conseguir lo que ellos querían, ¡lo que siguen queriendo y no se lo vamos a dar, nunca!-Dicho esto, la joven comenzó a llorar. El antiguo maestro se acercó y la abrazó para consolarla.



Entonces, Alexander, versado en las criaturas sobrenaturales de aquel su mundo, comenzó a relacionar hechos. Estatuas de eras perdidas, tesoros, la manera en que apareció la joven, la expulsión de su ciudad. No, no debía de estar en lo cierto. Además, el apellido Lámir, el aspecto extranjero de la joven ... solo había una opción a salir de dudas.

Von Dumas se giró y miró el espejo.

-¡Cristóbal, apártate, es una Lahmia!-Gritó el cazador de brujas.

El maestro se giró incrédulo hacia el sicario, y la vampiresa le rebanó el cuello con una daga.

-Muy inteligente, hombrecillo. Hacía tiempo que tenía hambre: La sangre de este hombre será un buen bocado-Dijo chupando la daga.- Ahora me pregunto cómo sabrá la tuya.

-¿Así que eras tú la que estaba detrás de todo esto, eh?

-¿Detrás de qué?

-De El Fantasma, y de sus ataques al pueblo ...

-A, no, yo solo tuve que envenenar su marchitado corazón para convertirle en mi títere. Su padre ... ese es el verdadero demonio, y no yo. Le expulsó, y renegó ser su hijo. El Fantasma era solo un bastardo, fue fácil dominarle.

-¿Y qué buscas obtener con todo esto?

-Mi hermandad se encuentra en todas las esferas de este, el Imperio del hombre. Nosotras somos las que de verdad tenemos el poder aquí: Pero no un poder absoluto. No mientras Karl Franz siga en el poder. Yo solo sigo órdenes, ¡para acabar con el emperador!

-Pero este es un pueblo alejado de la mano de Sigmar; aquí no podréis obtener nada.

-Hernald, esa bola de sebo, tiene muchas posesiones ... es probable que nos interese alguna. Sin embargo, ¿qué más te da a ti? Dentro de poco solo serás uno más de mis sirvientes, un zombi bajo mi control.

El cazador de brujas tomó su ballesta de mano y disparó a la vampiresa, que no se lo esperaba. El proyectil impactó sobre su hombro, perforándose. La bestia gritó de dolor, y se arrancó el proyectil. No brotó sangre de la herida. Los ojos de la chupa-sangre se pusieron rojos de ira, el fuego de las antorchas se volvió verde, y la piel de la mujer de un color gris oscuro. "No puedo enfrentarme a ella aquí, no tengo posibilidad de victoria".

Von Dumas, con su espada en mano, se giró para huir, pero la bella mujer se encontraba ahora frente a él. Era muy rápida. Le dio un puñetazo en la barriga, lanzándolo varios metros hacia atrás, y haciéndolo caer sobre el oro. Había perdido su espada. Volvió a disparar a la bestia, pero esta desapareció. De nuevo, apareció sobre él, con las piernas abiertas encima del cazador de brujas, en una posición muy sensual.

Agarró las manos del hombre con tal fuerza que no podía mover los brazos. ¡No podía liberarse!

Comenzó a acercar sus dientes al cuello del cazador, mientras acercaba su cadera a la de von Dumas. Entonces, comenzó a chuparle el cuello. ¡Tenía que escapar!



El cazador de brujas cogió monedas con una mano, y se las intentó arrojar a la bestia, pero debido a que apenas podía mover las manos, fue un intento inútil.

-¿Te sientes desesperado, hombrecito? Dentro de poco renacerás como uno de los míos. ¡Como un cazador cazado! Te transformarás en una de las cosas que más odias, en lo que vives para combatir: En un vampiro.

Alexander, en un acto de rebeldía final, escupió a la vampiresa en toda la cara. Esta, dejó libre una mano del cazador para limpiarse el escupitajo. Von Dumas tomó el arma más cercana entre aquel montón de trofeos: Un hacha de oro; con el que golpeó el costado de la bestia.

Esta gimí de dolor, y se lanzó rodando montaña abajo de trofeos.

-¿Qué has hecho?

-Digamos que hoy no es un buen día para no-morir; mujer.

La bestia se aferraba a la herida: Era profunda, dejaba algunas costillas al descubierto. Los rasgos femeninos antaño bonitos habían desaparecido dejando una cara de lobo rabioso. Las manos de la mujer ahora eran garras, al igual que sus patas. Era una bestia a medio camino entre lobo y hombre, pero tampoco era un licántropo puro, pues no había terminado de metamorfosearse.

El cazador se levantó, apoyándose en el hacha. Era un arma bonita, con un filo brillante, probablemente de mitril, y una empuñadora de oro. Era un arma a una mano, sin embargo, Alexander la empuñó utilizando ambas.

-¡A mí, mis valientes!-Gritó el híbrido, mientras seguía rodando por el suelo y gimiendo de dolor.

Entonces, un temblor sacudió la escena, y se escuchó el sonido de rocas al deslizarse; y de piedras al estrellarse contra el suelo.

El cazador tomó su ballesta, y alcanzó a la mujer en la sien. Esta, se metamorfoseó en una joven: Había muerto, definitivamente. Esta vez no renacería, aún no era tan poderosa como para lograrlo. Al igual que había hecho con el fantasma, ella solo era una marioneta de alguien aún más poderosa e influyente: La reina del Pináculo de Plata.

Al morir la bestia, el agua comenzó a agitarse. Alexander retomó su espada, y corrió con el hacha en las manos: Le había gustado esa arma. El techo comenzó a derrumbarse, y el agua a desbordarse sobre los trofeos: Iba a tragarse la cueva.

Sin embargo, en su camino, se interpusieron las estatuas de guerra, y los esqueletos que habían salido de sus lugares de reposo. ¿Cómo podía huir? Cada estatua debía de medir sobre tres metros de altura, y estaban acompañadas de los guerreros momificados. Habría alrededor de siete u ocho estatuas, y una docena de guardianes del sepulcro, cuyo número seguía aumentando.

Los seres no-muertos avanzaban hacia él. El primero con una alabarda y un escudo, intentó empuñar a von Dumas, pero este derribó al no-muerto al realizar una patada sobre el escudo, y le fragmentó el cráneo con el hacha.



Una enorme estatua, con un arma a dos manos, se fue hacia él. Alexander intentó detener el primer envite, pero su hacha no aguantó el golpe y se fracturó.

El cazador tomó de nuevo su espada mágica, su más fiel acompañante, y rezó a Sigmar esperando un milagro. El agua estaba ya a la altura de sus tobillos, y tenía las botas empapadas. Sin embargo, al sucedió. El techo se derrumbó sobre el Ushabti que tenía en frente, aplastándolo. El cazador, sin pensarlo dos veces, corrió por la grieta entre las filas de no muertos. Los Ushabtis eran de lenta reacción, por lo que pudo esquivarles fácilmente; y a la guardia del sepulcro simplemente intentaba desviar sus golpes.

Nuevos guerreros de eras pasadas se interponían en su pasado, pero con algunas estocadas podía evitar sus golpes y



desviarlos. El nivel del agua comenzaba a subir, ya le llegaba por las rodillas, y cada vez le costaba más caminar.

Fueron más de dos y de tres veces las que cayó al suelo, las que aquel agua pura y limpia (por extraño que parezca) le nublara la vista. Los muertos ya no le seguían, la poca vida que les había insuflado la vampiresa se había apagado de nuevo, y sus sirvientes se habían desmoronado.

Alcanzó las escaleras, y comenzó a subir. Estaba mojado, y, de nuevo, tropezó y se estrelló sobre la fría roca. El dolor fue increíble, apunto de hacerle perder la consciencia tras golpearse la frente contra los bordes de un escalón. Pero no, debía de luchar y de acabar con lo que había empezado. Paso a paso, lentamente, luchó cada escalón para salir de allí. El agua seguía subiendo, y subiendo ...

Al final, logró salir del lugar. Ahora debía de volver a Winterhoff. Tenía un último asunto pendiente antes de irse de allí. Había acabado con los necrófagos que asaltaban el pueblo, con el nigromante detrás de la masacre, e incluso con una vampiresa del clan Lahmia, un simple títere en los planes de alguien aún más poderoso. Y no solo eso, si estaba en lo cierto, al morir la vampiresa, en el cementerio, se había formado un pozo natural, lo cual aumentaría las posibilidades de vida de los habitantes de aquella desolada región. Pero algo no le había quedado claro.

Al regresar al pueblo, volvió a tomar asilo en la posada. Allí se vendó las heridas, y se aplicó cicatrizantes: Sin los ingredientes de su poción curativa, le llevaría bastante más tiempo sanarse, y no era algo que pudiera permitirse. Tomó un frasco con agua: La había tomado del pozo natural de la guarida de la Lahmia nada más escapar del lugar. Realizó los ritos para bendecirla, y se la colocó en el cinturón: No quería inesperados.

Limpió y afiló su espada, preparó de nuevo su armadura, y se dispuso a salir a primera hora de la mañana, con una pistola en cada mano. ¿Su destino? La casa del alcalde.

-¿Quién va?- Dijo un guarda.

-Apártate, tú no tienes nada que ver aquí.

-Lo siento, no puedo permitirle pasar.

-¡He dicho que te apartes!

El cazador de brujas empujó al soldado a un lado, y derribó la puerta de una patada. Entonces, avanzó andando,

despreocupado, hacia el despacho del alcalde. La gente de la casa corría y gritaba, y los soldados buscaban al cazador.

¡Pum! ¡Pum! Dos disparos. Dos inocentes muertos por interponerse en el camino de von Dumas. Recargó, y entró en el despacho del alcalde. Este estaba con un arcabuz en las manos, y a cada lado suyo había un gran espadero.

-O, ¿Cómo te llamabas? ¿Von qué? Mírate. Estás en desventaja. Dos balas y tres hombres. Vas a morir. Tira las armas y quizás tu condena sea más leve.

-Eres un mentiroso, y un estúpido. Ya está, se acabó tu reinado de terror. ¿Dónde lo guardas?

-¿Dónde guardo el qué, maldito bastardo?

-Lo que tanto ansiaba la vampiresa. Eres despreciable, un ser asqueroso que solo merece morir. Un gusano. Por tu culpa Winterhoff ha sufrido tanto. Tu hijo, al que desterraste por ser un bastardo, los dos inocentes que acabo de matar, los hombres que me acompañaron a detener a El Fantasma y a la vampiresa... Y algo aún más importante: Lo que yo mismo he sufrido. Te lo haré pagar todo, rata inmundia.

¡Pum! Sonó un solo disparo.

Al mediodía, una figura cabalgaba en un caballo negro hacia el sol, hacia la libertad.

ElAntiguoGuardian





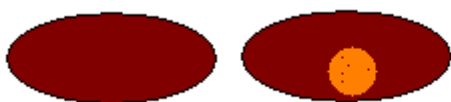
# Artes Oscuras: Cómo Pintar Ojos sin Dejarse la Vista

## Según Csatle:

Si buscamos realizar unos ojos "normales" podemos realizar el siguiente proceso: pintamos la zona primero con Gris Codex, luego empleamos Blanco Cráneo cubriendo más o menos la misma zona y por último ponemos un punto de Negro Caos.



Para pintar ojos con otros esquemas, como un ojo rojo por ejemplo, podemos realizar primero una capa con Rojo Entrañas y añadir después un punto de Naranja Ardiente.



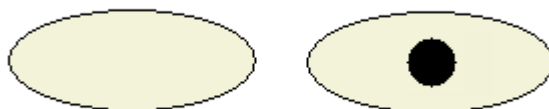
Este esquema se puede emplear para cualquier otra combinación de colores dejando siempre el más oscuro como fondo.

## Según Cylde:

Estamos hablando de ojos humanos, élficos o enanos. Yo prefiero pintar primero la capa base de la cara y darle la primera luz antes de empezar a pintar el ojo. ¿Por qué? Sencillo, si pinto primero el ojo me lo puedo cargar al pintar la piel y si pinto primero la piel me la puedo cargar al pintar el ojo, pero si le doy la capa base y una primera luz de la piel, si estropeo algo al pintar el ojo es fácil de arreglar y sé que el ojo no lo voy a estropear al dar las siguientes luces de la piel, ya que estas no van a estar tan cerca del ojo.

Asumimos que ya he pintado la piel con una capa base y una primera luz. Pues a por el ojo. Primero le doy una capa base de hueso de Vallejo model color (Ref: 70918), al ser pequeño no le vamos a dar luces, aunque se le podría dar un pequeño toque de hueso y blanco al 50%. Ahora la parte difícil, las bolitas, con negro no muy diluido, el pincel bien escurrido se apoya la punta del pincel y se pinta una

pequeña bolita. Para que no nos quede bizco, en figuras humanoides que miran al frente se debe colocar a la altura de la comisura de los labios.



En principio con esto es suficiente, pero si eres muy mañoso y tienes buen pulso se puede pintar dentro de esa bolita negra otra más pequeña de otro color (azul, verde, marrón), y ya si eres la repera un diminuto puntito blanco en la parte superior de la bolita negra.



Para acabar, con negro y el pincel muy escurrido se traza una fina línea negra en la parte superior del ovalo del ojo para simular las pestañas.



Csatle y Cylde



# Reel: Star Wars

Warhammer Aquí

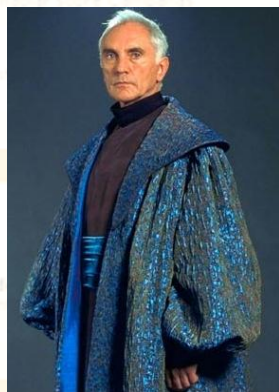
Esta aventura está pensada para el sistema de D20 de Star Wars. Es la continuación de la aventura "Sombras de Coruscant". La acción se desarrolla durante los acontecimientos reflejados en la película "La Amenaza Fantasma". En esa aventura los jugadores han logrado frustrar un atentado contra la vida del Canciller Finis Valorum durante un discurso en una de las numerosas plazas del planeta.

*NOTA: En Coruscant está prohibido llevar armas en público. Los personajes pueden o no estar exentos de cumplir con esta norma. Si lo están, las armas no deberían ser visibles.*

## Inicio

Los jugadores deberían estar reunidos en alguna vivienda, temporal o permanente, de la que dispongan en Coruscant. Allí un contacto del Canciller Valorum les entregará cierta información sobre las células del Mayal descubiertas y eliminadas. Así como la información que han recabado sobre dos supuestas células que aún siguen operativas. Ni que decir tiene que esta información es confidencial y no debe salir de la habitación. La investigación que realicen los PJ estará al margen de los cauces legales.

La información entregada incluye fichas de los presos detenidos que estén aún en alguna de las cárceles de Coruscant. De todas formas, podría interesante señalar que se enviaron integrantes a otros planetas para evitar, en la medida de lo posible, el contacto entre los propios terroristas.



La información suministrada les permitirá conocer: la situación de dos a tres terroristas presos en una o más cárceles situadas en Coruscant, El antro "Los siete Trandoshanos" donde informes de la policía han situado un posible punto de reunión del Mayal y "El Bazar de Pete", que aunque de forma poco concluyente parece estar relacionado de alguna forma con los terroristas (la información es poco más que una vaga suposición).

## Localizaciones

### Cárcel

No tienen pases ni acreditación oficial y aunque pregunten a sus contactos estos no se los darán. No hay forma de conseguirlos, es una investigación extraoficial y como tal deber ser llevada. La única oportunidad reside en convencer a los responsables de la prisión. Estos, a priori, no tienen ningún problema en dejarlos pasar siempre que la razón de la visita sea buena y creíble. A pesar de todo, un guardia estará siempre presente en el interrogatorio; es una medida en la que se mostrarán inflexibles. Los terroristas solo pueden ser interrogados de uno en uno y a lo sumo, en salas separadas. Los terroristas no están dispuestos a traicionar a sus camaradas. Mediante la coacción o por amenazas se puede obtener información de uno de los dos locales mencionados anteriormente y, siendo muy perseverantes (con tiradas excepcionales de Intimidar por ejemplo), la situación de una serie de casas francas.

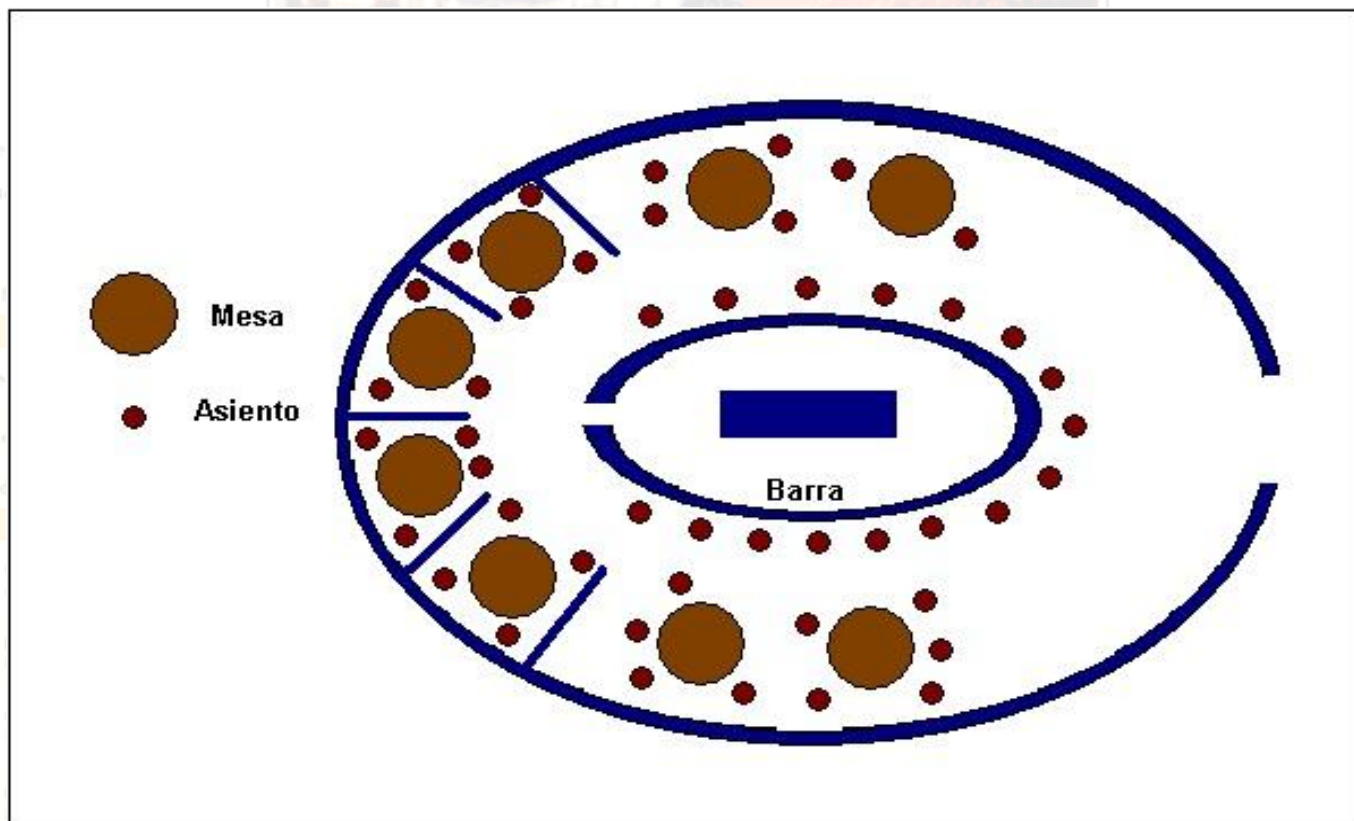
### El antro

Esta muy concurrido por la chusma de Coruscant. Si deciden esperar un rato, aparecerá un pequeño grupo que se sentará en una mesa alejada de la puerta. Los individuos, aunque tratan de comportarse con naturalidad, parecen nerviosos. Uno de ellos, mientras el resto mantiene una conversación en voz queda, dirige de vez en cuando miradas hacia la puerta y al resto del local. Parece estar... ¿preocupado? La parroquia si es interrogada sabrá tan solo lo que aparece en las noticias. Aunque es posible que alguno haya oído rumores, apuntando a Pete, y a alguna casa franca. Además puede sospechar que cierto conocido pertenece al grupo. Si los PJ's emplean la fuerza en cualquier momento, o realizan amenazas, debería iniciarse una trifulca.

La pelea durará un número aleatorio de asaltos (1D6+2),







momento en el que irrumpen fuerzas del “orden”: matones a sueldo del mafioso que controla esa zona de los bajos fondos. La pelea será preferentemente a puñetazo limpio aunque puede que alguien posea una vibro daga o bláster de bolsillo. Si los PJ deciden no inmiscuirse en la pelea y abandonar el lugar, sufrirán ataques aleatorios de la turba: ataque +2 daño 1D3. Si por el contrario quieren entrar de lleno en la refriega considera que todos los parroquianos tienen el siguiente perfil:

**Parroquiano:** Inic +0, Defensa 10, Vel 10 m, PV/PH -/10, Ataque CaC +0 (1D3 sin arma, 2D4 vibrodaga), +0 distancia (3D4 Bláster de Bolsillo), Vig 10, Des 10, Fue 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10.

### Bazar de Pete

Este bothan suministró distintos materiales a los terroristas; incluyendo los que fueron empleados en realizar la bomba. Aún así no está clara su pertenencia al grupo. Se mostrará amistoso con los PJ mientras estos actúen como simples clientes. Si en algún momento intentan relacionarlo con alguna actividad delictiva pasa a ser antipático con ellos y si hacen preguntas incómodas, se mostrará suspicaz. Si es amenazado intentará escurrir el bulto engañando a los PJ dándoles una dirección falsa del CG del grupo terrorista

(Irán a parar a una floristería de especies exóticas que no oculta nada salvo un pequeño negocio de contrabando de especies carnívoras de Felucia). Si los PJ's se lo tragan, Pete huirá para no ser visto jamás. Si no, y siempre que su vida sea puesta en peligro de forma ostentosa, revelará la estancia oculta de su tienda. Esta está tras una puerta oculta en una falsa estantería que lleva a la habitación que sirvió como cuartel de la inteligencia del grupo terrorista. Ha sido desvalijada y no hay apenas información relevante. Sin embargo, se dejaron olvidada una pequeña memoria en la que se detallaban los planes para el asesinato de Finis Valorum y pueden encontrar un envoltorio grasiento de plástico de un restaurante llamado “Pienso de Bantha”.

**“Pete”** Inic +0, Defensa 11, Vel 10 m, PV/PH -/9, Ataque CaC +1 (1D3 sin arma), +2 distancia (3D4 Bláster de Bolsillo), Vig 8, Des 10, Fue 10, Con 9, Int 12, Sab 12, Car 13, Fort +0, Ref +1, Vol +5, Rep +1. Averiguar intenciones +6, Diplomacia +10, Engañar +6, Recabar información +6.

*NOTA: Una vez que visiten estos lugares deberían tener más pistas para continuar con su investigación. Si no han neutralizado de algún modo a Pete, los terroristas serán avisados y extremarán las precauciones (incrementar la CD de muchas tiradas en 2 ya que los terroristas están prevenidos) e*



intentarán deshacerse de los PJ tendiéndoles una emboscada si caen en la trampa de la floristería.

### **Nuevas localizaciones**

#### **Casas francas**

Hay entre 2 y 4. Tan solo en una hallarán terroristas, los cuales lucharán hasta la muerte si son atacados. Por lo demás las casas están prácticamente vacías con tan solo alguna muda de ropa y víveres en mal estado. En la casa ocupada, si los PJ's deciden espiar a los terroristas, estos los llevarán derechos al Cuartel General; un viejo almacén abandonado en las capas más bajas de Coruscant.

#### **“Pienso de Bantha”**

Este restaurante de comida rápida, está situado cerca del CG del grupo Mayal. La mejor forma de que desde aquí puedan llegar al mismísimo CG, será que descubran a uno de los terroristas presentes en el bar anteriormente. Puede que también oigan el nombre de su anterior líder y lamenten su muerte “no era un Jedi después de todo”. Deberían seguirlos sin ser descubiertos para llegar a las puertas del CG

#### **Cuartel General del Mayal**

Aquí se encuentran los remanentes del grupo terroristas. Las dos células están reunidas para planificar un último atentado contra Finis. Los PJ's pueden decidir llamar a las fuerzas de seguridad una vez que descubran en donde están. No tienen por qué acabar ellos solos con los terroristas. (En total hay un número comprendido entre 6 y 10 terroristas que pueden ser considerados como Matones de nivel 1. Se puede incluir uno de mayor nivel como líder del grupo).

El Cuartel General esta situado en un almacén. Se pueden considerar dos zonas: el puerto de embarque por donde

entran y salen mercancías (en el momento en el que llegan los jugadores hay numerosos contenedores almacenados) y la oficinas desde las cuales se llevan a cabo todos los trámites burocráticos (las oficinas tienen vistas al interior del almacén. Están elevadas respecto al piso de la zona de embarque y almacenamiento). Las entradas al almacén son dos: un ascensor que lleva a las oficinas y las puertas de embarque.

La mayoría de los terroristas están situados en la zona de embarque aprovechando los contenedores más pequeños como mesas y asientos. Tan solo dos o tres están vigilantes en la zona de las oficinas. Sobre uno de ellos hay extendida numerosa documentación. De lograr oír la conversación entre los terroristas o ver dichos documentos podrán concluir que estos preparan una fuerte campaña de descrédito contra Valorum basado en lo que a todas luces parecen informes fidedignos sobre ciertas actividades irregulares del canciller. Además debido a la presión de la justicia deciden abandonar momentáneamente el planeta para reestructurarse y planificar sin interrupciones nuevos ataques contra la persona del canciller.

Tanto si deciden ocuparse ellos solos como si no, se descubrirán unos documentos que parecen vincular a Finis Valorum con la Federación de Comercio. Hagan los PJ lo que hagan con ellos, incluso si deciden enfrentarse a Valorum, terminarán llegando a conocimiento público arruinando aún más la reputación del Canciller Supremo. (Un buen punto sería que, intentando hacerlo bien, estos terminaran en manos de Palpatine)

La aventura finaliza con la moción de censura presentada por La Reina Amidala y el nombramiento de Palpatine como Canciller Supremo. Finis Valorum se dirige pues a su retiro de la política. Se debería intentar que los PJ's lo sigan a su “exilio”.

Notas: durante la aventura hay que mencionar, mediante rumores o visiones parciales de noticiarios, tanto el bloqueo de Naboo por parte de la Federación de Comercio como los rumores de los lazos que unen al Canciller con estos últimos. Así como la renuncia de Valorum a abandonar las sendas más burocráticas. También es conveniente que salgan noticias sobre el reciente incidente en la plaza.

Csatle





# Plantillas de Necrones

40.000

Warhammer Aquí

¿Queréis agilizar vuestras partidas? ¿Buscáis un método rápido para comprobar los atributos y reglas de vuestras tropas? ¡¡No os desesperéis!! ¡¡Aquí tenéis la solución en forma de tarjetas de Necrones!!

## CUARTEL GENERAL

### LÍDER NECRÓN

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
100	4	4	5	5	3	4	3	10	3+

**Escuadra:** 1 **Armamento:** Báculo de Luz

Báculo de Luz: durante la Fase de ascenso se considera arma de energía.

**Alcance:** F FP Tipo  
30 cm S 3 Asceto 3

**Daculus:** No permite tirada de salvación de ningún tipo. Al atacar vehículos se tiran 2D6+4 para determinar si se penetra el blindaje. (Coste 10 puntos).

**REGLAS ESPECIALES**  
Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

## TROPAS DE ÉLITE

### DESOLLADORES

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
18	4	4	4	4	1	4	2	10	+3

**Escuadra:** 4-10 **Armamento:** Garras

**Opciones:** pueden equiparse con campo de disrupción por +3 puntos por miniatura.

**REGLAS ESPECIALES**  
Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

**Infiltración:** Pueden utilizar la regla especial infiltración.

Tropas de despliegue rápido: pueden mantenerse en reservas y situarse sobre el tablero como tropas de despliegue rápido, incluso en misiones que no lo permitan.

Moverse a través de cobertura: los Desolladores utilizan IDS adicional al tirar para moverse a través de terreno difícil. Tiran 3D6 y escogen el resultado mayor.

**Aspecto aterrador:** las unidades trabadas en combate con Desolladores deben superar un chequeo de liderazgo al inicio de cada ronda de combate. En caso de no superarlo, durante ese turno sólo logran impactar a los Desolladores con un resultado de 6, sea cual sea su HA.

## TROPAS DE ÉLITE

### INMORTALES

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
28	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

**Escuadra:** 5-10 **Armamento:** Blaster Gauss

**Blaster Gauss**  
**Alcance:** F FP Tipo  
60 cm S 4 Asceto 2

**Opciones:** pueden equiparse con campo de disrupción por +2 puntos por miniatura.

**REGLAS ESPECIALES**  
Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

## TROPAS DE ÉLITE

### PÁRIAS

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
36	4	4	5	5	1	3	1	10	3+

**Escuadra:** 4-10 **Armamento:** daculus con blaster gauss

**Daculus:** No permite tirada de salvación de ningún tipo. Al atacar vehículos se tiran 2D6+4 para determinar si se penetra el blindaje.

**Blaster Gauss**  
**Alcance:** F FP Tipo  
60 cm S 4 Asceto 2

**Sin clima:** una unidad enemiga que posea al menos una miniatura a 30 cm de un Pánia tendrá Liderazgo 7, a menos que normalmente su Liderazgo sea inferior.

**Abominación psíquica:** cualquier psíquico a 15 cm o menos de un Pánia al inicio de su turno debe superar un chequeo de moral o retronarse junto con la escuadra en la que esté incluido. Si el psíquico se encuentra en combate cuerpo a cuerpo y no supera el chequeo de moral, no se retirará, pero solo impactará con un 6 en la Fase de ascenso de su turno.

**Coraje:** los Pánias superan automáticamente cualquier chequeo de desmoralización, incluso los que se fallan de forma automática, y no pueden acobardarse.

## TROPAS DE LÍNEA

### GUERREROS NECRONES

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
18	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

**Escuadra:** 10-20 **Armamento:** Rifle Gauss

**Rifle Gauss**  
**Alcance:** F FP Tipo  
60 cm 4 S Fuego Rápido

**Opciones:** pueden equiparse con campo de disrupción por +2 puntos por miniatura.

**Reservas:** Ver reverso de ficha.

**REGLAS ESPECIALES**  
Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

## Reservas

Todas las unidades de Guerreros Necrones que se incluyan por encima de las mínimas establecidas, pueden iniciar el juego en reserva aunque el escenario no permita utilizar la regla especial "reservas".

Cuando aparecen en el tablero, deben hacerlo desde el portal de un Monolito. Si no hay en juego ningún Monolito se deberá esperar la aparición de uno.

Al finalizar la partida, todos los guerreros que no hayan podido ser desplegados se considerarán destruidos a la hora de realizar el cálculo de los puntos de victoria.

## ATAQUE RÁPIDO

### DESTRUCTORES NECRONES

Puntos/min	HA	HP	F	A	H	I	A	L	S
50	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

**Escuadra:** 3-5 **Armamento:** Cañón Gauss

**Cañón Gauss**  
**Alcance:** F FP Tipo  
90 cm S 4 Pesado 3

**REGLAS ESPECIALES**  
Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

**Matadiscos o Recesión:** mueven de la misma manera que una matadiscera a recesión. Pueden moverse y disparar.



## ATAQUE RÁPIDO

### ESPECTROS NECRONES

Puntos/min HA HP F A H I A L S

4	4	6	4	1	6	3	10	3
---	---	---	---	---	---	---	----	---

Esquadra: 1-3 Armamento: garras y cola espinada.

Cambio de Fase: los espectros disponen de una tirada invulnerable de 3+. Al atacar a miniaturas bajo cobertura los Espectros cuentan como si tuvieran granadas de Fragmentación, así que se atacaron simultáneamente.

Movimiento especial: mueven de la misma forma que una motocicleta a reacción, además no sufren restricciones al movimiento por terreno imposible y tampoco han de efectuar chequeos por terreno difícil.

**REGLAS ESPECIALES**

Necrón: Sujeto a las reglas especiales de los Necrones.

## ATAQUE RÁPIDO

### ENJAMBRES DE ESCARABAJOS

Puntos/min HA HP F A H I A L S

12	2	0	3	3	3	2	3	10	5
----	---	---	---	---	---	---	---	----	---

Enjambre: 3-10 pecas de enjambre Armamento: ninguno

Opciones: todo el enjambre puede equiparse con campos de desrupción por un coste de ++ puntos por peana de enjambre.

**REGLAS ESPECIALES**

Coraje: superan automáticamente cualquier chequeo de desmoralización, incluso los que se fallan de forma automática, y no pueden acabardarse.

Tropas de despliegue rápido: pueden beneficiarse de la regla especial tropas de despliegue rápido en las misiones que la admitan.

Enjambres: se mueven y combaten al igual que las motocicletas a reacción, pero no obtienen el modificador de +1 a la resistencia. No efectúan chequeos por terreno difícil. No pueden capturar cuadrantes, controlar objetivos ni contar como tropas supervivientes en una Batalla Campal.

Vulnerable a explosivos: armas de plantilla, artillería pesada y las de área causan dos heridas a los enjambres. Un arma con Fuerza 6 o superior los destruirá instantáneamente.

Objetivo pequeño: cuando están a cubierta, tienen un +1 en su tirada de salvación por cobertura.

## MONOLITO

Clase: tanque, vehículo gravitatorio. Tripulación: ninguna.

Armamento: cañón de flujo gauss. Transporte: especial.

Puntos Blindaje: Frontal Lateral Posterior HP

235	14	14	14	4
-----	----	----	----	---

Látigo de Partículas

R alcance	F	FP	Tipo
60 cm	9	3	Artillería Pesada 1/área

Cañón de Flujo Gauss

R alcance	F	FP	Tipo
30cm	5	4	Pesada 106 (por unidad objetivo)

(Cada resultado de arma destruida provocada al Monolito reduce en -1 el número de disparos).

## REGLAS ESPECIALES

Metal orgánico: las armas que actúan como si el blindaje del objetivo fuese menor, pierden esta propiedad al atacar al Monolito. Las armas que obtienen dados adicionales al intentar penetrar el blindaje no los obtienen. La artillería pesada si que pueden tirar 2D6 al calcular la penetración del blindaje y elegir el resultado mayor.

Pesado: Puede mover hasta 15 cm por turno. Si sufre un resultado de tripulación acabardada o aturdida, no debiera tirar 2D6 para determinar en que dirección aleatoria avanzará; si resulta inmovilizado no resultará destruido, sino que descenderá lentamente hasta el suelo.

Tropas de despliegue rápido: puede ser usado por el Monolito si el escenario a jugar así lo permite. El Monolito no será destruido al aparecer en el campo de batalla a 3 cm o menos de miniaturas enemigas. En lugar de eso, apanta las miniaturas que estén en la distancia mínima necesaria para hacer sitio al Monolito.

## MATRIZ DE ENERGÍA

No puede ser inutilizada por un resultado de arma destruida y puede usarse incluso si el Monolito se mueve o sufre un resultado de tripulación aturdida o acabardada. La matriz puede usarse de una de las siguientes maneras en cada turno necrón:

1- En la Fase de disparo puede descargar la matriz de energía como si se tratase de un Látigo de Partículas.

2- En la Fase de movimiento puede usar su portal para que unidades necronas y Líder necrón unido a ellas se desmaterialicen incluso aunque estén trabados en CaC y vuelvan a entrar en juego emergiendo del portal del Monolito como si estuviesen desembarcando de un vehículo estacionario (aunque el Monolito se haya movido). El punto de acceso es el portal de la parte frontal de la miniatura.

## EL PORTAL

El Portal se utiliza en la Fase de movimiento de los necrones de la siguiente manera:

Si una unidad de guerreros ha sido designada para entrar en el campo de batalla como reserva, entonces debe emerger desde el portal, incluso aunque prefiera disparar el látigo de partículas. Cada turno, sólo una unidad de guerreros puede entrar en juego.

Si no existen tropas de reserva y una unidad de Necrones, incluido cualquier Líder Necrón que pueda haberse unido a ella, está a 4-6 cm o menos del Monolito, esta unidad puede desmaterializarse y reaparecer a través del portal. Las miniaturas de la unidad que, pudiendo autorrepararse, hayan fallado su tirada de autorreparación al inicio del turno y hayan sido retiradas como bajas podrán repetir la tirada de autorreparación al emerger del portal.

## APOYO PESADO

### ARAÑAS NECRÓN

Puntos/min HA HP F A H I A L S

55	2	2	6	6	2	2	3	10	+3
----	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Número: entre 1 y 3 arañas como única opción de apoyo pesado. Se despliegan como una sola unidad, no es necesario que lo hagan juntos y actúan de manera independiente.

Armamento: garras

Opciones: una de sus garras puede sustituirse por un proyector de partículas, equivalente a un bláster de luz. Esto reduce en 1 los ataques de la araña.

## REGLAS ESPECIALES

Floar: se mueven mediante propulsión gravítica. Se mueven y ascitan del mismo modo que las miniaturas a pie aunque floren sobre el suelo.

Criatura monstruosa: sus ataques ignoran las tiradas de salvación por armadura y tira 2D6 al penetrar el blindaje de los vehículos.

Coraje: superan automáticamente todos los chequeos de desmoralización, incluso aquellos que se fallan de manera automática. No pueden acabardarse.

Antífiera: en cada turno necrón una araña que no se encuentre en combate CaC puede crear un enjambre de escarabajos. Se situará en contacto al inicio de la Fase de asalto. Tira 1D6 por cada enjambre creado: con un resultado de 1, la araña sufre 1 Herida.

## APOYO PESADO

### DESTRUCTORES PESADOS

Puntos/min HA HP F A H I A L S

65	4	4	4	5	1	2	1	10	+3
----	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Esquadra: 1-3 Armamento: cañón pesado gauss.

**REGLAS ESPECIALES**

Necrón: sujeto a las reglas especiales de los necrones.

Motocicleros a reacción: son como motocicletas a reacción a efectos de movimiento. Pueden mover y, a la par, disparar con sus cañones pesados gauss.

Necromanu



# El Rincón de Chistes

Warhammer Aquí

## Chiste nº1:

Un gallego va a buscar a su mujer cuando salía del médico.  
Este al verla le pregunta:

- Maruxiña, ¿qué te ha dicho el médico?

A lo que la mujer le responde:

- Ahora no me acuerdo; no se si me ha dicho que tengo los ovarios jodidos o que me han jodido varios....

## Chiste nº2:

Una pareja de esposos estaba cenando en un restaurante, cuando observaron que entró un amigo de ambos acompañado de una desconocida.

La señora le comentó a su esposo:

- Ese que entró es Juan, pero esa no es su esposa.

- No, es una amante que él tiene – dijo el hombre calmadamente.

La mujer comenzó a criticar la aparición de su amigo, y el esposo la paró en seco diciéndole:

- No te metas en esos asuntos, deja que los otros vivan su vida.

Los esposos siguen cenando, cuando se acerca a ellos una chica guapísima que le dice al marido:

- Oye, me dejaste esperando ayer.

- Sí, se me presentó un problema, pero pasaré por tu casa hoy.

- Okay, nos vemos luego – dice la chica, dándole un beso en la mejilla y retirándose de la mesa ante el asombro de la esposa, quien le preguntó en seguida a su marido:

- Y ésa fulana, ¿quién es?

- Esa es mi amante – le aclaró el hombre.

La mujer se puso como el diablo, y comenzó a decirle improperios al marido, pidiéndole hasta el divorcio.

- No hay problema, yo te doy el divorcio. Pero recuerda que la casa, el auto y el negocio están a mi nombre. También

vete olvidando de los viajes a Europa y de las tarjetas de crédito, tus spa, el terapeuta, las compras en N.Y., la casa de playa, tu BMW, el chofer y la pensión de tu mamá.

La mujer se calla y le dice al esposo:

- Nuestra amante es más bonita que la de Juan, ¿verdad?

## Chiste nº3:

Esta es la grabación del contestador automático del Instituto de Salud Mental. "Gracias por llamar al Instituto de Salud

Mental, su más sana compañía en sus momentos de mayor locura.

\* Si usted es obsesivo y compulsivo, presione repetidamente el 1.

\* Si usted es co-dependiente, pídale a alguien que presione el 2 por usted.

\* Si usted tiene múltiples personalidades, presione el 3, 4, 5 y 6.

\* Si usted es paranoico, nosotros sabemos quién es usted, sabemos lo que hace y sabemos lo que quiere. Espere en línea mientras ubicamos de dónde nos llama.

\* Si usted sufre de alucinaciones, presione 7 y su llamada será transferida al Departamento de Elefantes Rosados.

\* Si usted es esquizofrénico, escuche cuidadosamente y una pequeña voz le dirá qué número debe presionar.

\* Si usted es depresivo, no importa cual número pulse. No va a conseguir comunicarse.

\* Si usted sufre de amnesia, presione 8 y diga en voz alta su nombre, dirección, teléfonos, cédula de identidad, fecha de nacimiento, estado civil y el apellido de soltera de su madre.

\* Si usted sufre de estrés post-traumático, presione lentamente la tecla de # hasta que alguien se apiade de usted.

\* Si usted sufre de indecisión, deje su mensaje luego de escuchar el pitido... o antes del pitido... o después del pitido... o durante el pitido. En todo caso, espere el pitido...

\* Si sufre de pérdida de la memoria a corto plazo, presione 9.

\* Si sufre de pérdida de la memoria a corto plazo, presione 9.

\* Si sufre de pérdida de la memoria a corto plazo, presione 9.

\* Si sufre de pérdida de la memoria a corto plazo, presione 9.

\* Si sufre de pérdida de la memoria a corto plazo, presione 9.

\* Si tiene la autoestima baja, por favor cuelgue, en este momento nuestros operadores están ocupados atendiendo importantes llamados de otras personas.