



Ratas de Alcantarilla

Gracias a los chicos de la lista de correo de Egroups Mordheim que han aportado ideas y sugerencias para las reglas de Lucha de Alcantarilla. (suena un poco a Lucha de Kung Fu, ¿eh?).

Al igual que todas las grandes ciudades del Imperio, Mordheim tiene su propia red de alcantarillado instalada siglos antes, posiblemente con la ayuda de ingenieros enanos que dotaron a la ciudad de saneamiento. Las alcantarillas consisten en un vasto y complejo sistema de pasillos de poca altura, tuberías y canaletas que conducen los efluentes de la ciudad al poderoso río Stir, que fluye a través de Mordheim.

De vez en cuando el suelo se derrumba por encima de un túnel de alcantarillado creando una entrada a las partes bajas de las ruinas tentando a muchas bandas de guerra a vivir peligrosas aventuras. De hecho, los sabios consideran que las alcantarillas son utilizadas casi exclusivamente por los malvados hombres rata, los skaven, para moverse por la ciudad sin ser vistos. Recientemente, algunos de los guerreros más intrépidos y de sangre fría han establecido sus guaridas en los subterráneos, disfrutando de las condiciones húmedas y malolientes y de las numerosas bestias mutantes que proporcionan una buena fuente de alimento cuando todo lo demás falla.

A menudo, dos bandas se enfrentan entre sí mientras buscan en el mundo subterráneo la piedra bruja y otros tesoros. Los combates que se producen son muy sangrientos, ya que se libran en los estrechos y viscosos túneles oscuros.

Luchar en la claustrofóbica penumbra de las alcantarillas es muy diferente a luchar bajo las estrellas. Los guerreros tienden a entrar en pánico mucho más fácilmente, incluso el inofensivo goteo del agua o el aleteo de los murciélagos es suficiente para enfriar al más duro de los guerreros y el conocimiento de que horripilantes monstruos podrían estar acechando a la vuelta de la esquina no mejora las cosas.

Así que, para mantener esa atmósfera fría y claustrofóbica, aquí están las reglas que he desarrollado para ese mismo propósito:

Donde la luz de Morrslieb no brilla...

Los pasillos de las alcantarillas pueden representarse fácilmente con los planos estándar de Warhammer Quest, pero como estos pueden ser restrictivos para las partidas de escaramuzas de Warhammer, puede ser necesario hacer tu propio terreno o utilizar cualquier elemento apropiado para crear un escenario similar al de las alcantarillas. Más adelante en este artículo te propondré una sugerencia de cómo puedes hacer tu propio terreno de alcantarilla de forma fácil y rápida.

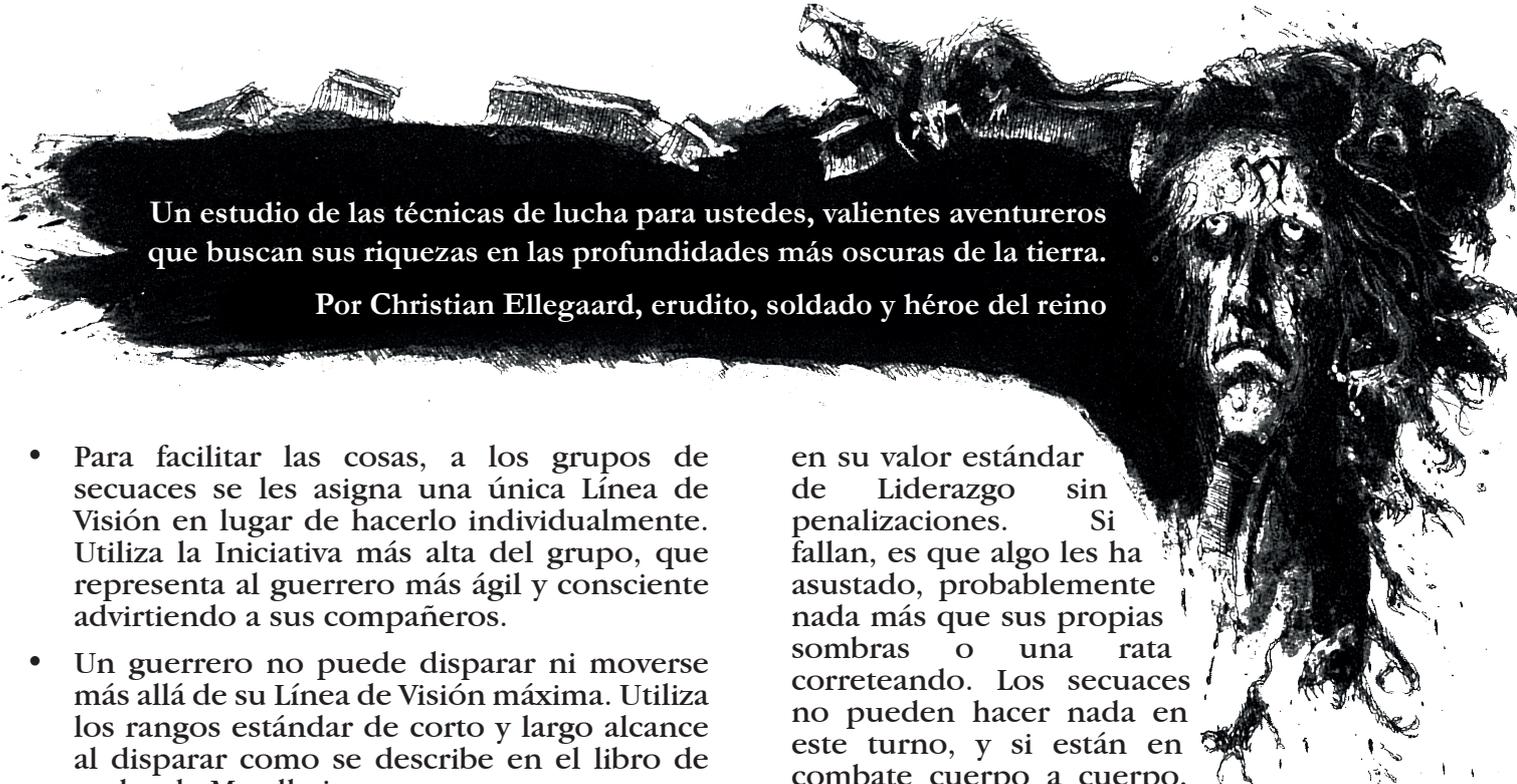
La Oscuridad

Ningún guerrero en su sano juicio va a explorar las profundidades de las alcantarillas de Mordheim sin llevar suficientes antorchas y linternas y, a pesar de ello, el entorno sigue siendo más oscuro que la noche. Por lo tanto, los guerreros en las alcantarillas tienen un rango de visión limitado que hace que disparar sea mucho más difícil.

Primero, se debe asignar una línea de visión especial:



- Tira un D6 por cada guerrero y luego tira un D6 adicional por cada 2 puntos de Iniciativa que tenga el guerrero. El resultado es el número de pulgadas que el guerrero puede ver.
- Los Skaven, los Enanos, los Vampiros, los Ghouls y los Poseídos, pueden tirar 2D6 + D6 por cada 2 puntos de Iniciativa que tengan en lugar de sólo D6. Además, los Skaven pueden volver a tirar automáticamente cualquier resultado que no les satisfaga, pero deben aceptar el último resultado sin importar si es peor.
- Los perros, al sentir el terror que acecha en las alcantarillas, nunca entrarán en ellas. ¡Las bandas de guerra con cualquier tipo de perros deben dejar sus mascotas fuera!



Un estudio de las técnicas de lucha para ustedes, valientes aventureros que buscan sus riquezas en las profundidades más oscuras de la tierra.

Por Christian Ellegaard, erudito, soldado y héroe del reino

- Para facilitar las cosas, a los grupos de secuaces se les asigna una única Línea de Visión en lugar de hacerlo individualmente. Utiliza la Iniciativa más alta del grupo, que representa al guerrero más ágil y consciente advirtiendo a sus compañeros.
- Un guerrero no puede disparar ni moverse más allá de su Línea de Visión máxima. Utiliza los rangos estándar de corto y largo alcance al disparar como se describe en el libro de reglas de Mordheim.

Puedes utilizar pequeñas fichas de cartón o dados para recordar la Línea de Visión de los diferentes guerreros.

La Oscuridad

Las linternas son más que muy útiles cuando se lucha en las alcantarillas! Por lo tanto, cuando se juegue un escenario de alcantarillas los faroles pueden comprarse por 5gc en lugar del coste estándar, y sólo los Héroes pueden llevarlos. Utiliza las reglas estándar para las linternas.

Las linternas no sólo facilitan la visión del usuario, sino que también hacen mucho más difícil que el enemigo lo descubra porque quedará cegado por la luz brillante de la linterna. Cualquier guerrero que desee disparar con armas de proyectiles contra un guerrero que lleve un farol puede ignorar su Línea de Visión estándar porque, al fin y al cabo, son más fáciles de detectar en la oscuridad, pero sólo acertarán con un 6.

Un Héroe o un grupo de Secuaces con un farol pueden volver a tirar si fallan una prueba de Liderazgo para ver si pueden moverse, como se describe a continuación.

La Oscuridad

El infierno subterráneo oscuro, maloliente e infestado de plagas que conforman las alcantarillas de Mordheim es un lugar realmente aterrador, especialmente en una lucha a muerte contra un oponente letal. Todas las bandas de guerra, excepto los Skaven, los Enanos y los No Muertos, están sujetas a estas reglas especiales:

- Antes de cada turno, cada grupo de esbirros debe hacer una prueba de Liderazgo basada

en su valor estándar de Liderazgo sin penalizaciones. Si fallan, es que algo les ha asustado, probablemente nada más que sus propias sombras o una rata correteando. Los secuaces no pueden hacer nada en este turno, y si están en combate cuerpo a cuerpo, sólo pueden defender y parar los ataques del contrario. Si superan la prueba, pueden moverse con normalidad.

- Si el grupo tiene un Héroe con ellos, entonces pueden volver a tirar uno de los dados fallidos que representan al Héroe ladrando órdenes.
- Todos los guerreros tienen una penalización de -1 de Liderazgo todo el tiempo que. Ten en cuenta, sin embargo, que esto no se aplica cuando se tira por el Liderazgo antes de que un Secuaz pueda mover.

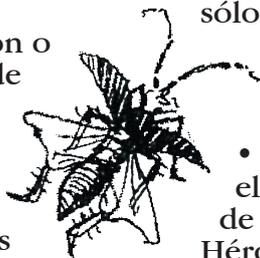
Rios De Afluentes

La mayoría de los túneles principales de las alcantarillas son una pesadilla de suciedad y podredumbre, con agua maloliente, ahogada por los desechos humanos y los cuerpos hinchados de los animales muertos. La mayoría de las veces los guerreros no podrán ver el suelo por la cantidad de suciedad y mugre que hay.

Para estas reglas he ideado cuatro reglas de terreno específicas:

Despejar el camino: El suelo está bastante seco al estar cubierto sólo por una ligera capa de suciedad y mugre. Los guerreros pueden moverse y luchar normalmente.

Agua Sucia: Esta parte de la alcantarilla está muy dañada y en su mayor parte inundada con agua sucia que llega a la altura de la cintura. Es imposible correr a través del agua aunque los guerreros pueden caminar normalmente. Pero, el guerrero puede elegir nadar en vez de caminar. Al principio de cualquier turno un guerrero puede





Madera podrida

En muchos canales de alcantarillado se construyen pasarelas de madera para que los trabajadores del alcantarillado puedan pasar fácilmente por los túneles. Sin embargo, desde el impacto del meteorito, muchas de las pasarelas de madera han sido destruidas directamente o, por falta de mantenimiento, han empezado a pudrirse.

nadar siempre que no lleve armadura pesada. Un guerrero no puede nadar más que su tasa de movimiento total. Cuando un guerrero está nadando es imposible golpearlo con armas de proyectiles.

Un guerrero que desee pasar por encima de un puente de madera, pasarela, etc., o saltar sobre uno, debe pasar primero una prueba de Iniciativa a -1 (los 6 naturales siempre fallan). Si el guerrero falla, habrá atravesado el puente y caerá como se describe a continuación.

Coloca una ficha especial de Pasarelas Rotas (no, no la encontrarás en la caja, itendrás que hacerla tú mismo!) en el lugar donde terminó el movimiento del guerrero. ¡Otros guerreros que quieran cruzar una de estas fichas tienen que saltar!

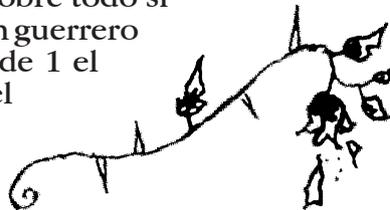
Fango profundo: El suelo está cubierto por una gruesa capa de lodo y residuos, y hace que moverse sea extremadamente difícil. Un guerrero que cruza un suelo cubierto de lodo recibe una penalización de -1 al movimiento y es incapaz de correr. Además, los enemigos que disparen a un guerrero que esté vadeando un lodo profundo sufrirán una penalización de -1 a Golpe porque las aguas residuales podrían recibir algunos de los disparos que se dirijan contra el guerrero. Si el guerrero está involucrado en un combate cuerpo a cuerpo, sufre - 1 a los golpes.

Los Skaven, al estar muy acostumbrados a los túneles, saben exactamente dónde colocar sus garras. Por lo tanto, los Skaven superarán automáticamente esta prueba de Iniciativa y podrán correr libremente por las pasarelas y puentes de madera.

Suelo resbaladizo: El suelo es muy resbaladizo y los guerreros tenderán a resbalar sobre todo si corren por la sección. Cada vez que un guerrero camina tira 1D6: Con un resultado de 1 el guerrero resbala y es derribado. Si el guerrero está corriendo, ise caerá con una tirada de D6 de 1-3!

Debes decidir antes de la batalla qué tipo de suelo contienen las diferentes secciones de las alcantarillas, lo que es especialmente apropiado cuando se lucha sobre un terreno propio y modelado en el que puedes representar el lodo, el agua o lo que sea en los planos, o puedes decidirlo al azar mientras se desarrolla la batalla. Si eliges esta última opción, tira 2D6 cada vez que un guerrero entre en una nueva sección de alcantarilla:

2D6	Resultado
2-5	Lodo profundo
6-8	Claro
9-10	Agua sucia
11-12	Suelo Resbaladizo



De cara al lodo

A veces, un guerrero se cae a las aguas residuales o es derribado en un combate cuerpo a cuerpo. Cualquier guerrero que caiga en las alcantarillas desde un punto alto se sumergirá en el fango viscoso y sucio, idel que es difícil escapar!

Mide la distancia a la que cayó el guerrero en centímetros, siendo la distancia el número de turnos que el guerrero estará en las aguas residuales. Sin embargo, no se produce ningún daño al golpearlas, a diferencia de lo que ocurre al caer sobre un suelo de piedra.

Si el guerrero lleva una armadura pesada, entonces sí que está metido de lleno, bueno, ya sabes qué, literalmente: Las pesadas placas de metal arrastrarán al guerrero hacia abajo, y al no poder cortar las correas se asfixiará lentamente... Consejo: ¡No corras con los guerreros que llevan armadura pesada!

En el combate cuerpo a cuerpo también es bastante difícil para un guerrero volver a levantarse después de ser derribado. Por lo tanto, cuando un guerrero desea levantarse después de haber sido derribado o aturdido, debe pasar una prueba de Iniciativa. De lo contrario, permanecerá derribado.

Escenarios

Puedes convertir fácilmente los escenarios descritos en el libro de reglas de Mordheim en escenarios de alcantarilla con un poco de ingenio. Sin embargo, aquí tienes dos escenarios especiales diseñados especialmente para la lucha en las alcantarillas. Teniendo esto en cuenta, ¿por qué no crear tus propios escenarios? Es muy divertido, supone un reto para ambos jugadores y añade algo de variación a los combates en las ruinas.

Escenario 1: Rodeado

En este escenario una banda que busca tesoros ha sido rodeada por una banda de guerra enemiga que la ha estado siguiendo.

Bandas

Dos bandas de cualquier raza pueden jugar este escenario. Una banda será la defensora y la otra la atacante.

Configuración

El sistema de alcantarillado se configura como se adapte a tu colección. La mesa de juego en la que se libra la batalla debe ser de aproximadamente 4x4. En el centro de la alcantarilla debes dejar una habitación bastante grande, lo suficiente para que una banda completa se despliegue.

Despliegue

El defensor comienza a desplegarse en la sala o pasillo central. Después de que haya desplegado, los atacantes se desplegarán en cualquiera de los túneles o salas adyacentes al borde de la mesa. No deben desplegarse a más de 1" del borde de la mesa más cercano o a menos de 8" de cualquier miembro de la banda contraria. Además, si es posible, cada grupo de Héroe y Secuaces debe desplegarse en una sección de alcantarilla diferente para que los atacantes estén lo más extendidos posible.

Inicio de la Batalla

Los atacantes tienen el primer turno.

Fin de la partida

Los defensores deben intentar escapar de los atacantes. Si más del 50% de los defensores escapa de la batalla moviéndose fuera del tablero, entonces han ganado y la batalla termina inmediatamente. Si la banda atacante deja fuera de combate a más del 50% de la banda rodeada, entonces ha ganado la batalla.

Secuencia post-batalla

Ejecuta la secuencia posterior a la batalla con normalidad. Los guerreros pueden buscar en las alcantarillas como se describe en el libro.

Escenario 2: Ataque De Ratas

En este escenario una banda de guerra que viaja por las alcantarillas de Mordheim en busca de tesoros se topa de repente con una guarida Skaven.



Bandas

Este escenario está diseñado específicamente para una batalla entre una Banda de Guerra Skaven y una Banda de Guerra no Skaven. Sin embargo, si no tienes una banda de guerra Skaven, cualquier otra banda de guerra servirá como sustituto.

Configuración y despliegue

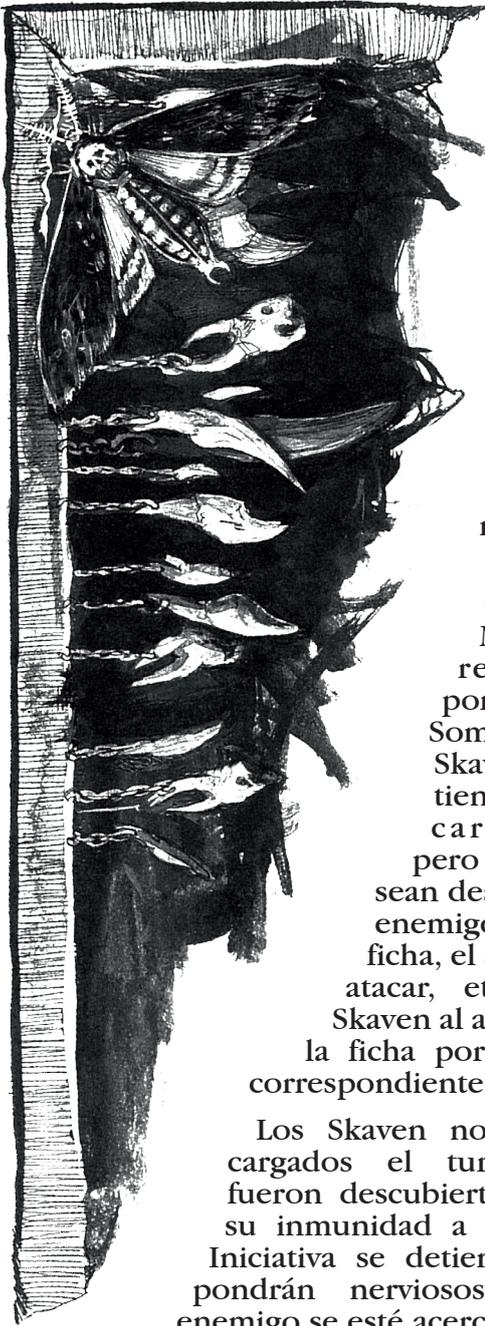
El tablero representa parte de las alcantarillas de Mordheim, concretamente una parte infestada de una guarida Skaven, y debe tener una gran cámara interior. La banda de guerra no Skaven despliega primero en un extremo de la alcantarilla. El jugador Skaven es libre de desplegar en cualquier lugar de la alcantarilla. Los Skaven no pueden desplegarse a menos de 4" de la banda de guerra contraria. La parte astuta: el jugador Skaven no despliega los modelos reales, sino que utiliza un conjunto especial de fichas, las fichas de Sombra. (no las busques en la caja de Mordheim, no las encontrarás. Estas fichas representan a Skaven al azar (con Skaven escrito en la parte inferior) o no representan nada con Decoy escrito en la parte inferior. Cuando se despliegan, el oponente no debe ver la parte inferior de las fichas.

Inicio de la partida

La banda de guerra no Skaven tiene el primer turno.

Reglas especiales

Todas las fichas de Sombra tienen un movimiento de 5, y siempre superarán cualquier prueba de Iniciativa requerida para saltar por encima de los



huecos,
correr
por
encima
de las

pasarelas
de
madera,
saltar hacia
abajo,
etc. ya
que los
Skaven
conocen
muy bien
su propia
guarida.

Mientras estén representados por fichas de Sombra los Skaven no tienen ninguna característica, pero en cuanto sean descubiertos -un enemigo descubre la ficha, el Skaven decide atacar, etc.- elige un Skaven al azar y sustituye la ficha por la miniatura correspondiente.

Los Skaven no pueden ser cargados el turno en que fueron descubiertos y después su inmunidad a la prueba de Iniciativa se detiene ya que se pondrán nerviosos cuando el enemigo se esté acercando

Fin de la partida

La partida termina cuando o bien el 50% de la banda de guerra no Skaven es puesta fuera de combate, en cuyo caso los Skaven ganan, o bien más del 50% de los guerreros no Skaven han alcanzado el borde más lejano del tablero lo que supone una victoria no Skaven.

Secuencia posterior a la batalla

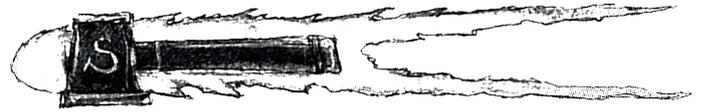
Realiza la secuencia posterior a la batalla de forma normal. Los guerreros también pueden buscar en las alcantarillas como se describe en el libro de reglas de Mordheim

Experiencia De la alcantarilla

Estas reglas especiales de experiencia se pueden añadir a tus combates en las alcantarillas si lo deseas. Obviamente, la experiencia en las

alcantarillas sólo puede obtenerse luchando dentro de ellas. Las batallas subterráneas se libran con un estilo muy diferente al de las batallas normales y lleva algún tiempo acostumbrarse a las condiciones especiales que se aplican en las alcantarillas.

Sin embargo, los Skaven no ganan experiencia en las alcantarillas porque simplemente han mutado y se han criado en ellas. ¡No hay nada más natural para un Skaven que una alcantarilla!



Experiencia Ganada

+1 Sobrevivir. Si un grupo de Héroes o Secuaces sobrevive a la batalla ganan +1 Exp.

+1 Por enemigo Fuera de Acción. Cualquier Héroe gana +1 Exp p por cada enemigo puesto fuera de acción.

+2 Por poner a un Skaven fuera de acción. Cualquier Héroe gana +1 Exp por cada enemigo puesto fuera de acción.

La Experiencia de Alcantarilla es un tipo de experiencia independiente y los guerreros ganan Experiencia estándar además de la normal.

Una vez que un Héroe o un grupo de Secuaces haya conseguido una cierta cantidad de Experiencia en las Alcantarillas ganará un Avance.

Tabla de Avances de Heroes

Nivel	Titulo	Experiencia
1º nivel	Miedo mortal	0
2º nivel	Familiarizado	1
3º nivel	Acostumbrado	3
4º nivel	Veterano	6
5º nivel	Rata de alcantarilla	12

Tabla de Avances de Secuaces

Nivel	Titulo	Experiencia
1º nivel	Miedo mortal	0
2º nivel	Acostumbrado	3
3º nivel	Veterano	6

Cuando un Héroe o un grupo de Secuaces obtienen un Avance pueden elegir al azar una Habilidad de la Alcantarilla como se describe a continuación.

Lista de Habilidades de la Alcantarilla

La siguiente lista de habilidades está dividida en aquellas que son aplicables a Heroes y a Secuaces, y que solo están disponibles para usarse con el sistema de Experiencia de la Alcantarilla.

Habilidades de Heroe

Control: El Héroe se ha acostumbrado a las condiciones más bien desagradables de las alcantarillas y ahora sabe qué ignorar y a qué prestar atención. Usa su Liderazgo estándar sin ninguna penalización.

Ágil: El Héroe puede correr sobre las pasarelas de madera sin tener que hacer pruebas de Iniciativa para ver si las atraviesa.

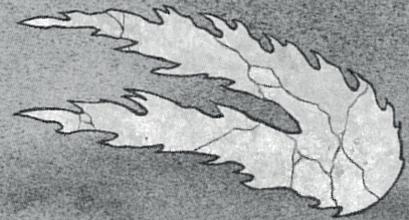
Visión Nocturna: El Héroe ha desarrollado una ligera visión nocturna. Puede añadir +D6 a su Línea de Visión inicial.

Ojo Vigilante: El rápido ingenio del Héroe y sus ojos de mierda rara vez se pierden algo - por lo que puede volver a tirar cualquier tirada inicial de Línea de Visión una vez si no está satisfecho con el primer resultado. Sin embargo, debe aceptar el último resultado sin importar si es peor.

Habilidades de Secuaces

Nervios de acero: Los Secuaces se han vuelto más duros, y se precisa algo más que un ligero goteo de agua para que huyan. Así, un grupo de esbirros con la habilidad Nervios de acero puede volver a tirar cualquier tirada de Liderazgo fallida para ver si pueden moverse.

Pies seguros: Los guerreros han aprendido a correr sobre las pasarelas podridas sin estrellarse. Un guerrero con la habilidad Pies seguros puede repetir una prueba de Iniciativa fallida cuando corra sobre los tabloncillos de madera.



Habilidades de la Alcantarilla

Una vez que un grupo de Héroes o Secuaces gana un Avance se les permite elegir una nueva Habilidad de Alcantarilla. Para elegir una habilidad tira en la tabla de habilidades apropiada que aparece a continuación.

Todos los esbirros de un grupo avanzarán juntos, lo que significa que todos los guerreros de un grupo tendrán las mismas habilidades.

Tabla de habilidades de Heroe

D4	Habilidad
1	Control
2	Ágil
3	Vision Nocturna
4	Ojo Vigilante

Tabla de habilidades de Secuaces

D2	Habilidad
1-3	Control
4-6	Ágil



Modelando las alcantarillas

El plan

En primer lugar, tendrás que planificar tu trabajo. Imagínate cómo quieres que sea tu alcantarilla - generalmente hay dos maneras de hacerla: O bien puedes construirla en un montón de secciones pequeñas, cada una de las cuales representa un canal, cámara o lo que sea, un poco como los planos de Warhammer Quest, o puedes construir unas pocas secciones grandes de aprox. 15" x 25".

Ambas formas tienen sus propias ventajas y desventajas: Con las secciones pequeñas se tarda un océano de tiempo en montar el tablero de juego mientras que la alcantarilla es mucho más flexible y nunca jugarás en el mismo trazado dos veces, mientras que las secciones grandes tardan más en hacerse y pueden parecer bastante difíciles para los modelistas menos experimentados pero, por otro lado, tus alcantarillas tendrán un aspecto mejor y más armónico que un montón de secciones pequeñas.

La alcantarilla toma forma

El primer paso es recortar la base de la sección en cartulina gruesa. A continuación, pega las paredes a lo largo de los lados; no tienen que ser más altas que 3-4", sólo para asegurarte de que realmente hay paredes.

Herramientas y materiales

Para crear una alcantarilla no necesitarás más que las herramientas de modelado más básicas y todos los materiales se pueden adquirir gratuitamente en tu supermercado local. Esto es lo que hay que utilizar:

- Tijeras
- Cúter
- Pegamento PVA (también es útil la cinta adhesiva)
- Cartón corrugado (también se puede utilizar cartón pluma o cartón normal)
- Madera de balsa (las cajas de fruta de madera abandonadas son excelentes para esto)
- Lija fina
- Poliestireno (opcional)

Básicamente, una sección tiene dos niveles: Un nivel de alcantarillado y un nivel peatonal. El de alcantarillado es la base de la estructura, donde fluyen todas las aguas residuales, los lodos y el agua, y aproximadamente 1" por encima de éste se encuentra el nivel peatonal, incluyendo las pasarelas, los pasillos y todas las demás formas de piso.



El increíble modelo de alcantarilla de Chris...

Entonces, después de haber recortado la base y pegado las paredes, hay que representar el nivel de marcha con pasarelas de madera o suelo de piedra. Las pasarelas se hacen pegando pequeñas tiras de madera de balsa de aproximadamente 1-2" de ancho en una barra más larga y luego se pegan a lo largo de las paredes apoyadas en unos palos.

Los otros suelos de piedra se pueden representar pegando un trozo de poliestireno a la misma altura que las pasarelas o pegando un cuadrado de cartón entre las paredes, cerrando las aberturas de abajo con otro trozo de cartón. Se puede texturizar con arena, o bien recortar un montón de trocitos de cartón y pegarlos en el suelo representando las baldosas.

Una vez completada la estructura principal, es el momento de texturizar la alcantarilla y modelar las aguas residuales. Si tienes buenas texturas, puedes usarlas para las paredes, si no, puedes pegar arena, lo que da un aspecto muy bueno. El alcantarillado se puede modelar con varias texturas más gruesas, pero una forma fácil y barata es utilizar pegamento PVA y arena de nuevo. Se empieza pegando arena en las zonas de las aguas residuales. Después pintas la arena con cola blanca diluida, lo que debería darte un aspecto muy tosco. Si no estás satisfecho, simplemente espera a que el pegamento se haya secado (lo que puede llevar un tiempo) y vuelve a hacer lo mismo.

El agua puede representarse de la misma manera que las aguas residuales o puedes dejar las manchas desnudas y después pintarlas y cubrirlas con mucho barniz de alto brillo. Puedes añadir un montón de detalles interesantes a las aguas residuales: Burbujas, pasarelas flotantes, ranas (de la maqueta de Morgiana Le Fay), todo tipo de chatarra y cuerpos y extremidades de víctimas anteriores (utiliza el excedente de brazos de las matrices que obtienes con la caja). Sin embargo, estos detalles deben añadirse antes de texturizar las aguas residuales y, al texturizar, hay que tener mucho cuidado de no texturizar sobre los detalles.



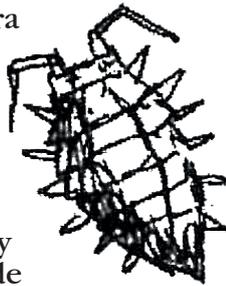
¡El genial terreno de Mordheim!

Pintando la alcantarilla

Cuando la alcantarilla haya sido texturizada y secada, rocíe toda la alcantarilla de negro. Después de un par de horas puedes llevar la alcantarilla al interior y pintar los detalles. Al pintar la alcantarilla el truco es mantener un aspecto muy oscuro. Hay que pintar lo menos posible, y lo que se pinte se hará con un ligero pincel seco. Esto dará un gran acabado oscuro.

Hay varias formas de pintar las pasarelas, los suelos y las alcantarillas, pero aquí hay algunas ideas: La madera se puede pintar en seco con un marrón oscuro como Marrón Bestial o Piel de Alimaña en el centro, dejando todo menos el centro y los lados más o menos negros y después darles otro pincel seco muy ligero de Carne Bronceada en el centro y los lados. Esto le dará un buen efecto 3D más que si todas las pasarelas están pintadas exactamente de la misma manera. Las paredes se pueden pintar con un pincel seco de gris o con un pincel seco muy ligero de Hueso Blanqueado. El alcantarillado se puede pintar añadiendo puntos de verde oscuro, algunos puntos de verde chillón como el Verde Escorpión, puntos de marrón y posiblemente algunos puntos de Sombra Nocturna Mortal aquí y allá. Esto le dará un bonito aspecto de alcantarilla sucia. El agua se puede pintar añadiendo líneas de azul oscuro y verde oscuro.

A continuación, pintar las manchas de agua con un par de capas de barniz brillante para darle un efecto húmedo. Lo mismo se puede hacer con las aguas residuales, si se quiere.

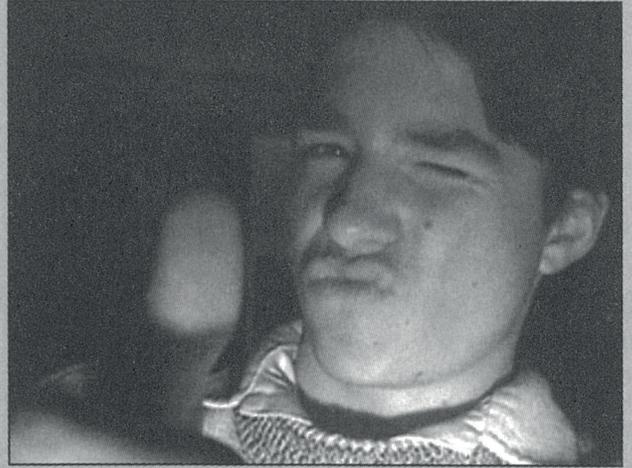


Las secciones se pueden pintar en seco con gris, marrón claro o cualquier otro color que te guste. Aquí puedes inspirarte en los planos de Warhammer Quest, que están pintados en muchos colores diferentes.

La alcantarilla terminada

La alcantarilla terminada debe ser colocada sobre una mesa de aproximadamente 4' x 4'. Puede que esto sea demasiado, y un montaje más pequeño también puede funcionar bien. Sin embargo, siempre puedes seguir ampliando tu alcantarilla después de haber añadido los elementos más básicos. ¿Por qué no modelar secciones especiales para escenarios especiales? O secciones de alcantarilla a través de las cuales los guerreros puedan cambiar entre las alcantarillas y otra mesa montada con edificios estándar en ruinas. Esto añade una dimensión táctica adicional al juego... ¡atacando desde abajo! Las posibilidades a la hora de modelar secciones de alcantarillado adicionales son infinitas: no las hagas todas de la misma manera. Coge algunas cosas y siéntete libre de crear secciones especiales con sus propias reglas especiales. Por ejemplo, puedes hacer una sección muy grande llena

Un caballero de Norsca



Se trata de Chris Ellegaard, estudiante (tiene dieciséis años y está en el último año de la escuela), escritor prolífico (ya nos ha enviado más de una docena de artículos - ¡vamos, despierten los demás!), famoso mercenario (le encanta la campaña de Mordheim) y habitante de Birkerød, Dinamarca.

Chris acude a menudo al Giant's Club de Copenhagen, donde se celebran algunos de los mayores eventos de juego de Europa (lo que no es de extrañar, después de todo son vikingos). Es un escritor entusiasta y un modelista fanático y, en general, un tipo estupendo...

de agua y modelar dos barcos y hacer reglas especiales para remar. Hice una placa de madera grande y redonda, como puedes ver en mis fotos, que gira constantemente debido al agua que corre por debajo de ella. Se mueve una cuarta parte en cada turno, y por lo tanto hace más difícil disparar desde ella, hacer ataques en picado y, en general, subir y bajar de la placa. Dicho esto, ¿por qué sigues aquí sentado leyendo? Ve a por tu pegamento PVA y tu navaja de pasatiempo y comienza tus aventuras en las alcantarillas. Advertencia: Recuerda una pinza para la nariz. Las alcantarillas de Mordheim suelen oler fatal.

Traducción: Hernan "Moska" Garcia

Artículo publicado en Town Cryer nº 7

Todas las imágenes son ®, ™ o © Games Workshop Ltd. utilizadas sin permiso.

