

# Compendio Táctico de Cygnar

Recopilado por SACHIEL,  
de las opiniones y consejos del foro Los Tercios de Hierro

10 de junio de 2006

## Listas/Tácticas

### Lista a 350 puntos, a partir de la caja básica

Por 2000 gallifantes, díganme que combos pueden hacerse con la siguiente lista:

- Coleman Stryker
- Acorazado
- Cargador
- Lancero
- GMCA

Por ejemplo: Lancero con dos puntos de foco: 1 ataque con el escudo ->1 cortex menos 1 foco ->1 ataque extra con el escudo ->1 cortex menos 1 foco ->1 ataque extra con el escudo ->1 cortex menos Resultado: Jack enemigo sin cortex en una ronda.

No solo eso, puedes hacer mas letal el combo del lancero ahorrandote las tiradas de impactar usando el terremoto del stryker o el temblor del acorazado.

Pues no se pero otro combo podria ser Stryker ->le Castea snipe 6" al GMCA GMCA ->Tendra un disparo a una distancia 18" que podras tirar con 3 dados de daño "Blaze" o un disparo que le puede llegar a 24" con poder 10 pero que segun quien sea el warcaster le puedes hacer algo de pupita y segun como si no te lo esconde suficiente en dos turnos podrias llegar a cargartelo, o un disparo a 18" ignorando todo todo todo "Flash Fire", ademas del Shocker y el Thunderbolt. Bueno principalmente es aumentar el rango para el GMCA pero ese le permite muchas mas posibilidades con sus diferentes disparos sin tener que arriesgarse mucho.

Usa la habilidad del Ironclad de derribar a la peña a dos pulgadas de distancia (o un terremoto casteado desde el lancer) sin entrar en combate para luego machacarlos a disparos (si entra el ironclad en cuerpo a cuerpo se acabó la lluvia de disparos por lo peligroso de la situacion).

Que te das cuenta que por 2" no puedes cargar a ese puñetero lo que sea por una circunstancia (terreno, modelos interpuestos o lo que sea)? Empujalo un par de pulgadas con el thunderbolt del GMCA. Con suerte podras cargar, o hasta lo tumbaras.

## Lista a 500 puntos, a partir de la caja básica

- Stryker
- Lancero
- Acorazado
- Mago adepto
- Oficial en pruebas
- Tormentero
- 10 fusileros
- Espadas tormenta

500 puntos justos

La lista es co\*\*nuda. Tiene de todo. Siervos, infanteria, solos, disparo, cuerpo a cuerpo, terremotos, ataques de area, nodo... Ademas es superbarata!!! A partir de la caja basica te puede venir a costar unos 90 leuros. Se puede cambiar los espadas tormenta por caballeros de la espada, pero eso lo encarece un poco (serian 9 caballeros y los 2 blisters salen un poco caros).

## Run&Gun

El objetivo de este ejercito es marear al rival mientras lo despedazamos a disparos. Facil de decir, pero no tanto de llevar a la practica. Cosas a tener en cuenta: La mayoría de unidades de cygnar pueden disparar de una forma u otra, así que este tipo de ejercito es bastante plausible. Las unidades tienen que ser rapidas, ya que no debemos estancarnos y solo liarnos a disparar, si no que debemos ser agresivos. El movimiento nos permitira elegir mejor los blancos y evitar los ataque enemigos. Obviamente, interesa mas el potencial de disparo que de CaC, y los hechizos/habilidades que ayuden a ello. Nuestro primer objetivo deben ser las unidades del enemigo que también disparen, ya que teoricamente es la principal amenaza (representa que del resto debemos ser capaces de esquivarlos, o al menos huir hasta que no sea una grave amenaza CaC).

Ejemplo de unidad recomendable: los Gun Magues. A parte de disparar, pueden con sus disparos hacer retroceder el rival, lo que es equivalente a mejorar el movimiento de nuestro ejercito (colocar nuestro rival donde queremos).

## Táctica: "Nemo Rules"

Para ésta táctica hay que contar con prácticamente toda la lista de warjacks pesados y ligeros cygnar para poder exprimirla al máximo ya que según contra que otra facción nos enfrentemos usaremos una lista u otra. Por ejemplo, el centinel será vital para usar contra cryx pero inútil para usar contra khádor.

Aún así, hay algunos que no podemos dejar de poner y son obligados, son los siguientes:

- Warcaster: Nemo

- Warjacks: Hunter, Lancer, Centurión y Defender (con ésto ya casi hemos terminado, se puede cambiar el defender por el stormclad)
- Mercenarios: Rogue Alchemist (ladrón alquimista)

## Objetivos

Crear un ejército casi-solo de warjacks, Cygnar, es el único ejército megaespecializado y que cada unidad tiene una función específica por lo que según que combinaciones serán brutales contra otras facciones.

La función del ladrón alquimista será cubrir en todos los turnos a Nemo mediante la bomba de humo, si llegase el momento, se podría usar para ponerlo entre Nemo y su amenaza (si esta es cuerpo a cuerpo porque lo de sigilo cuenta como algo negativo para cubrir ante ataques a distancia ya que no contaría como modelo interpuesto). Hay que recordar que Nemo está siempre acosado por su bajo blindaje y defensa y o se le mata de un golpe o no se le mata (se regenera el doble su escudo hay que recordar). Con esto no digo que haya que usarlo solo por la bomba de humo, las otras bombas son también brutales.

Warjacks, cada cual para una cosa:

- Ironclad: no está mal si lo vas a usar para derribar a tu oponente (lo tendrás fatal contra cryx) mientras los otros los machacan disparando. No está mal si lo vas a usar en plan "pelea de bar mode on" es decir, para agarrar las armas de tu oponente mientras el pegas martillazos o esperas que otro jack cuerpo a cuerpo lo machaque. Es un jack versatil, pero se puede prescindir de él.
- Centurión: por supuesto si se usa, irá siempre el 1º, tiene más blindaje que nadie, tiene más alcance cuerpo a cuerpo que nadie, es anti cargas. ¡Es perfecto!
- Stormclad: si se usa, hay que potenciar el uso de su habilidad de disparar pot 14 al menos un par de veces antes de meterlo en cuerpo a cuerpo, la forma de hacerlo sería moverlo y disparar y luego activar otro warjacks que o bien se trabara con el objetivo del disparo o bien se pusiera delante para evitar trabar al stormclad (¿quien dijo lancer o centurion?)
- Defender: Dispara de lejos, muy de lejos, tiene buenas stats, hace una potencia considerable con ambas armas siempre que se potencien (además si por puntos se puede meter al oficial en prácticas que vaya unido al defender evitarás que Nemo tenga que gastar foco, que tampoco necesita más de dos en ningún caso.) Y además como dispara de lejos, podrá siempre en último lugar ponerse entre Nemo y su enemigo ya que siempre permanecerá más o menos cerca.
- Charger: es el allister cayne de los warjacks, dispara a pot 12 sí, pero dispara dos veces y es de los pocos de lejos que puede usar la sobrecarga de Nemo con 5 ptos de foco si llegase a necesitarlos de la siguiente forma: +1 disparar +1 daño +1 disparo extra +1 disparar +1 daño — 5 ptos de foco (Aún así es descartable o cambiable por el centinel, según gustos).

- Centinel: Dispara pot 10 nada más verdad, pero es perfecto para luchar contra cryx cuya infantería cae rápido, además potenciando el 1º ataque los demás impactan automáticamente gracias al strafe. Con este jack podremos destruir bastante infantería cryx antes de que caiga, al ser un jack aguantará bastante antes de morir, sin olvidar que podremos potenciar cada daño aparte (otro candidato a la sobrecarga).
- Lancer: El mejor nodo del juego según yo que soy cygnar, no, en serio. Cada ataque que reciba supondrá -1 cortex del jack atacante gracias al escudo. Además es nodo, además ataca a 2', además hace un daño considerable y tiene un blindaje considerable.
- Hunter: El mejor disparando de todos. Todo terreno, puede ir lejos ya que se le puede dar ptos de concentracion aún estando fuera del alcance "normal", puede usar 1 vez por partida su habilidad para volver a mover y además ignorar ataques de oportunidad (y se usa, y se usa). Además el blindaje del modelo es la mitad para calcular el daño, imaginaos lo acojonado que va a ir el warcaster (si es de peana mediana o grande) porque sabe que de 1 tiro puede morir. Aún así es mucho más aconsejable usarlo para ablandar la chapa de alguno al que vayamos a atacar inminentemente con algún pesado (Imaginaos 1 disparo del hunter, uno del defender y luego el ataque de un centurion o stromclad).

### Uso del warcaster

Nemo tiene grandes habilidades:

- Se cura el doble de rápido, es decir, 1 pto de foco, dos niveles, eso sumado a que tiene foco 7 y se puede incrementar hace que o se le mate en un turno o no se le pueda matar.
- Puede aumentar su área de control, sirve tanto para cuando un warjack se queda fuera, como para usar su dote, como para hacer que el enemigo tenga por fuerza que castear dentro de su área dándole más ptos para su próximo turno.
- Puede sobrecargar un warjack, esto es, darle 5 ptos de foco sin ningún efecto negativo, lo cual puede suponer un buen turno de brutales ataques potenciados (Aún recuerdo cuando potencié a mi centurión y saqué crítico con mi 1º ataque, todos los demás ptos los gasté para ataques extra, es decir, ataque normal potenciado + 4 ataques más con la lanza de potencia mucha).
- Su dote es muuuy buena contra jacks, yo aconsejo que si juegas contra cryx se use en cualquier momento en que todos o la mayoría de sus nodos están dentro del área de Nemo (la cual, vuelvo a insistir en que se puede aumentar). Contra otros ejércitos ya se puede usar o no en cualquier momento que se vea oportuno y siempre viendo la posibilidad que te puede dar en un turno que todos los jacks estén disrupcionados (¿antes de tu mega ataque por ejemplo, para que no te devuelva el ataque antes de tu ataque ese jack menita que devuelve las tortas?, imaginacion al poder).

Algunas magias buenas:

- Acelerar: esta magia se usará siempre para cargar el 1º, en warmachine el atacante siempre tiene las de ganar. Aunque no sea mi estilo, también se puede usar para huir con algún jack que esté en mal lugar o para recolocar una formación errónea. Yo no la usaría en todo momento, solo cuando vaya a atacar para que mi enemigo no se percate de que puedo en un asalto correr 10 pulgadas o más con mi pesado.
- Electrificar: magia perfecta para el centurión o cualquiera que ataque, al centurión porque le beneficia el echo de que le ataquen poco y que se quede a distancia en que el sea quien ataque, y a los que disparan por motivos obvios, ellos no quieren encararse.
- Voltanic no se qué: no tengo el manual ni la carta delante, pero esta magia a la que me refiero es la de +1 fuerza y que además tus ataques hacen disrupción, por lo que tu enemigo te va a pegar pokito y con pokita fuerza.
- otra que no se como se llama: una magia (casi al final) que paraliza a un jack y además le da -4 defensa, esta magia la llamo yo "espérate quietecito que te voy a contar porque la gente odia mis disparos" Sin contar conque tras los disparos debería ir algún ataque cuerpo a cuerpo superpotenciado.

### Últimas palabras

Creo que no me dejo nada, la estrategia la he probado contra Khador y Cryx y funciona bien, no la he probado contra Menoth, si alguien la pruebe plis que postee para ver si habría que cambiar algo. - Si alguien se pregunta que hacer si el oponente no va a usar jacks, sino que va a usar casi solo infantería, pues nada, a seguir usando los electrify y al lancer para echarles magias de area de efecto que hagan daño (creo que era pow 13 AOE 3, con algunas de esas debería bastar). No creo que una pandilla de jacks no puedan deshacerse de unos cuantos humanos. -Nemo debe estar siempre SUPER protegido, si Nemo muere, nuestro ejército queda desactivado por completo, es la GRAN flaqueza de esta estrategia.

### Otras variantes

Se puede usar al solo Gun Mage Adept si tu configuración del ejército lo permite porque no quieras o no te salgan los puntos para que solo sean de warjacks, en cuyo caso podrías prescindir del ladrón por un defensor más activo como el gun mage adept que gracias a que empuja, ignora coberturas y líneas de visión, se convierte en un espectacular defensor.

### Haley versus Sorscha

Con halley no hay estrategia fija pero te puedo dar algunos consejos:

Usar la magia de barrera temporal, harás que aproximarse a halley sea verdaderamente complicado y si te hace la dote, al menos solo te podrá dar caña un turno y si es tu turno con guardarte todos los puntos de concentración tienes una oportunidad importante de salir airoso de la situación.

PD: con Darius que te congelen o no no importa, es casi imposible acabar con él en pocos turnos.

A Halley deberías llevarla siempre cerca de algún warjack que actúe como guardaespaldas y que cuando termines tu turno, se ponga delante para evitar cargas sobre halley. El lancer o el charguer podrían hacer bien esta función por su gran movimiento.

Si te mata con infantería deberías usar (mejor con el nodo para no exponer a Halley) el rayo encadenado limpiador de terrenos. Sólo es potencia 10 pero se puede potenciar, aunque sin potenciar y cuando ya has lanzado unos pocos ya deberías haber echo caer a algunas tropas.

Con Halley deberías usar al Defender, quitará las ganas de ponerse tiro a Sorcha y por mucho windrush que te haga si se acerca con tu barrera temporal moverá muy poquito y estará a tiro, y el Defender es un buen warjack por esos casi regalados 113 puntos.

Supongo que sólo será con la dote con lo que te haga algo porque Halley siempre puede negar un efecto mágico sobre cualquier modelo a 3 pulgadas como maximo gastando un pto de foco. Ojo que te dice cualquier efecto mágico, es decir, primero tiene que haber un efecto mágico y tu enemigo haber tirado los dados para ver si sale o no la magia

Yo si te soy sincero, he luchado menos contra sorcha que contra el butcher pero me da mucho más miedo el butcher que sorcha, aunque si tu enemigo usa a sorcha en 1º línea no parece demasiado difícil el cargártela.

Último consejo: Usa al hunter ^^ 350 ptos yo metería:

- Halley
- Hunter
- Lancer
- Ironclad
- Si puedes algún solo, mete al gun mage adept, o al rogue alchemist o a un storsmith

No recuerdo sus puntos pero más o menos podrías meter algo así si no me he equivocado mucho. Añadido: con la lista que proponias cabe el Jouneyman Warcaster y da 350 puntos exactos.

## Haley Turtle

Bueno, una "Haley Turtle" es una lista parecida a esta:

Haley, lancero, centurion/acorazado/Thunderhead (uno de estos, no los tres), 10 fusileros y 8/7 zapadores (dependiendo del pesado que se elija) y entre 50 y 0 puntos para individuos (tambien dependiendo del pesado).

Funciona de la siguiente manera: fusileros disparan, zapadores humo, haley chain lightning y barrera temporal. Asi, hasta la nausea. Quietos, quietos, quietos... El enemigo no tiene mas remedio que intentar abrir de alguna manera... y es bastante difícil. De hecho, no se lo que haria para deshacerme de la puñetera turtle. Aparte, claro, de llevar a siego de caster, por lo de la iluminacion, anulo el humo y mis fusileros matan a tus zapadores, intentar matar a la haley a distancia y poco mas...

Es una lista odiosa de jugar contra ella (eso dicen, yo solo he jugado vs khador/cryx), que gana porque el contrario se desespera y se estrella contra la barrera temporal.

## Recomendaciones Contra Cryx

- Stormsmiths: ignoran que a alguien no se le pueda disparar, hacen poca pupa pero son utiles.
- Stormguards: si pegan, le dan meten un rayo al vecino, que tambien es de agradecer
- Fusileros: su ataque combinado los deja con una habilidad bastante alta, suficiente contra esas defensas tambien muy altas.
- Thunderhead: ataque de area (8" en arco frontal). Puedes pillar a mucha gente, a alguien le haras daño.
- Brisbane: su ataque de pantillazo donde quieras puede hacer maravillas (o no), como el del thunderhead. Observacion: por favor, no uses el combo ataque de plantilla + dote para cargarte el warcaster enemigo, queda muy feo, casi a la altura de Sorscha.
- Y llegamos a mi preferido: Darius. No tiene nada que le haga especialmente util contra las defensas de Cryx, pero su Full Trottle te da todos los ataques C/C de warjack incrementados, de modo que las posibilidades de impactar aumentan bastante. Con ello, sus niños son puro daño convencional a granel. Si, soy un Cygnarita loco al que le va el cuerpo a cuerpo (otra frase para las lenguas viperinas), nada de quedarse atras disparando. Acompañalo de tanto warjack como puedas.

## Lista machacona para torneo

Tengo pensado hacer una lista que no sea equilibrada, si no centrada en ganar PVs e intentar que no nos machaquen mucho. Vamos, una batalla campal pura y dura.

Respecto al warcaster, hay que coger uno que aguante. Interesa que tenga un alto blindaje y bastante vida, por si nos pillan en bragas que pueda subsistir. Tener una alta DEF no nos salva, ya que es muy facil anularla con congelaciones, derribos, etc. Por el momento estoy usando stryker, por el terremoto que ayuda a pegar al resto del ejercito, pero quiza me decante pro brisbane que tb ofrece un buen apoyo a las tropas y es mas duro.

Sobre el resto del ejercito, hay que tener claras unas cosas: Nos interesa los PV, y es mas facil conseguir los PVs de un jack (3 un pesado, 2 un ligero) que de una unidad, que hay que destruirla toda entera para tener 2. Asi que la tactica seria machacar los jacks y el caster si puede ser, y las unidades solo inutilizarlas matando los lideres por ejemplo. Solos... tendria que coger los justos, ya que 1 solo es un 1 PV para el adversario facil de conseguir si no vigilamos.

Jacks a tener en cuenta: El hunter, un buen machacon de bichos con armadura a distancia. Punto pelota. El Ironclad. Un pesado decente, buen MAT y con posibilidad de derribar al adversario. El lancero: Un nodo siempre viene bien. Y si frie cortex mejor.

Unidades: StormBlades. Petan jacks como nada al tener ataques muy potentes. El problema es hacerlos llegar.

Solos: Un GMCA, para matar lideres. Los StormSmiths son apetecibles, pero tienen fama de debiluchos y morir rapido... El Junior vendria bien para ponerlo con el Hunter, y lanzar el escudo arcano a los SB.

Añadido:

Bueno, visto lo visto tus dos opciones son Brisbane o Darius. Pasemos a detallar:

BLI: Ninguno de los dos anda manco de BLI. Ambos tienen 18 si no recuerdo mal.

Vida: Nuestros dos casters con mas vida. Punto.

Dolor: Pues mucho y variado. Brisbane es un apoya-tropas cojonudisisisimo. Bunkeres portatiles, AdEs para un impacto a distancia destructor, ground pounder para destruir unidades/lideres y elimina el sigilo y otras gaitas. Y el momento en el que activas su dote las cosas explotan. Darius... que decir de Darius... Un par de centuriones y a reventar a base de full throttle y jackhammer. Huelgan comentarios adicionales

Las dos listas que te recomiendo que pienses/pruebes serian de este estilo:

- Brisbane
- Lancero
- Cazado
- Junior (puedes ponerle al cazador, pero hara mejor su papel a 24" del caster)
- GMCA
- 10 fusileros
- Stormblades

489 puntos (no te llega para un stormsmith, pero casi mejor no ponerlo por los VPs)

Como funciona esto? Muy facil. Castigas con el Cazador, cuando se acerquen con los fusileros y cuando se acerquen mas con los stormblades. Colina para los fusileros y Agujero para los stormblades. Como no te hace mucha falta el lancero podias pensar en cambiarlo junto con el mago por un Acorazado, eso ya es a gusto del usuario. Usa Ground Pounder en las unidades incrementando los ataques en los lideres de unidad. El turno de la dote, a ser posible, mata al caster.

La lista de Darius:

- Darius y sus minisiervos
- Acorazado
- Centurion
- Lancero
- Junior
- Cazador

498 puntos

Esta puede parecer mas simple que la otra, pero requiere mucha concentracion y no desviarse del plan. Full throttle, avance, full throttle, avance. Asi hasta que los alcances. Si la infanteria intenta detenerte, tramplea como si no hubiera dios. El cazador y junior aqui son una mera distraccion. Dispara y escondete. Si vienen a por ti, habra menos gente entre el centurion y su objetivo.

Escenarios: Las dos listas te sirven para casi cualquiera, a saber:

Pillar puntos estrategicos: Con Darius full throttle para llegar rapido con los grandotes y luego fortify. Ese hechizo no tiene ese nombre por que si. No los podran mover ni derribar. Con Brisbane es facil, sube a los fusileros al bunker portatil. El punto es tuyo. Destruir el pozo: Casi mejor que en la anterior. Las dos listas meten un daño de cagarse, pero es que la del brisbane lo dobla. Fin.

## “Pack” de tácticas

### TACTICA 1: DEMORA Y GOLPEA

La tactica de nuestro ejercito por excelencia. La mitad de nuestras tropas (casters, infanteria y jacks) estan diseñadas para demorar, enlentecer o imposibilitar al enemigo. La otra mitad esta ahi para machacar a las ahora debilitadas fuerzas enemigas. Asi que para los cygnaritas que haya ahi fuera, un estudio basico de la tactica mas efectiva de cygnar.

**Demora:** Esta es la razon numero uno de que la peña odie a cygnar. Negamos sus habilidades. Los hacemos mas lentos, evitamos que puedan incrementar tiradas (a base de disrupcion) o sencillamente evitamos que nos puedan apuntar (y con ello, disparar).

Haley es la Reina de la Demora. Barrera Temporal significa que no hay cargas, camina hacia mi mientras te disparo, por favor. No tiene Disparo a Distancia, con lo que la parte de golpear se hace un pelin mas dificil. Pero Buena Punteria hace a los Magos Pistoleros mucho mas peligrosos con sus efectos de Rayo Atronador. Y tiene Disrupcion y Confusion, no tienes foco y ademas tus jacks no funcionan.

Stryker es el Rey de la Demora. Por una sencilla razon, Terremoto. Un ADE de 5" que hace al enemigo mas lento y tus ataques a distancia mas precisos. Y si que tiene Disparo a Distancia, haciendo tus ataques a distancia mas efectivos en golpear. Y sus armas causan disrupcion, tanto a distancia como en combate.

Caine no es muy bueno en demorar, a menos que hagas que lo persigan jugando al gato y al raton. Impacto Atronador puede demorar un poco, pero es quizas demasiado caro. No es nuestro lanzador de eleccion para esta parte de la tactica.

Nemo tiene Arco Voltaico, uno de los hechizos mas caros del juego pero que hace maravillas para estacionar siervos en el sitio. Su dote es de las mejores para demorar a los siervos. Sin embargo, es mucho mejor en la parte de golpear de la tactica por la Sobrecarga (5 de concentracion a un siervo).

Si Haley y Stryker son el Rey y la Reina, los Zapadores son sus Campeones de la Demora. El enemigo no puede disparar a tu ejercito, y caso de que dejes de lado el humo para disparar, estando Atrincherados son muy dificiles de matar con ADEs.

Los Magos Pistoleros existen unicamente para demorar al enemigo. Dos de sus efectos de disparo con la pistola de llave arcana demoran maravillosamente

bien. Descarga quema la corteza, demorando al siervo como no puede hacer otra cosa. El Rayo Atronador no es tan efectivo (pero también lo es), aunque con Buena Puntería pueden derribar modelos con mayor efectividad.

El Acorazado puede derribar unidades enteras, preparándolas para el golpe definitivo. Y también puede golpear bastante bien.

Si algún siervo puede demorar, es el Centurión. Incargable, casi inamovible y con Escudo Arcano casi inmatable. Encuentra el siervo más peligroso del oponente y trabalo.

El Cazador demora disparando contra unidades o siervos adelantados y tiene velocidad para jugar al ratón y al gato con lo que le ataque.

El Capitán Maestro Mago Pistolero es el solo que mejor demora. Su habilidad para matar líderes de unidad es insuperable. Sin líder no hay carga, ni carrera. Y puede hacerlo básicamente donde quiera con Disparo a Distancia. Prácticamente obligatorio.

El Oficial en Pruebas demora extremadamente bien. Su habilidad para aguantar y para moverse, eliminar líderes de unidad y disparar a los siervos más lentos lo meten en la lista.

Los Herreros Tormenta son baratos, efectivos e ignoran la gran mayoría de las protecciones. Demoran evitando que los siervos corran o carguen durante un turno. Además pueden atacar a líderes de unidad sin LDV y pueden atacar a un combate.

**Golpea:** Ahora viene la parte divertida. ¿Así que tienes la mitad de tu ejército haciendo al enemigo tambalearse? Es la hora de mandarlos a casa en una caja de pino. Es la hora de golpear.

Caine y Nemo son nuestros lanzadores más golpeadores. Caine por la cantidad de plomo que puede escupir y Nemo porque con Sobrecarga puede convertir a un siervo en una rabiosa máquina de matar.

Los Fusileros son la primera unidad que necesitas para golpear, y con fuerza. Un ADC al máximo puede destrozarse al más recio de los siervos de Khador, y, si despliegan bien, pueden hacerlo dos veces. Su alcance combinado con Disparo a Distancia hace que las cosas se mueran antes de llegar a distancia de presentar batalla.

Los Espadas Tormenta son algo frágiles, pero destrozaran lo que sea en una carga. Acuérdate si llevan el Portaestandarte y el Capitán de hacer un Lightning Strike a cosas que tengan su DEF reducida por derribos, Barrera Temporal u otros efectos.

Los Caballeros de la Espada son buitres o atacantes de horda. Aguántalos hasta el último momento y luego suéltalos para que no quede nada en pie.

El Acorazado Tormenta con los Espadas Tormenta es el mejor de los combos para golpear. Su sinergia convierte 8 tipos en Rayos en Cadena con cada ataque. Además que aparte no se corta cuando llega la hora de pegar con su Rayo o su Hoja Generador (nuestro ataque más burro a pelo).

Los Zapadores pueden hacer un ADC de daño 21. Y la Carga a la Bayoneta ignora el Sigilo. Nunca olvidéis este dato. No tienen el alcance de los Fusileros, pero tienen Despliegue Avanzado que lo compensa con creces. Una vez han terminado de demorar, golpea con ellos. Y golpea duro.

El Acorazado y el Defensor también pegan bastante duro. Con Nemo no hay nada que no puedan destrozarse en combate. Y un Centurión con 5 de Con-

centracion es una COSA MUY PELIGROSA. Pero casi todos los pesados lo son.

Asi que aqui teneis Demora y Golpea. Nuestra tactica mas efectiva.

## **TACTICA 2: KENTUCKY FRIED CASTER (esta era intraducible)**

Bueno, ya que lo pedis, aqui teneis otra tactica. Kentucky Fried Caster. KFC. Tiene otros nombres, que suelen empezar por Kill y terminar con Caster, pero este es el que mas mola. Es una estrategia muy simple, abre un hueco hasta su lanzador de guerra y matalo. No es tan facil como parece. Esta estrategia no es muy buena en torneos. Se pierden muchos PVs haciendo esto, ya que lo olvidas todo excepto lo que se interpone entre tu victoria y el muerto que anda. Este estilo te cuesta buenos Puntos de Victoria, pero es muy divertido!!!

**Lanzadores:** Stryker es la eleccion numero uno. Su Terremoto puede limpiar LDVs mejor que nada en este juego. Puedes apoyarlo o con disparos a larga distancia o con unidades rapidas y puedes plantarte en el campamento enemigo antes de lo que la gente puede pestañear. Puedes ganar literalmente en el turno 2 si tu oponente se despista.

Caine es nuestro segundo hombre. Dos razones, Impacto Atronador limpia la LDV y puede incluso derribar o hacer daño al lanzador enemigo, y sus pistolas. Mas de una batalla ha terminado cuando el jugador de Cygnar ha dicho "bueno, Caine tiene linea de vision". No hace tanto daño como otras cosas, pero su CAD lo compensa con creces. Y no olvideis que puede tirar Explosion Arcana, incrementar para acertar o para daño y aun asi usar Destello para alejarse tranquilamente. Y los modelos muertos bloquean la LDV igual que los derribados, o sea, nada.

Nemo es el siguiente en la lista. Por una razon. Siervo Acelerado y Sobrecargado. Si un Acorazado o un Centurion tienen un camino libre hasta su lanzador, adios muchachos. Puede trabar a un siervo (o mas) con Arco voltaico, manteniendolo fuera de tu camino. Pero es mejor usarlo para el golpe de gracia.

Haley es probablemente el lanzador menos compatible con esta tactica. Su dote es buena para el ataque al lanzador y tiene Confusion para quitar siervos de tu camino, pero los otros tres hacen el trabajo mucho mejor que ella.

**Abriendo Hueco:** El Acorazado es el as de los huecos. Su puño libre es ideal para lanzar cosas fuera de orbita, puede usar temblor para derribar unidades enteras en el suelo y tiene velocidad para llegar al lanzador con rapidez.

El Centinela es bueno para abrir un hueco en hordas de infanteria. Incluso aunque no tengas a su lanzador a tiro, cuando los enemigos esten derribados utilizalo para eliminar lideres de unidad o attachments (tampoco se como traducirlo, anexo? ). Usa Jack Marshal o daselo a un Oficial en Pruebas para ahorrar preciosos puntos de Concentracion.

El Centurion es demasiado lento para pillar al lanzador rapidamente. Puede trabar modelos gracias al alcance de la lanza y evitar que se pongan entre tu y tu objetivo pero quizas harias mejor en gastar los puntos en otra cosa.

El Lancero es casi obligatorio para abrir el hueco. Le da a tu ejercito tanta movilidad que el enemigo tiene que centrarse o en el siervo o en el lanzador, y solo hace falta uno de ellos para abrir el hueco. Lleva dos si puedes. Corre por

los flancos. Por el que sea que el enemigo ignore, canaliza el hechizo que les va a abrir hueco a los grandotes que lleva detras.

Los Magos Pistoleros pueden empujar modelos. Y con Buena Punteria tienes una gran oportunidad para derribarlos. Como con suerte solo necesitas un unico disparo, deberias considerarlos siempre que tengas los puntos.

Los Caballeros de la Espada son buenos para limpiar infanteria ligera, pero se pueden meter en medio. Usalos solo si sabes que te vas a enfrentar a una horda de infanteria.

**El Golpe de Gracia:** En esto el Defensor es una bendiccion de Morrow. Un disparo de daño 14 incrementado no matara a todos los lanzadores, pero contra alguno debil o tocado puede ser mortal. Ponlo detras del Acorazado cuando limpia la LDV y tienes un ataque casi automatico.

El Cargador hace el trabajo con un poco menos de efectividad que el Defensor, pero poder disparar dos veces es el 75% de lo que cuesta. Si sabes que te vas a enfrentar contra un lanzador debil el Cargador es perfecto, pero para objetivos mas duros, quedate con el Defensor.

El Cazador es un buen siervo para utilizar contra lanzadores medianos o grandes, como el Carnicero, el Liche de Hierro o Karchev. Pero otros modelos eliminan a los lanzadores pequeños con mayor efectividad. Como antes, llevalo si conoces a tu enemigo.

Los Fusileros son nuestra unidad mas asesina. Fuego escalonado (huecos entre hombre y hombre para que los diez puedan disparar en dos filas de 5) hacen que le lleguen 2 tiros de daño 20 en un expreso al infierno

Los Espadas Tormenta son dificiles de colocar, pero si puedes estar a 8" del objetivo al abrir el hueco, morira. Especialmente si llevas al portaestandarte y al capitán. Te da igual cual sea tu objetivo, morira. Si pillas al lanzador enemigo derribado o puedes lanzar Buena Punteria a los Espadas Tormenta, morira.

Los Zapadores tienen algo mejor que los Fusileros, y es un Despliegue Avanzado de 12". Un disparo de daño 21 con toda su fuerza matara a muchos lanzadores. Especialmente util si puedes abrir hueco en los primeros turnos de la batalla. Lanzales Disparo a Distancia, muevelos 6" y tienes un alcance efectivo de 22". Si por algun casual el lanzador enemigo esta a 9" cuando hayas abierto hueco, carga a la bayoneta, chocale la mano, date la vuelta y regodeate en tu victoria

El Oficial en Pruebas se lleva su mencion porque es perfecto para que el Defensor o el Centinela hagan su papel. Normalmente solo necesitan disparar una vez, asi que el Oficial es perfecto para su entrada triunfal en escena.

El Capitán Mago Pistolero y los Herreros Tormenta limpian. Si no has matado al lanzador enemigo por mala suerte o por lo que sea, su trabajo es limpiar, quitarle al lanzador esas ultimas heridas que le aferran a la vida. No deberia ser muy dificil para ellos despues de que los pesados lo hayan masticado.

El secreto de esta tactica es la velocidad. No moverse a todas las 12", pero ir rapido, quitar la pantalla que tapa al lanzador y llevarselo por delante. Las listas pensadas para emplear esta tactica son muy vulnerables al flaqueo, por lo que te tienes que dar prisa y cargartelo. Intenta evitar las distracciones o las unidades que vayan a tardar 3 turnos en llegar hasta ti. La redundancia en esta lista es una cosa buena, si destruye ese lancero tienes otro, si esos fusileros se desbandan, tienes mas. Stryker, 2 lanceros y 20 fusileros te dejan poco menos

de 100 puntos para jugar con ellos. Y cuando los pones en la mesa no estas engañando a nadie en la forma que esperas matarlos.

### **TACTICA 3: DISPARA Y CORRE**

Una de las mas dificiles, pero una de mis preferidas. Requiere disparos y velocidad. Si te cazan, haran pedazos tu ejercito. Hazlo bien y el otro estara toda la batalla intentando pillarte. Basicamente esta estrategia consiste en usar tu velocidad para colocarte en una buena posicion y tirotear a sus unidades de una en una.

**Lanzadores:** Caine es el puto amo. Es el lanzador mas rapido del juego, puede moverse, atacar y lanzar Destello para desaparecer. Es Dispara y Corre en estado puro. El que pueda lanzar Disparo a Distancia y Buena Punteria no tiene precio.

Stryker tambien puede Disparar y Correr, pero no tan bien. Principalmente por que Caine tiene 4 disparos y el pobre Stryker solo 1. Pero Stryker tiene mas hechizos de ataque que cualquiera de nuestros otros lanzadores. Desde luego es mejor ponerlo en un ejercito mas basado en el combate.

Nemo con su habilidad de Acelerar siervos los hace viables para Disparar y Correr. El pobre viejo no puede seguirlos, pero se mantiene en retaguardia lanzando Cadena de Rayos. De todos modos su falta de rapidez lo dejan fuera de la lista.

Haley es demasiado defensiva para las listas de Disparar y Correr. No dispara mucho y la mayoría de sus habilidades (Lanza Vortice, Posicion defensiva, Barrera Temporal) estan destinadas a contrarrestar al enemigo en vez de atacarlo. Puede lanzar Cadena de Rayos, pero no es mi mucho menos la primera de la lista.

**Siervos:** Los siervos es dificil elegirlos para una lista que Dispara y Corre. Se comen mucha concentracion y como Caine es el lanzador mas adecuado, no pegan mucho con su estilo. Como todos sabemos, a Caine le gusta quedarse sus puntitos de concentracion para el. Pero lucha gente no juega sin ellos, o no puede elegir por falta de minis, así que aqui os pongo como utilizarlos:

El Centurion se queda fuera. VEL 4 no tiene mucho que hacer en una lista que se basa en la rapidez.

El Defensor puede el solito con su cañon, y tiene BLI suficiente como para contener alguna unidad que trate de flanquearte mientras el resto de tus tropas se desplazan. Es mejor llevarlo marshaleado ( ) o con el Oficial en Pruebas.

El Acorazado tiene velocidad, pero no dispara, lo que quita el dispara de Dispara y Corre. Pero puede trabar cosas mejor que el Defensor por menos puntos.

El Acorazado Tormenta es bueno por una cosa. La bandera. Llevandolo marshaleado mantiene a las tropas en la lucha. Y hace disparar bien a los Espadas Tormenta. No es una mala opcion.

El Lancero es el siervo por defecto de muchas listas de nuestra faccion. Añade alcance a nuestros hechizos proporcionando dos frentes de los que ocuparse junto con el lanzador. Y ademas tiene velocidad para convertirse rapidamente en una amenaza.

El Centinela puede disparar y es rapido. Tambien chupa concentracion como un condenado. Si sabes que te vas a encontrar un monton de objetivos blanditos, llevale marshaleado. Si no, prueba la siguiente opcion.

El Cargador tiene la misma velocidad que todos los ligeros, y ademas dos disparos. Llevado con Nemo o el Oficial puede eliminar amenazas a distancia mejor que otros siervos.

El Cazador es nuestro mejor siervo para esta tactica. Es rapido y preciso. No entorpece mucho a nuestros lanzadores. Castiga a los siervos enemigos y puede correr por terreno donde los enemigos no pueden seguirlo. El unico problema que tiene es que es un poquito fragil.

**Solos:** Nuestros solos son asesinos, excepto el Oficial. Todos ellos pueden disparar y todos pueden correr. Nos espera una dificil decision.

El Oficial puede disparar, puede correr y puede lanzar hechizos. Dale un Defensor, Cargador o Cazador y añade un poco mas de color a la lista. Sus estadisticas son bastante decentes y su disparo de  $12+3d6$  es de los mas poderosos del juego.

El Capitan Adepto Mago Pistolero es el super Mago Pistolero. Juega como uno de ellos, solo que mejor. Es mas efectivo usarlo para eliminar lideres de escuadra, con lo que las unidades enemigas solo pueden andar, haciendo tu velocidad aun mejor. Su habilidad para dar ordenes permite a tus unidades correr aunque no tengan lider.

Los Herreros Tormenta son bastante blandos, pero pueden llegar a tener un alcance de 20" y no fallan muy a menudo. Su alcance reemplaza a su velocidad. Ademas, ¡son super baratos! ¡Y tiran rayos!

**Unidades:** Nuestras unidades son la esencia de disparar y correr. Nuestras tropas son rapidas y meten caña. Todas son capaces de disparar y correr, cada una a su manera. Listas de todo infanteria pueden ganar y de hecho ganan con esta tactica, mientras que con otras seria casi imposible.

Como siempre, Zapadores. VEL 6 y Despliegue Avanzado les da una movilidad con la que otras unidades solo sueñan. Buenos en combate, con un disparo a distancia mas que respetable y la habilidad de ocultar tus movimientos los hacen ideales.

Los Fusileros sufren de un problema de rapidez y ademas les gusta quedarse quietecitos, pero su alcance de 14" no se puede negar. La mejor manera de usarlos es haciendo fuego de cobertura mientras el resto de tu ejercito se coloca en posicion de abrir fuego. Cuando el resto aprete el gatillo, que los Fusileros echen a correr para pillar otro sitio para descargar otra andanada.

Los Magos Pistoleros son disparar y correr. Sus disparos de descarga quitan de la ecuacion la velocidad de los siervos, dandote mas ventaja. Los disparos de Rayo Atronador mantienen a la infanteria desperdigada y los disparos Detonadores combinados con Buena Punteria quiere decir que cuando tienen algo al alcance, muere.

Los Espadas Tormenta necesitan al portaestandarte y al capitan para materializar todo su potencial. Con Disparo a Distancia al maximo tienen mas alcance que los Magos Pistoleros. Su AAD es igual que el de los Fusileros y con el capitan pueden hacer el ADC mas burro del juego. Aun mas importante,

los Espadas Tormenta atraen tanta atencion hacia ellos que el resto del ejercito puede moverse sin problemas

Los Caballeros son rapidos, pero no disparan. Aun asi su formacion defensiva los hace una increible y barata pantalla para otras unidades.

#### **TACTICA 4: NEGACION**

Bueno, tras Demora y Golpea, KFC y Dispara y Corre, bienvenidos a Negacion. Basicamente es quitar la parte de golpea a Demora y Golpea. Es negarle al enemigo todo, concentracion, movimiento, linea de vision, todo. El truco de esta tactica es encontrar que es lo que hace fuerte a tu enemigo y arrancarselo. Haz que use el plan B mientras lo destrozas. Y luego niegale tambien el plan B

**Cada uno de nuestros lanzadores tienen una manera de negar:** Haley es, claramente, la primera opcion. Todos los lanzadores tienen habilidades negativas, pero ella es la que mas tiene de todos. La lanza Vortice la mantiene a salvo de los hechizos (aunque despues de eso no vale casi para nada). Confusion te quita de encima un siervo durante un turno. Barrera Temporal les obliga a caminar tranquilamente. Disrupcion es a veces una habilidad mejor que Confusion, cuando se acerca un siervo al que no puedes dejar llegar o un nodo. Los siervos Confusos pueden canalizar, los disr\*umpidos?\* no.

Stryker puede negar de dos maneras. Sus armas causan Disrupcion, y Terremoto. Si no estan de pie, no pueden luchar. Su pistola Mercurio quita velocidad, y su espada hace los combates contra un jack bastante unilaterales por que una vez impacta el pobre siervo necesita un doble 6 para acertarle.

El Impacto Atronador de Caine tira las cosas para atras. Fastidia las formaciones enemigas, nadie quiere estar cerca de ese siervo pesado cuando Caine anda cerca. Su dote te permite enfocar a la infanteria enemiga a donde esta el resto de tu ejercito, ya que no es de esperar que quieran estar a 12" o menos de Caine.

Nemo anula los siervos enemigos. Su dote elimina por completo una lista de asesinato en un cortocircuito masivo. Voltaic Snare anula el muro de siervos. No la tactica, literalmente el muro. Como si Khador no fuera suficientemente lento. Y tambien reparte disrupcion como si fueran rosquilletas.

**Siervos:** El Acorazado es bueno cuando se mete entre la infanteria y los derriba de un martillazo en el suelo. Negar el movimiento controla el desarrollo de la batalla, asi que usalo a menudo.

El Centurion es otro gran negador. Como antes, el movimiento. No se le puede cargar desde el frente, y la autopresa de su escudo hace que los siervos no puedan ignorarlo una vez trabados. Hacer una presa de cabeza a un Devastador es muy divertido

El Defensor no es una gran eleccion para una lista de negacion. No hace nada excepto volar trozos de siervos enemigos y pegarles con un martillo. Su efecto critico lo hacen mejor el Lancero y los Magos Pistoleros. Los hay mejores.

El Acorazado Tormenta no es que sea muy util tampoco. Es muy caro, pero podria valer si tu enemigo usa mucho el terror. Tampoco una de las primeras opciones.

El Lancero niega la concentracion a los siervos gracias a su escudo. Su alcance puede detener a un enemigo que pase cerca o tapar huecos. Y por supuesto el

nodo te da mas alcance con las habilidades de los lanzadores mencionadas arriba. Dificil no llevar un Lancero.

El Cargador tiene los mismo problemas que el Defensor. Comparado con otros siervos de su categoria, no pega en el estilo de la lista.

Creedme, el Centinela es una buena opcion para ejercer presion en el enemigo. Averigua donde va a ir su infanteria y pon alli un Centinela. Miralos, como se apartan. Ni siquiera tiene que matar a ninguno. Tienen que creer que vas a matar a alguno, eso es lo que lo hace efectivo.

El Cazador es un poco fragil, pero su despliegue avanzado le sirve para tomar posiciones estrategicas y hacer que el enemigo se desvie. Que no te asuste usar su movimiento especial para mover 18" y pillar algun lugar alto y con arboles. Puede acabar con muchos ligeros y hacer algo mas que rascarles la pintura a los pesados. Esto hace que no quieran estar cerca del Cazador. Asegurate de que donde van, hay comite de bienvenida.

**Solos:** Los Herreros Tormenta son negacion. Practicamente obligatorios. Niegan concentracion. Matan los lideres de las unidades. Son unos de los mejores francotiradores del juego. Eliminar los lideres es eliminar el movimiento, asi que apunta a los galones.

El Oficial tiene un papel de apoyo en esta tactica. Dale un Centinela o un Cazador y deja que el siervo haga su trabajo.

El Capitan Adepto elimina cortezas y lideres de unidad. Ademas se la suda el Sigilo, con lo que las unidades sigilosas se apartan de el. Su reputacion sola lo mete en la lista.

**Unidades:** Los Zapadores. Como siempre. Sin LDV el enemigo no tiene nada. Carga a la bayoneta evita que las unidades con sigilo se les ocurra siquiera acercarse. Despliegue avanzado te da una posicion ventajosa y Atrincherarse te la asegura. Que intenten enfrentarse a 10 tipos con armadura de siervo ligero o que vayan por otro lado. Con Escudo Arcano se plantan en armadura de pesado. Y detras de ellos vienen mas cosas para negar los trucos sucios del enemigo.

Los Fusileros no es que nieguen nada, sino que fuerzan el movimiento. Sus tropas cogeran otra ruta antes de enfrentarse a un daño de 14-20, encima dos veces. Solo tienes que asegurarte que a donde los mandas hay algo esperandolos.

Los Espadas Tormenta no tienen mucho que hacer en este ejercito, tus pesados haran el trabajo mucho mejor que ellos (por mucho que me duela ).

Los Magos Pistoleros son tambien casi obligatorios. Destruyen cortezas mejor que nada en el juego. Y punto. Pueden empujar a los modelos fuera de formacion, o derribarlos o directamente matarlos. Y con su DEF pueden estar tranquilos y meterse en medio para enlentecer al enemigo. Con Borroso llegan a ser casi imposibles de tocar.

Los Caballeros tampoco son demasiado buenos. Su unica contribucion puede ser plantarse delante del enemigo con los escudos en alto. Tienen el mismo handicap que los Espadas Tormenta.

## **TACTICA 5: BRONCA**

Nuestra faccion, excepto en el disparo, es peor que cualquier otra en cualquier otra cosa. Aunque no somos tan buenos en combate como Khador, somos mas rapidos. Aunque somos mas lentos que Cryx, somos mas duros. El ejercito de la

bronca es un ejercito de combate con el que intentamos atizarle al enemigo tan rapido como sea posible, llevando nuestras tropas de combate al punto que mas daño le hace. En vez de usar una horda de infanteria o de correr para delante, nosotros usamos nuestra velocidad y nuestras tropas para eliminar unidades y siervos de uno en uno.

**Lanzadores:** Stryker es nuestro mejor lanzador para empezar una bronca. Lucha en combate bastante bien y sus hechizos pueden proteger tus tropas y abrir huecos. Hombre, no le va a pegar al Carnicero, pero se puede asegurar que todo el mundo que vaya a pegarle lo haga contra DEF 5...

Haley es nuestra segunda opcion. Acercarse y soltar Barrera Temporal baja la DEF del enemigo, haciendo mas facil que tus tropas peguen, y neutraliza las contracargas. Ponla cerca de tropas vitales y su lanza vortice las libreria de los hechizos. El peligro es que la lanza es muy facil de contrarrestar. Sus hechizos, ademas, pueden limpiar infanteria con rayos y eliminar siervos haciendo que se muevan.

Nemo solo entra por su habilidad de convertir un siervo en una cosa terrorifica, como siempre. Aunque puede eliminar tropas y siervos, le es dificil apoyar o potenciar a la infanteria.

Nunca recomendaria a Caine para una bronca. Puede cruzir la mitad de la infanteria del enemigo, pero ni tiene habilidad para el combate ni potencia a nuestras tropas de combate. Como Nemo pero ni siquiera puede poner 5 de concentracion a un siervo. Mejor se queda en casa.

**Siervos:** El Acorazado es obligado. ¿Tengo que decir algo mas?

El Centurion es un poco lento, pero hay pocas cosas en el juego que sean mejor ariete. Bueno, que podamos coger, me refiero. Una opcion segura.

El Defensor tiene un problema, es un siervo pesado que vale mas que los que no disparan. Esto junto con la lista que va rapido al combate, pues que no tenemos tiempo de disparar. Se queda fuera.

El Acorazado Tormenta es una buena eleccion, excepto por el critico fratricida. Si tu opcion es atacar con Zapadores y Espadas Tormenta, el Acorazado Tormenta tiene que ser el centro de la accion.

El Lancero es bueno para eliminar siervos y por supuesto por el nodo. Puede luchar con algo ligero, pero es mejor tenerlo atras hasta que el ejercito esta en combate para mantener el nodo en marcha.

El Centinela solo sirve si sabes que te vas a enfrentar a hordas de infanteria. Si no, se queda en la vitrina.

El Cazador es muy especializado, puede acabar con amenazas pesadas antes de que lleguen. Demasiado caro y poco poderoso para lo que hace. Este se puede quedar en casa.

El Cargador tiene los mismo problemas que el Defensor.

**Solos:** El Oficial se viene. Va, gastate 25 puntos. Tiene buena armadura, puede incrementar su ataque y su daño y, mas importante, puede tirar Escudo Arcano. Ignora el trasfondo, se ha ganado un lugar en esta lista.

El Capitan Adepto ya no esta tan claro. Si aparece, es para eliminar amenazas. Como el Cazador, pero en vez de apuntar a siervos apunta a lideres de unidad.

Los Herreros Tormenta mas o menos igual que el Capitan Adepto, pero pueden inutilizar temporalmente a siervos y pueden atacar a modelos que esten en combate, cosa que el Capitan no puede. Mas posibilidades de estar en la lista, pero tampoco muchas.

**Unidades:** Espadas Tormenta. De esto es de lo que va la bronca. Una unidad con el estandarte y el oficial es obligado llevar. Echa a correr y no pares hasta que estes dandole al lanzador enemigo en la cabezota con los espadones tormenta. Protegelos con Escudo Arcano y Zapadores.

Caballeros de la Espada. Otra excelente eleccion. Su formacion defensiva te evita el daño por deflagracion. Su doble ataque aniquila las hordas de infanteria. Despliega tantos como te sea posible si quieres tener mas modelos en vez de ataques mas duros con los Espadas Tormenta.

Zapadores. Como siempre, ¿lo dudabais? Esta vez solo tienen una mision, hacer que los demas lleguen vivos. Ya sea con Humo o con Carga a la Bayoneta, tienen que aguantar. Un Escudo Arcano a los Zapadores Atrincherados y el enemigo se enfrenta a 10 tipos de BLI 20. Esto deberia bastar hasta que venga la caballeria.

Los Magos Pistoleros pueden quemar cortezas y abrir pequeños huecos. Si te sobran puntos pueden ser buenos, pero el lanzador tendria que asegurarse de que lo que aturden es eliminado.

Los Fusileros son dificiles en esta lista. Hombre, cuando el enemigo esta muerto no evita las cargas, pero esta es una lista de combate. Si vas a poder pillar un buen sitio para disparar, cogelos. Si no, pilla mas combate.

### **TACTICA 6: BLITZKRIEG (en esta estan los lanzadores de Apotheosis)**

Los siervos de Cygnar adoran ir rapido y derribar a la peña. Asi que aqui tenemos el truco para hacerlo. La Blitzkrieg (guerra relampago, nunca mejor dicho ) es mitad bronca, mitad KFC. El objetivo es usar siervos pesados para abrir un hueco y matar al lanzador enemigo en tiempo record. Se diferencia de la bronca en que se basa mas en abrir un hueco que en poner a todos a pegar a la vez. Se diferencia de KFC en que es mas de combate, mientras que en la otra se nos da un ardite como se muera el lanzador, haciendola mas de larga distancia.

#### **Lanzadores:**

Nemo es la primera de dos opciones. Es el lanzador de Blitzkrieg mas rapido. No aguanta nada así que se especializa en Acelerar al siervo a través de las líneas enemigas y llevarse al lanzador por delante lo mas rapido posible. Por que si cierran filas y atrapan a Nemo, puedes despedirte de el.

Darius es el segundo, no tan rapido como Nemo, pero aguanta mejor. Puede abrir paso el mismo, pero no llegar al lanzador. Pero puede proteger a sus siervos, es mejor para batallas de desgaste.

Haley es buena si quieres que tus siervos tengan toneladas de concentracion. Sus habilidades para eliminar tanto infanteria como siervos la hacen muy buena. Lo unico peligroso es que hay que tenerla muy cerca para que Barrera Temporal

convierta el \*Trample\* (arrollar?) en algo muy poderoso y mantenga al lanzador a distancia de combate.

Stryker esta en el medio. No potencia tanto los siervos como otros pero tiene Terremoto, lo que hace que tus siervos lleguen casi nuevos al lanzador. Esto solo ya hace que valga la pena para esta tactica.

Caine no es demasiado bueno en listas con mucho siervo pesado. Es mejor usarlo solo o apoyando a la infanteria.

Brisbane es un lanzador de larga distancia. Puede limpiar la infanteria para que los siervos alcancen al lanzador, pero es mejor para otras tacticas.

La Haley Epica tiene la concentracion y el apoyo suficiente para hacer la batalla bastante corta. Mantén las cosas en movimiento y sus hechizos volando y no deberia ser dificil acabar con el lanzador enemigo.

El Stryker Epico es una sierra donde Haley es una cuchilla de afeitar. Puede llegar al lanzador, solo depende de lo machacado que este cuando llegue.

**Siervos:** Pon dos Acorazados en la lista. Atraviesan la infanteria y tienen una buena VEL y ACC para un pesado. Estos tres factores lo hacen casi obligado.

El Defensor es mejor disparando desde atras, y eso no es lo que quieres hacer.

Nemo o Darius pueden evitar en cierta medida lo lento que es el Centurion. Para cualquier otro lanzador es mejor el Acorazado.

El Acorazado Tormenta es demasiado caro. Es dificil justificar el llevarlo en la lista habiendo opciones mas baratas.

Si tienes puntos suficientes, pilla un Thunderhead. Este siervo es muerte enlatada tirarayos. Aunque le pongan delante una horda de lo que sea, no durara mucho entre el lanzador y el.

El Cazador puede desequilibrar al oponente al principio y es muy bueno contra ejercitos rapidos, pero es demasiado caro.

El Lancero permite a los menos combativos de nuestros lanzadores trabajar desde la seguridad de la distancia. Hacia el final de la batalla puede trabar unidades de refuerzos con su lanza.

El Cargador puede eliminar a lideres de unidad y puede mantener huecos para sus hermanos grandotes. No es una mala opcion si tienes los puntos.

Centinela. Este no. ¿Tengo que decir algo mas?

**Solos:** El Capitan Adepto puede eliminar amenazas antes de que aparezcan. ¿Que mas se puede pedir?

El Oficial es bueno, sobre todo por su Escudo Arcano, pero es muy arriesgado darle un siervo de combate en este escenario.

Los Herreros Tormenta pueden evitar que lleguen algunas tropas de refuerzo y pueden eliminar lideres de unidad, pero son muy blanditos para esta tactica.

**Unidades:** Los Zapadores no son tan importantes como en otras estrategias basadas en la rapidez del ejercito. Sin embargo, pueden evitar algun disparo antes de que les pase el grueso del ejercito.

Los Fusileros son buenos ablandando objetivos para que los pesados los rematen y dando fuego de cobertura, pero la lista va a terminar en combate, limitando su utilidad.

Magos Pistoleros. Si tienes los puntos, no lo dudes. Dentro. Mantienen a los siervos enemigos lentos y con Buena Punteria pueden hasta derribar enemigos para mantenerlos fuera de combate.

Los Espadas Tormenta son un poco caros para una lista pensada alrededor de un ataque con siervos pesados, pero es difícil discutir con las toñas que pueden pegar.

Los Caballeros son baratos y rápidos, buenos para la lista avanzando junto con un siervo para protegerlo o atizar Flanqueando con el.

## LANZADORES DE APOTHEOSIS

**Darius:** Dispara y Corre: Darius no puede correr, así que el corre de Dispara y Corre no sirve. Nuestro lanzador más lento es el menos adecuado para esta táctica tan nuestra. Puede hacer correr a los siervos con \*Full Throttle\* (a todo gas?), y puede disparar como el que más con su Cañon de Vapor, pero no puede seguir al resto del ejército. No es una buena elección.

Negacion: Es bueno en negacion contra una lista de siervos pesados. Los \*halfjacks\* (mediosiervos?) pueden fastidiar sistemas de los siervos durante un turno. Las minas causan estragos en la infanteria enemiga. Los Rayos Aturdidores se aseguran de que los siervos enemigos solo muevan 1".

Demora y Golpea: Puede demorar los siervos y desviar a la infanteria sin problemas (como hemos visto en Negacion), pero lo tiene difícil contra listas rápidas.

Bronca: Darius es una bestia en combate. Potencia a los siervos como ningún otro lanzador, excepto quizás Nemo. Mantiene a los siervos dando guerra mejor que nadie. Si quieres jugar con Zapadores y siervos, es tu hombre.

KFC: Su única contribucion a esta táctica es que evita que los enemigos se pongan en medio. Pero no tiene suficiente velocidad y no puede meter el martillo en combate a menos que cargue a un modelo aliado cada turno. No es la mejor de nuestras opciones.

**Markus Windu, digoooo... "Asedio" Brisbane** Aquí lo teneis, para los que lo habeis pedido.

Dispara y Corre: El en si mismo es lento, pero su cañon tiene un gran alcance. Su habilidad para "terraformar" el campo de batalla pone trabas al movimiento del enemigo. Recuerda que es muy malo en correr, así que asegurate de que el enemigo tampoco puede correr. Usa su ataque especial e incrementa el ataque y el daño de los lideres de unidad.

Negacion: Aquí Brisbane si que es brillante. Puede eliminar la cobertura, puede elevar a tus tropas para ignorar las pantallas, meter a los enemigos en un agujero para que no entorpezcan la LDV o evitar el movimiento con Shockwave y Rift. Si el terreno no te acomoda, cambialo.

Demora y Golpea: Probablemente su mejor táctica. Su lanzacohetes y sus habilidades le proporcionan el disparo cuando le hace falta. Su habilidad para generar terreno difícil entorpece el movimiento.

Bronca: Aunque sea un lanzador de larga distancia, lleva un martillo y no es carpintero. Y su dote hace que las cosas se mueran mucho ante una carga de los Espadas Tormenta. Y mantiene la orden de Carga a la Bayoneta para tus Zapadores aun ante los francotiradores.

KFC: Aunque le falta velocidad, puede limpiar la LDV al lanzador con higher ground y foxhole. Y si el lanzador es Deneghra o el Aquelarre, imagínate su sorpresa cuando le quitas el sigilo con Iluminación y dejas que los Fusileros hagan su magia.

**Mayor Haley (la bailarina de la barra de striptis)** Dispara y Corre: Haley sigue siendo mala en esto. Puede correr, pero su pistolita es un poco así. Y sus hechizos ofensivos tampoco son del otro mundo.

Negación: ¡Y aquí tenemos a nuestro lanzador ideal, Haley Epica! Lo niega todo: nodos, siervos, movimientos, activaciones. Todo. Puedes negar la carga simplemente usando telekinesis y haciendo que miren en dirección contraria. Su dote puede ser la clave de la victoria. Espera a que el plan de tu enemigo se desarrolle y el turno que uses su dote no mantendrá ni una pizca de coherencia.

Demora y Golpea: Haley a perdido Barrera Temporal, que era a la vez para demorar y para golpear. Deceleración no es lo mismo, pero es acumulativo... Su mejor manera de demorar es utilizar a los siervos del enemigo contra ellos mismos. Telekinesis pone a los enemigos entre ellos y tus tropas. y Bomba Temporal evita que un modelo corra o cargue, pero a un costo un poco alto para ella.

Bronca: Haley nunca fue buena en las broncas, y así sigue. Es más un lanzador de apoyo, no un tanque para la primera línea.

KFC: Telekinesis no mueve lo suficiente a los modelos para ser efectivo, pero puede abrir algún hueco. Su dote puede crear una pequeña oportunidad y Aceleración Temporal a los Fusileros puede ser un movimiento devastador.

**Lord Comandante Stryker aka Darth Stryker** Dispara y Corre: Le han dado una pistola nueva. Es ruidosa, disrumpe y dispara dos veces. No es mala para Correr y Disparar. Pero ha perdido los potenciadores de disparo, lo que lo restringe un poco para esta táctica.

Negación: Como todo buen lanzador de nuestra facción, no iba a ser menos y niega como el que más. Disrupción, bloqueo del movimiento, y puede hasta evitar que los lanzadores den órdenes. Chúpate esa, Harbinger.

Demora y Golpea: Esta es en la que Lord Stryker es peor. No es demasiado bueno en la parte de "demora". No potencia los ataques a distancia y solo tiene un hechizo que remotamente hace más lenta la lista del oponente. No se recomienda su uso.

Bronca: Muy bien chicos de privateer, quiero un lanzador que potencie la fuerza, la armadura, la velocidad, tenga muchos ataques y potencie a la unidad que más me gusta para pegarle a la gente con un espadao tormenta. Ah, sí, y que su dote también sirva para pegar más. Han oído mis plegarias. Darth Stryker es el hombre. Nadie monta unas broncas más gordas que este tío. Nadie.

KFC: Aunque nos lo hayan potenciado para la bronca todo el poderío que tenía antes para KFC nos lo han quitado. No puede apartar a nadie de enmedio y no puede potenciar a distancia. Dos factores importantes si se quiere dedicar uno a asesinar lanzadores. Nada nada recomendado.

**EL CABEZATRUENO (también llamado el DJ, Kia donde está mi kimono, surfero metálico y, menos, Thunderhead)** Dispara y Corre: Un siervo pesado que se sale en esta táctica. Quien lo iba a decir. Puede limpiar

una zona de lo que sea (invisible, sigiloso, lo que sea) y puede freir a alguien lo suficiente para matarlo tres veces, y dos de ellas ni siquiera tira para impactar.

Negacion: Este siervo es el supersiervo por una razon. Si encadena ataques puede evitar que el siervo al que ataca se active nunca mas. O expondra su espalda (siempre que se salve del ataque gratuito) o se estampara contra el thunderhead y se ira al suelo. Sea como sea, caput. Solo por esto, el resto de los siervos lo evitaran como a la peste.

Demora y Golpea: No demora mucho, pero no veas si golpea con CAD 3.

Bronca: Una vez mas, este pugil tambien entra. Y por la puerta grande. Una vez cerca de las tropas del enemigo, hace su trabajo. Y eso si le hace falta llegar y no los acribilla a distancia.

KFC: Alcance 10, Daño 14, 3 Impactos dos de ellos automaticos es dificil decir que no. Pero normalmente los Fusileros haran el mismo trabajo y por menos puntos.

Bueno, pues ya esta terminado. Aqui teneis un buen puñado de tacticas para machacar a los enemigos de nuestra faccion. Usadlas con cabeza, no os mareeis y manteneos calmados, y podreis hasta con Sorscha.

## Análisis del ejercito

### Warjacks

#### Centinela

A mi el centinela no me parece malo, pero hay que usarlo con acierto. Me explico. No es solo contra infanteria (aunque tambien). Es un carroñero, se ceba en los caidos. Lo malo es que en cygnar tenemos poca cosa (mas bien ninguna) que baje el BLI, asi que hay que usarlo en momentos clave. Lo que tiene es que el strafe (no tengo ahora mismo el libro en cristiano, nos quedamos con el termino anglo por ahora) es demasiado aleatorio. Pero si consigues pillar a alguien en el suelo y lo alimentas de foco, el centinela puede hacer estragos. Otra cosilla mala que tiene es la distancia. Los objetivos adicionales deben estar a 2" uno de otro, lo que lo hace poco efectivo contra todo lo que no sea una escaudra un pocquito cerrada, pero bueno.

Trucos:

- Incrementar, si es el caso, la primera tirada de ataque. El resto son gratis pero la primera hay que acertarla.
- Hacer, como minimo, 2 disparos al primer objetivo. Esto siempre que tengamos otros objetivos lo hace mejor, por que podremos repetir una tirada fallida (a los objetivos adicionales les puedes hacer tantos disparos como maximo como disparaste al original)
- Oficial en pruebas. El Centinela es ideal para llevarlo con él, por que se convierten en una plataforma de disparo muy movil.
- Si te rompen la metralleta no pasa nada. Bueno, pasa, pero tampoco es grave. Ahora ha dejado de ser una impaciente para convertirse en un amasijo de metal con patas, no? Pues usalo para eso. Potencia un ataque y embiste a ese pesado de Khador. Metelo entre tu warcaster y los pasillos

de carga del enemigo, por lo menos estorbara. Hazlo el objetivo de tus Chain Lightning con Nemo para acertar objetivos invisibles. Dando por saco por ahí en medio lo convierten en un objetivo útil, que evitara que le disparen al resto de tu ejercito.

Usos:

- Acorazado: estos dos hacen una pareja estelar (tambien con el terremoto de stryker, pero eso pa despues). Tumbas con el temblor o con un critico y el centinela afloja la impaciente. Brutal con un pelin de foco, pero si haces el temblor en medio de una unidad de infanteria, son picadillo. Como siempre necesitas sacar una buena tirada en el strafe, pero siempre seran 2 disparos si aciertas el primero.
- Charger: el primo feo del defensor (tambien necesita un post para comentarlo, pero eso despues). Con este el centinela tambien hace una pareja estelar. El charger puede embestir o hacer un cabezazo para tumbar a alguien y que el centinela haga su trabajo. Y Si Stryker tira un terremoto, estos 2 pueden hacer estragos hasta en un warcaster. Una gran idea para 2 jacks baratos que combinan bien juntos, conocidos como "el Par" en los foros de Privateer.
- Anti-infanteria: no lo vamos a negar, el centinela viene a las batallas por si las escuadras grandes. Uno de foco y a disfrutar. Hay que subirlo a una colina o meterlo en un bosque, e intentar moverlo lo menos posible para pillar el +2 a distancia, pero si consigues un buen sitio para el puede parar hasta a los bane thralls. Es mas el miedo que le puede meter a alguien en el cuerpo que lo que vaya a hacer, pero siempre que una unidad va en la direccion que tu quieres que vaya, bueno es.
- Poco vistoso: admitamoslo, aunque el monigote mola (pr morrow, si lleva una impaciente, que mola mas que eso? ), no es que aco\*one mucho. Pos vamos a meterlo por el medio. Ahi, solo, en mitad del campo de batalla. Que le cargan? Bueno, BLI 18 no esta mal para aguantar una carga. Que no? Pues potencias los disparitos que algo haras. Ya lo he dicho arriba, pero como "embestidor" no tiene precio. Uno de foco y a ver que sale.

Warcasters:

- Caine: Snipe y Deadeye. Que mas se puede pedir? Con 3 de foco del oficial puedes conseguir 3 impactos de daño  $10+3d6$  a 16" (y eso con un 2 en el d6 del strafe, los demas bienvenidos sean). Y Caine ademas tiene Thunderstrike. Tumbas y a disfrutar.
- Stryker: Snipe, pa eso es igual que Caine. Y terremoto, fin de la clase, niños. Y puede ponerle escudo arcano si ves que te lo van a castigar.
- Haley: Con barrera temporal mas leña al mono. Con esta no se me ocurre mucho por que no tengo el libro y ademas no la he mirado mucho por que no me gusta.

Con el resto de casters no me meto aun. Ya lo iremos ampliando conforme se vaya jugando con ellos.

## Centinela (2) & Charger

Voy a comentar también el Centinela y el Cargador.

Empiezo por el Centinela que me gusta mucho por el aspecto de la miniatura.

Ante todo, de Cygnar sé lo mismo que de física cuántica, es decir, nada. Así pues lo mismo lo que digo es muy obvio, y sólo tengo el PRIME para hacer comparaciones, habéis hablado del Hunter, del cual sé más o menos las reglas que tiene aunque no su coste, parece que es la estrella de los Jaks ligeros junto con el Lancer , pero no creo que sean los dos únicos útiles.

**Centinela:** En un ejército de Cygnar que lleve gran proporción de Jaks, el Centinela es nuestro pelotón de fusileros, es decir, es nuestro Jack "Fusilero", de igual forma que el Enmendador de Menoth es la versión robótica de los purificadores de la llama.. Bien, todo tiene sus ventajas e inconvenientes, y cada cual tiene una forma distinta de jugar.. pero creo que aunque un Centinela pueda hacer menos bajas en potencia contra infantería, si que va a resistir mucho más que esta, entre otras cosas por su increíble blindaje, su buena movilidad, su parrilla de daños... Las armas de área no le van a suponer apenas inconveniente, en cambio a los fusileros les puede destrozar. Un centinela vale ligeramente más que una unidad mínima de fusileros. Y pierde potencia de fuego a cambio de una mejor movilidad, la capacidad de ser potenciado por hechizos e invirtiendo puntos de foco, y sobre todo de tener muchísima más resistencia que esos 6 fusileros..

El centinela es muy bueno en ejércitos de Cygnar que sean lo más ofensivos posibles, con jacks, unidades de corto alcance como los Stormblades o los SwordKnights, y para respaldar a nuestro Warcaster o a pequeños grupos de tropas. No sé si explico bien este punto, el Centinela debido a su magnífico blindaje que posee por el escudo, a su velocidad, y al alcance de su arma es un buen elemento para avanzar con él junto con otras tropas que necesiten algo de apoyo. Los fusileros Cygnaritas en cambio se quedarán atrás disparando generalmente, pero el Centinela es lo suficientemente duro como para avanzar con el resto del ejército.

Y esto qué más me dá? Diréis... Bueno, yo soy de los que piensan que si haces un asalto será mejor que protejas todo lo posible a las tropas, esto se consigue mediante hechizos, coberturas y sobre todo ofreciendo mucho más de lo que tu enemigo pueda hacer frente. Con el blindaje 18 del escudo, y una más que decente parrilla de daños (y un coste en puntos muy bajo para ser un jack ligero con ese blindaje y armamento) te aseguras que puedas escoltar a otras tropas de tu ejército, y que a pesar de que el enemigo divida sus disparos sobre tu frente de batalla, muy seguramente el Centinela saldrá vivo del lance y podrá seguir descargando plomo entre las filas enemigas.

El centinela también es un Jack barato de mantener con magia, no pide mucho foco, y tampoco es tan malo. Tiene una puntería decente (AAD 5 ) al menos mejor que la de mis Jaks ligeros de Menoth, y os aseguro que yo acierto a cosas cuando disparo mi Enmendador, que llega menos y tiene AAD 4.

Debido a su resistencia (blindaje) su bajo coste, su buena velocidad, y las características del arma, el Centinela puede ir avanzando, disparando, cubriéndose y volver a disparar y avanzar.. Casi tiene el blindaje de un pesado, solo que por un coste en puntos ínfimo.

Ahora vayamos con el arma de cinta.. Tan mala es? Es cierto que te lo

juegas a un sólo disparo, pero yo lo veo como un buen arma anti infantería. En la práctica es como si el arma del centinela fuese de área, pero con la ventaja que no se dispersa y con la desventaja de que puedes hacer o 1 impacto o 6.. No sé si yo soy muy optimista, pero me parece que este Centinela es un francotirador muy útil. Con los fusileros de Cygnar te ventilas las filas delanteras del enemigo, si el sargento de la unidad enemiga se cubre más atrás puede que no lleguéis a darle.

El arma de cinta en cambio, puede repartir impactos a miniaturas situadas hasta a 2" de la miniatura que se ha llevado el primer impacto, y nosotros elegimos como va repartido esos disparos adicionales.. Al menos eso pone en el reglamento. Vamos, tal vez vuelva a pecar de optimista, pero digamos que os sale un 3 o 4 que es la media en un dado de 6 en cuanto a valor numérico se refiere, es decir podréis sacar algún turno un 1, y otro turno un 6, pero el valor numérico será más proximo a 3 o 4 así que en la práctica asumiremos incluso que por lo bajo, la media que haréis en la mayor parte de partidas serán de 3 disparos ( serían 3,5 ). Si potenciamos el impactar ya tiraremos AAD5 + 3d6, resultado más que suficiente para dar a la mayor parte de la infanteria (sino toda) con no mucho esfuerzo.

La posibilidad de que el primer tiro se lo lleve una miniatura cercana al sargento de la unidad nos pinta la ocasión calva para ametrallar como el que no quiere la cosa al sargento que se cubriría con sus tropas. Esto jode especialmente a miniaturas en formación cerrada o que sean pocas en la unidad y tengan que mantener la coherencia. Si son miniaturas muy duras o haciendo muro de escudos podemos potenciar el daño con otro punto de foco. Fuerza 10 más 3d6 creo que es más que suficiente para cualquier infantería del juego. Hay muchas posibilidades de acabar con bastante infantería (aunque no tanto como los fusileros, vale, aceptamos barco..) y sobre todo de poder endiñar al sargento y ventilárnoslo.

Una unidad sin su sargento pierde muchísimo potencial , con lo cual con tan sólo hacer esto ya habremos asegurado mucho mejor el avance de nuestro ejército.

Y nuevamente, si nos devuelven el fuego.. tenemos un jack con una defensa muy muy buena (13) y que además es muy resistente por su blindaje y por el hecho de tener parilla de daños. Es infinitamente superior a las plantillas de todo tipo que los fusileros, resiste mejor el fuego ligero, y es principalmente vulnerable al fuego de cañones pesados, no como los fusileros. Pero vamos, que en la práctica, hay muchísimas más armas que jodan a los fusileros que las que joden al Centinela.

Creo que no todo es tan radical como decir que el único uso que se le puede sacar es metérselo por el culo, creo que vale mucho más que eso. E incluso como va moviendo y resiste bien, puede que al final acabemos haciendo igual número de bajas que los fusileros cygnaritas, tan solo por el hecho de que aunque arrea menos tiros, resiste más. Es más fiable en cuanto a funcionamiento y resistencia que los fusileros. No es mejor ni peor, es otra opción y a mi juicio bastante buena por 72 puntillos de mierda. Poco a poco, ahorrando puntos por aquí y por allá, seguro que hacéis suficiente hueco como para meter a un Solo baratillo, o alguna cosa barateja.

**Ahora el cargador:** Nuevamente un Jack ofensivo, para ir avanzando junto con el resto del ejército, sólo que además su arma llega más aunque su blindaje es menor. De forma adicional tiene un martillo para dar piñazos en cuerpo a cuerpo. Es un buen Jack anti solos, anti infantería pesada, o anti jacks ligeros. Los demás objetivos le costarán mucho (infantería ligera y abundante, o jacks muy pesados y resistentes ).

Con un AAD5 te aseguras que contra infantería pesada y con poca defensa, seguramente tendrás que gastar 3 puntos de foco, 2 para potenciar el daño y uno para hacer el disparo adicional con la cadencia de disparo 2 que tiene el muñecajo. Dos disparos de POT 12 a 18 pulgadas es algo muy a tener en cuenta ( 12 pulgadas del arma + 6 del Jack ). Te da tiempo a descargar bastante plomo cada turno a los jacks de blindaje medio o ligero antes de que te lleguen. A mí me gusta, es un jack polivalente, y con determinados Warcasters que tengáis que no apoyen mucho a las unidades o al os jacks os pueden venir bien. Es decir, en mi caso hay Warcasters como Feora que normalmente no va a echar de menos un jack con nodo voltaico porque por sus hechizos o habilidades no lo necesitará. En vuestro ejército seguro que tenéis algún Warcaster así, que no necesite sobremanera al lancero y entonces el nodo no se aproveche bien. Pero los dos disparos del Cargador o la ráfaga del Centinela en cambio os pueden venir bien en un momento determinado.

No me gusta pensar que Warmachine es lo típico de ver quien la tiene más grande, muchas veces el Jack más caro o más destructivo no tiene porqué ser el mejor, aunque la gente nos diga que es la hostia y que mata mucho. La fiabilidad, la resistencia o incluso la capacidad de no llamar mucho la atención al rival hacen que un Jack que aparentemente es inútil acabe la partida habiendo hecho un papel regular (es decir, ni bueno ni malo) y justamente por ese papel regular, fiable, hayamos podido hacernos con la victoria. Tanto el Cargador como el Centinela no pueden ser comparados acertadamente con la infantería, ya que son totalmente distintos. Un jack pocas veces va a hacer tantas bajas como la infantería, es algo obvio, unos fusileros pueden ser 10 tios y cada uno disparará, unos salvadores de Menoth pueden ser varios tios y cada uno disparará también un lanzamisiles. Pero tanto el Centinela o el cargador (para Cygnar) o el Redentor (para Menoth ) pese a ser las contrapartidas de la infantería, no tienen los mismos usos. Y todo jack normalmente va a tener menos capacidad de hacer bajas potenciales que la infantería, en cambio si que tiene más capacidad de ser potenciado y de ser más resistente.

Qué queréis?? Potencia o durabilidad? Infantería o Jacks? Fragilidad o Robustez??

Como conclusión, para acabar ya, diré que tanto el Centinela, como el Cargador son mucho mejores que cualquier otra opción para ir avanzando y manteniendo una cadencia de disparo bastante buena. Aunque no se usan igual, ya he indicado qué objetivos debería tener cada jack en su punto de mira, y aunque puedan ser similares el Centinela es sobre todo anti infanteria (pesada o ligera) y el Cargador principalmente será anti infantería pesada y poco abundante, o anti jack ligero.

La desventaja de llevar infantería de disparo, que como los fusileros deben quedarse quietos para disparar de forma mucho más temible, es que irremediablemente vuestro frente de batalla se dividirá en dos, un frente en retaguardia (fusileros) y un frente en vanguardia ( SwordKnights, StormBlades, Storm Guard, Warcaster, Solos, Jacks... ).

Divide y vencerás que se suele decir, y si guardáis parte de vuestras fuerzas atrás estaréis consiguiendo que el enemigo pueda concentrar mucho mejor su potencia contra un grupo más reducido de vuestro ejército, ya que las demás tropas estarán atrás. Una vez que hayáis perdido vuestro frente, porque tal vez estéis en proporción de 1,5 o de 2 contra uno, al enemigo no le sería muy difícil ir de cobertura en cobertura ignorando los disparos de los fusileros, o centrar sus esfuerzos en ellos, en cuyo caso volveríais a estar en desventaja numérica.

Estos jacks sirven para justamente evitar eso, que vuestro ejército se divida en dos desde el principio por vuestra propia estrategia ( split ). Y justamente os beneficiará para poder hacer ataques envolviendo el frente enemigo, ya que si el otro peca de lo mismo que hemos dicho antes ( split : ejército dividido en dos frentes, uno lento y uno rápido ) vosotros pegaréis mucho más que él ya que vuestro ejército al completo estará en el frente.

Este es el uso que yo les sacaría a estos jacks, mucho mejor que metérselo por el ojal XD , y sino, siempre os pueden ayudar a acabar con restos de unidades enemigas, que si no las termináis de eliminar no os darán puntos de victoria y seguirán molestando..

Vamos, que no son malos en absoluto en mi opinión.

## Stormclad

Es que viene a depender mucho, muchísimo, pero mucho mucho del resto de lista que hagas... y eso no es bueno... me explico:

Es bastante carete, lo que ya de por si te puede tirar para atrás (hablamos de puntos, no de piedrolares), ya que ocupa una cantidad considerable en la lista. Así que te encuentras que pagas 128 puntillos por un muñeco que te da:

- Nuestro daño mas alto en guantazos. Pro, claramente. El daño es solo uno menos que el Centurion, pero este corre un poco mas. Además pega un disparo bastante majete. No llega lejos, pero también escuece. Es una especie de defensor al revés.
- Bandera. Pfff... es un poco así, es un siervo para los espadas tormenta que ya son audaces de per se... Pues bueno, si metes mucha infantería te puede venir bien... y esto nos lleva al otro punto... (este no es ni pro ni contra, lo que veas)
- Crítico. Puede estar bien lanzar 1d3 rayitos de POT 10, pero solo ignoran a los espadas tormenta, como intentes flanquear con tus flamantes caballeros y saques un crítico te vas a reír... Así que puedes terminar friendo a tu propia infantería... Y que leches que solo son 1d3, si aun fueran 1d6... otro ni pro ni contra...

Corre mas que el centurion, lo mismo que el defensor, pega mas que el centurion y tiene un ataque a distancia que no llega como el defensor. Puestos a comparar...

Si quieres sacarle partido debe ser por que juegues "al stormclad" o estar jugando a 750 puntos que dices, o sea voy a meterlo que mola...

Yo he pensado una lista machacona centrandome en el stormclad y en los espadas tormenta y me ha salido esto...

- Caine, para esnipear y deadeyear a los espadas (disparos de POT 15 a 13" y con 3 dados para impactar yeah, baby!!! ) Stormclad, claro

- Mago pistolero Oficial en pruebas Stormsmith, para seguir con la coña de los rayos
- Espadas tormenta Estandarte y oficial
- 8 zapadores, para proteger el avance de los espadas

500 puntos justos

## Warcasters

### Brisbane

Aunque la mejora de que todo su grupo de batalla haga el doble de daño contra estructuras será algo que poca gente use, magias como la de subir +4 a la defensa o la de poner en posición más elevada que nadie con su +2 a la defensa son buenas.

Pero la mejor es una que crea un terreno difícil con AOE 5 y que además es POT 14 en todo el AOE, y que además es ¡¡¡¡mantenido!!!!

También lleva una magia por solo 1 pto de foco que hace que los ataques a distancia del modelo elegido tengan aoe 3, imagínate un defender con eso, no está mal ¿no?

Bueno, también tiene un lanzacohetes muy burro con un ataque especial que ignora coberturas, ocultaciones, sigilos, camuflaje... vamos una delicia y con área de efecto.

Se me olvidaba contar que tiene una magia que hace que un modelo se convierta en una "luciérnaga" y alrededor suya y a él mismo hace que no pueda beneficiarse ni de cobertura, ni de ocultación, ni de sigilo, ni de camuflaje y creo recordar que tampoco de modelos intermedios. Es la magia perfecta para echársela al warcaster enemigo y si no se la puedes echar porque tenga sigilo se la echas a alguna unidad cercana (radio de 6 pulgadas que tiene la magia) o incluso a una unidad propia.

Bueno, a grandes rasgos esto es el warcaster y realmente me ha impresionado tanto que será el que lleve al torneo que se celebra en Sevilla el 12 de Noviembre.

PD: se me olvidaba comentar su dote, en toda su área de control todos los modelos enemigos tienen blindaje/2 ^^

Si, tiene aoe 3 cualquier ataque a distancia al que se le meta la magia que solo cuesta 1 pto. Lo que pasa es que el área de efecto no causa otra cosa excepto daño, me explico, que si lo hace el hunter, solo al 1º que le de se le cuenta la mitad del blindaje, los golpeados por área de efecto solo sufren daño, pero que imagínate lo que puede hacer un defender liandose a cañonazos contra infantería o incluso un fusilero.

Aunque mejor magia veo la del terrono difícil que además es potencia 14 y mantenido. Cualquiera pasa por ese terrenito, además imagínate que el muñeco en cuestión no tiene todoterreno, se vca metiendo daño a saco y cuando va a salir, en el turno del warcaster deja de mantenerlo y lo vuelve a echar encima el muñeco. Pa cortarse las venas no? XDDD

Mas cosas: Tiene comand authority, por lo que puede dar cualquier orden a cualquier unidad.

Su martillo de potencia 14 con crítico lanza a cualquier modelo (warjacks pesados incluidos) a 1d6 hacia atrás. Su arma a distancia es pot 14 y rango

14. Pero puede elegir plantar una plantilla de AOE 5 en cualquier lugar a 14 pulgadas como máximo y a TODOS los modelos que hay en el interior les realiza un disparo con -2 a su ataque (que se quedaría en 4) pero ignora camuflaje, sigilo, cobertura, modelos interpuestos, elevación y ocultación, solo que es potencia 12 nada más ^^

Tiene sus ataques a 6 y su blindaje a 17, es igual de rápido que un defender

Otra magia que recordaba como buenísima pero que ahora la estoy leyendo es: SHOCKWAVE, el modelo objetivo mueve 1d6' directamente hacia atrás (teniendo como epicentro al warcaster) si golpea a otro modelo se detiene, pero al otro modelo que ha sido golpeado lo mueve el mismo nº de pulgadas que salió en el dado. El modelo inicial y cualquier otro sufren potencia 10. Lo que no se de este hechizo es que pasa si el 2º modelo golpea a otro, porque te deja ver que se lleva el mismo hechizo, pero no lo dice claramente.... una pena que no sea así porque sería el mejor efecto dominó para dejar descolocado al enemigo, y no cuesta demasiado.

ERRATA: el del terreno difícil es potencia 13 no 14.

En general creo que es un warcaster excesivamente táctico al igual que Darius, la gente que se acostumbra a Allister Cayne quizás tarde en sacarle su potencial. Yo como cygnar que soy, adoro este tipo de warcasters tan estratégicos. Tiene 18 pts de vida.

## Stryker

Para empezar con alguno, cojamos a Coleman Stryker. Comparado con los que he visto del Prime i Escalation (i lo que he oído del Apotheosis), tiene pinta de ser el warcaster "medio".

En puntos, no es de los más caros ni más baratos. Respecto a magia, algún conjuro de apoyo como Shield o Blur, alguno de daño directo (pero poca potencia), con alguno especial como el Terremoto, considerado tb de ataque aunque no haga daño directo. Y con 6 de focus, un término medio también.

Por sus stats (sobretudo la alta defensa), i su capacidad de disruptir, puede aguantar el c/c incluso contra algún jack, aunque no sea una máquina de triturar carne. I la dote, pues esta pensada en usarse en los turnos donde necesites un turno extra de aguante, normalmente porque haces algún ataque/maniobra que en caso de no salir del todo bien, puedes recibir un fuerte contrataque y necesitas mantenerte con vida otro turno más .

Y volviendo a los puntos de focus, y que no es "muy" mágico, pueden asignarse a mi parecer 1 pesado i dos ligeros, o algo parecido.

Conclusiones, no destaca en nada en concreto, y para usarlo bien hay que aprovechar precisamente esa falta de debilidades y explotar en cada momento su faceta que más nos convenga.

## Caine

Ahora mi opinión/reflexión/explicación sobre Caine.

Apoya infantería como pocos. El combo snipe/deadeye es sencillamente brutal. Fusileros, magos pistoleros, stormblades y zapadores se benefician de él, cosa que lo hace el caster más "run&gun-ero" de los nuestros (que me rebata algún usuario/fan de Haley ).

No tiene demasiado foco y además lo gasta para desencadenar el infierno con sus pistolas tormentaconjuros, así que es el menos "jackero" de nuestros casters. Un ligero o 2 como mucho. No se le puede frenar poniéndole a cargo de un culoduro como un acorazado o un centurion.

Conjuros, ya he hablado de dos de ellos, pero he dejado lo mejor para el final. Primero, thunderstrike. Vlad en un Windwall? Estampale su propio jugi a ver que cara se le queda. O lanzaselo a tu propio lancero para que lo tumbe y le descerrajas los 2 cargadores (lo hice en la última parti que jugue, brutal). Segundo, flash. Si no era bastante con su VEL 7, se puede teleportar a 12" de distancia atravesando obstáculos y poniéndose a cubierto. Tercero y último, blur. Si se lo tira a sí mismo se planta en DEF 21, alguien ha dicho intocable?

Su dote. Toda la infantería que haya a distancia de sus pistolas muere. Y punto. También puede ser útil para hacer un par de disparos más después de haber disparado sus 4 salvas.

En resumen, apoya bien la infantería a distancia. Pocos jacks, con lo que el uso de algún marshal o el oficial es casi obligado. Correr y disparar en estado puro.

## **Haley**

Esta claro que Haley lo bueno que tiene es su polivalencia. Mata unidades con Ball Lightning, sobre todo a las de BLI bajo. Tiene Disrupción, Escudo Arcano, que lo puedes usar cuando te maten al Oficial, Confusión, muy útil para anular jacks enemigos, Deadeye y Barrera Temporal, la cual se puede usar tanto como para atacar como para defenderte.

Con Haley lo normal es llevar el Lancero y otro jack (como muxo y normalmente un pesado) puesto que, aunque tenga Foco 7, es como si se jugara con 3 al usarse casi todos los turnos Barrera Temporal.

No os creais que las mejores unidades que apoya son las de disparo puesto que, una carga bien hecha de stormblades o SK, junto a Barrera Temporal y la dote puede hacer muxísimo daño. Y si además pones al Piper para apoyarlas ni te cuento.

## **Haley (otro analisis, mas extenso)**

Bueno, no se realmente como empezar este análisis, sobre todo porque no se pueden poner cosas textuales del libro, así que creo que lo mejor es que cuente los puntos que creo más destacables de esta lanzadora de guerra.

El primero para mí es sus puntos de foco, tiene 7, por lo que resulta la lanzadora de guerra más poderosa del Prime en Cygnar, es la que puede repartir más foco entre sus siervos y aun así conservar foco tanto para regenerar el escudo, mantener hechizos, como potenciar tiradas o usar magia ofensiva.

Es una lanzadora poco potente en combate cuerpo a cuerpo, no cuenta con muchos puntos de vida y no tiene la capacidad de huir del cuerpo a cuerpo que tiene Caine, por lo que deberemos tener mucho cuidado en este aspecto y que no la consigan atrapar con unidades con alto ACC porque a pesar de contar con una buena defensa de 16, no tiene blindaje para resistir ataques que consigan impactarle.

Su dote puede resultar letal o ser inútil completamente, permite que es su zona de control los modelos amigos efectúen un ataque de disparo sin importar su

CDD, con eso puedes desde borrar del mapa unidades enteras y dañar seriamente a siervos pesados o no conseguir hacer absolutamente nada, bien porque no cuentas con la ocasión propicia para usarla o porque la uses y tus tropas amigas no le den a nada. En cuanto a experiencia personal tengo que decir que esta dote usada junto a unos fusileros o unos magos pistoleros pueden destrozarse cualquier cosa que este a su alcance si consigues impactar con ellos, ya que te permite disparar dos veces con los magos pistoleros por ejemplo, usando efectos arcanos o disparar 3 veces con unos fusileros en el mismo turno, usando disparo combinado las 3 veces.

Una de las cosas que prefiero de esta lanzadora y que considero uno de sus puntos fuertes es su capacidad de anular hechizos enemigos en un radio alrededor de ella. Todo hechizo que este en su radio de acción sea ofensivo o de potenciación del enemigo queda anulado mientras Halley posea foco. Esta habilidad se hace especialmente interesante frente a gente como Cryx, que poseen una cantidad elevada de hechizos ofensivos muy destructivos para tus tropas y siervos y una buena provisión de foco, nodos o repetidores como el Sarlock para hacer un bombardeo arcano bastante letal, contra Mentó también puede ser interesante usarla, tanto por su capacidad de anular como por sus hechizos.

**Hechizos:** Comparte dos de ellos con Stryker y el oficial en pruebas, uno ofensivo de una potencia normal a bajo coste y buen alcance y uno defensivo, pero los más interesantes son los demás sin duda alguna.

- Relámpago encadenado: Mis últimas experiencias me hacen estar encantado con este conjuro, su potencia no es muy elevada, solo 10, pero puedes dañar hasta a 6 enemigos más, según el dado, en un radio desde el primer objetivo automáticamente. Con una buena tirada puedes aniquilar unidades enteras simplemente usándolo contra el enemigo con menos DEF cercano a nuestro objetivo principal por ejemplo o contra una unidad asegurándote que impactaras a enemigos fuera de alcance o con modelos interpuestos que no permitirían atacarlos directamente, como líderes de unidad.
- Buena puntería: Con este hechizo aseguras que cualquier unidad que lo reciba impacte a lo que tu quieras y que además gane posibilidades de conseguir impacto crítico si tiene efectos añadidos en caso de impacto, una unidad de 10 fusileros puede ser letal con el, lo comparte con Caine.
- Disrupción: Su mismo nombre indica lo que hace, un poco corto de alcance pero muy útil si el contrario lleva muchos siervos y debemos parar su ataque blindado.
- Confusión: Mucho más poderoso y de mayor alcance que disrupción por el mismo coste bajo mi punto de vista, no le elimina el foco como el otro ni evita canalizaciones, pero deja completamente inútil por un turno un siervo enemigo, haciendo que corra en cualquier dirección desordenando la línea de avance enemiga y encima impide su activación por este turno, para enemigos que usan sobre todo asalto blindado más que ataque con nodos es letal. Lanza un par en el turno y tendrás a dos siervos enemigos correteando por el campo de batalla sin el control de su lanzador, no los

podrá usar ese turno y al siguiente nuestro podemos repetir la operación, desmontando completamente el asalto del siervo mas poderoso.

- Barrera temporal: el mas caro y probablemente mas odiado conjuro de Halley, o por lo menos parece el mas temido de primeras cuando realmente los otros pueden hacértela igual o peor. En su área de control todo enemigo vera su defensa reducida y su movimiento tanto normal como a la carga, carrera o embestida severamente perjudicado. Es un hechizo muy potente que puede ser devastador para el contrario si conseguimos colocar a Halley adecuadamente para afectar al máximo posible de enemigos y además lo combinamos con cargas de nuestras propias tropas, que verán sus posibilidades de impactar en cuerpo a cuerpo altamente incrementadas siendo capaces de alcanzar hasta al mas escurridizo cryxiano, que suelen ser los de mayor defensa.

En líneas resumidas, nos quedaremos con su foco siete, su capacidad de frenar la magia enemiga (una buenisima cualidad), su capacidad de destruir unidades enemigas y frenar severamente (aunque no dañar) a cualquier siervo enemigo parando así un asalto de siervos desordenando un avance, la capacidad de ayudar a las tropas a su mando, ya sea refrenando las tropas enemigas con su barrera temporal dejándolas vulnerables a una carga por nuestra parte o con el uso de buena puntería o su dote conseguir que las tropas de proyectiles bajo su mando sean capaces de eliminar o dañar seriamente prácticamente a cualquier enemigo que tengan a su alcance.

Como opinión personal creo que es una excelente lanzadora de guerra para enfrentarse contra los cryxianos y probablemente contra los menitas, ambos ejércitos desplegaran mucha magia en el campo de batalla, sobre todo ofensiva en el caso de Cryx, y la posibilidad de anularla aunque sea en un pequeño radio nos da la posibilidad de protegiéndola bien, realizar un ataque muy poderoso con un grupo de tropas y/o siervos contra el enemigo sin temor a que sus conjuros nos destruyan antes de llegar. Luego sus hechizos también están enfocados a acabar con unidades grandes o potenciar nuestro disparo para poder diezmar o destruir unidades u objetivos ligeros o medios sin ninguna dificultad e incluso suponer una amenaza para objetivos más duros como siervos pesados o tropas/solos/lanzadores con alta defensa. Luego también cuenta con dos hechizos interesantes para frenar siervos aunque no los destruya, permitiendo que nos ocupemos de ellos con otras tropas.

Como puntos débiles, sus pocos puntos de vida, su bajo blindaje y capacidades de combate cuerpo a cuerpo, su incapacidad para poder escaparse del cuerpo a cuerpo como Caine, o de resistirlo mas o menos bien como Striker y que su dote puede ser tremendamente poderosa o completamente inútil según la situación, a contrario que las de Styker o Caine que sin ser tan poderosas como la de Halley en el momento perfecto, si llegan a ser útiles siempre y se encuentra mas fácilmente momentos para usarlas que la de la capitana. Añadidos/Aclaraciones: La dote no permite hacer una ataque a distancia adicional, permite hacer un ataque adicional. O sea, del tipo que sea. Por lo tanto, puede servir tb para que las unidades que van a cargar (o ya esten trabadas) repartanmas estopa.

Sobre la lanza anula hechizos, pues encuentro un poco limitada su radio. Es de 3", de manera que si son conjuros que el objetivo sea solo un miembro de la unidad y no toda entera (del tipo proyectiles magicos o con AdE), con que sea

un miembro un poco lejano a Halley ya no seviria. Eso si, permite proteger a los mas cercanos, o si el hechizo tiene como objetivo la unidad entera.

Por supuesto, tb protegeria bien a warjacks y solos guardaespaldas. Lastima que como has dicho Haley no esta orientada al CC, y por tanto no se acercará al marron.

## **Nemo**

Consejos para Nemo:

Esta claro que está basado es apoyar a los warjacks, por lo tanto, con él se llevan 2 o 3 warjacks).

Necesitas nodo, ya que Nemo es el Wcter más débil del juego, teniendolo que cubrir para que no lo maten fácilmente.

Como bien dice Wolfbane una de las mejores opciones es el Centurión( potencia su baja velocidad con accelerate, no le pueden cargar gracias a su escudo y con Disruption Field potencia su ya alta POW del arma y además causando disrupción).

Llevar unidades de disparo con este Wcter es un poco inutil ya que no las potencia. A las que menos les afecta son a los Stormblades(ya que aunque su alcance es ridículo son más bien una unidad de c/c) y a los Magos Pistoleros( tienen un alcance medio 12", luego hay que tener cuidado, pues si no ajustamos bien la distancia pueden llegar a cargarlos volviendola una unidad inutil, pero esto lo compensan con su alta DEF, VEL, RAT y sus efectos arcanos). Junto a estas 2 unidades la que mejor le puede apoyar son los Sword Knights, que si la llevas junto al Centurión pueden hacer grandes estragos en el enemigo. Mas cosas. Nemo se hace la lista el solito. Me explico. Centurion para protegerlo y lancero para que no se meta en fregaos para lanzar hechizos. El oficial para darle ese puntillo adicional de foco y sword knights para aprovechar el reach de las 2 lanzas que llevas. Con eso sumamos 345 puntillos. El resto lo puedes poner al gusto, pero maximizar los swordknights es buena idea. Si ponemos solo 8 + lider nos sobran puntos para meter un mago solitario y un hunter. Te queda una lista la mar de mona

Contra khador yo recomiendo disrupcion, toneladas de disrupcion. Stormsmiths, el mismo nemo y magos pistoleros. Puede parecer una caca (de hecho alomejor lo es ) pero si dejas a los jacks de khador sin cortex/foco, no valen casi para nada.

## **Unidades**

### **SwordKnights**

Pues los caballeros de la espada son unos soldaditos muy cachondos con unas habilidades muy divertidas. Creo que hay mil posts que hablan de esto, pero te lo resumo:

- Infanteria barata. 56 puntos por 6y 9 cada adicional, una ganga vamos.
- Nuestra infanteria movil con mejor armadura. Los zapadores no andan mancos, pero tienen que estar quietos para igualarlos.

- Pueden hacer un puntito de daño en vez de tirar los dados. No parece una habilidad muy buena, pero cuando tiras y no hay manera humana de hacer daño (ni a 12s) es muy util.
- Pegan dos veces. Sobran las palabras.
- Si el objetivo esta en cuerpo a cuerpo con uno de nuestros simpaticos siervos de guerra, los caballeres le atizan unos josconcios de alivio. Esto combinado con lo de arriba los hacen muy deseables.

Y ahora explicar un poco la incomension a la que son sometidos nuestros queridos amigos los caballeros. No son "flashys". No llevan espadas de rayos, ni matan a la gente con solo acercarse, no explotan y no vuelan. Son normales. Son soldados con una espada. Punto. Pero son fiables, rapidos y aguantan castigo. A mi me gustan.

## Comparaciones y análisis general

### Antiinfanteria

Contra infantería sin duda o los long gunner o los trencher.

Me quedo con los long gunner porque son más baratos y maniobrables, esto es, pueden hacer retiradas para coger ángulo y seguir dando tiros.

Aunque los trencher agazapados si encima les echamos el +3 a blindaje de la magia del oficial en prácticas se ponen muuuuuuuu dificiles de matar, además las bombas de humo dan mayor cobertura todavía si huciera falta.

En definitiva sin duda una tropa de trenchers te va a durar más que una de long gunner, pero una de long gunner te va a dar más juego y posiblemente, te dará más puntos matados a tu marcador.

Yo sinceramente, no sabría escoger a la hora de la verdad si los puntos no contaran ^^" es que me gustan tanto ambas! Como warcaster es indiscutible que Caine tiene todos los puntos sobre todo porque en un turno se te puede cargar a 4 modelos de una unidad y con su dote si se da las circunstancias a + de una unidad entera. Como unidades cuerpo a cuerpo para ir contra infanteria yo veria mejor a los swordknights pueden llegar a ser 10, tienen dos ataques cada uno por si el primero falla y con el arkane shield una nada despreciable armadura de 17 si no recuerdo mal que puede llegar a ser de 19 si estan en formación cerrada. Un de ataque CaC aceptable que puede verse aumentado si tienen a un Warjack cerca en la mele. Ademas de eso, son rapidos con lo que puedes ir a por una unidad destrozarla y en el siguiente turno salir corriendo hacia otra zona del campo de batalla para ir a cargar contra otra unidad. Al poder desplegar a 10 y con la armadura que pueden conseguir siempre te puede quedar modelos con vida para seguir luchando y con que te quedaran 3 o 4 tendrías 6 o 8 ataques para el siguiente turno. En mi opinion no estan nada mal y bueno tambien decir que son baratos en comparacion con lo que te pueden llegar ha hacer 92 puntos una unidad de 10. Como comentario decir que para aprovechar al maximo sus dos ataques siempre procurar dejarlos en rango de mele de dos modelos.

Los long gunners tambien son efectivos contra infanteria pero yo los prefiero para usarlos contra WJ con el disparo combinado. He incluso contra el warcaster si se pone a tiro que como le hacierdes se puede llevar una tirada de de daño de 20 de base.

## SB vs SK

Ahora en serio. No te equivoques, yo desde mi posición como estandarte que conste, los veo distintos. Vamos, no comparables.

A ver, punto por punto: Stormblades, tienen ataque a distancia. Sword Knights no. Esto puede parecer una chorrada por que los stormblades solo llegan a 6" (7" cuando estoy yo con el estandarte). Esto se arregla con el fantabuloso snipe, que te los puede poner en 13". Punto pa mis neños. El daño. Los stormblades son la unidad que mas daño hace del juego, maximizados claro. 14 a distancia, 15 en CC (15 y 16 conmigo en la mesa). Los sword knights hacen una burrada de daño si el objetivo esta en zona de "amenaza" de un jack o 1 directo a jacks. Además tienen 2 ataques. Un poco condicional, pero como el de los stormblades también lo es, pues empate. Los stormblades somos audaces y no huimos nunca. Todo el que tenga que tirar es una nenaza con tirabuzones. Punto pa mis neños, que se portan siempre. Los sword knights son mas rápidos y además en formación cerrada tienen mas BLI que los stormblades, y sin necesidad de dar una orden. Un punto pa los sword knights, por que uno de mov y uno de bli, aunque se puede notar mucho en un momento dado, no es tan definitivo. Los stormblades tienen ataque cuerpo a cuerpo combinado (ya demasiao) y con el attachment hasta tienen ataque a distancia combinado (si, como los fusileros). Otro punto pa los de la espada eléctrica. Los stormblades necesitan el attachment (tengo curiosidad por la traducción... añadido?), para ser realmente peligrosos, pero no pueden ser mas de 8. De sword knights puedes hacer una unidad de 10, que mola.

En resumen, son cada uno para una cosa. Los sword knights son útiles contra unidades y contra jacks y corren que se las pelan, pero para cosas con mucho bli o tienen ayuda externa o no definen. Los stormblades pueden masticar a través de mucho bli, pero si pierden unos cuantos personajes importantes (yo mismo, o el sargento), no tienen tanto punch. Otro uso muy divertido, que con los stormblades no se hace por que valen un coj\*n de puntos, es con los swordknights el famoso muro anticargas de carne (claramente para el warcaster). Además el muro anticargas tiene la fea costumbre de devolverla si queda alguno vivo. Con los stormblades tienes alguna que otra opción (ataque a distancia, ataque combinado), pero están muy cerca unos de otros.

En resumen, son las únicas unidades de CC que tenemos, lo que hace que tengamos que usar las 2

## Jacks diesel & super

Yo con esta clasificación diría, haciendo menos estudio que el amigo león algo así:

### Diesel

- Hunter: con 2 de foco funciona muy bien, incluso con uno si no mueve. Su ADD 6+2 es suficiente para impactar casi todo lo que tiene peana mediana y con potenciar el daño causa estragos.
- Lancero: admitámoslo, el buen lancero es un nodo con una lanza. Con uno de foco para correr va que se mata. Igual que el hunter, en un momento dado puede necesitar 2 o los 3 de foco, pero no habitualmente.

- Defensor: avanzar y disparar, con su alcance y daño no es necesario ponerle mas de 2 de foco.
- Centinela (siempre os olvidais de el ): el maestro del diesel. Si es utilizado con acierto puede no necesitar nada de foco. Se ceba en los caidos, y con suerte en la tirada de la rafaga y 1 o 2 de foco puede hacer mucha pupa.

### Super

- Cargador: para sacarle todo el jugo hay que desprenderse de esos preciosos 3 de foco. 100 octanos de foco (o mas)
- Acorazado: aunque solo sea de CC, o precisamente por eso, va a necesitar todo el chorro de foco que sea preciso. No siempre, claro, pero en cuanto se traba hay que mantenerlo "enfocado" - Centurion: vease Acorazado, mas arriba.
- Stormclad: otro pesado de CC con una pirrica arma de distancia. Si se quiere para disparar necesita un snipe, lo que lo hace aun mas chupoptero, focalmente hablando.

Como con casi todo lo demas, cygnar sobresale por su equilibrio. La mitad de nuestros jacks necesitan 2 o 3 de foco para funcionar con efectividad, y la otra mitad con 1 o 2 hacen su trabajo con eficacia.

### Clasificacion de Jacks pesados por su uso

Los Jacks pesados actuales, los clasificaria como:

#### **Jacks polivalentes/de ataque:Acorazado y Defensor.**

Ambos son Jacks buenecillos en pegada, uno en CC con MAT6 y POT 18 y el otro a distancia con un buen rango y POT 14 (no tengo el libro delante, hablo de memoria todo). El Acorazado tiene ademas su habilidad de Temblor y un puño libre, y el Defensor no es manco tampoco cuerpo a cuerpo. No son superjacks, pero valen sus puntos. En listas donde interese mas el atacar que otras consideraciones estrategicas como tomar puntos clave en un escenario, son muy recomendables.

#### **Jacks específicos/de misiones: Centurion y HammerSmith.**

Centurion: Jack perfecto para defender una posicion. Buen blindaje, no se le puede cargar. Y con alcance. Es tambien bueno pegando, asi que lo que se le acerque no puede ser un mindungui cualquiera.

HammerSmith: Lo opuesto al Centurion. Pensado para abrirse camino y conseguir llegar a donde haga falta. Sus ataques no son demoledores, pero permiten tirar hacia atras al adversario un buen monton de pulgadas si los dados ayudan. Asi que ambos son muy recomendables en escenarios del tipo conquistar y mantener una colina y cosas similares.

El StormClad... lo siento pero lo tengo un poco marginado y no recuerdo muy bien sus stats/características, tengo q hecharle una ojeada mas profunda. Pero a ojo diría que encaja mejor en la primera categoria, parecido al IronClad

pero con un poco de disparo a corta distancia y ofreciendo mas apoyo a unidades (por el bono a los SB y lo del estandarte).

**Añadido:** El Stormclad es una maquina de picar, misma estadística en ataque que el acorazado (que ya es buena), solo que con mas daño (19) y con mas blindaje. Luego tiene un potente disparo a corta distancia y acompañado de espadas tormenta es un grupo que puede merendarse facilmente mucho de lo que aparezca por delante, y no resulta tan caro. Ademas posee estandarte y varios efectos junto con los espadas muy curiosos que pueden dar buena cuenta de unidades.

Luego te dejas el ThunderHead, si es caro, pero puede destrozar a cualquier siervo, y digo cualquier siervo el solito a base de disrupciones y con su ataque especial que impedira que el enemigo pueda usar su siervo en su turno, encima si hay suerte tambien sera derribado poniendonos las cosas mas faciles. Luego tiene poderosos ataques a distancia, ya sea enfocando un solo blanco y haciendole ataque continuo sin volver a tirar DEF o arrasando con todo en su arco frontal a 8 pulgadas, una verdadera bestia. Su punto flaco es su elevado coste y que sus dos puños shock solo tienen  $POT+F = 15$  por lo que puede costar machacar alguno de los siervos mas duros.

## AdE's de Cygnar

### Unidades:

Magos pistoleros, un poco casposete y requiere 3 magos y el lider...

### Warcasters:

Allister Caine, explosion arcana. ADE 3, daño 13... teniendo impacto atornador eso es un pufo...

Stryker, explosion arcana. Lo mismo, me lo comparas con el terremoto y me da la risa...

Nemo, en el arma normal y el ball lightning. Pos vaya, si estas a 8" del enemigo el pobre esta muerto y antes que un BL me tiro un chain y santas pascuas...

Darius, minas y cañon de vapor. El unico que estos ataques le valen la pena.

Siege, ese peachon cañon que se carga el pajarol! Este si, uno de los mejores ADEs del juego.

Los de la Haley epica y los del Stryker epico no valen mucho, pero bueno...

## Una lista, un caster

Si te gusta la infanteria: Caine, Brisbane, Stryker epico (a 750 puntos)

Funcionan muy bien solos o apoyando soldaditos, pero se les dan un poco mal los cacharros. Pueden llevar un lancero (este siempre) y un pesado, pero lo demas en soldaditos.

Si te gustan los siervos de guerra: Darius, Nemo

Darius es el campeón del metal. Y punto. A Nemo hay que protegerlo un poco con infanteria, pero no estan ahi para ser el centro de la accion, el siervo al que le pongas 5 de concentracion sera el centro de atencion

Si te gusta un poco de todo: Haley, Stryker, Haley epica

Un lancero, un acorazado y algunos muñequitos y estos haran las delicias. Puedes poner mas pesados, menos, mas infanteria, menos, pero siempre dan la talla.

## Jacks con Caine

Con Caine va muy bien un lancero, por el nodo. Comoooooorrrl? Diras, si suma 5" a gratis tirando conjuros por las pistolillas! Pues si, uno de los mejores conjuros de cygnar (por no decir del juego) es el thunderstrike de nuestro querido y amado Caine. Llevar el lancero puede hacer que puedas canalizar el conjuro desde 2 angulos, lo que hace mucho mas dificil que pueda ser evitado (creo que he matado a un Vlad en SdR unas 3 veces con este truco ).

Otro el cazador, indiscutible. Un siervo que necesita poca CON para funcionar, que pirula al doble de la distancia de control normal... una joya para el tete Caine. El combo es ponerle al oficial el cazador, pero con Caine funciona igual de bien.

Defensor. No es mala opcion, sobre todo con snipe. Poder disparar a 20" pepinos de daño 14 no es ninguna broma, pero este siervo tiene poco disparo con lo que necesitaremos incrementar ataque cosa que nos restara efectividad. No es mala idea.

Pesados de cuerpo a cuerpo. En general no son muy buena idea, pero pueden tener sus usos. El acorazado puede lanzar por los aires la cobertura del caster para acribillarlo a balazos. Es una inversion de foco pero si a Caine le quedan 4 son 2 disparos incrementados y 2 normales. El Centurion se puede usar como plataforma segura para flashear detras de el. No te lo podran embestir encima de Caine (asi me han matado a Caine 3 o mas veces ) y ademas tampoco le podran disparar, con su DEF pues ya ves, pero puede ser util. El otro que he empezado a mirar ahora es el Thunderhead. Con deadeye e incrementando la tirada de ataque tendremos ataques gratuitos contra casi cualquiera.

Como deberia ser un ejercito de Caine mas o menos? Infanteria. Los fusileros con snipe son la hostia y en cuanto les tiras deadeye a los magos pistoleros empiezan a dar muuucho miedito. Con unos zapadores que te cubran el turno de "recarga" (osea, el del otro) tienes muchas posibilidades. Mi ultima lista de Caine (es que es mi caster preferido y me has tocado la fibra ) aunque no la he probado es esta:

- Caine Lancero
- Oficial en pruebas Cazador
- Capitan adepto mago pistolero 1 Stormsmith (Tormenteros para mi )
- 6 Magos pistoleros 8 Zapadores

Si quieres meter una unidad de cuerpo a cuerpo por lo que pueda pasar (por muy lejos que les dispaes este juego es asi, siempre llegan) puedes quitar el cazador y meter espadas tormenta o caballeros de la espada para contracargar, pero solo por si las moscas.

## Para entretener/enlentecer al rival

- Los Gun Mages: Con sus disparos de empujar 1d3" hacen recular lo que sea que da gusto. Encima, al ser una amenaza a distancia, el contrario no avanzara "directo", sino buscando cobertura. Si el otro tienen un monton de infanteria, pueden hacer una ataque de area para limpiar un poco la zona.
- Los Sword Knights: Puedes poner muchos y baratos. Con muro de escudos se vuelven bastante duros de roer. Contra infanteria te beneficias de 2 ataques, y contra jacks de q aunque tengan mucho BLI hacen minimo 1 punto por ataque. Vamos, que pueden taponar y aguantar bien.
- Los zapadores, aka trenchers: Con las bombas de humo, disparos, carga a la bayoneta y atrincherarse, ofrecen muchas posibilidades de intimidar al rival/putearlo de manera que donde esten ellos el enemigo no pasara de rositas como si nada.

## Unidades para hacer daño puro y duro

Los Longunners: Que hay mucha infanteria? 2 disparos por turno. Que hay cosas duras de roer? Disparo combinado. Y pueden ponerse hasta 10 tios, asi que potencia hay.

Los otros machacones que conozco son los StormBlades, pero tienen el handicap que no son ampliables, y que solo tienen 1 punto de vida. Esto los hace muy vulnerables a ataque que hagan 1 punto de daño automatico, independientemente del BLI. Vamos, que hacen pupa a CC i corta distancia, pero hay que cuidarlos hasta que lleguen (asi que quizá dependen mas de otras unidades, como humo de los zapadores, o hechizos del warcaster, o de la escenografía).

### Otra opinion:

Los fusileros tienen los mismos handicaps que les has puesto a los stormblades, pero además tienen menos BLI y se mueren mas por las deflagraciones. Pero no entremos en el eterno debate sobre si fusileros o stormblades

Los stormblades son los que mas pupa hacen. Así, sin mas. Daño 15+3d6 a la carga es brutal. Y son 6 (no cuento el estandarte porque entonces ya se vuelve obsceno ).

Los fusileros (ya tengo mis 10, peter, a ver como se portan ), pueden hacer daño 20+2d6, 2 veces. A 14!!!! No hace falta decir nada mas, no?

Cada uno es bueno en lo suyo, pero si aguantas a los stormblades con zapadores y escudos arcanos pueden destrozar lo que sea. Como los fusileros. Yo lo unico es que a los fusileros los veo demasiado estaticos... si el otro lleva ADEs lo puedes pasar mu mal...

## Proteger a los SB

Este post va sobre manera de intentar mantener con vida nuestros Storm-Blades. Son buenos y hacen mucha pupa, pero de base solo tienen DEF 13, BLI 15, y un solo punto de vida! Creo que el hecho de tener solo un punto de vida es muy perjudicial para una tropa de elite, y que al menos les habrian tener q

poner 2 o 3, si no querian ponerles 5. Asi que el principal problema es hacerlos llegar con vida al objetivo.

Por un lado, para salvaguardarlos de ataques de area, con un escudo arcano se plantan con BLI 18, que nos permite aguantar bastante. Si en cambio, el adversario tiene disparos precisos (no de area), con un Blur les sube la DEF a 16, q tb esta bien. Pero la mejor defensa es q no puedan ser designados como objetivos, ya que malas personas como los widowmakers se pasan por el forro el BLI (y tienen buena RAT para impactar), o cosas como la corrosion nos matarian nuestros azulitos en un plis.

Como evitar que nos vean? Pues aparte de utilizar la escenografia pertinente, una posibilidad es el humo. Con unos zapadores tenemos una buena pantalla, pero para poder hacerlo ese zapador no disparará, y tampoco correrá (por lo que los SB tb avanzaran mas lentamente). Y tb son muchos puntos, si solo nos interesan por el humo.

Una alternativa es el mercenario Gorten que tb permite como accion lanzar una nube a 3" de él. Y como él tiene sigilo, no hay que preocuparse de que le disparen. Jugando con la posicion de la unidad, puede quedar oculta detras de una sola nube de la unidad mas amenazante. El problema es el mismo que antes, que Gorten no podrá correr si quiere lanzar la bomba, y son 30 i pico puntos que quizá se pueden aprovechar mejor.

Brisbane con su "bunker movil" les pone DEF19 y los hace inmunes al daño por deflagracion (siempre que el que te dispara no saque un 19, entonces adios). Por otro lado, si te fijas, los conjuros del calvo no son dirigidos, esto es, no los lanza a los stormblades sino que los lanza en un area y, oh sorpresa, los stormblades precisamente estaban ahi. Esto hace que aun puedas mantenerles un escudo arcano o un blur (aunque esto ultimo no se puede a menos que juegues a 1000) y conseguir la "ultimate unit of doom". Costoso, pero efectivo.

Otra es gastar al darth stryker y lanzarles escudo arcano que junto con deflection los hace BLI20 a distancia.

Caine y un stormclad es otra. Lanzales snipe de 6 y luego mantenlo. Llevando al capitán y al estandarte los conviertes en unas maquinas de lanzar destruccion a 13" con un ataque secundario de POT10". Imprescindible el uso de deadeye para la satisfactoria consecucion de nuestros planes de supervivencia de los stormblades (de ahi el uso de Caine y no de Stryker).