

## Stahlmask Kommandos

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Juegos](#), [Miniaturas](#)

Tagged as : [Guerra Oculta](#), [Miniaturas](#), [Pulp](#), [Pulp Alley](#)[Weird War](#)

Date : noviembre 23, 2017



Para inaugurar las entradas sobre miniaturas vamos a hablar de los **Stahlmask Kommandos**.

De cara a afrontar la partida de prueba inaugural de **Pulp Alley** quise hacerlo de una forma que no he hecho nunca, vistiendo la mesa de gala: Tapete, escenografía, miniaturas pintadas... un completo, vamos. Y para ello me lancé a la construcción de escenografía pensada para la aventura a jugar y que se mostrará en posteriores entradas y al pintado de las dos bandas de miniaturas que iban a tomar parte de la misma.

Los primeros son "los malos" de la historia, un grupo de alemanes miembros de la [Sociedad Thule](#) (podría ser la *Ahnenerbe* pero como en las partidas de rol uso la *Thule* he preferido seguir con ella). El equipo está dirigido por el infame **Stahlmask** (Máscara de acero en alemán) y da nombre al equipo.

Primero daremos un repaso a las miniaturas utilizadas y cuestiones de hobby. Más tarde veremos su reflejo en las reglas de **Pulp Alley**.

### Las miniaturas



Foto de familia.

Las miniaturas empleadas son de la casa **Pulp Figures**, concretamente la referencia [PWM 30 Stahl-Mask's Doom Squad](#). Son miniaturas de metal blanco con un esculpido clásico, no realizado en 3D de una empresa pequeña, casi artesanal. Las miniaturas vienen con una pequeña base de metal que puede resultar insuficiente para jugar con ellas.

Prepararlas es sencillo, vienen con algún exceso de metal en forma de rebabas que se pueden eliminar sin complicación y hay que repasar las líneas de molde. No os olvidéis de las líneas de molde porque yo no lo he hecho bien y en algunas de las miniaturas se notan, más incluso después de pintarlas. Finalmente yo decidí quitar la peana de metal y pegar las miniaturas en peanas de 25 mm redondas. Las que he usado yo tienen un espacio para poner un imán, aún me estoy pensando si ponerles uno.

La pintura está hecha a un nivel básico, no soy un gran pintor y tengo una carencia crónica de paciencia por lo que me estilo es más bien rápido y descuidado. Están pintadas con acrílicos [Vallejo](#) de la gama *Model Air*. ¿Por qué *Model Air*? Por la sencilla razón de que hace años me agencié un aerógrafo que por mi torpeza con el aparatejo y otras consideraciones que no vienen al caso dejé de usar dejando una buena cantidad de botes de pintura huérfanos. Bueno, pues los botes han sido adoptados por el señor y la señora pincel. Además al ser esta pintura ya de por sí más líquida que otras pinturas me ahorro el aguarla para pintar. Las bases están pintadas con pintura texturizada de [Citadel](#) con césped electrostático.

No voy a hacer un paso a paso del pintado porque no pretende ser un tutorial y no tengo nivel como para hacer esas cosas.

*Stahlmask* como dos de sus esbirros llevan uniformes grises de las SS mientras que *herr doktor* lleva uniforme marrón. Él siempre llevando la contraria...



El infame Stahlmask



Herr doktor



Karl y Franz

## Las reglas

Antes de nada tengo que recordar que no tengo experiencia con **Pulp Alley** por lo que es posible que no haya tomado las mejores decisiones a la hora de escoger los atributos y habilidades de los personajes. Ya lo veremos en mesa.

---

## **Stahlmask**

La misteriosa figura del agente especial del *Reich* conocido únicamente como **Stahlmask** dirige esta pequeña unidad de operativos al servicio de la Sociedad Thule. Nadie conoce su verdadera identidad ni su aspecto: siempre lleva su rostro cubierto por una máscara de acero. Es uno de los agentes más distinguidos de la Sociedad al que se le encargan las misiones más difíciles.

Como podemos ver su posición es la de líder (*Leader*) de la banda y como tal sus características son realmente excepcionales aunque destaca especialmente en el combate .


Tiene tres habilidades que reflejan tanto su presencia imponente como su habilidad marcial:

**Intimidating:** Los personajes de nivel inferior al suyo, es decir cualquiera menos otro líder, tendrán que pasar un chequeo cuando combatan contra él o lo único que podrán hacer es esquivar.

**Iron will:** Su voluntad es tan fuerte que puede hacer tiradas de recuperación (*recovery*) usando una acción.

**Deadeye:** Es un tirador experto y no está limitado a disparar al objetivo más cercano

---

<b>Doktor Krueger</b> Sidekick	<b>Health</b> d8
	<b>Brawl</b> 2d6
	<b>Shoot</b> 3d6
	<b>Dodge</b> 2d8
	<b>Might</b> 2d6
	<b>Finesse</b> 3d8
	<b>Cunning</b> 3d8
Deductive Daredevil	

### Dr. Krueger

El *doktor* es la mano derecha de **Stahlmask** pero ni él conoce la identidad de este. El *doktor* es un experto de la Sociedad Thule especializado en criptografía y civilizaciones antiguas que ha recibido la orden de recorrer el mundo buscando reliquias de poder.

Su posición es la de ayudante (*Sidekick*). Sus características, aunque inferiores a la de su amado líder no resultan tan impresionantes. Sus habilidades de combate son buenas pero sin duda las más destacadas son las mentales y de sutileza (*Finesse* y *Cunning*)

Tiene dos habilidades:

**Deductive:** Como acción puede coger una carta de Fortuna. Esto hace que sea más fácil que derrote los obstáculos o que ponga difíciles las cosas a sus oponentes.

**Daredevil:** Una vez por turno obtiene una bonificación de un dado para vencer un obstáculo.

Como vemos es una más que interesante ayuda a la hora de conseguir pistas u objetivos.

---

## **Karl Schreck**

Uno de los hombres de confianza de **Stahlmask**. Fiable y leal, hábil con los explosivos y un buen tirador.

Su posición es la de aliado (*Ally*) y sus características ya están poco por encima de la media. Destaca especialmente por su habilidad de disparo y la de sutileza (*Shoot* y *Finesse*).

Como aliado sólo tiene una habilidad.

**Sharp:** Permite una vez por turno repetir una tirada de *Shoot* o *Finesse*.

Esto hace de él un decente francotirador y solucionador de problemas.

---

## **Franz der Ochse (El buey)**

Donde Karl es astuto y rápido Franz resulta ser lento y torpe pero a cambio es tremendamente fuerte y demasiado estúpido para cuestionar órdenes por lo que resulta un activo muy importante para la unidad.

Su posición es la de aliado (*Ally*) y sus características no son demasiado llamativas. Destaca especialmente por su habilidad de pelea y su gran poderío físico (*Brawl* y *Might*).

Su única habilidad es **Brute** que le permite una vez por turno repetir una tirada de *Brawl* o *Might*

---

Como puede verse he intentado que las habilidades potencien los puntos fuertes de los personajes en lugar de buscar dar más versatilidad a los mismos. Veremos si es una decisión acertada.

La banda (*League* como las llaman en **Pulp Alley**) se crea con 10 puntos de los que habríamos gastado ya 3 con el *doktor*, 2 con Karl y 2 con Franz (El líder no cuesta puntos) con lo que nos quedarían 3 puntos para completarla. Una decisión acertada habría sido quizá meter un tercer aliado y un seguidor o incluso tres seguidores para tener carne de cañón. Pero como de momento no tengo más miniaturas he decidido completarla dando una ventaja de banda



(*League Perk*) que va a ser **Daredevil Adventurers** que nos permite una vez por turno obtiene una bonificación de un dado para vencer un obstáculo a cualquier miembro. Como puede verse es igual a la habilidad del *doktor*.

Con esto tenemos preparada la banda para buscar reliquias por todo el mundo.



El buey avanzando a través de la jungla

## Las cartas

Como sé que sois gente observadora habréis advertido que las ilustraciones que acompañan a este artículo tienen aspecto de cartas. ¡Y es que lo son!

Para prepararse las cartas para usarlas en mesa sólo hay que descargar este documento [Cartas PA](#) , imprimirlo (preferiblemente en papel adhesivo) y pegarlas sobre una superficie que le aporte un poco de rigidez. Yo aconsejo visitar una tienda/bazar y comprar una baraja de naipes baratos para usarlos como base. Las cartas ya están preparadas para imprimirse en el tamaño de un naipe estándar.