Los Manuscritos de Nuth

Táctica

By Namárië

Marzo 2005

Conoce a tu enemigo tanto como a ti mismo.

Introducción

Este documento es un complemento al reglamento de Warhammer, el Juego de Batallas Épicas. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer. Tienes permiso para imprimirlo, fotocopiarlo, documentarlo, comentarlo, pasarlo a tus amigos, colgarlo en tu Web, comértelo con patatas (o sin), usarlo para recoger caquitas de perro... lo que quieras. Es más, por favor, POR FAVOR, que esto llegue al máximo de gente posible. Recuerda que es TOTALMENTE GRATUITO y TOTALMENTE LIBRE de distribuir. Eso sí, estaría bien, si lo cuelgas en tu web, que pusieras la dirección web de donde se puede conseguir entero, mi nombre, y mi mail.

En concreto este apéndice de los Manuscritos de Nuth está dedicado a la parte más estratégica del hobby, es decir, las diferentes tácticas que puede haber y consejos para llevarlas a cabo. Incluso podríamos decir que mucho material que hay en este manuscrito es aplicable a la mayoría de juegos de estrategia.

Hay parte del material aquí incluido que es propiedad de otras webs, y así está indicado.

Éste documento, así como los Manuscritos de Nuth y los distintos Apéndices para las razas de Warhammer, se pueden encontrar en:

http://casal.upc.es/~namari06/mdn/index.html
http://pagina.de/manuscritos (gracias a ShackPack)
o bien desde Google o Yahoo mediante las palabras “manuscritos nuth”.

Sin más, gracias.

Namárië

Organización y uso de un Ejército

(o El Equipo de Fútbol)

La táctica en un ejército de Warhammer empieza con el diseño del ejército. Pese a que la mayoría de las veces organizaremos el ejército en base a las miniaturas que tengamos, no es menos cierto que muchas veces podremos contar con una cierta variedad en la organización que podrá enriquecer tácticamente las posibilidades de victoria. Por supuesto, si tienes sólo 2.500 puntos de Orcos, y entre ellos cuentas con una unidad de 6 Jinetez de Jabalí, querrás ponerlos. La idea no es "tíralos y compra jinetes de lobo", sino que, en caso de pensar en ampliar el ejército, no comprar unos trolls porque son más guapos físicamente (o no), sino hacerlo con cabeza (siempre y cuando queramos tropas para **combatir**, ¡¡si es para coleccionar cada uno a lo suyo!!).

Seguramente habrás leído por Internet más de un sitio con "pues si luchas contra elfos oscuros no pongas Orcos Negros porque el lanzavirotes los hará pinchitos", o combinaciones de armas, o incluso posibles combinaciones de unidades. Todo eso está muy bien, en serio, no es ni mucho menos despreciable, pero cuando uno juega contra oponentes que saben lo que hacen, lo que empieza a cobrar importancia no son ni los Orcos Negros ni las combinaciones de objetos mágicos. CUIDADO, no digo que no sean importantes, ¡ni mucho menos! Simplemente que en una batalla, no ganaremos por tener el Hacha de Batalla del Último ¡Whaagh! con un Kaudillo Orco Negro empuñándola. Sí que ganaremos si aprendemos a usar las tropas y a usarlas bien. Esto significa, tanto conocer las posibilidades de las tropas y cómo usar cada una, como **combinarlas**. Dos unidades combinadas hacen mucho más daño que cada una por sí sola. Y esto es lo que intentaremos explicar aquí: el uso de un ejército, y su diseño previo.

Con el tiempo, en cada *Manuscrito de Nuth* respectivo para cada ejército aparecerán los trucos específicos o tácticas a tener en cuenta para cada ejército. ¿Por qué? Puesto que, por ejemplo, los Elfos Silvanos, los Skavens y los No Muertos tienen formas muy diferentes de luchar entre ellos; los primeros usan las guerras de guerrillas (es vital debilitar al oponente antes de entrar en el Cuerpo a Cuerpo), los segundos suelen basarse en el azar, las máquinas de guerra y el elevado número para intentar ganar un combate, y los terceros con su perenne miedo e imposible huida generan un abanico de posibilidades propio.

Pero las ideas básicas de cómo se construye y se usa un ejército suelen tener bastantes puntos en común. Esto es lo que se intentará explicar.

Antes de nada, un consejo que nunca hay que perder de vista:

La Regla de Oro

Unidades grandes, minis baratas; unidades pequeñas, minis caras

Puede parecer una tontería pero no lo es. Cuando la gente aprende a jugar a Warhammer es bastante común ver esa unidad de doce Caballeros Elegidos del Caos (a 45 puntos cada uno) con dos personajes y el portaestandarte de batalla. Yo, la verdad, me froto las manos cuando veo esa situación, porque significa que en esa unidad debe haber por lo menos unos 800 puntos, casi la mitad del ejército. Eso quiere decir que esa unidad, solita, debe hacer por lo menos 800 puntos en bajas para GANAR la partida. 800 puntos son muchos puntos... Y, a no ser que sea inmune a psicología y/o a desmoralización, es relativamente fácil de ganar: una unidad de choque o de aguante que le cargue frontalmente y que vaya comiendo bajas, y "cosas" por el flanco para ir ganando el combate sin necesidad de hacer bajas. Pero eso ya lo veremos. Hay quien dice que poner ese tipo de megaunidades es de culoduros, yo opino que es de insensatos o de malos estrategas que lo único que saben hacer es echar para adelante con lo tienen, si cascan suficiente han ganado la partida, si no la han perdido (¿y para eso tres horas jugando?).

Los tipos de unidades

En general, todas las unidades de todos los ejércitos se pueden englobar en unos tipos concretos de unidad. Cada uno de estos "tipos" tienen rasgos en común, y por ello su uso en la batalla será parecido. Un Króxigor es diferente a un Ogro, un Troll, un Ushabti o una Rata Ogro en atributos, pero los cinco son el mismo *tipo de unidad* (tipo Ogro), que se basa en causar miedo, tener varias heridas, no suelen tener grupo de mando y suelen costar alrededor de 50 puntos cada miniatura. Por lo tanto, la manera de usar unos Ushabti no será muy diferente de usar las Ratas Ogro en el campo de batalla. OJO, siempre encontrarás una nueva y sorprendente manera de usar tus Trolls que probablemente te hará ganar la partida, pero los rasgos generales son los que se explican aquí.

Otro consejo, que leí hace tiempo y desde entonces siempre he aplicado: ningún elemento del ejército debería costar más de un 20% del total del ejército para ser realmente útil. Es decir: a 1.500 puntos, unidades de más de 300 puntos no van a resultar rentables. Y suele ser cierto.

Bueno, sabiendo estas dos cosas vamos a por la clasificación. Esta clasificación es, en parte, subjetiva, pero creo que engloba bastante bien los diferentes tipos de unidad que hay (al menos hasta el momento) en Warhammer.

Infantería ligera

Suele ser tropa con un solo ataque y con poca armadura (5+ o peor en cuerpo a cuerpo y/o proyectiles). Casi siempre se trata de tropa básica, probablemente barata, con regimiento de plástico. Es el típico caso de unidad que la gente a veces pone "obligado" para llenar el cupo de básicas. Alabarderos imperiales, guerreros goblins con arma de mano y escudo, guerreros esqueleto... No debemos subestimar este tipo de tropa: su bajo coste suele repercutir en la posibilidad de hacer unidades bastante grandes por un coste aceptable. Suele ser poco útil hacer unidades pequeñas de infantería ligera: acabarán cayendo bastantes (peligro de chequeos de pánico), y su generalmente baja habilidad, fuerza y armadura hará que no lleguen a ganar el combate y por lo tanto huir. En algunos casos es bastante despreocupante (Goblins, Esclavos Skavens, destacamentos imperiales; ya que el resto de unidades del ejército no se preocupa de su pánico y valen muy muy pocos puntos), pero si no es así estaremos regalando puntos al enemigo. Lo ideal es hacer unidades grandes, para llevar bien las bajas y apoyar a estas unidades con algun otro tipo de unidad que le haga ganar el combate.

Por otro lado, tenemos algunos casos de infantería ligera con bastante fuerza que son ideales como grupos de apoyo (léase pequeñas unidades cuya misión es simplemente cargar por el flanco mientras la unidad "principal" mantiene el frontal y tiene filas, PU y estandarte). Son, por ejemplo, los Leones Blancos de Cracia, los Verdugos Elfos Oscuros o los Mineros Enanos. En este caso, estas unidades tienen algunas reglas especiales que pueden provocar un mayor número de bajas (golpe letal, armas a dos manos, etc.) y, cargando por el flanco, pueden provocar los bonificadores suficientes para ganar el combate.

Probablemente más de uno habrá pensado en un solo regimiento de 24 Maestros de la Espada de Hoeth, con grupo de mando completo y un Estandarte de Guerra, como unidad "principal" (la que aguanta las cargas). Pero pensemos, una unidad de 24 MEH con grupo de mando y E.G. son 362 puntos. Si en vez de MEH ponemos Lanceros igualmente con grupo de mando y EG son 314 puntos. Quizá esos 50 puntos no parezcan mucho, pero... esos 50 puntos "de más" que estamos pagando por "cambiar" los Hoeths por Lanceros, ¿es lo que vale el hecho de subir en 6 ataques la HA a 6 y la Fuerza a 5, y perdiendo 10 ataques? Además (y esto es otro factor a tener en cuenta) económicamente es más sencillo hacer una unidad de 24 Lanceros de plástico que de 24 Hoeths de plomo...

Infantería Pesada

La Infantería Pesada es aquella infantería con una tirada de salvación por armadura permanente de 4+ o mejor. Es el caso de la Guardia Tumularia con arma de mano y escudo, los Grandes Espaderos, los Rompehierros... Es un caso curioso; las unidades principales suelen resistir poco y por lo tanto hay que poner un gran número por poco precio (cosa que nos va bien) y las unidades de apoyo pueden ser más caras porque su función no es superar en número. La infantería pesada, por reglas y coste, parece adecuada como unidad de apoyo, y sin duda realizará bien su cometido. Pero al tener una buena armadura, se puede usar como unidad principal, rebajando el número de miniaturas en la unidad. Ejemplo: es totalmente factible una unidad de 20 Rompehierros "full equip" (290 puntos), tanto como una unidad de 25 Guerreros del Clan con arma a dos manos y armadura pesada (275 puntos), con la diferencia de que salvan en cuerpo a cuerpo con 2+, lo que les hace prácticamente irrompibles. Aún así, hay que pensar que una unidad de 20 Guerreros del Clan con armadura pesada y escudo (CaC con 3+; son también infantería pesada) son 205 puntos.

Infantería de choque (o de recepción)

Este tipo de infantería es la que suele salvar a 5+ y tener un mínimo de 10 ataques. Son el tipo ideal de infantería para "recibir" un "choque" (de ahí sus nombres), es decir, de recibir una carga. Se trata de unidades para usar como "unidad principal", con un elevado número de efectivos. Son unidades pensadas siempre para durar MÁS de un turno en combate. Por qué? Porque una carga de caballería suele desembocar en varias bajas (3 o 4 seguras), con lo que necesitamos el máximo de miniaturas posibles para "devolver" golpes y así intentar equilibrar el combate; posteriormente, el hecho de contar con más ataques que la unidad que nos ha cargado acabará desequilibrando la balanza a nuestro favor. Por ello son unidades que debemos incluir en gran número, para acabar el primer turno de combate aún con superioridad numérica y filas (si perdemos ambos, perdemos el combate seguro). Los ejemplos clásicos son los Lanceros (con armadura ligera y escudo); el enemigo a la carga difícilmente hará las 10 bajas necesarias para evitar todos los golpes (15 en caso de Altos Elfos, 20 en caso de piqueros mercenarios) y en siguientes turnos tenemos las de ganar. Otro ejemplo son los Orcos Negros con dos armas de mano (salvan a 5+) o los Guerreros del Caos con lanza y escudo (aunque son demasiado caros).

Infantería con proyectiles

No hace falta explicar mucho: tropa de infantería con armas de proyectiles. Ballesteros Elfos Oscuros, Arcabuceros imperiales, Arqueros de Khemri... Tropas, en general, con poca (o nula) armadura y una formación cerrada, cuya misión es debilitar (ojo, DEBILITAR) al enemigo antes de que llegue al combate cuerpo a cuerpo. Debido a que, en general, no aguantarán más de un turno en combate cuerpo a cuerpo si son cargados (no tienen armadura, o la tienen muy pequeña –¡la armadura!–), deben desplegarse tal que la mayoría de miembros puedan disparar (en una colina, en una sola fila) y, por supuesto, sin músico ni Portaestandarte. El músico aún tendría cierto sentido si queremos hacerlo huir y luego reagruparlo, pero el Portaestandarte es una probable pérdida de puntos (recuerda que un Estandarte capturado son 100 puntos para el enemigo).

Otra cosa recomendable es dividir las unidades. Cuando se pagan puntos por un arma de proyectiles, se ha de saber amortizar. Si el número de miniaturas en la unidad es muy elevado, al no poder disparar todas las miniaturas ese coste está desaprovechado. Me explico: una unidad de 20 Ballesteros Imperiales (sin grupo de mando) son 160 puntos. Probablemente organizados en cuatro filas, eso implica (si están en una colina) diez disparos de ballestas, mientras que estás pagando por veinte disparos de ballesta. Si en vez de eso hacemos dos unidades de 10 ballesteros (en una colina) gastamos los mismos puntos, pero aprovechamos todos los disparos de ballesta. Además, otro beneficio: si hay moscardones (=unidad voladora) que carga, no es lo mismo cargar contra una unidad que contra dos...

Hostigadores

Los hostigadores son otra de las tropas de infantería que podemos encontrar en algunos ejércitos. Son como tropas de infantería con proyectiles, salvo que son más difíciles de impactar con proyectiles, que marchan siempre, y que pueden disparar todos y en todas las direcciones. Esto los hace una tropa mucho más útil que la simple infantería con proyectiles. Tácticamente tienen una infinidad de usos, desde marchar por entre la escenografía hacia el campo de terreno enemigo (para evitar sus marchas, para eliminar sus máquinas de guerra), hasta hacer cargas sorpresa por el flanco (tienen 360º de visión) para apoyar una carga nuestra. Son una tropa indispensable, lo malo es que suelen tener un coste más elevado que el de simple infantería. Es también bastante usual el poner hostigadores simplemente para tener entretenidos a los hostigadores enemigos. Aunque, el mejor de los usos, sin duda, es cargar contra una máquina de guerra enemiga; al cargar atacaremos primeros, y aunque sea por número ya tenemos las opciones de ganar el combate (y de ganar un montón de puntos). Otro uso para los hostigadores es dejarlos cerca de tu zona de despliegue, como protección para las "cosas malas" que pueda traerte tu enemigo demasiado pronto (básicamente, exploradores y voladoras). Con unos Hostigadores puedes ocuparte de esos problemas con más facilidad y tener más protegida tu retaguardia. Por último, aunque no muy recomendable por el desperdicio en puntos, pueden usarse como "pantalla" (los enemigos no podrán disparar a través de los hostigadores, así que ponlos delante de tu valiosa unidad para que caigan los hostigadores antes que ellos...). Es una táctica bastante usada, pero que a no ser que sean hostigadores puros (uséase, nada que valga más de 10 puntos) es probablemente un desperdicio de puntos y un riesgo innecesario de realizar chequeos de pánico.

No te hagas ilusiones: ni los Eslizones ni los Batidores Imperiales ni los Necrófagos son lo suficientemente buenos como para hacer las suficientes bajas (ya sea con proyectiles o en cuerpo a cuerpo) y derrotar al enemigo. No disponen de filas y no anulan las filas del enemigo, con lo que su uso como unidad principal o de apoyo está bastante mermado. Pero, recuérdalo, siguen sumando un +1 por carga por el flanco...

Otra historia son las manadas de Gors y Ungors del Caos, que sí que tienen filas, serían un caso mixto de hostigadores que se pueden usar como pían un caso mixto de hostigadores que se pueden usar como pantalla –muchos Ungors– o como ligera. También hay algunos tipos de Hostigadores muy especializados en combate cuerpo a cuerpo como pueden ser las Dríades de los Elfos Silvanos.

Exploradores

Muchos ejércitos disponen de tropas que además de hostigadores son exploradores (Sombras, Acechantes Nocturnos, Forestales), lo que quiere decir que además de ser hostigadores (con todo lo bueno y malo que ello conlleva) están desplegados cerca del enemigo. Estas tropas casi siempre son 0-1, con lo que habrá que protegerlas y usarlas muy bien. ¿Para qué puede interesarnos tener una unidad en territorio enemigo? Pues para muchas acciones: atacar sus máquinas de guerra en el turno 2, evitar las marchas del enemigo para debilitarlo más con tus armas de proyectiles, esperarte a cargar por la retaguardia como apoyo a una carga frontal con alguna unidad tuya, etc.

Infantería de aguante

¿Qué es la infantería de aguante? Es la que se usa para "aguantar" el tiempo que sea una unidad enemiga. Es decir, unidades inmunes a desmoralización. Unidades en las que su tamaño únicamente van a determinar el número de turnos que consigan "aguantar" a esa unidad enemiga. Undiades como los Flagelantes o los Matatrolls. Entre diez y quince miniaturas bastarán para tener entretenida esa insidiosa unidad durante un par de turnos. Cualquier "mejora" es innecesaria, puesto que el único cometido de estos pobres desalmados es sacrificarlos. Permiten un amplio y jugoso abanico de posibilidades tácticas. Una de mis favoritas es tener la unidad de 12 Flagelantes, cargar por el flanco a una unidad enemiga y tenerla parada (pero no mucho tiempo) hasta realizar posteriormente una buena

carga frontal con una caballería y/o unos carros. Es increíble. Lo que hablábamos antes de "megaunidades" de 12 Caballeros del Caos Elegidos, por muy Elegidos que sean nadie aguanta que le anulen las filas, un +1 por carga por el flanco, +1 por mi fila de la carga de Lobos Blancos, y probablemente un +1 por potencia de unidad. Eso, sin contar las bajas, pero...

Es decir, los dos usos son: o bien tener quieta una unidad el máximo de tiempo posible para que no pueda hacernos bajas, o bien dejarla quieta el tiempo suficiente para que llegue nuestra unidad a machacarla.

Los No Muertos tienen como principal ventaja que todas sus unidades pueden considerarse *de aguante*. Mejor dicho, cualquier unidad de infantería puede usarse en algún momento como *infantería de aguante*. Esta es, junto con el miedo, la mejor arma de la que disponen aquellos jugadores que llevan Condes Vampiro o Reyes Funerarios.

Enjambres

Los enjambres (Snotlings, Hordas de Ratas, Enjambres de la Jungla, Hueste Espectral) son prácticamente infantería de aguante (son inmunes a desmoralización), salvo por el detalle que no son infantería. Es decir, no cuentes con filas, pero a cambio suelen ser básicas. Otra cosa buena que tienen es que hasta que no haces las 3 ó 5 heridas necesarias para retirar la peana entera, ésta sigue golpeando al 100%. Pero no cuentes con que hagan bajas, suelen ser muy muy malos...

Unidad Voladora

Hay dos subtipos de unidades voladoras: las que podrían llamarse "infantería voladora" (Arpías, Fúrias) y los "bichos voladores" (Jinetes de Halcón, Buitres de Nehekhara). Ambas tienen en común que básicamente se pueden considerar unos Hostigadores que vuelan. Simple y llanamente. Las primeras tienen unas peanas pequeñas (tamaño infantería, 20 o 25mm) lo que conlleva un menor coste (o sea, un mayor número, podemos poner más de ellas para sufragar posibles bajas). Las segundas van montadas en peanas "tipo ogro" (al menos oficialmente, aunque las sigan vendiendo con esas decorativas pero incómodas peanas redondas), y son más válidas en combate cuerpo a cuerpo que las anteriores pero son más caras.

Los usos de las unidades voladores son prácticamente los mismos que los de Hostigadores. Al poder "cargar" 50cm (por el vuelo) hace que resulten una amenaza desde mucho más lejos que los Hostigadores, con lo que son especialmente válidas para sus tareas. Además, los Hostigadores enemigos que haya puesto (por ejemplo) como defensa de las máquinas de guerra, no le servirán de mucho.

Al poder "saltar" a cualquier posición en un radio de 50cm desde donde se encuentra, la movilidad de una unidad voladora es increíble. Puede bloquear cargas, puede llegar a sacrificarse para dejar flancos enemigos al descubierto, puede colocarse estratégicamente para impedir una marcha... Sus usos son tantos y tan variados que me atrevo a decir que es una de las unidades más útiles del juego Warhammer (¡aunque en combate sean una birria!). Como consecuencia, suelen ser unidades caras, difíciles (Especiales o Singulares) y muchas veces 0-1.

Monstruos que vuelan

En esta categoría se engloban los monstruos voladores, que van en solitario (esto es muy importante; si sólo pueden ir de uno en uno es un Monstruo que Vuela, si pueden ir agrupados es una unidad voladora), como pueden ser las Águilas Gigantes o los Girocópteros. Su uso táctico es prácticamente el mismo que el de las unidades voladoras, si bien hay que tener en cuenta unas diferencias: que NO hostigan (luego, son más fáciles de impactar por disparos), que suelen ser algo mejores en su perfil (p.e. en cuerpo a cuerpo lo

suficiente para enfrentarse solos a dotaciones de máquinas de guerra) y que sólo hay uno (si se muere, has perdido mucho).

Las monturas de personajes (Mantícora, Dragón) también pueden considerarse monstruos que vuelan, y acentúan estas diferencias hasta el extremo: suelen ser Objetivo Grande (aún más fáciles para ser disparados), y son lo suficientemente buenos en cuerpo a cuerpo como para, incluso, enfrentarse a pequeñas unidades de apoyo. Nunca, NUNCA cargues con un personaje montado en monstruo volador, en solitario, contra una unidad enemiga (a no ser que sea de hostigadores), puesto que la unidad enemiga empieza el combate posiblemente con un +4 (2 filas que le quedarán tras tus bajas, estandarte, potencia de unidad) y son muchos puntos a perder.

Caballería pesada

La caballería pesada es toda miniatura de caballería con una tirada de salvación por armadura de 4+ o mejor (la mayoría de caballos con barda, por ejemplo). Suelen mover 18cm. Hay principalmente dos usos para este tipo de caballería: uno, como pequeña unidad (5 miniaturas) de apoyo al resto de infantería (total, costará entre 100 y 150 puntos probablemente), cuyos resultados son buenísimos (al poder cargar 36cm, puede apoyar a multitud de unidades). Otra opción es usarla como unidad “de choque” (una de las unidades principales de nuestro ejército, con la que pretendemos p.e. romper su línea); en tal caso, debido al alto coste de las miniaturas, deberíamos minimizar lo que podamos el coste general de la unidad pero sin perder la potencia que necesitamos. Esta unidad será de “cuando cargo soy brutal”, y deberá apoyarse mucho y a conciencia para que pueda realizar su función. Dejar una unidad de 11 Príncipes Dragón de Caledor “full equip” (son más de 330 puntos sin contar estandarte mágico ni objetos del Príncipe Dragón; más los costes del posible personaje) sin apoyo es jugarse mucho en unos pocos impactos. Es más recomendable, por ejemplo, usar una unidad de 11 Yelmos Plateados con escudo (sin armadura ligera; salvan a 3+, pero cuesta 266 puntos, con lo que podemos invertir los puntos restantes que valían de más los Dragoneros en casi un Carro de Tiranoc...). Lo mismo se puede decir de los Caballeros del Imperio (ni Círculo Interior ni leches!) o de los Caballeros del Caos (nada de Elegidos). Sí, son mucho mejores, pero esos puntos extra que vale la mejora harán mucho más bien en una unidad de caballería pesada de apoyo (quizá de apoyo a la carga de esta unidad principal).

La Caballería Pesada, gracias a su armadura, suele aguantar bastante bien los impactos que pueda recibir en su carga, y la F5 o superior de la carga va bien para hacer las suficientes heridas para ganar el combate.

Caballería Ligera

Por caballería ligera nos referimos a aquella caballería con tirada de salvación por armadura de 5+ o peor (Lobos Espectrales, Herreruelos, etc.). La mayoría de estas tropas disponen de la regla de Caballería Rápida, lo que les da una movilidad excepcional. La Caballería Ligera tiene dos usos principales: tareas de apoyo a una carga, y adentrarse en terreno enemigo. La primera es evidente: junto a la carga de la mega-unidad de caballería destinada a romper la línea enemiga, por el flanco se le añade una pequeña unidad de 3-5 jinetes apenas sin armadura, pero que ya hacen el indispensable +1 de carga por el flanco y anulan las filas del enemigo. También pueden (¡y deben!) apoyar cargas de la infantería. Con un movimiento considerable (hasta 44cm) y muchas veces pudiendo cambiar la formación, el juego táctico de apoyos y contracargas que se pueden realizar con la caballería ligera es sorprendente.

El otro uso común de la caballería ligera es como substituto de las tropas voladoras y/o exploradoras. En un par de turnos pueden colocarse en el extremo opuesto del campo de batalla, pudiendo realizar las misiones necesarias (anular máquinas de guerra, evitar marchas, cargar por la retaguardia, etc.).

Carros

Los carros son el prototipo de unidad de apoyo. Son pequeños, valen generalmente menos de 100 puntos, y (salvo Khemri) por sí solos no pueden hacer gran cosa, pero cuando apoyan una carga, las casi seguras bajas que van a hacer pueden acabar de desestabilizar el combate. Esa es su función, apoyar las cargas de otras unidades para provocar una victoria segura en ese combate (con suerte, por supuesto). Casi siempre son unidades Especiales y suelen gozar del 2x1 (dos carros cuentan como sólo una unidad especial aunque sean dos unidades independientes), con lo que se convierten en una opción recomendable en los casos en que no se use caballería como unidades principales, y casi imprescindible en los casos en que así sea.

Máquinas de guerra de corto alcance

Son máquinas de guerra destinadas a hacer bajas cuando el enemigo esté suficientemente cerca (Cañón Lanzallamas, Amerratadora, Cañón de Salvas, Salamandra), léase 60cm o menos. Su escasa distancia suele repercutir en (muchas veces) un elevado número de impactos de forma directa. Son un tipo de máquinas de guerra muy útiles si estamos usando un ejército de tipo defensivo (recibir al enemigo) más que en un ejército de tipo ofensivo (ir a por el enemigo). Son ideales para ponerlas como "prevención" a una posible "venida" de tropas enemigas (pe. los hostigadores de turno que vienen a desmontarte la colina), aunque en líneas generales, es difícil que por sí solas hagan las bajas para conseguir destrozar una línea enemiga. Especialmente recomendables contra unidades de infantería con poca armadura u hostigadoras, ya que el número de impactos no suele depender de que hostiguen ni (a veces) de la distancia; una unidad de tres Salamandras suele hacer unos 15 impactos F3, y contra hostigadores significa prácticamente su perdición.

Máquinas de guerra de impacto masivo

Son las armas de largo alcance (más de 60cm) "de impacto masivo", es decir, aquellas que puedan causar más de 6 impactos (catapultas, morteros, cañón de disformidad). Son armas que pueden causar muchos impactos, aunque éstos no suelan anular armaduras. Ideales contra tropas de infantería poco protegida (ligera, de choque) puesto que ya que tienen poca armadura es necesario debilitarlas lo suficiente antes de que reciban nuestra carga (y así pierdan la superioridad numérica, que es su mayor ventaja). Dispararlas contra otro tipo de tropas puede salir bien, pero por lo general es mejor reservarlas para estos casos.

Máquinas de guerra anti-armaduras

Son máquinas de guerra de largo alcance (más de 60cm) que, a la inversa de la anterior, tiene menos número de impactos pero a cambio anula armaduras. Son armas como los lanzavirotes o los cañones, o la katapulta lanzagoblinz. Armas cuyo principal inconveniente es que generalmente no harán tantos impactos, pero los impactos que hagan son más fáciles que hieran, incluso a enemigos con elevada armadura, como puede ser la caballería.

Sus objetivos deben ser, preferentemente, las tropas con alta resistencia y/o armadura, desde caballería hasta infantería pesada o bien monstruos tipo Króxigors.

Monstruos Pequeños

En la categoría de "monstruos pequeños" entran aquellas miniaturas que están entre la categoría de infantería y la categoría de monstruos: Ogros, Króxigors, Ushabti... Sus características son causar miedo, tener varias heridas, no tener grupo de mando (o pocas veces) y suelen costar alrededor de 50 puntos cada miniatura. Exacto, el coste nos determina desde un principio que deben ser unidades de pocas miniaturas, o sea de apoyo. Sí, una unidad de 9 Ogros Dragón realmente hace mucho miedo, pero son un porrón de

puntos que difícilmente se amortizarán. Aún recuerdo cuando Thrudd puso una unidad de más de 1.000 puntos de Ogros Dragón (la partida era de 6.000 puntos por bando) y un simple Gigante con el “Gritar y Vocear” los hizo huir directamente. Y el Gigante los atrapó, por supuesto. 205 puntos se “comieron” a más de 1.000.

Bueno, anécdotas aparte. Este tipo de tropas es excelente como apoyo. Una cualidad que tienen es un realmente alto poder de combate, generarlmente entre tres y cinco ataques de considerable F por miniatura. Por ello, uno de los mejores usos es como tropa de apoyo a una carga. Por ejemplo, cargo con una unidad de 19 Saurios con arma de mano y escudo, con campeón y un personaje, formados en 5 filas de 4; y por el flanco con 3 Króxigors. Nos estamos asegurando, probablemente, la superioridad numérica (estamos hablando de una PU de 29), tres filas pudiendo “aceptar” hasta 4 bajas, estandarte, +1 por cargar por el flanco, anulamos las filas del enemigo... y éste debe comerse los 7 ataques saurios, los 4 o más del Héroe y los considerables 9 ó 10 ataques (de F7) de los Króxigors. Si no es huida segura (por eso de inmunidad a desmoralización o no muertos) sí que podremos asegurar que habremos hecho mucho daño...

A diferencia del resto de tropas de apoyo, contra una unidad más o menos normal de infantería o caballería (de unas 16-20 en el caso de infantería, 8 de caballería) los “pequeños monstruos” tienen hasta posibilidades de ganar el combate. No es su principal ventaja (como hemos visto, son mucho más aprovechables como apoyo), pero contra una unidad estándar (con grupo de mando) si nuestros Trolls cargan por el flanco empiezan el combate perdiendo de –1 (ya que el enemigo tiene PU y estandarte, y nosotros sólo el +1 por carga por el flanco), aunque es bastante probable que hagamos muchas más heridas que la infantería a nosotros. Aún así, esto debería usarse como “segundo recurso” de los famosos “tipo Ogro”.

Monstruo Grande

De momento hay pocos bichos de este estilo (Gigante, Hidra, Gran Ogro Dragón, Hombre Árbol). Su uso es muy parecido al de monturas voladoras: son excelentes como tropa de apoyo. Aunque, realmente, lo mejor de estos bichos es el miedo que infunden en el adversario. Todos los pielesverdes estarán de acuerdo conmigo en que meter un Gigante de 200 tristes puntos es una excelente manera de que loz chikoz no reciban ni una bala de cañón, mortero o hechizo puteante. Todo va al Gigante. Tiene escondido en la entrepierna una especie de imán que hace que todos los proyectiles vayan hacia él, mientras el verdadero peligro (los jinetez de jabalí y las hordas de guerreroz) avanza imparable hacia el enemigo. Por cierto, si llevas pielesverdes, pon en una partida a 2.000 puntos dos Gigantes. Son sólo 410 puntillos, pero si los pones uno junto al otro observarás lo divertido que puede ser ver al ejército enemigo alejarse de ellos como si tuvieran la peste, y apelotonándose como Enanos en una montaña.

Otros

Siempre hay “otras cosas”, muy específicas de cada ejército, cuyo uso táctico puede provocar la creación de estrategias muy concretas. Hablamos del Tanque a Vapor (aunque podría considerarse como “monstruo grande”), la Doncella Espectral, el Caldero de Sangre o la Campana Gritona.

Combinando, que es gerundio

Bueno, ya hemos visto los distintos tipos de tropas que existen en Warhammer (a grandes rasgos). Ahora viene la creación de “grupos” o combinación de tropas.

Una idea que suele funcionar cuando se juega a Warhammer es “subdividir” mentalmente el ejército. A ver, en principio todas las tropas apoyan a todas las tropas, pero cuando se crea el ejército se debe tener muy en mente qué tropas apoyarán a qué tropas. Crear un ejército simplemente con infantería ligera no nos hará ganadores. Como pensar con los 2.000 puntos a la vez puede resultar muy duro, lo que se hace a veces es dividir en secciones. Las secciones dedicadas a apoyar generalmente al ejécito (máquinas de guerra, voladoras, exploradores) forman cada una una sección propia. Una sección dedicada a combate cuerpo a cuerpo no es más que una unidad principal con uno o dos apoyos. También hay secciones de cuerpo a cuerpo que simplemente son unidades de apoyo, para apoyar donde haga falta si es que hacen falta o bien ser “reservas” por si alguna de apoyo cae antes de apoyar (que caerán). Esa es la idea: tiene que haber más unidades de apoyo que unidades principales.

- Máquinas de guerra, infantería con tropa de proyectiles: Tropas de debilitar al contrario, nunca entrarán en combate cuerpo a cuerpo.
- Tropas de función múltiple: unidades voladoras, tropas exploradoras, monstruos grandes. Tienen varias funciones, en muchos casos específicas, aunque pueden llegar a apoyar un combate cuerpo a cuerpo en determinadas situaciones.
- Tropas principales de infantería de cuerpo a cuero: son aquellas tropas de infantería cuya misión es llegar al cuerpo a cuerpo. Infantería ligera, infantería pesada, infantería de choque. NECESITAN una o dos tropas de apoyo de cuerpo a cuerpo, ya sean de infantería o no. Por sí solas pueden ganar un combate, pero será muy conveniente contar con alguna tropa que le apoye el combate.
- Tropas de apoyo de infantería: Infantería ligera, infantería pesada, infantería de aguante, monstruos pequeños. Son tropas de infantería cuya misión es apoyar a otras tropas, prefereblemente de infantería (por la velocidad más que nada). Es muy recomendable “asignar” por lo menos una tropa de apoyo de infantería a cada tropa principal de infantería, al menos mentalmente, para que cuando llegue el momento sepamos que esa unidad de lanceros va a recibir en el siguiente turno el apoyo incondicional de esos Verdugos que tenemos preparados al lado.
- Tropas de preparación: enjambres, infantería de aguante, monstruos pequeños. Su misión es no apoyar una carga, sino preparar una carga. Es decir, realizar una carga POR EL FLANCO (siempre por el flanco, si es por delante perdemos casi seguro) para dejar la unidad enemiga a merced de *nuestros* movimientos y que no nos entorpezca.
- Tropas principales de caballería: caballería pesada. Una unidad con la que queremos probablemente crear un agujero en la línea enemiga para poder situarnos en su retaguardia y tenerla a nuestra merced. DEBE estar con varias (mucho mejor que sólo una) tropas de apoyo rápido.
- Tropas de apoyo rápido: caballería ligera, caballería pesada, carros, unidades voladoras, monstruos que vuelan. Debido a su gran velocidad de carga, son el tipo de tropa ideal para apoyar cargas de tropa principal tanto de infantería como (especialmente) de caballería.

Unidad Fundamental, Unidad de Apoyo

[Incluye fragmentos de Daradriell de Devil Team]

Podríamos decir que es la base de la táctica en Warhammer. Como acabamos de ver, hay tropas cuya función es hacer una carga y otras tropas cuya función es ayudar a esa carga. Entender esto es muy sencillo, y te dará más de una victoria.

Unidades Fundamen…¿qué?

Fun-da-men-tal.

Una unidad fundamental es aquella que tiene una función muy clara en la recepción de carga o en la ruptura. Tranqui, estos conceptos son mucho más simples de lo que parece:

- RECEPCION: Unidad que va a recibir una carga.
- RUPTURA: Unidad que va a cargar.

Vaya, ¿y qué hacen el resto? ¿Un cañón de disformidad es de ruptura? **NO**. La idea básica es que tu plan de batalla (de eso hablaremos más adelante) se basa en algunas recepciones y algunas rupturas. Pero de la ruptura hablaremos más tarde.

Ahora a lo que íbamos. Las unidades fundamentales se hacen para una de estas funciones. Suelen ser algo carillas en puntos (vale, siempre puedes hacer unidades de 30 goblins con arma de mano, ligera y escudo), y forman **la base del ejército**.

Las tienes que cuidar, y generalmente no son tan sacrificables como los apoyos.

Apoyos

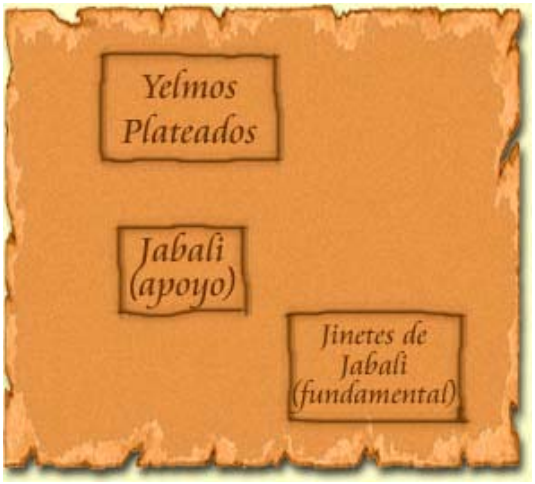
Las unidades de apoyo son aquellas que están destinadas a apoyar (curioso, ¿no?) a que las unidades principales hagan su función. Suelen ser más pequeñas, más sacrificables y más baratas que las unidades fundamentales. Y, por supuesto, *hay bastantes apoyos*; generalmente más que unidades fundamentales. Si decimos “estos Dragoneros van a romper el flanco (unidad principal) y pongo un carro de apoyo”, lo más probable es que el carro muera por un misil tierra-tierra (o sea, un lanzavirotes enano con las runas de la Puntería y de la Penetración) con lo que tendrás tus flamantes Dragoneros sin apoyos (y esto quiere decir con menos posibilidades de que resulten útiles). Como los apoyos suelen ser más baratos (y más malos), tienes que meter varias de esas unidades, porque si no un oponente astuto te las eliminará antes de que puedan hacer nada.

¿Para qué apoyos?

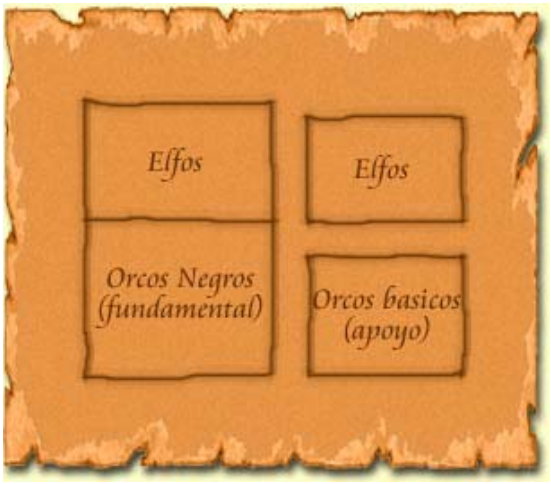
Pues porque Warhammer es como el fútbol: cuando las partes funcionan como un equipo, todo va mejor. Imagínate una magnífica unidad de Jinetes de Jabalí al mando de tu caudillo, donde te has gastado 500 p, que no puede colocarse a distancia de carga por tener enfrente, amenazándoles una pequeña unidad de cinco yelmos y un carro de guerra elfo, que al enemigo solo le ha costado poco más de 200 p. Obviamente es casi un pecado. ¿Cómo se soluciona esto? Pues incluyendo en tu ejercito pequeñas unidades, llamadas de apoyo, que faciliten la vida y el posicionamiento de la unidad/es fundamental/es. Imagínate si en el caso anterior hubieras tenido junto a la gran unidad de Jinetes de Jabalí otra pequeñita de tan solo 5 Jinetes más sin estandarte, que cuesta menos de 100 p., si esta unidad se adelanta a la fundamental y amenaza a los yelmos y al carro, estos estarán obligados a cargar, pues de lo contrario serán cargados por esta pequeña unidad, que sin embargo es potente en combate cuerpo a cuerpo y causará varias bajas al enemigo, si tu huyes con la unidad de apoyo cuando el enemigo cargue, dejarás las unidades enemigas al alcance de tu

unidad fundamental, que podrá destrozarlas rompiendo el frente enemigo. Además si perdemos la pequeña unidad solo habremos perdido cien puntos, manteniendo intacta la unidad fundamental. Es más la inclusión de pequeñas unidades de apoyo junto a las unidades fundamentales hace que tu ejercito presente un gran número de blancos a los proyectiles enemigos, los cuales no podrán concentrarse en destrozar unos pocos.

Lo más fácil de diseñar es la unidad fundamental. Lo más difícil, aunque no lo parezca, es diseñar las unidades de apoyo. Para ello debemos tener claro que va a necesitar la unidad fundamental. Así deberá llevar al menos una unidad relativamente barata y poderosa en combate cuerpo a cuerpo, que sirva de cebo a las unidades potentes del enemigo para atraerlas a distancia de carga de tu unidad fundamental, o en su caso para proteger el flanco de esta unidad si no consigue desmoralizar al ejercito enemigo en el turno en que cargue. Veámoslo con unos esquemas



En este caso si la unidad de yelmos carga contra la unidad de apoyo, se verá al alcance de la carga de la unidad fundamental. Y si no le carga serán cargados por la unidad de apoyo.



En este caso los orcos básicos protegen a los orcos negros de ser atacados por el flanco en el caso de que no consigan desmoralizar a los elfos

Apoyos Globales

Algunos ejércitos tienen la suerte de disponer de tropas muy rápidas y móviles. Es muy aconsejable dejar siempre alguna unidad de este tipo, que sea unidad de apoyo pero de ninguna unidad en particular. Considéralo “refuerzos”. Especialmente útiles son algunas tropas de caballería ligera (jinetes de lobo goblins, jinetes elfos oscuros, mastines del Caos) o las unidades voladoras. Un consejo personal es incluir SIEMPRE alguna de estas unidades. Por si acaso, por si te sale una manada de Bestias por retaguardia, por si algún bichogordo volador aterriza cerca de ti, por si hay unos Eslizones Camaleón amenazando tus máquinas de guerra.

El Punto de Ruptura

[Extracto del artículo *Iniciación a Warhammer*, de Daradriell de Devil Team]

En un ejército podemos distinguir un centro, un flanco izquierdo y un flanco derecho. Esta definición parece de Perogrullo, y lo es efectivamente, sin embargo es conveniente que la revisemos periódicamente en nuestras partidas. No hay nada más desolador que ver una gran unidad de caballería que arrasa por todo el campo de batalla para quedar aislada en el otro extremo de la mesa, sin ningún apoyo, y rodeada de enemigos. Ni un jugador que pone todo su cuidado en diseñar un flanco derecho perfecto descuidando completamente su flanco izquierdo por donde lo destroza el enemigo.

Para la confección de un ejército debemos atender a tres fases fundamentales. El plan de batalla, el diseño propiamente dicho, y el movimiento. Estudiemos cada una de ellas.

El Plan de Batalla

Todo ejército debe comenzarse por un plan de batalla. Los músicos de una orquesta no se ponen a tocar sin partitura, los albañiles de una obra no lo hacen sin un proyecto, nosotros no debemos diseñar un ejército sin un plan de batalla que nos sirva de guía. La confección de un ejército no consiste en la acumulación de unidades sin ton ni son, sino en la elaboración de un plan de batalla, y en la elección de las tropas necesarias para desarrollarlo, sin desperdiciar ni un solo punto, pues eso da ventajas al enemigo. Cuántas veces hemos visto costosísimas unidades que no entran en batalla… Esto se produce porque el jugador ha diseñado su ejército atendiendo a lo buenas que son cada una de sus unidades, no en un plan de batalla que le indique lo que cada unidad debe hacer, adaptando éstas a la misión que cada una va a desempeñar, y sin, insisto, despilfarrar un solo punto de más.

Para la elaboración de un plan de batalla hay que atender a un concepto fundamental: EL PUNTO DE RUPTURA. Jugar a WF no consiste en mover ambos ejércitos en masa para que choquen frontalmente en el centro del campo de batalla. Esto solo consigue que siempre gane el ejército más fuerte o el más resistente, o en caso de igualdad de ambos factores el que tenga más suerte con los dados. No me quiero imaginar un ejercito Élfico chocando frontalmente contra un ejercito enano u orco, estos ejércitos son mucho mejores en combate cuerpo a cuerpo, y probablemente el elfo perderá nueve de cada diez partidas, y luego se quejará de su mala suerte con los dados. El ejercito elfo es extremadamente móvil, ¿por qué no rodear al enemigo y destruirlo cargando por su flanco o retaguardia a la vez que por su frente, y rehuir el combate frontal?

¿Y como se consigue esto? Pues rompiendo la línea enemiga en un punto a través del cual podrán pasar nuestras tropas móviles hacia la retaguardia enemiga de modo que el ejército enemigo se vea atrapado entre estas unidades móviles por su flanco y retaguardia y el resto de nuestro ejercito situado en su frente. Trataré de explicarlo mejor.

El Punto de Ruptura

El concepto de PUNTO DE RUPTURA se basa en que todos los ejércitos han de romper la línea enemiga en algún punto. Sí, todos. Incluso los hiperdefensivos y lentos enanos, deben romper el frente enemigo cuando sus tropas de proyectiles lo hayan debilitado. Y esto es así porque es casi imposible detener a un enemigo inteligente usando simplemente proyectiles y magia. Él se limitará a poner gran cantidad de unidades, de forma que no puedas concentrar el fuego en unas pocas, y cuando llegue hasta tu línea no tendrás nada con lo que atacarle o defenderte en combate cuerpo a cuerpo. El enano deberá tener tropas de combate cuerpo a cuerpo, listas para romper el frente enemigo en el momento en que éste esté suficientemente debilitado.

Pues bien en esta idea del punto de ruptura se basa todo el plan de batalla de tu ejército. Debemos seleccionar un punto por el que queramos romper el ejercito enemigo, desde el que luego poder volvernos para envolver el resto de sus unidades. La elección de este punto dependerá de las posibilidades de la raza que estemos usando, así los enanos lo tienen complicado para romper un flanco, dado que después de la ruptura su falta de movilidad les impedirá envolver el centro y el otro flanco enemigo. Es mucho mejor que el enano rompa el centro después de que este se halla debilitado convenientemente con proyectiles. El elfo no tiene unas maravillosas tropas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que difícilmente romperá el centro enemigo, su gran movilidad le permite mejor romper un flanco y desde este envolver al resto del enemigo. Por último hay ejércitos con tantísima movilidad y potencia de combate que se pueden permitir tener dos puntos de ruptura, como es el caso de Bretonia con la que se puede romper los dos flancos.

El punto de ruptura puede elegirse con independencia del ejercito al que vayamos a enfrentarnos, o atendiendo a los puntos débiles de éste. Así, por ejemplo, en el caso de los enanos su centro suele ser tremendamente fuerte, teniendo en sus flancos sus puntos más débiles. La falta de movilidad de este ejército hace que sea envuelto fácilmente. Sin embargo también puede ser una buena opción sorprender al enano asaltando su centro, sobre todo si es un jugador experimentado, pues habrá previsto nuestro movimiento de flanqueo y habrá reforzado sus flancos. Lo ideal es ir probando los distintos puntos de ruptura de que sea susceptible tu raza contra todos los ejércitos. Así sacarás conclusiones de las ventajas e inconvenientes de cada uno.

Lo importante es que seas fiel al punto de ruptura que elijas. No trates de abarcar demasiado, no trates de tener varios puntos de ruptura ni de meter otras tropas muy caras en otros puntos, por donde no vas a romper, si no hay puntos para ello, y si como consecuencia de su inclusión debilitas las tropas que han de producir la ruptura. Esto no significa que el punto de ruptura sea inmutable. Si al desplegar ambos ejércitos te das cuenta de que es imposible romper por donde tenías previsto, el punto de ruptura podrá moverse donde más te convenga, siempre que puedas desplazar las tropas necesarias para la ruptura a ese punto. Así en mi última batalla el punto de ruptura se desplazó de mi flanco izquierdo al centro, pues la movilidad de mis tropas (jugaba con Bretonia) me permitió desplazarlas a ese punto más rápido que el enemigo.

Unidades en la Ruptura

El grupo de unidades que van a ocasionar la ruptura deberá estar compuesta por una, a lo más dos, unidades fundamentales y un gran número de unidades de apoyo, que solo servirán para hacer que las primeras sean aún más efectivas en combate. Siempre deberás incluir más unidades de apoyo que fundamentales, pues la fragilidad de las mismas hace que sean eliminadas con facilidad. Además este concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo te posibilita que puedas concentrar puntos en las unidades fundamentales dotándolas de personajes y estandartes que potencien su poder o las protejan de los proyectiles o magia enemiga, mientras que en las unidades de apoyo te gastarás el menor número de puntos posible. Esto no debes llevarlo al extremo, no hay nada peor que el complejo del regimiento asesino, el cual concentra un montón enorme de puntos del ejercito. Si así lo haces la batalla dependerá de la actuación que tenga este regimiento, haciéndose aleatoria. Por experiencia te puedo decir que no debes acumular más de seiscientos puntos en una sola unidad. [Nota de Namárië: hace tiempo me dijeron que, además, no es bueno acumular más del 20% del valor total del ejército en una sola unidad… y es un buen consejo].

También serán necesarias pequeñas unidades muy móviles que amenacen los flancos del punto de ruptura, y que puedan pasar a través de este para envolver el resto del ejército. Para eso es ideal la caballería ligera. Pero esto son solo ejemplos. Las unidades que han de formar el grupo de tropas del punto de ruptura dependerán de cual sea este y de cual sea la raza con la que juguemos. Pero podemos sentar unas bases. Así, si la ruptura se hace en el centro, la unidad fundamental podrá ser de infantería o caballería, pero no así si lo hace en los flancos porque la infantería no tendrá capacidad de movimiento suficiente para

aprovechar la ruptura después de producirse esta, y no podrá envolver el resto del ejército enemigo. Para este tipo de ruptura es mucho mejor la caballería.

No seamos optimistas, asegurémonos de que el grupo de tropas encargadas de la ruptura lo consiguen en un turno, a lo sumo dos, si estas tropas son detenidas por el enemigo será éste el que las envuelva, perdiendo irremisiblemente la partida. Ello no significa que debamos incluir un regimiento poderosísimo que asegure la ruptura. Ello significa que a nuestras unidades fundamentales hay que apoyarlas con unidades de apoyo que carguen a la vez por el flanco o retaguardia, haciendo que en su conjunto el ataque sea irresistible. Debemos contar el número de filas, la potencia de unidad y el estandarte de la unidad que queremos masacrar en la ruptura. Este número nos dará una idea de los puntos de victoria necesarios para asegurarnos, razonablemente, su huida. Es triste ver como un gran monstruo carga frontalmente contra una unidad de infantería enemiga con tres filas y estandarte. La potencia de unidad del enemigo es cinco, 3 por filas, 1 por superioridad numérica y 1 por estandarte. Por tanto como mínimo deberá hacer seis bajas para obligarla a chequear, y encima si sólo ganamos el combate por 1, es muy posible que pase el chequeo y tu gran monstruo sea destrozado en el siguiente turno por la carga de las tropas enemigas próximas. Es mucho mejor que este monstruo, que para mí siempre será una unidad de apoyo, cargue a la vez que tu unidad fundamental, si es posible por flanco o retaguardia, así a su potencia de combate se le sumarán las filas, estandarte, y propia potencia de esta unidad, con el efecto fácilmente previsible de destrozar la unidad enemiga.

El resto del ejército

Visto el grupo de ruptura veamos el resto de la composición del ejército. Ya dijimos que un ejército está dividido en centro, flanco derecho y flanco izquierdo. Uno de ellos estará ocupado por el grupo de ruptura, el resto deberemos diseñarlo con igual cuidado. Las misiones del resto del ejército son dos: Retrasar la ruptura enemiga y aprovechar la ruptura propia para amenazar a la vez al enemigo con el grupo de ruptura por su retaguardia y flanco y con el resto del ejército por el frente.

Obviamente un adversario inteligente también habrá previsto romper tu ejercito por algún punto, o destrozarlo de otra manera, es fundamental impedir, o al menos retrasar, la ruptura del enemigo para que la tuya se produzca primero, de modo que puedas envolver al enemigo antes de que este te envuelva. Para ello es necesario un buen diseño de las partes del ejército no ocupadas por el grupo de ruptura. Pero, al igual que en éste, las unidades que elijas han de estar diseñadas adecuadamente para su misión, sin desperdiciar un solo punto. Aquí es igualmente esencial el concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo. Imagínate que has decidido romper por tu flanco izquierdo. En ese caso tu centro y flanco derecho deberán ser suficientemente fuertes para aguantar el asalto enemigo. Así, en el centro podrás incluir una buena unidad defensiva, con muchas filas y estandarte, apoyada, por ejemplo, con pequeñas unidades que le sirvan de pantalla o protejan sus flancos. En el flanco derecho podrás colocar tus unidades de proyectiles y tus máquinas de guerra, que apoyarán desde la distancia tanto al centro como, sobre todo en el caso de las máquinas de guerra, al flanco de ruptura. Estas tropas de proyectiles deberán estar apoyadas por pequeñas unidades buenas en combate cuerpo a cuerpo, piensa en una pequeña unidad de caballería pesada o un carro, o por unidades que retarden al enemigo en ese flanco, como pequeñas unidades de hostigadores que nieguen el movimiento de marcha de las tropas que avancen por ese flanco. Insisto en que esto son solo ejemplos, deberás experimentar con tu raza hasta llegar a una buena composición del ejército.

Por último, el resto del ejército, no encuadrado en el punto de ruptura, deberá estar preparado para aprovechar la ruptura propia, pudiendo avanzar, si fuere necesario, para atrapar al enemigo en una bolsa, con nuestro grupo de ruptura en su flanco y retaguardia, y el resto del ejército por su frente. Para ello no es necesario que estas unidades, que no ocasionan la ruptura, sean extremadamente poderosas, basta que tengan filas y estandartes para sumarlos al poder de combate de las unidades del grupo de ruptura que atacan desde la retaguardia.

Movimiento

En este apartado estudiaremos, brevemente, el movimiento de tu ejército. La idea fundamental del movimiento es ocasionar la ruptura, y, una vez ocasionada, pasar tropas del grupo de ruptura a la retaguardia enemiga, envolviendo el resto de su ejercito, y acabar con él con un ataque conjunto entre el grupo de ruptura y el resto del ejercito. Para ello deberemos mover correctamente y en su momento cada una de las piezas de nuestro ejercito.

Lo esencial es que seas fiel a tu plan de batalla, debes tratar de romper el ejercito enemigo por el punto para el que diseñaste tu ejercito. Esto no es inmutable, en caso de que no puedas hacerlo, podrás modificar la situación del punto de ruptura siempre que tu grupo de ruptura pueda moverse hasta él. Si no tienes movilidad suficiente para lograrlo es mejor que intentes romper por donde tenías previsto.

La segunda idea esencial es que las unidades de apoyo cooperen efectivamente con las unidades fundamentales, ni aquellas ni estas deben hacer la guerra por su cuenta. Las unidades de apoyo no deben abandonar a la principal por muchos cebos que te ponga el enemigo, deben ceñirse a la misión que tienen encomendada y para la que están diseñadas. Si así no lo haces, la unidad fundamental se verá sola e imposibilitada de cumplir su misión. La unidad fundamental tampoco debe lanzarse a una carga alocada, sino esperar a que las unidades de apoyo se hayan posicionado, por ejemplo en el flanco o retaguardia enemigas, para facilitar su trabajo. Esto es aplicable tanto al grupo de ruptura como a las restantes partes de tu ejército.

Por lo demás el movimiento de tu ejército solo tiene un secreto: jugar habitualmente. Ni el mejor jugador del mundo puede ganar con un ejército mal diseñado, ni el peor jugador ganará con una maravilla de ejército que no sabe mover. Una vez construido el diseño del ejercito hay que jugar repetidas veces con él, modificándolo según los resultados obtenidos, los cual deberás apuntar si no juegas otra partida inmediatamente, reforzando aquellos puntos débiles que hallas encontrado en tu diseño. Es ideal llevar un diario de tus batallas. En el podrás ver tu evolución y como funcionaban tus ejércitos originales, y pasado un tiempo te reirás muchísimo de las barbaridades que hacías al principio.

No te preocupes de perder, aunque sea continuamente, lo que ha de preocuparte es que no saques conclusiones de cada derrota, es muy fácil atribuirlo a la mala suerte. Pero si te paras a examinar cada batalla después de concluida, cosa que te recomiendo hagas una vez pasada la emoción del combate, paso por paso, viendo las posibilidades que tenías de romper cuando no lo conseguiste, o por qué el enemigo destrozo tu flanco débil, verás que en la mayoría de las ocasiones la suerte no influye casi nada. Si por el contrario ganas te recomiendo que cambies tu ejercito cuando obtengas cinco victorias consecutivas, tu ejercito ya es perfecto, y tu movimiento también, por lo menos para el nivel de los rivales a que te enfrentas. ¿Tiene algún sentido seguir insistiendo? Si lo que quieres es aprender a jugar y no simplemente ganar, experimenta, varía el punto de ruptura y mira que pasa, adopta una táctica defensiva cuando antes la tenías ofensiva. Si no lo haces así, ganarás siempre a tu grupo de jugadores, pero te estancarás en tu aprendizaje, y cuando te enfrentes a un extraño que sepa jugar verás que no eres tan bueno.

Un Ejemplo

[Basado en un artículo de Daradriell de Devil Team]

En este artículo usaré el principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO sobre un caso “real”, se trata de una consulta sobre como se puede mejorar un ejército. A lo largo de este trabajo el ejército propuesto por el jugador se irá transformando poco a poco, hasta convertirse en otro totalmente distinto y para mí mucho más capaz y peligroso. Debo advertir que el caos no se encuentra dentro de mi colección, aunque me he enfrentado muchísimo a él. Y precisamente ésta es la grandeza de este principio y el de PUNTO DE RUPTURA, simplemente con ellos, sin haber llevado nunca esta raza, ya se puede elaborar un ejército capaz, que nos sirva de base para empezar a trabajar. Este ejército necesitará ser pulido por los jugadores del Caos, tras probarlo he ir supliendo las deficiencias que observemos, pero ya es una base sobre la que comenzar.

Comencemos por transcribir el mensaje de nuestro General:

Hola,

Daradriell, tengo un ejercito del caos, y desde que han sacado el nuevo libro de altos elfos y demas ya no puedo casi enfrentarme a mis enemigos, mas que nada por los personajes y magia, y objetos mágicos.

Las unidades de guerreros del caos las hago siempre de 24 guerreros del caos con arma de mano, armadura del caos, y escudo, y me sale a 13 puntos cada guerrero. Depues les meto el equipo necesario portaestandarte campeon y musico, y estandarte de guerra (el del reglamento de +1 al combate). El frente de la unidad es de 6 guerreros y 4 filas.

Suelo tener unas 2 o 3 unidades en el ejército aparte de tener 10 caballeros a tope y un heroe o comandante y estandarte de batalla. Jugamos a 2000 puntos y no se que tactica usar. Me parece genial lo de unidad de apoyo y fundamental pero yo no tengo barbaros y no venden aun, y los pocos eslizones que uso para hacer de barbaros que son unos 20 me los matan con los proyectiles en nada.

No sé si tú usas un ejército del caos, pero estoy seguro que sabrás aconsejarme.

Salu2 ;)

Ejército inicial

Éste es el ejército del que partimos:

- Señor del Caos. Corcel del Caos con barda. 234 p.
- Paladín del Caos Portaestandarte de batalla. corcel del Caos con barda. 121 p.
- 8 Caballeros del Caos. Grupo de mando. 314 p.
- 24 Guerreros del Caos.- Grupo de mando, escudo. 390 p.
- 24 Guerreros del Caos.- Grupo de mando, escudo. 390 p.
- 24 Guerreros del Caos.- Grupo de mando, escudo. 390 p.

Total 1.839 p.

Los puntos restantes serán probablemente de algún objeto mágico.

Pues bien, de este mensaje, y así se lo respondí a su autor, se deduce la grave enfermedad de que adolece este ejercito. Carece totalmente de unidades de apoyo. Nos encontramos con una unidad de más de 600 p., y tres de casi 400 p. que se encuentran solas en el campo de batalla, sin otra colaboración que las que se puedan dar unas a otras.

Un ejército de Warhammer es como un equipo de fútbol. No todos los jugadores son delanteros centro, sino que hay delanteros, mediocampistas, defensas y un portero. Igual ocurre en WF. Hay unidades fundamentales, que se encargan de la ruptura; unidades de apoyo, que ayudan y coordinan; y por último hay unidades intermedias, que son aquellas que sin ser unidades fundamentales cumplen una misión fundamental en el ejército, como darle solidez al centro o al flanco débil (aquel donde no se encuentra el punto de ruptura). El coste en puntos de estas últimas es sensiblemente más alto que el de las unidades de apoyo (sobre todo si como es habitual se incluyen en las mismas personajes menores), pero son bastante más baratas que la/s unidad/es fundamental/es.

Pero no debemos confundirnos. Yo no digo que se cree una unidad fundamental de un porrón de puntos y se la acompañe por muchos palmeros. Yo digo que a cada unidad fundamental, y también intermedia, deben acompañarle una serie de unidades menores, cuya única misión es facilitar la vida y posicionamiento de la unidad a la que sirven, sin abandonar en ningún caso a dicha unidad.

Veámoslo claramente con un ejemplo basado en el ejército que estamos estudiando. Nuestro General usa unidades de 24 guerreros completos. No estoy en absoluto de acuerdo con esto. El general del Caos no puede jugar a tener superioridad numérica en los combates, porque a él cada guerrero le cuesta 14 p; y a un orco sólo 6 p. ¿Cómo va a ser más numeroso que un orco? Los bomberos no apagan el fuego con fuego. Por eso el general del Caos, cuyo ejército es muy caro, no debe entrar en tratar de igualar la superioridad numérica que pueda tener el enemigo. Como tampoco nadie en su sano juicio intentaría superar en caballería a Bretonia. ¿No sería mejor que el jugador del Caos hiciera lo mismo que hace con su unidad grande, y mucho más, con varias unidades más pequeñas? Veámoslo.

La unidad original vale 390 p. Creemos una con igual equipo pero solo de 16 guerreros. Su coste se reduce a 254 p. Tiene la misma profundidad por filas (el general los ponía en cuatro filas con un frente de seis), lo que pierde es dos miniaturas en la fila frontal y un punto de victoria por la presunta superioridad numérica. Pero que pasa si con los puntos que nos sobran, 136, añadimos un carro del Caos y cinco mastines del Caos. En total estas tres unidades cuestan 404p, prácticamente lo mismo que costaba la unidad inicial, y si conseguimos cargar con los guerreros y el carro por el frente y los mastines por el flanco, ¿NO ES MUCHO MÁS EFICAZ? Y a la inversa si nos vemos con el problema de tener una poderosa caballería por el frente y un monstruo enorme por la retaguardia, ¿Quién protegerá a esta unidad? ¿De donde saco una pequeña unidad de mastines para colocarla delante del monstruo mientras muevo la unidad fundamental, para sacarla de la trayectoria de la carga, protegiendo así su retaguardia, si no he incluido ninguna?

Pues este es precisamente el concepto UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO, donde pequeñas unidades (en nuestro ejemplo el carro y los cinco mastines), cooperan con otras más grandes (en nuestro caso una unidad intermedia) para conseguir un objetivo táctico común. Como muy bien dice Carazo: “Cuando digo a alguien que hay que coordinar y apoyar unas unidades con otras, me mira como si estuviese loco, pues para él es un concepto evidente, y cree firmemente que lo hace”. ¿Pero como va a cooperar verdaderamente (fuera de casos esporádicos) si no dispone de unidades de apoyo? Sé lo que la gente va a decir. ¡Pero es que las unidades pequeñas como los cinco mastines me los matan en seguida, por eso pongo cuarenta! Por supuesto que te van a matar con proyectiles o magia la unidad de cinco mastines, el truco consiste en meter tres o cuatro unidades, en vez de una sola, alguna sobrevivirá. ¿Para que me sirve meter veinte mastines, si lo que quiero es atacar por el flanco al enemigo anulando su modificador por filas? Para eso me bastan cinco martines, puedo meter siete u ocho, para prever la pérdida de algunos, pero meter 20 es un derroche de puntos inadmisible.

Comencemos a trabajar con nuestro ejército

Lo primero que tenemos que diseñar es el grupo de ruptura, que es el conjunto de tropas encargadas de producir la ruptura en el frente enemigo. En el mismo se halla

nuestra/s unidad/es fundamental/es (que es la principal encargada de producir la ruptura), varias de apoyo, e incluso alguna unidad intermedia.

Diseñemos el grupo de ruptura para romper el flanco enemigo en una zona próxima a su centro

¿Por qué señalo esté punto y no otro situado más hacia el flanco o en el centro? Pues porque para mí la mejor unidad fundamental de nuestro ejército para obtener la ruptura son los Caballeros del Caos, poderosísima unidad, y sin embargo no muy rápida (sólo mueven 18 cm). Por eso una vez producida la ruptura prefiero que tengan poco terreno que recorrer para envolver el centro y el otro flanco enemigo, por lo que señalo un punto de ruptura en el flanco pero cerca del centro enemigo. No señalo como punto de ruptura el centro, porque este punto es muy delicado, y es mejor reservarlo para generales expertos y razas adecuadas (como los orcos). La razón es sencilla, si intentamos romper el centro enemigo y no lo conseguimos, serán los dos flancos enemigos los que nos envuelvan nuestro grupo de ruptura consiguiendo, con casi toda seguridad destruirlo y hacernos perder la partida.

Comencemos con nuestra unidad fundamental. Nuestro general, incluido en esta unidad, será un Paladín con armadura del caos, corcel con barda, lanza de caballería y escudo. El paladín es suficiente para producir la ruptura si va acompañado por una buena unidad, y así no desperdiciamos puntos. Irá acompañado de 7 Caballeros del Caos con su armadura especial, grupo de mando completo y el estandarte de guerra, que le dará un +1 al resultado del combate. Con esta unidad casi nos aseguramos la ruptura cargando de frente. No nos hace falta una unidad mayor, sobre todo pensando que nosotros evitaremos en lo posible la carga frontal sin apoyo, buscando, siendo posible, esta carga únicamente cuando a la vez carguemos al regimiento enemigo con alguna unidad de apoyo por el flanco. Este es el principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO. Unidades más baratas, pero mayor número de ellas, de forma que unas puedan cooperar adecuadamente con las otras.

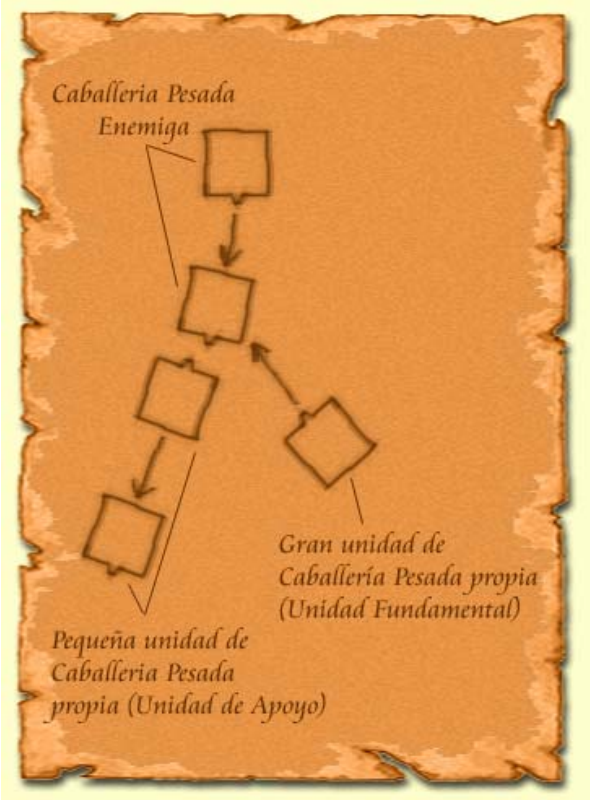
- Paladín del Caos. Escudo, corcel con barda. 98 p.
- 7 Caballeros del Caos Elegidos. Grupo de mando, estandarte de guerra: 390 p.

TOTAL UNIDAD FUNDAMENTAL. 488 P.

En la unidad fundamental ya nos hemos ahorrado 181 p., tenemos a los Caballeros Elegidos (ganamos más golpes) y además hemos introducido el estandarte de guerra donde verdaderamente es necesario: en el punto de ruptura. Los puntos que nos hemos ahorrado los invertiremos sabiamente en unidades de apoyo.

Comencemos a diseñar las unidades de apoyo que formarán parte del grupo de ruptura. Como dice Carazo lo difícil no es la unidad fundamental. Lo que distingue a un buen general es como diseña y mueve las unidades de apoyo. Pensemos en lo que nos va a hacer falta: En primer lugar nuestra unidad fundamental no es, como ya dijimos, muy rápida, mueve 18 cm, y carga y marcha 36 cm. Otras razas, como los elfos, tienen caballería pesada con más movilidad. ¿Qué ocurriría si el enemigo nos colocara una poderosa unidad de caballería pesada, con más movilidad que la nuestra, delante de nosotros, dentro de su distancia de carga pero fuera de la nuestra? Nuestra única opción sería retroceder con nuestra unidad fundamental para sacarla de la distancia de carga enemiga, por que si no nos arriesgamos a perderla. Con este movimiento perdemos un tiempo precioso desperdiciando

turnos sin conseguir la ruptura. No nos lo podemos permitir, así que lo mejor es disponer también de otra pequeña unidad de cinco caballeros más, sin estandarte para no desperdiciar puntos. Esta unidad la colocaremos por delante de nuestra unidad fundamental (que dejaremos fuera del alcance enemigo) amenazando la caballería pesada enemiga, obligándola a cargar para no ser cargada por esta unidad, que aunque pequeña es muy potente. Cuando el enemigo cargue nosotros huimos con la unidad de apoyo, dejando la potente unidad enemiga dentro de la distancia de carga de la unidad fundamental y a nuestra merced.



Nuestra unidad fundamental sólo debe tenerle miedo a unidades enemigas realmente poderosas y con personajes. Con HA 5, es difícil impactarnos, y nuestra resistencia es 4 y la armadura buena, con lo que es muy difícil herirnos. Por eso no debemos asustarnos de otras unidades enemigas que nos puedan cargar que no sean las muy poderosas.

No obstante siempre es bueno incluir la pequeña unidad de apoyo por lo que pueda pasar. Además si no tiene que actuar de cebo cooperará con la ruptura del flanco. Su poder de combate es nada despreciable

- 5 Caballeros del Caos, 165 puntos

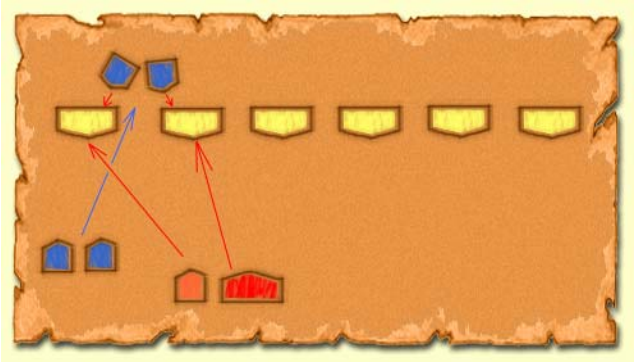
También necesitamos en el punto de ruptura tropas muy rápidas y con gran movilidad, que puedan apoyar a la fundamental en el momento de romper el frente atacando a la vez que ésta por el flanco o retaguardia. Además estas mismas unidades serán las encargadas de pasar a la retaguardia enemiga después de producida la ruptura para envolver el resto del ejército enemigo. Para este tipo de misión es ideal la caballería rápida de los Bárbaros del Caos. Su gran maniobrabilidad y movilidad los hace capaces de meterse por el ojo de una aguja potenciando la unidad fundamental amenazando el flanco enemigo. Lo mejor es incluir dos o tres de estas unidades de cinco porque son vulnerables a los proyectiles, así que si nos vuelan una siempre no quedará la otra. Esta es otra manifestación clara del principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO: Una unidad fundamental, muchas de apoyo, de forma que halla tantas que el enemigo no pueda matarlas a todas, y si las mata tenga que concentrar tanto disparo durante tanto tiempo que deje en paz a nuestras unidades fundamentales y no les dispare.

Creemos cuatro unidades de 5 bárbaros del caos a caballo dotándolas de escudos para que sean un poco más resistentes a los proyectiles enemigos, y de mayales. Cada unidad cuesta 85 p

- 5 Jinetes Bárbaros del Caos, 85p.
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos, 85p.
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos, 85p.
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos, 85p.

Total grupo de ruptura: 488 (unidad principal) + 165 (Caballeros del Caos de apoyo) + 340 (Cuatro unidades de Jinetes de apoyo) = 993 puntos. En el grupo de ruptura hemos invertido 324 p. más de lo que el jugador originariamente invertía en su único regimiento de caballeros. PERO HEMOS PASADO DE TENER UNA SOLA UNIDAD A TENER SEIS. ¡¡¡NO ES ESTO MUCHO MÁS POTENTE Y DIFÍCIL DE DESTRUIR!!!

El grupo de ruptura actuará así:



Las unidades amarillas son el enemigo. La unidad roja nuestra unidad fundamental. La naranja nuestra unidad pequeña de caballería pesada. Las azules son dos de las unidades de bárbaros. Las flechas azules son movimientos y las flechas rojas son cargas que se hacen en el turno siguiente al del movimiento de las unidades azules. Como se ve las dos unidades de bárbaros amenazan la retaguardia enemiga en el punto de ruptura. Las unidades enemigas que allí se encuentran no pueden volverse hacia ellas porque le darían la retaguardia a la unidad fundamental y a la pequeña de pesada, así que se ven atrapadas para ser en el siguiente turno cargadas a la vez por todas ellas y con casi toda seguridad destruida. Una vez producida la ruptura las unidades de bárbaros pasarán a toda velocidad a la retaguardia del centro enemigo amenazando a este, que se ve atrapado con las unidades de nuestro centro, que se hallan en su frente, y que no están representadas y luego diseñaremos. Nuestra pequeña unidad de caballería pesada, al no ser necesario utilizarla como cebo en este ejemplo, ha destrozado la unidad situada más al flanco, produciendo la ruptura total. Y la ha destrozado porque ha sido apoyada por otra unidad por la retaguardia. Por sí sola nunca lo habría conseguido. Esta es la grandeza del principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO para producir efectos devastadores no es necesario meter macro unidades. Basta que tengan la fuerza suficiente y sean apoyadas por otras que las potencian hasta el infinito. Así nuestra unidad fundamental no tiene porque ser un regimiento asesino, ni costar una barbaridad de puntos (más de seiscientos según el jugador), basta que esté suficientemente apoyada para cumplir mucho mejor su misión.

Centro y flanco débil

Comencemos con nuestro centro. Este ha de ser sólido para que si el enemigo carga contra él antes de que se produzca nuestra ruptura tengamos la suficiente resistencia para aguantar el ataque. Además una vez producida la ruptura el centro deberá avanzar y cargar contra el centro enemigo apoyado por las unidades del grupo de ruptura por el flanco y retaguardia, cogiendo al enemigo en una tenaza mortal. Por tanto nuestro centro también debe ser poderoso en combate cuerpo a cuerpo. El tipo de tropa ideal para esta misión son los Guerreros del Caos. Su armadura hace que su tirada de salvación en combate cuerpo a cuerpo sea de 3+ con su arma de mano y escudo. Necesitamos dos de estas unidades. Con dieciséis guerreros basta para tener el máximo bonificador (el enemigo estará demasiado ocupado con nuestro grupo de ruptura para dispararle a estas unidades esperando quitarles el modificador, y si lo hace... bueno pues tendremos un poco menos de modificador y así no le dispara al grupo de ruptura). Su equipo será armadura pesada, escudo y arma de mano pues queremos que tenga la máxima armadura. Si acompañamos estas dos unidades cada una con un Paladín del Caos estas unidades se convierten en magnificas unidades

intermedias capaces de atacar y resistir cualquier carga. Al incluir los paladines nos basta con quince guerreros para completar cada unidad de dieciséis.

- 15 Guerreros de Caos, escudo, grupo de mando: 255p
- Paladín del Caos, 80p
- 15 Guerreros de Caos, escudo, grupo de mando: 255p
- Paladín del Caos, 80p

Total del centro: 670 puntos.

Podemos guardar dos de los cuatro regimientos de Jinetes Bárbaros del Caos para apoyar las cargas de los Guerreros del Caos.

Por último nos basta diseñar nuestro flanco débil. Nuestra premisa fundamental es que no nos envuelvan nuestro ejército. Por el flanco fuerte no lo podrán hacer por la potencia y movilidad de las tropas del grupo de ruptura. Por el centro frontalmente somos fortísimos. Por lo que nuestro punto más vulnerable es nuestro flanco débil. Si el enemigo consigue romper este flanco envolviendo nuestro centro, perderemos nuestro modificador por filas, y casi seguro la batalla. De hecho es lo mismo que estamos intentando hacerle a él. Por tanto este flanco ha de aguantar a toda costa, y afortunadamente tenemos la unidad ideal para esta misión. Los engendros del Caos. Al ser indesmoralizables y causar miedo trabarán a cualquier enemigo que se acerque por ahí durante los turnos suficientes como para que nosotros completemos la ruptura. Además el hecho de producir miedo hace que la misma carga por este flanco sea difícil pues el enemigo para cargar deberá pasar un chequeo de liderazgo, y si no lo pasa habrá perdido un tiempo precioso. Con tres engendros basta dado que en total tienen nueve heridas, R 5, y 3D6+3 ataques. Más que suficiente

- 3 Engendros del Caos, 180p.

Además necesitamos un mago para darle potencia mágica a nuestro ejército. Un Brujo a pie, nivel dos, situado entre nuestras dos unidades de guerreros sin estar unida a ninguna, y un poco más retrasado (pues así si el enemigo carga no lo podrá designar como objetivo al no estar en contacto peana con peana, ni tampoco nos lo podrá designar como objetivo de disparo al estar a doce centímetros de unidades de su mismo tamaño) será perfecto. Le dotaremos de un pergamino de dispersión por si acaso. La elección de la magia lo dejo al gusto de cada uno.

- Hechicero del Caos, N2, pergamino de dispersión: 145p.

TOTAL EJÉRCITO: 1988 puntos.

Siempre podemos cambiar los dos regimientos “secundarios” de Jinetes Bárbaros por arpías, aulladores u objetos mágicos.

Conclusiones

Partimos de un ejército, propuesto por el jugador, que solo contaba con cuatro unidades sin que tuviera una sola unidad de apoyo. Terminamos con un ejército con diez unidades (más del doble) donde hay una unidad fundamental, dos unidades intermedias y siete unidades de apoyo, cumpliéndose así otro requisito típico del principio Fundamentel / Apoyo. Hay muchas más unidades de apoyo que unidades fundamentales e intermedias. De esta forma el enemigo tiene demasiados blancos a los que disparar o lanzar magia, y no podrá destruirlos a todos antes de que le venzamos.

Pero quiero dejar claro que por el hecho de multiplicar nuestras unidades estas no han perdido potencia de combate, todo lo contrario. Lo que ocurre es que la potencia ya no la encuentran en sí mismas, sino en coordinarse con otras unidades que las apoyan, siendo finalmente mucho más potentes que lo que lo son unidades más grandes sin coordinar.

Los Ejércitos Estereotipo

[Artículo ¡Asesinos! de Daradriell]

Lo primero que tengo que decir es que los ejércitos que recurren a poner una magia o proyectiles súper-poderosos, o un monstruo espeluznante, o un regimiento asesino que se lleva la mitad de los puntos que tiene a su disposición el jugador, es un ejército descompensado. Es muy fácil jugar con él, así que es muy frecuente encontrarlo en las primeras fases de aprendizaje, simplemente consiste en tirar dados o cargar con el monstruo, si sale bien ganas, si no pierdes. También es muy difícil replicar a este tipo de ejércitos para los jugadores noveles, éstos se sienten cohibidos, y no encuentran forma de parar el alubión de bajas que sufren. Yo mismo he caído en la tentación de crear regimientos asesinos: cuando empecé a jugar diseñe un regimiento de Dragoneros donde incluía a Tyrion, un portaestandarte de Batalla, Un Mago, y dos estandartes mágicos, además de siete Dragoneros. Este regimiento costaba bastante más de mil puntos, y se llevaba dos tercios de los puntos del ejército. Mi rival, que entonces jugaba con orcos y goblins, no encontró otra solución que cambiar de ejército, pasándose al Caos por tener una caballería aún más potente que la mía. Obviamente no sabíamos jugar. Hubiera sido mucho más inteligente utilizar tres pequeños regimientos de cinco lobos goblin, y durante tres turnos irlos colocando delante de mi impresionante regimiento, obligándolo a cargar contra uno tras otro, y entreteniéndome una burrada de puntos durante tres turnos, con poco más de ciento cincuenta puntos. En esos tres turnos se puede destrozar el mermado resto del ejercito enemigo. Esto es solo un ejemplo, en este artículo trataré de aconsejar varias tácticas para enfrentarse a este tipo de situaciones.

Tengo que decir que la creación de ejércitos asesinos es una evolución del jugador novel. Es lógico que para ganar lo primero que se empleen sean este tipo de ejércitos, son los más fáciles de utilizar. Sin embargo, como hemos dicho y veremos, este tipo de tácticas crea ejércitos descompensados, y si el rival sabe jugarte terminará ganándote. El jugador evoluciona más allá de los ejércitos asesinos y se da cuenta que la mejor forma de ganar al WF es colocar un gran número de unidades y que unas COOPEREN Y SE APOYEN efectivamente las unas en las otras. El problema es que hay gran número de jugadores que se quedan en esta fase asesina, y se aburren en la misma (no hay nada más feo que tirar dados) y acaban dejando el juego.

Comenzaremos por analizar los distintos casos de asesinos que podemos encontrarnos, para luego dar una solución a cada uno de ellos. Estudiaremos el Súper Personaje montado en Gran Monstruo, el regimiento asesino, el ejército dispara-mucho y el ejército Megamágico. Como decíamos estos ejércitos están descompensados, pues si se invierte mucho en un campo específico, como los personajes o el disparo, por fuerza tiene que perderse en otros como el combate cuerpo a cuerpo. Desgraciadamente los puntos no dan para todo, así que estos ejércitos tienen más puntos débiles que fuertes, y si se sabe jugar contra ellos, se les puede ganar la mayoría de las partidas.

El súper personaje montado en Gran Monstruo

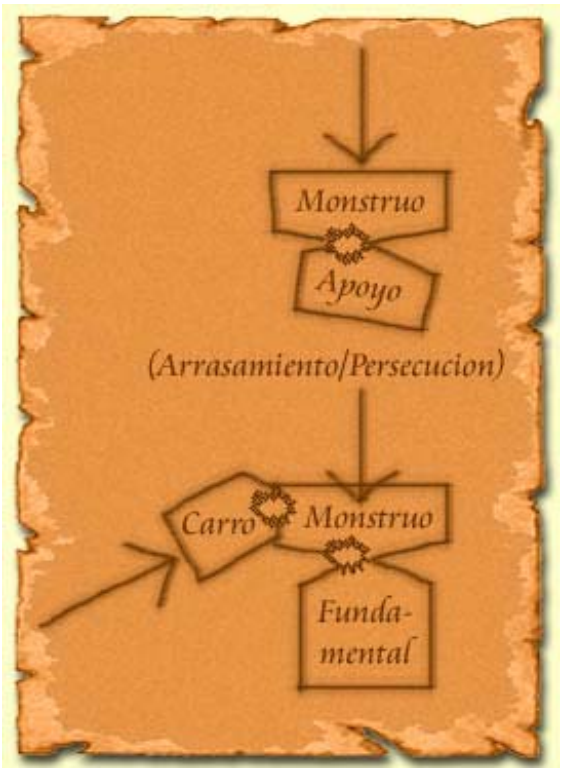
Todos nos hemos encontrado alguna vez la aterradora figura de un dragón del Caos de dos cabezas, o un grifo de guerra o un gigante, al otro lado de la mesa. Estas miniaturas nos hacen sudar, y miramos con los vellos de punta, las costosas unidades (sobre todo de caballería) que pueden destruir. Lo primero que os tengo que asegurar es que el enemigo también está sudando, quizás más. Teme que un golpe de mala suerte, una concentración de disparo, o una huida inesperada de la unidad sobre la que carga, le deje al bichito vulnerable, y con la broma pierda más de cuatrocientos puntos.

Este es el problema de los bicharracos, desequilibran el ejército. Imagínate que metemos a Zakarías el no muerto en el ejército a 2.000 p. Bien sólo nos quedarán otros mil puntos para meter las tropas. Si Zakarías no tiene una actuación estelar y se carga mil puntos del enemigo en seis turnos, la batalla la tendrá perdida, pues el enemigo contará con una enorme superioridad numérica en el resto del ejército.

Bien pues esta es la clave de la primera solución: ENTRETENERLO. ¿Y cómo se entretiene a un bicho como éste? Pues con el principio de unidad fundamental-unidad de apoyo. Si has aplicado este criterio en la confección de tu ejército, tendrás una, o dos a lo sumo, unidades caras (las cuales no deben quedar al alcance del bicho enemigo), y muchas unidades pequeñas y baratas, las unidades de apoyo, que como dije sirven para facilitar la vida a las unidades fundamentales. Incluso es posible, y recomendable, que existan otras unidades llamadas intermedias, que sin ser sacrificables, cumplan misiones clave en el ejército. Como decíamos la/s unidad/es fundamental/es no deben quedar al alcance del monstruo. ¿Y cómo se consigue esto?, pues utilizando las unidades de apoyo; para eso se usarán, a ser posibles las más baratas y móviles.

Puede ser que nuestro ejército no tenga, o no pueda meter, muchas tropas móviles baratas (sólo me lo imagino con los enanos, pues los elfos pueden meter cinco guardianes por menos de cien puntos). Entonces se puede aplicar otra táctica: MATARLO. Para esta solución se necesita una pequeña unidad de apoyo sacrificable llamada cebo. Se la coloca y detrás, a distancia de carga, una unidad fundamental pero a más de treinta y cinco centímetros que es lo máximo que habitualmente, perseguirá o arrasará el bicho (y a más de 50cm, que al ser objetivo grande puede “ver por encima” y por lo tanto declarar cargas). Cuando el bicho cargue y destroce la unidad cebo, se pondrá a distancia de carga de la unidad fundamental, tanto si persigue como si no persigue, en el turno propio, carga con la unidad fundamental al bicho y verás que no es tan duro. Esta táctica funciona espléndidamente cuando la que carga es una unidad fundamenta de caballería acompañada, como fundamental que es, por un personaje potente en combate cuerpo a cuerpo. Si el monstruo huye, encima pierde más turnos

Otra variante de esta misma táctica es usar una pantalla: sirve cuando no podemos sacar a la unidad fundamental del camino y la visión del Monstruo, en este caso lo mejor es poner delante de la fundamental una pequeña unidad de apoyo que le sirva de pantalla, cuando el bicho cargue y la destroce, en persecución o arrasamiento chocará con tu unidad fundamental, pero este combate se resuelve ya en tu turno, por lo que podrás contracargar con alguna otra unidad de apoyo potente en combate cuerpo a cuerpo, que prudentemente hayas puesto al lado de la fundamental. Veámoslo:



El impacto del carro causará suficientes heridas como para que sumadas a la superioridad numérica, filas, estandarte y heridas que produzca el personaje de la unidad, el monstruo sea derrotado. Además el campeón de la unidad fundamental deberá lanzar un desafío, de forma que la única baja real sea él, independientemente de que se contabilicen la totalidad de las heridas. Esta táctica funciona mejor si la unidad fundamental es de infantería, pues tiene más filas que las de caballería, y por tanto más puntos de victoria. En el caso de que sea de caballería es más aconsejable usar la táctica anterior, siendo posible

Otra táctica que se puede emplear es la de DISPARARLE. Esta opción solo es válida si entre las armas de proyectiles que tenemos, existen algunas capaces de hacerle daño fácilmente. Pensemos en los cañones, lanzavirotes, mosquetes Jezzail, sobre todo ataques envenenados, en incluso, si el monstruo tiene resistencia 5, mosquetes y ballestas. Además el bicho habitualmente será grande, con lo que será más fácil impactarle. Los arqueros (y las ballestas y mosquetes si el bicho tiene más de resistencia cinco) no deben dispararle, en el mejor de los casos le herirán con seis, teniendo que dispararles varios turnos para conseguir matarlos, y privando al resto del ejército del apoyo de proyectiles que le es tan necesario. Lo mismo se puede decir de las armas de plantilla. Este tipo de armas es mucho mejor emplearlas en grandes concentraciones de tropas enemigas, como la infantería, donde son mucho más eficaces. Si no tenemos tropas aptas para disparar al monstruo mejor empleamos alguna de las otras tácticas descritas.

La última opción es la de EVITARLO. Esta táctica consiste en evitar que el enemigo vea a tus unidades fundamentales, es una variante de la primera táctica que hemos descrito pero sin emplear unidades de apoyo. Debemos recordar que ni estos monstruos, ni sus jinetes, tienen ángulo de visión de 360 grados, éste sólo lo tienen los personajes individuales a pie. Lo ideal es ir sacando nuestras unidades fundamentales de su campo de visión, dejando dentro de éste a las unidades de apoyo, si se ceba con ellas mejor, el enemigo se irá poniendo cada vez más nervioso, según transcurran los turnos, hasta acabar tirándose de los pelos. Esta última táctica funciona especialmente bien si tus unidades fundamentales son de caballería, si son de infantería no tendrá movilidad suficiente, pero incluso éstas, en ocasiones, podrán esconderse utilizando la escenografía, piensa en una unidad sobre una colina que se baja de ésta por el lado opuesto a donde está el bicho, perdiéndose así de su vista. Evidentemente el bicho podrá subirse a la colina, pero entonces, en el mejor de los casos, podremos cargarle con nuestra unidad fundamental, y en el peor, habrá perdido otro turno sólo para vernos.

Por último decir que, por regla general, la infantería está bastante bien protegida de los monstruos y sus jinetes, y por tanto no deben temerles mucho. Debemos pensar que un regimiento, normalmente, contará con superioridad numérica, tres filas y estandarte, con lo que empieza con un modificador de +5, o lo que es lo mismo, el monstruo deberá hacer seis bajas para que la infantería pierda el combate por uno, y si se quiere asegurar de desmoralizarla deberá hacer ocho o nueve bajas. Con una media de diez ataques, entre jinete y montura, esto es muy difícil de hacer. Además la existencia de campeones hace que las pérdidas materiales de la unidad queden mucho más limitadas.

La caballería es más sensible a los bichos, salvo la Bretoniana que cuenta con un buen modificador por filas, el hecho de que si son cargados pierden los bonificadores a la fuerza que tendrían si fueran ellos los que cargan, unido a la escasez de filas, las hace más vulnerables, sin embargo, su elevada capacidad de maniobra les permite usar, más fácilmente que la infantería, cualquiera de las tácticas señaladas anteriormente.

Lo dicho hasta aquí no significa que yo esté en contra de los monstruos. Siempre que se introduzcan en el ejército moderadamente (es decir no gastarnos en ellos más de doscientos o trescientos puntos) y se sepan utilizar pueden ser muy valiosos. Su correcta utilización es como unidad de apoyo. Ya hemos visto que un grifo de guerra, con un jinete elfo, cargando frontalmente contra una unidad de veinte orcos, tiene poco que hacer. Si embargo si utiliza su capacidad de volar para colocarse en la retaguardia enemiga, y carga por ésta a la unidad de 20 orcos a la vez que una unidad fundamental de Dragoneros lo hace por su frente, el efecto es impresionante. Lo mismo pasa cuando algún monstruo lento, como una Hidra de guerra, carga junto con una unidad numerosa de infantería, la Hidra hará las bajas y la infantería pondrá sus filas y estandarte para ganar holgadamente el combate.

Además no debemos olvidar el efecto psicológico de los monstruos, en primer lugar suelen causar terror, por lo que simplemente con que los paseemos por la retaguardia enemiga podemos llevarnos varias sorpresas agradables. En segundo lugar atraen como un imán los proyectiles, liberando de éstos a otras unidades del ejército más valiosas. A veces incluyo un Gigante en mi ejercito orco, con la única misión de atraer proyectiles, y que con

esto se salven los cuatro carros que en conjunción con las unidades fundamentales de infantería destrozan al ejército enemigo, mientras éste le dispara al gigante.

En conclusión: Incluir personajes montados en monstruos en nuestros ejércitos, puede ser bueno mientras no nos gastemos excesivos puntos en ellos, mientras sigamos teniendo un ejército compensado, y siempre que sobren puntos para meterlo o cuando sea absolutamente imprescindible. Pero insisto, siempre con moderación y sabiendo perfectamente para qué vamos a utilizarlo.

El regimiento asesino

La creación de este tipo de regimientos es la evolución natural del que comienza empleando personajes montados en monstruos. Cuando el enemigo encuentra una forma de neutralizar a su bicho, y en dos o tres batallas o muere o no hace apenas nada, este jugador acaba deduciendo que lo que al monstruo le hace falta para ganar la batalla es las filas y el estandarte de un regimiento. Como en un regimiento no se puede meter un monstruo, en lugar de éste usa lo más potente que tiene que pueda meterse en un regimiento: Los personajes especiales. A este personaje, normalmente magnífico en combate cuerpo a cuerpo, le acompaña con varios camaradas de su mismo tipo, sea infantería o caballería, le pone un estandarte mágico, le pone un portaestandarte de batalla, y ya está preparado. Es el típico regimiento asesino, un sólo regimiento donde se concentran casi la mitad o más de los puntos del ejército.

Esta táctica es más poderosa que la del personaje con el monstruo, entre otras cosas porque ahora sí que tiene que temer la infantería, y los proyectiles le hacen menos efecto a un regimiento que a un monstruo. Pero adolece de los mismos fallos y puntos débiles que la táctica vista anteriormente. La inclusión de un regimiento asesino hace que el ejército se descompense, pues al igual que en el caso anterior, el resto del ejército que no es este regimiento es lastimosamente débil por falta de puntos.

La táctica a seguir contra el regimiento asesino es exactamente la vista para los monstruos. Así es especialmente efectivo entretenerlo, también lo es atacarlo, poniéndole alguna unidad como cebo, pero en este caso el cebo deberá ser una pequeña unidad que sea poderosa en combate cuerpo a cuerpo, de modo que si el regimiento asesino no le carga, sea cargado por ésta. También puede ser muy efectivo dispararle, sobre todo si como es habitual se trata de un regimiento de caballería, pues con unas pocas bajas dejamos el regimiento sin fuerza efectiva. También al disparo le es aplicable la limitación examinada para los monstruos, así si se trata de enemigos con elevada resistencia, como los ogros dragón, o con gran armadura, como la caballería imperial, es mejor no dispararle con arqueros, y dedicar éstos a objetivos más asequibles. También es igualmente posible evitarlo, saliendo tus unidades fundamentales de su línea de visión.

De todo lo dicho hasta ahora, un lector inteligente sacará sus propias conclusiones. Estoy cansado de leer en el correo lo increíble que es Tyrion, de Teclis hablaremos luego. Por muy potente que sea tiene cuatro ataques de fuerza siete, y cuesta más de quinientos puntos, ASÍ QUE LO MÁXIMO QUE VA A PRODUCIR SON CUATRO BAJAS. Mientras tanto, una unidad de 20 lanceros bretonianos con estandarte, cuesta 165 p. y da cinco puntos de victoria. ¿QUÉ ES MÁS POTENTE? Y esto vale aunque al dichoso Tyrion se le meta en un gran regimiento, pues con las técnicas explicadas no conseguirá hacer prácticamente nada.

Sólo me resta decir que si bien soy partidario de introducir, ocasionalmente, monstruos no muy caros en puntos dentro de mis ejércitos, NUNCA soy partidario de introducir regimientos asesinos. La explicación es simple: Siempre considero al monstruo como una unidad de apoyo, que se coordina para atacar a la vez que una fundamental. Sin embargo el regimiento asesino, por su coste en puntos, nunca podrá ser una unidad de apoyo, siempre deberá ser fundamental, y el resultado de la partida dependerá de lo bien que se porte tu regimiento, por tanto perderás más veces de las que ganarás si el enemigo sabe jugarte.

El ejército dispara mucho

Bien, esta es otra evolución natural de los jugadores noveles. El ejército formado casi al completo, y a veces sin casi, por tropas de proyectiles y máquinas de guerra. Es una evolución natural porque es un ejército muy fácil de jugar. Basta con colocar el ejército en línea y empezar a disparar como cosacos, tirando dados de cuarenta en cuarenta. Si el enemigo es destrozado has ganado, si el enemigo llega a tu línea has perdido. No tiene la más mínima complejidad táctica, y por eso es tan feo que te aburre a ti tanto como a tu enemigo.

Este tipo de ejército adolece del mismo defecto que los anteriores. Está desequilibrado. Y esta vez no es porque concentre muchos puntos en una miniatura o en un regimiento, esta vez es porque las tropas de proyectiles son bastante penosas en combate cuerpo a cuerpo. Y esto es un hecho. Las máquinas de guerra son muy débiles en combate cuerpo a cuerpo, basta una unidad de cinco lobos goblin para cargarse una dotación, y además, las máquinas, son en su mayoría aleatorias, pueden salir volando en cualquier momento. Las tropas de proyectiles no suelen llevar armadura, o la llevan ligera, y no están adaptadas al combate cuerpo a cuerpo, pues no cuentan con armas especiales, como la alabarda o el arma a dos manos, ni usualmente cuentan con una buena formación para el combate, pues suelen formar en una o dos filas (si tienen una colina) para poder disparar todos (aunque también es frecuente ver a estos regimientos reorganizarse en más filas cuando se aproxima el enemigo, pero así pierden poder de disparo).

De lo dicho ya podemos hacernos una idea de cómo enfrentarnos a este ejército. Así si tenemos un ejército medianamente potente en combate cuerpo a cuerpo lo ideal es que lleguemos a éste lo antes posible, porque así se hundirá la frágil línea de batalla que presenta el enemigo. Nos queda solucionar otro problema: El enemigo puede ir acabando con nuestros regimientos a un ritmo de casi uno por turno, porque habitualmente intentará concentrar su fuego sobre uno o dos regimientos. Para solucionar esto volveremos a usar el principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO. Un ejercito así diseñado cuenta con una o dos unidades fundamentales y bastante número de unidades de apoyo, con lo que en su conjunto presenta muchos regimientos, por lo que el enemigo no puede concentrarse en unos pocos. La línea de proyectiles enemiga es tan frágil que casi cualquier cosa puede romperla, incluidas nuestras unidades de apoyo. Una simple carga de caballería ligera basta para que salgan corriendo 20 arcabuceros formados en una sola línea. Claro está el problema de que aguanten y disparen, pero si les cargamos con dos unidades de apoyo a la vez, y su enorme frente da para eso, solo podrá dispararle a una, tragándose la otra. Además a la/s unidad/es fundamental/es podemos dotarla de algún estandarte mágico que la proteja de los proyectiles, del tipo de los que aumenta la armadura o dificulta que les impacten.

Por tanto la solución está clara: Llegar lo antes posible al combate cuerpo a cuerpo, y dividir el ejército en el mayor número de unidades posible, para lo que es ideal formar un ejército bajo el principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO.

El ejército megamágico

Esta es la evolución de la táctica anterior. Cuando el enemigo se da cuenta de que su línea de batalla es tan frágil que cuatro monigotes son capaces de romperla, reacciona cambiando los proyectiles por la magia, o a veces haciendo un cóctel de ambos, y con los puntos que le sobran, mete unidades aptas para el combate cuerpo a cuerpo que le den solidez a su línea de batalla.

Sin embargo hay veces en que se llega a este tipo de táctica simplemente por el tedio que ha producido la anterior. Es tan aburrido tirar dados, que llega un momento que se pasa de disparar a lanzar magia o viceversa simplemente por aburrimiento, claro que al final sólo se consigue aburrirse uno aún mas, por que al final se siguen tirando daditos, además creo que el ejército megamágico es aún más débil que el disparamucho. La explicación es sencilla, las disfunciones mágicas hacen que el ejército sea aún más aleatorio, y si incluyes

objetos mágicos para impedir la disfunción, nunca podrás proteger a todos los magos, y además te gastarás aún mas puntos en los personajes.

Es habitual encontrarse con un ejercito a 2.000 p. con un mago nivel cuatro y tres magos nivel 2. Este ejército esta más equilibrado que los anteriores, pues dispone también de proyectiles y de regimientos capaces en el combate cuerpo a cuerpo. Si embargo no deja de estar desequilibrado. Y creo que la razón es sencilla. Salvo excepciones, como los vampiros, los magos son muy malos guerreros, por lo que tus unidades de combate cuerpo a cuerpo no contarán con el apoyo de personajes que les ayuden en el mismo. Si el enemigo incluye en sus mejores unidades de combate cuerpo a cuerpo a personajes, tus unidades no serán rivales para las suyas, pues sus personajes las potenciarán hasta un punto muy superior al tuyo. Y con esto volvemos siempre a lo mismo. No me cansaré de insistir. Diseñad vuestros ejércitos siguiendo el principio UNIDAD FUNDAMENTAL-UNIDAD DE APOYO. Así en nuestra/s unidad/es fundamental/es podemos incluir personajes potentes en combate cuerpo a cuerpo, además podremos dotar a esta unidad de un estandarte que la proteja de la magia, y además, habrá multitud de tropas de apoyo, auxiliares de las fundamentales, para apoyarlas, de forma que el enemigo no podrá concentrar el fuego, ni aún el mágico, en unas pocas. Y todo ello sin contar que el poder de la magia en la sexta edición, no es ni con mucho comparable a la quinta.

De todo lo dicho en este artículo se pueden extraer algunas conclusiones de lo que para mí es el juego. Éste consiste en la creación de un ejército equilibrado, donde pequeñas unidades, llamadas de apoyo, cooperen con otras llamadas fundamentales, y donde el papel de los personajes y los magos no es otro que el de complementar la potencia de las unidades del ejército.

Tácticas de Combate

En este apartado estudiaremos las tácticas de combate. Es diferente hablar de tácticas de combate y de tácticas de batalla (hay quien le llama estrategia a las tácticas de batalla).

A grandes rasgos, las *tácticas de batalla* se basan en pensar el uso de las unidades como un ejército, es decir, analizar todo el campo de batalla y pensar tácticas a gran escala. Las *tácticas de combate* son aquellas que afectan a una pequeña parte del campo de batalla, generalmente algo que acabará en un solo combate cuerpo a cuerpo.

Esta sección está más orientada hacia generales que quieran empezar a pensar en tácticas sobre el tapete (y que hasta ahora únicamente habían jugado al estilo orco, *¡allá vamoz!*) más que hacia aquellos que llevan cientos de batallas en su haber. Es por ello que algunas de las cosas que aquí se explican pueden parecer obvias o muy básicas.

También hay que decir que estas tácticas son de carácter *general*; sí que puedes encontrar que eso son orcos y aquello lanceros elfos, pero no está dirigido ni a pielesverdes ni a elfos, sino a todos los ejércitos. Por supuesto que hay algunos ejércitos con un estilo muy peculiar de luchar (elfos silvanos, no muertos...) pero incluso ellos pueden aplicar las tácticas que aquí se describen.

Carga de Apoyo

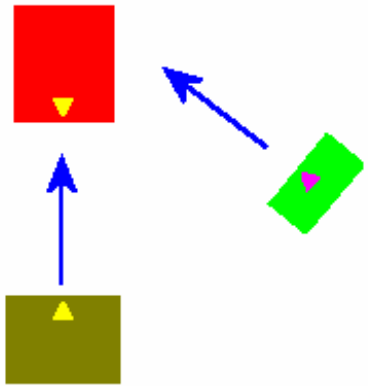
(Nota: los jugadores Imperiales seguro que saben cómo funcionan los destacamentos, y con esto descubrirán el valor que tienen)

Hay veces en la que sabemos que una unidad que tenemos delante es relativamente más fuerte que la que tenemos nosotros (ejemplo: goblins contra Guerreros Elegidos del Caos) y que por muchas filas, potencia y Estandarte de Guerra que tengamos, ese combate lo tenemos perdido.

No tiene por qué. Algo que puede inclinar el pre-resultado de combate (el resultado antes de bajas) muy a nuestro favor (algo que necesitamos para ganar ese combate) es una carga por el flanco a la unidad enemiga.

Hay quien opina que Warhammer se basa en las cargas por el flanco. Si una unidad hace una carga por el flanco, antes de los golpes muchas veces tiene el +1 por carga por el flanco y anula las filas del enemigo (no ocurre así con los Hostigadores ni con las unidades de potencia de unidad menor de 5). Si conseguimos cargar por el flanco y tenemos una unidad más o menos decente, a priori podemos partir con un +4 al combate respecto a si no lo hacemos…

Para realizar una carga de apoyo simplemente necesitamos tener una unidad que carga, y una unidad que hace la carga de apoyo. Como unidad de apoyo se recomienda una unidad PEQUEÑA (12 miniaturas como mucho si es de infantería, 5 si es de caballería). ¿Por qué? Porque es más maniobrable y porque de hacerla más grande estamos desperdiciando puntos.



La carga de apoyo consiste en declarar dos cargas contra una misma unidad: una carga principal frontal con una unidad más o menos grande (que tenga estandarte, filas y potencia de unidad) y a su vez una carga por el flanco con una unidad más pequeña (que no ha de tener estandarte, recuerda que si lo captura el enemigo son 100 puntos más para él).

La unidad de color verde oscuro es la unidad que realiza la carga. La unidad verde claro es la unidad que realiza la carga de apoyo. Las flechas amarillas indican hacia dónde está mirando la unidad (para ver claro quién realiza la carga principal y quién la carga de apoyo).

Donde tenemos que prestar más atención es en la unidad de apoyo:

- Debemos ser capaces de situar (en el turno anterior) la unidad de apoyo lo suficientemente cerca de la unidad que recibirá la carga, y orientada tal que haga la carga por el flanco. Un oponente astuto pondrá sin duda su unidad (la roja) de manera que ambas unidades deban cargar por el frente y no por el flanco. Es aquí cuando entran en juego la escenografía y los cebos (ya se verá más adelante).

- También es vital saber defender la unidad de apoyo. Si resulta muy debilitada, puede bajar de la potencia de unidad 5 necesaria para anular las filas del enemigo (o incluso huir presa del pánico y hacer huir incluso a nuestra unidad principal).

- Por último, con lo que hay que tener más cuidado: una unidad de apoyo cargando por el flanco, probablemente expone su flanco al resto del ejército enemigo, con lo que estamos regalando el combate si no protegemos el flanco y la retaguardia de la unidad de apoyo.

La infantería puede apoyar fácilmente cargas de otras unidades de infantería. Para ello, las unidades que hagan carga de apoyo se recomienda que sean de infantería pesada (infantería con buena armadura: guerreros del Caos, grandes espaderos imperiales). No es necesario (al ser carga de apoyo) que sea muy numerosa, y sí que irá bien que tenga suficiente resistencia para cuando llegue el momento del combate, poder apoyar de manera correcta. Lo bueno es que es una tropa relativamente barata, lo malo es que pueden caer como chinches.

La infantería no suele ser buena carga de apoyo a la caballería, por el hecho de que mueven muy poco (la caballería carga entre 36 y 44 generalmente, la infantería entre 16 y 24). Aunque por el hecho de ser pequeña puede llegar a infiltrarse en algunos combates, generalmente no lo consiguen.

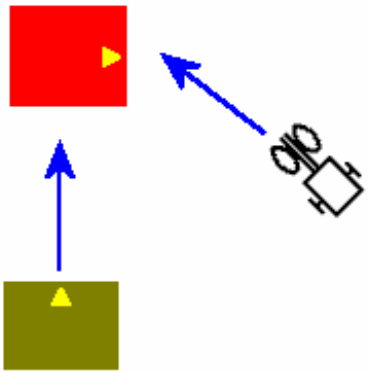
Sobre los hostigadores, es muy poco recomendable que se usen como carga de apoyo. Consiguen el +1 a la carga por el flanco, pero no anulan filas, y su baja armadura hace que causarles un par de bajas sea muy sencillo (¡en ese momento los hostigadores servirán para darle 1 punto en ese combate al enemigo!).

Los monstruos pequeños (ogros, króxigors y demás) son la unidad perfecta para realizar una carga de apoyo. Seguro que anulan filas y por su perfil seguro que hacen una elevada cantidad de bajas. Unimos esto a su relativamente alto movimiento (puedes situarlo a 30cm), a que causan miedo (wow) y tenemos que son ideales. Hay una parte mala, y es que suelen ser caros. Pero como podremos usarlos en más de una ocasión (probablemente) se puede llegar a amortizar.

(Nota: quien piense que 3 ratas ogro pueden ganar solitas un combate contra una unidad “buena” de infantería, aconsejo que no lo pruebe).

La caballería es una excelente tropa para realizar cargas de apoyo. Su capacidad de movimiento y su maniobrabilidad, unido a su generalmente buena armadura, hacen que aguanten hasta el turno clave y permitan realizar fácilmente la carga de apoyo, ya sea de infantería como de otra caballería. La caballería ligera también puede usarse con este fin, aunque como veremos lo ideal es que actúen de cebo.

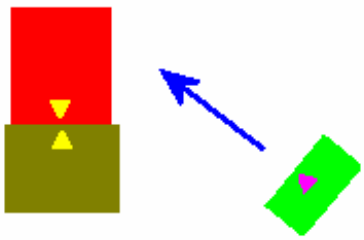
Los carros son una buena opción para realizar cargas de apoyo. Suelen aguantar mucho, resisten bien los 4/5 ataques que puedan recibir en el turno de carga (si es que reciben alguno), y las bajas que pueden llegar a causar son considerables (aunque sea un triste karro de loboz). Lo malo que tienen es la potencia de unidad 4 (a no ser que vayan con un personaje encima), con lo que no anularán las filas del enemigo. Sin embargo, los carros son ideales como carga de apoyo si estamos cargando con la unidad principal por el flanco del enemigo, como vemos en la imagen. No sólo nos aseguramos las filas y el estandarte, sino que anulamos filas del enemigo y es probable que el carro haga suficientes bajas como para dejar a la unidad enemiga (por muy fuerte que sea) hecha papilla (o para "compensar" las bajas que la unidad enemiga nos haga, léase si son Guerreros de Khorne cargados por una veintena de goblins –probable que perdamos el combate– y por "delante" con un karro de lobos). Esta táctica funciona muy bien con los carros (R4 ó 5, buena armadura), pero no se os ocurra probar una carga por el flanco con una unidad grande nuestra y frontal con una unidad de apoyo, ya que la unidad de apoyo puede hacernos restar puntos por bajas... (En la primera fila suele estar el personaje de tropollocientos ataques de muchamucha fuerza).



Los monstruos grandes (gigantes, hidras y compañía) o las monturas monstruosas de los héroes (con un héroe encima, se supone) son tan buenos o más que los carros; con el añadido del Terror podemos hacer huir a la unidad antes del combate, y el Vuelo que tienen algunos consigue que la distancia a la que podemos apoyar sea increíble. Lo malo, que suelen estar muy muy limitados...

Contracarga

La contracarga es muy parecida a la carga de apoyo, con una diferencia: es cuando en el turno enemigo hemos recibido una carga de una unidad enemiga, hemos aguantado, y en nuestro turno queremos cargar con una unidad al flanco de la unidad enemiga, intentando buscar la victoria en ese combate. Las unidades que realizan la contracarga son como las unidades que realizan la carga de apoyo (no hace falta cut&paste); la diferencia está que una unidad de infantería ligera (alabarderos imperiales) puede funcionar muy bien para realizar la "carga principal" pero no aguantará una carga de los jinetez de jabalí que vienen (cosa que sí aguantarían unos matatrolls).



(Nota: los jugadores imperiales son los únicos que pueden realizar contracargas en el mismo turno que son cargados, con destacamentos).

Sin embargo, hay una táctica bastante útil que se basa en combinar una o dos contracargas y unos enjambres o una unidad de infantería de aguante pequeña (matatrolls, flagelantes) como "receptores" de la carga. Unos snotlings pueden aguantar perfectamente una carga de carros de Khemri (bueno, perfectamente quizá no, todo depende del tamaño de lo que carga y el tamaño de los enjambres... una sola peana de Enjambre de la Jungla reventará ante una carga de centigors, probablemente). Si conseguimos tener trabada nuestra unidad de enjambres de la jungla con una enorme unidad de caballería enemiga, una buena carga por el flanco con unos Guerreros Saurios sin duda nos dará la victoria.

Reorientación o "señuelo"

Cargar (atacar) por el flanco a una unidad enemiga hace que sea mucho más probable nuestra victoria. Pero pocas veces el enemigo nos ofrecerá su flanco para que le carguemos (en principio), así que somos nosotros que debemos buscar su flanco. Para ello, una de las posibilidades es usar señuelos que "reorienten" su unidad. Esto es especialmente

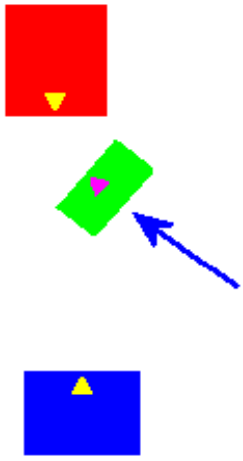
indicado contra unidades con Furia Asesina (no pueden evitar las cargas) pero con un poco de práctica se verá que es aplicable en muchos más casos.

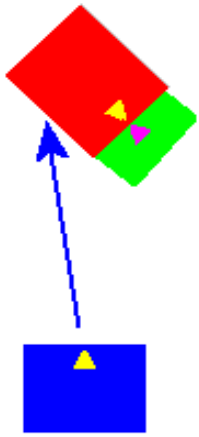
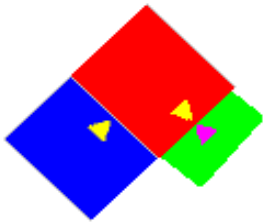
La idea es simple: en nuestra fase de movimientos pondremos a una unidad sacrificable a distancia de carga del enemigo, tal que cuando éste cargue en su turno se quede orientado de tal manera que nos esté ofreciendo su flanco para una carga por nuestra parte. Incluso en algunos casos podemos jugar con la huida (el enemigo nos carga, nosotros huimos, él realiza una carga fallida y nos deja con su flanco totalmente descubierto).

Hay que hacer notar que hay unidades especialmente diseñadas para hacer de señuelos. Nos referimos a la Caballería Ligera. Con su capacidad de reorganizarse cuantas veces quieran, nos ofrece la facilidad de colocarla tal y como queramos, es decir, colocada tal que cuando el enemigo cargue se reoriente para ofrecernos el flanco. O, si decidimos huir como reacción a la carga y no nos coge, si nos reagrupamos en el siguiente turno podemos ya moverlos (regla especial de caballería ligera). Hay otras unidades excelentes para hacer de señuelos pero son ya muy específicas de algunos ejércitos (peanas de snotlings, águilas gigantes...).

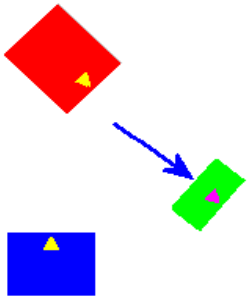
Quizá sean necesarios unos dibujos para aclarar cómo actúan los señuelos. Ahí van.

Imaginemos la siguiente situación. Nosotros tenemos la unidad de color azul oscuro como una unidad potente (una unidad de caballería, por ejemplo 8 Caballeros del Reino bretonianos con grupo de mando) y eso rojo es una unidad terrible de Saurios montados en Gélidos, que si nos cargan nos pulverizan (igual tienen una fila más). Eso pequeño verde es una unidad pequeña y sacrificable de apoyo (¿quizá caballería ligera? ¿Unos escuderos?). Un jugador normal pensaría en cargar directamente con nuestra unidad azul (Caballeros del Reino), aunque tengamos una fila menos tenemos posibilidades de en carga hacer alguna baja más… pero, ¿y si tiene un Estandarte de Guerra? ¿Y si hace más bajas que yo? Es *peligroso* cargar frontalmente con nuestros Caballeros porque no tenemos *asegurado* ese combate. Podemos ganarlo, empatarlo o incluso perderlo, pero quizá no podemos permitirnos perder la unidad. Lo que haremos es usar la unidad sacrificable de señuelo. Es decir, provocaremos que nos cargue a esta pequeña unidad para situarnos mejor.

	
Primero movemos el señuelo de manera que el enemigo no nos pueda cargar nuestra “unidad azul” y se vea claro que puede ganar a la unidad verde.	Muy probablemente el enemigo vea ese señuelo como unos puntos seguros, así que declara una carga. Sí, ganará 100 puntos, pero en nuestro siguiente turno…

	
…cargamos contra su flanco.	¡Vaya! Lo que iba a ser una carga frontal, ha acabado siendo una carga por el flanco…

Bien, este es el "Señuelo Clásico". Buenos ejemplos de estas unidades son aquellas que NO van a perder el combate (indesmoralizables como matatrolls o flagelantes; enjambres; cualquiera de No Muertos).



Pero la mayoría de veces no dispondremos de muchos enjambres ni matatrolls ni flagelantes, así que tendremos que hacer unidades "normales" como señuelo. (*Namaconsejo*: haz que sean unidades pequeñas, básicas y baratas; pequeñas porque si las pierdes son menos puntos, básicas porque podrás tener todos los señuelos que quieras; y baratas por lo mismo que pequeñas ☺). Cuando tenemos una unidad de este estilo como señuelo, sabemos que puede ser derrotada (y fácilmente) en combate por la unidad enemiga, con lo que toda nuestra estrategia se nos va al traste. Por ello, lo mejor que se puede hacer es *huir*. Sí, el señuelo huye. Debemos tener MUCHO CUIDADO con esto; si el señuelo huye debemos asegurarnos que con el movimiento de huida sale del movimiento de carga de la unidad enemiga, porque así hará una carga fallida y se situará exactamente como queremos: con su flanco dispuesto para ser cargado…

¿Y de verdad es tan importante el cargar por el flanco?

Pues sí. El combate "cara a cara" empieza en "igualdad" de condiciones. Ambos sumáis filas, estandarte y bajas. El problema es que, aunque las filas y el estandarte sean valores seguros, las bajas nunca lo son. Es muy fácil ver un megaelfo oscuro con espada matamucho que saca todo unos y doses para impactar, mientras que los caballos enemigos destrozan su unidad. Si queremos ganar un combate, hay factores "fijos" (filas, potencia, estandarte) y hay otros variables. Varias los "fijos" es más seguro y fiable.

En el caso de carga por el flanco, dos unidades IGUALES con 4 filas, si una carga por el flanco a la otra, la que carga por el flanco está ganando el combate de un +4 ya antes de empezar a repartir golpes… ¿No es eso más "seguro"?

Sobre las unidades señuelo

Hay varias cosas que deberíamos tener en cuenta si queremos usar señuelos.

La primera es muy importante, y es que poner un señuelo sólo es útil si estamos seguros de que podremos cargar luego por el flanco. Me explico: de nada sirve poner un señuelo si sabemos que la unidad enemiga va a arrasar y salirse por completo de la línea de

visión de la unidad con la que queríamos cargar. Es por ello que hay que cuidar unos pequeños detalles:

- Si la unidad que tenemos delante es de infantería, es MUY FACIL ponerle señuelos con caballería ligera; al huir más es muy probable que sea una carga fallida del enemigo. También podemos poner un señuelo de infantería, pero habrá que asegurarnos que estamos inicialmente a más de 10cm de la unidad enemiga (con más de 10 en 5d6 no nos pilla).

- Si la unidad enemiga es de caballería, CUIDADO. Si ponemos un señuelo de infantería es muy probable que no podamos huir (5d6 contra 36-44 menos la distancia inicial). La distancia estadística media a la que no nos coge es si situamos el señuelo a unos 25cm de distancia (4 más si se trata de corceles élficos sin barda o Dragoneros, 4 menos si es caballería pesada), y es muy arriesgado. Si el señuelo es de caballería podemos ponerlo 5cm más cerca de la unidad enemiga (o sea, a unos 20cm es estadísticamente correcto). Lo que recomiendo es ponerlo un poquito más lejos; es decir, señuelos de infantería a un 66% de su distancia de carga (si carga 40cm, a unos 27cm) y señuelos de caballería a un 50% de su distancia de carga (generalmente 20cm). O más o menos a un palmo que es lo que hago siempre ☺

- Si en vez de hacer huir el señuelo hacemos que aguante, debemos tener siempre en cuenta dos cosas. Primera, que debe aguantar un turno sin huir y sin ser aniquilados (el de la carga); dos peanas de snotlings son fácilmente destrozables en un turno, 8 peanas no. Segunda (y más importante) que debemos pensar que esa unidad no debe ser "origen" de muchas bajas, ya que si tiene muchas bajas podría hacernos perder el combate. Puedes poner unos matatrolls tranquilamente como señuelo, pero si nos cargan guerreros elegidos de Khorne (4 ataques por miniatura) piensa que esos 16 ataques, si son bajas (y contra matatrolls R4 sin armadura no es muy difícil) harán que aunque hayamos cargado por el flanco y anulado filas, perdamos el combate por bajas. Es por ello que la huida se recomienda más que el "enfrentamiento".

- Nunca pongas como señuelo una unidad hostigadora (o unidad voladora). Recuerda que cuando una unidad carga una unidad hostigadora, no tiene que encararse…

- Los carros pueden resultar un buen señuelo. Son muchos puntos y el enemigo puede verlo como puntos seguros. Sitúalos a una distancia prudencial pero que él lo pueda cargar.

- Cuidado con el pánico. Si haces huir a una unidad, que no se ponga en medio de tres unidades de bajo liderazgo porque puede darles por correr a todos. También recuerda siempre que la fase de magia puede hacer reagrupar tropas en el mismo turno que han declarado huir (saber de las bestias por ejemplo).

- La caballería ligera es el señuelo ideal. Si se reagrupan en el siguiente turno recuerda que se pueden mover libremente.

Pantalla

La táctica de Pantalla es muy simple, y va muy bien contra ejércitos que dispongan de mucha tropa de proyectiles (no armas de máquina) como los Elfos (Altos y Oscuros) o los Enanos e Imperiales con arcabuces y ballestas. Es una de las primeras tácticas de combate que suele aprender la gente.

Consiste en colocar una unidad buena en cuerpo a cuerpo y poner delante una unidad débil y muy barata. La idea es que los proyectiles enemigos vayan dirigidos contra esa unidad débil, de manera que cuando llegue el cuerpo a cuerpo tengamos a nuestras unidades totalmente operativas con potencia y 3 filas

La unidad de detrás suele ser una unidad potente, de choque de infantería muchas veces.

La unidad que hace de pantalla debe ser una unidad, ante todo, barata, puesto que va a ser sacrificada. Los hostigadores son una excelente opción, puesto que al poder tener una distancia entre miniaturas de hasta 5 centímetros, con 10 hostigadores cubres 9*5+10*2=75cm, casi la mitad del campo de batalla… Otras unidades que pueden hacer de pantalla son aquellas cuyo coste sea bajo; deberemos en ese caso hacer que la fila inicial sea bastante larga (quizá de 10 o 15 miniaturas, no es mucho para esclavos skavens o goblins comunes, ¿verdad?). Por último, la caballería ligera puede llegar a ser una buena pantalla: movemos y reordenamos en una sola fila (como si estuvieran serpenteando), con 5 miniaturas "tapamos" un ancho de 25 centímetros (2 unidades de infantería, por ejemplo).

Hay dos peligros con las pantallas. El primero es que dado que la función es ser sacrificadas, este sacrificio puede causar pánico en bastantes casos y cabe la posibilidad de que el grueso de nuestro ejército se eche atrás. De ahí que los esclavos skavens o los Goblins sean excelentes pantallas (las tropas no esclavos y no goblins son inmunes al pánico que éstas producen). Pero, por ejemplo, con los Hombres Lagarto, los Saurios deben chequear por las pantallas de eslizones huyendo (aunque su alto Liderazgo puede hacer que no huyan casi nunca). Hay que tener cuidado que una pantalla huyendo puede hacer huir a más pantallas en muchos casos.

El segundo gran peligro son las unidades rápidas enemigas. Las voladoras, los carros, la caballería élfica de carga 44cm (Dragoneros), son unidades que en segundo turno pueden cargar contra la pantalla tranquilamente, arrasar, y echarnos abajo todo nuestro plan de batalla. Debemos tener cuidado, pues, con esto.

Protección de Flancos

Hemos visto que la carga por el flanco es una táctica de combate que puede hacernos ganar fácilmente un combate.

Bien, tenemos un "problema". Si nosotros podemos cargar a los flancos del enemigo, el enemigo puede cargar los nuestros… ¿Cómo hacemos frente a este problema? ¿De qué manera se pueden proteger los flancos?

La solución es obvia: o bien con un elemento de escenografía (un bosque por ejemplo, ya que es difícil que nos sorprendan) o bien con otras unidades. De hecho esto es lo que hace la mayoría de gente: poner unidades una junto a la otra. Esto hace que no tengamos los flancos tan vulnerables en un combate (aunque como veremos más adelante en *Tácticas de Batalla* se puede buscar el flanco a medio plazo).

Hay que tener en cuenta algo muy importante: la unidad que protege el flanco debe proteger el flanco. (*Sólo el vodka que proviene de Rusia es auténtico Vodka ruso, como dice la etiqueta del Moskovskaya*).

Coñas aparte: de nada nos sirve destinar un destacamento imperial de 5 arqueros hostigadores a proteger un flanco. Cualquier enemigo que cargue contra ellos puede arrasar o perseguir (es MUY probable que gane el combate). Si ponemos (como hemos visto en el dibujo de arriba) una pequeña unidad al lado de otra, si cargamos a la azul por su flanco es casi seguro que la derrotemos, con lo que huye y… nos trabamos con el flanco de la unidad caqui. ¿Resultado? Que la unidad que tenía que proteger el flanco no sólo no ha protegido el flanco sino que ha dado puntos de victoria y posiblemente haya causado pánico.

Consejo 1 para unidades protectoras de flanco: las mejores son las unidades tozudas, las inmunes a desmoralización (enjambres, matatrolls, no muertos) o en algún caso las que

causan terror. Problema: se trata de tres tipos de unidades muy valiosas y escasas como para destinarlas a proteger un flanco.

Consejo 2: si usas una unidad “común”, oriéntala tal que no le ofrezcas un jugoso flanco al enemigo. En el ejemplo de la derecha, la unidad azul está protegiendo el flanco de la caqui. En caso de carga a la azul, la carga sería frontal… y si arrasa no se topa con la caqui, con lo que el flanco lo tenemos igualmente protegido.

Tácticas de Batalla

I. ¿De qué va esto?

En realidad en una batalla de Warhammer tendremos diferentes funciones (más o menos “posiciones”) que debemos aprender a combinar y apoyar entre ellas para sacar el máximo jugo al ejército en sí. Por supuesto que un Caballero del Caos Elegido es mejor que un Goblin, pero un Goblin hará muy bien sus tareas, mejor incluso que un Khornita.

Hay que tener en cuenta dos cosas: una, que normalmente una tropa está diseñada para una función, cosa que no quiere decir que no pueda hacer otras pero que dará mejores resultados en esa. Se puede atacar de frente con unos lanceros para romper una línea enemiga, o dejar un carro quieto para recibir una carga, pero cada tropa tiene una función para la que está mejor definida que otras.

Otra: no todos los ejércitos disponen de todos los tipos de tropa aquí mencionados. Es difícil encontrar debilitadores en un ejército de Khorne o rompelíneas para Enanos.

La última (sí, ya sé que he dicho dos ☺): que los nombres que aquí se darán no son ni mucho menos “universales” pero suelen ser bastante explicativos respecto a su función.

La última (¡ahora de verdad!): cuando estés en un campo de batalla es tan importante ver qué funciones pueden hacer tus tropas como ver las funciones de las tropas del contrario. Parece una chorrada, pero cuando esté el despliegue hecho fíjate en tu enemigo: lanceros y lanzavirotes en el centro y carros de gélidos y una hidra por el flanco izquierdo… A partir de la observación de las tropas enemigas podremos intuir qué quiere hacer, y por lo tanto prevenirnos por si no lo tenemos cubierto.

Anteriormente se ha explicado qué uso puede tener cada tropa, así, por encima; ahora se intentará ver no como un combate sino como una batalla entera.

II. Las funciones (o el equipo de fútbol)

Aunque hay otras que se van descubriendo a medida que uno juega a Warhammer, éstas son las principales funciones de la tropa.

1.**Ruptura**. Se trata de unidades cuya función sea CARGAR al enemigo y a ser posible desmoralizar o destruir a la unidad en el mínimo número de turnos posibles. Para ello cuentan muchas veces con un potencial ofensivo generalmente alto (ataques, fuerza) y suelen tener velocidad. El ejemplo más claro es la caballería pesada (yelmos plateados, caballeros del lobo blanco, jinetez de jabalí, unidad de carros de Khemri). Su frontal debería ser de bastante pegada (posibilidades de causar bajas al enemigo), contar con estandarte y a ser posible con una fila mínimo: con esto nos aseguramos el empate. Es bastante buena idea colocar un personaje en la unidad de ruptura, si el personaje aumenta las bajas que puede hacer en promedio la unidad. También es la unidad perfecta para incluir Portaestandarte (Mágico si es necesario, para aumentar las posibilidades de ganar el combate) y Campeón, además del músico.

2.**Receptoras**. Al contrario de las unidades de Ruptura, las unidades Receptoras son aquellas cuya función sea ser capaces de aguantar una carga de un enemigo al menos durante un turno, para poder ganar el combate con el tiempo (no con el mínimo de tiempo posible como las de ruptura). Las unidades que mejor realizan esta tarea son aquellas *tozudas*, si bien aquellas que puedan responder con más efectivos (lanceros) o muy numerosas (goblins) pueden usarse con esta finalidad. Los Enanos y los de No Muertos tienen un montón de unidades receptoras (ya que cuesta mucho que huyan desmoralizadas o que revienten en un turno). El Portaestandarte y el Músico son necesarios, puesto que nos proporcionan un mejor resultado del combate y por ello más probabilidades de aguantar. En cambio un Campeón no es tan estrictamente necesario.

3.**Apoyo a unidad**. Es altamente recomendable que toda unidad, ya sea receptora o de ruptura, cuente con una o dos unidades de apoyo a ella. Estas unidades, de tamaño más pequeño siempre, tienen como función apoyar o mejorar la efectividad de las otras dos en su tarea. Así, una unidad de apoyo a una unidad de ruptura debe proporcionar más posibilidades de hacer bajas (o bien provocar que el combate sea más probable de ganar); si tenemos caballería es muy lógico pensar en caballería ligera (para que anule filas al enemigo) o carros (por la importante cantidad de bajas que puede aportar). En el caso de infantería, aquellas miniaturas con alta Fuerza pueden resultar muy útiles como apoyo. Para unidades receptoras, necesitamos un apoyo o dos destinados (si es posible) a cargar por el flanco al enemigo (ver apartado *Tácticas de Combate*); las unidades que mejor realizan esta tarea son los monstruos “tipo ogro” (puesto que pueden absorber tranquilamente 5 bajas sin perder capacidad de anular filas, y todavía pueden causar alguna que otra baja). Las unidades de apoyo a unidad no es aconsejable que tengan portaestandarte: al ser de pocas miniaturas es fácil o que huyan o que pierdan el combate, con lo que ese +1 de estandarte realmente no va a servir de mucho. El campeón va a gustos, mientras que el músico es bastante aconsejable (son el tipo de unidades que pueden huir como reacción a una carga para posicionar una unidad enemiga, o que al tener pocas miniaturas huyen por pánico de proyectiles, así que el +1 a reagruparse va muy bien).

4.**Apoyo global**. Son unidades muy móviles y/o muy rápidas que sirven de “recambio” por si alguna unidad de ruptura o receptora se queda sin los apoyos que tenía inicialmente. También suelen ser muy útiles para eliminar las estorbadoras enemigas que podamos tener, o (muchas veces) para realizar también funciones de estorbo. Los tres grandes ejemplos de unidades de apoyo global son la caballería ligera, las tropas hostigadoras, y los carros. Los tres suelen ser bastante rápidos en colocarse estratégicamente en aquellos puntos del campo de batalla que más lo necesiten. Por ejemplo, si habíamos destinado unos Ushabti a apoyar un regimiento de Guerreros Esqueleto, y por magia más un par de carros de tuskgors han quedado hechos añicos, estaría bien tener unos Buitres de Nehekhara y/o una mini unidad de Carros de Khemri cercanos para que la unidad no se quede sin apoyos. “¿Y esto por qué?”. Bueno, ya lo veremos más adelante, pero de momento sólo hay que pensar que una unidad de guerreros esqueleto con un par de carros de tuskgors preparados para

cargarle por el flanco (más una unidad de Centigors justo delante bufando hacia ellos) no tiene mucho futuro como unidad receptora que tiene que aguantar varios turnos… Si tienes algún personaje que pueda "volar" o avanzar una ingente cantidad de movimiento a 360º y siga siendo fuerte en cuerpo a cuerpo (sólo se me ocurren un Vampiro Von Carstein con forma lupina y un Héroe Saurio con Embrujo del Guerrero Jaguar) puede, incluso en solitario, ser un Apoyo Global (OJO, ¡jamás una unidad de Ruptura! Recuerda que filas + potencia + estandarte son hasta 5 puntos del combate… y sin necesidad de tirar). Otro Apoyo Global (excelente, por cierto) son los personajes montados en algún bicho enorme tipo Dragón, Serpiente Alada, Grifo, Carnosaurio o demás; su elevada movilidad hace que en dos turnos puedan cargar a una distancia considerable, mientras que su indudable capacidad ofensiva hace que cualquier combate se decante hacia su favor. (¡CUIDADO! Muchos generales noveles usan incorrectamente los "personajes en dragón" como Ruptura; es un error que aunque alguna vez salga bien por lo general no es así). Sobre la inclusión de grupo de mando, se puede aplicar lo mismo que para Apoyo a Unidades.

5.**Debilitadoras**. Otro de los tipos más común de unidades, aunque generalmente no necesita ayuda y en medio de una batalla puede ser más adaptable a la situación que las receptoras o de ruptura. Es simplemente todo aquello cuya función sea únicamente debilitar al enemigo. Estamos hablando, por supuesto, de proyectiles, de máquinas de guerra, unidades que pueden llegar a debilitar al enemigo lo suficiente como para que las unidades que realicen la ruptura o la recepción lo tengan sensiblemente más fácil. La magia muchas veces puede incluirse como "debilitadora". Las unidades debilitadoras se recomienda que sean del mínimo de miniaturas posibles, y que no se incluya campeón (por el precio más vale poner una miniatura más) ni estandarte (ya que su función no es ganar combates, ni siquiera aguantar uno, y esos 100 puntos de victoria al enemigo pueden doler mucho).

6.**Estorbadoras**. Son aquellas unidades que tienen que molestar al enemigo, especialmente dificultando su avance (para facilitar que podamos debilitarle más tiempo) o eliminando las debilitadoras del enemigo. Caballería ligera, voladoras y hostigadoras son los 3 tipos de unidad que mejor hacen este trabajo. Por supuesto ni Campeón ni Estandarte, el músico puede resultarnos útil si se puede poner.

7.**Posicionadoras**. A veces se denomina así a las unidades que van a "posicionar" al enemigo, ya sea dejando trabada una unidad suya un rato en algún punto del campo de batalla, ya sea simplemente para que cuando él cargue, tenga que alinearse y poco después podamos cargarle por donde queramos y con lo que queramos (ver Tácticas de Combate); es por eso que a veces también se les llama *frenos*. El tipo por excelencia de unidades "posicionadoras" son los Enjambres, ya que no huyen nunca (excepto Enjambres de Murciélagos). Las unidades inmunes a desmoralización (matatrolls, flagelantes, engendros del Caos) son otro excelente ejemplo de Posicionadoras. Esta función también puede ser realizada a veces con caballería ligera o con miniaturas individuales voladoras, o incluso con pequeñas unidades tozudas si tenemos una para ello. Un personaje generalmente no realizará bien esta función. No suelen tener ni porta de batalla ni músico. Debido a que les da igual ganar o perder el combate porque no serán desmoralizados (y por ello no huirán), la inclusión de portaestandarte y de músico es prácticamente una pérdida de puntos. Sobre el campeón, hay quien prefiere ponerlo para debilitar al enemigo mientras está trabado con ese ataque extra. Yo sigo prefiriendo una miniatura más ☺

Es necesario deducir qué función puede realizar cada tropa para establecer *el plan de batalla*.

III. El plan de batalla

Disponer todas las tropas en fila y tirarlo todo para adelante, puede resultar divertido si llevas Orcos y quieres jugar una partida de calentamiento con tu hermano. Pero si lo que quieres es pensar una táctica predefinida y hacer el ejército acorde a un plan, necesitas primero establecer ese plan.

El plan de batalla consiste básicamente en dos cosas: una, cómo se despliegan las tropas; y otra, cómo se van a mover al inicio (o la trayectoria que deberían llevar). *¿Por qué?* Pues porque el resto de decisiones (qué vas a debilitar del enemigo, dónde van a ir los apoyos globales, a quién va a cargar ese carro destinado a apoyar las dos caballerías) no se pueden prever, dependen del despliegue enemigo, depende de qué ocurra, depende de si te destrozan algo o no.

Podríamos resumirlo en:

Antes de la batalla…
- Analizar al enemigo y pensar qué puede llevar.
- Establecer un plan de batalla.
- Elegir las tropas para la función que realicen en ese plan de batalla.
- Distribuir las tropas entre las distintas funciones del plan.

Cuando estemos en batalla no es válido pensar en el plan de batalla ni (en muchos casos) elegir la función que va a hacer cada tropa (salvo si tenemos “refuerzos” o apoyos globales). Como mucho podemos pensar en qué tácticas de combate podemos usar para llevar adelante nuestro plan de batalla, y en dónde se necesitan los apoyos que tenemos.

Así pues, lo que tenemos que hacer es establecer un plan de batalla según el enemigo. Si nos enfrentamos a un Conde Vampiro es muy difícil que podamos romper la línea con algo no muy fuerte, y contra un Elfo Silvano romper su centro puede llevarnos a nuestra propia perdición.

IV. Ruptura

Bien, esto más que una táctica concreta es la idea que se va a desarrollar en toda esta sección.

Casi siempre, el ejército se despliega formando una línea. La ruptura consiste en atravesar esa línea colocando algunas unidades nuestras en la retaguardia del enemigo. A esta acción se le llama *romper la línea enemiga*, y es la base de casi todas las tácticas.

Ir adelante con todo el ejército no implica una buena táctica ni un buen plan de batalla. Los ejércitos bretonianos de simplemente 4 cuñas (excusas ☺) que se dedican a ir trotando al enemigo y si tengo buenas tiradas huye todo su ejército y si no pierdo, o los ejércitos tan de moda en torneos de un montón de carros del Caos, pueden ganar o perder, pero eso no es ser un buen estratega.

Lo que hay que buscar es la **ruptura** de la línea enemiga.

Algo que va bien (como ya vimos en las tácticas de combate) es poder llegar a la retaguardia enemiga antes de que él llegue a la nuestra. Cargar a cualquier unidad por la retaguardia da un +2 al combate fijo (bueno, fijo fijo no, pero que aumenta mucho nuestras probabilidades de éxito). Y, a nivel de batalla, ocupar los cuadrantes enemigos va muy bien (así evitamos que él tenga puntos), por no hablar de la ventaja táctica.

Conservar tu retaguardia es algo importante.

Así pues, cuando se habla de “punto de ruptura” o de “ruptura de líneas”, se refiere a eso: si pones las unidades enemigas en una línea, y la “rompes” y llegas a su retaguardia… bien, eso es *muy bueno* (¡para ti!). El punto de ruptura es el sitio de la línea enemiga por donde vas a intentar romperle la línea: por la izquierda, por la derecha o por el centro.

Ahora sí, nos dejamos de rollos y vamos a por las primeras tácticas.

V. Yunque-Martillo

El Yunque-Martillo es uno de los primeros planes de batalla que aprende la gente, y contra generales no muy experimentados puede resultarnos una maravilla. Se le llama así porque parece un martillo que aplasta una espada contra un yunque. El yunque y el martillo lo ponemos nosotros, la espada nuestro enemigo…

La idea básica es "dividir" nuestra zona de despliegue en 2 o 3 "partes". Una de las partes debe ser muy muy móvil (caballería y carros, por ejemplo); esa parte hace las funciones de Martillo. En el otro flanco se coloca el Yunque, tropas que puedan resistir el embiste del enemigo (Receptoras).

Vamos a ver un ejemplo clásico con un ejército no menos clásico: Altos Elfos.

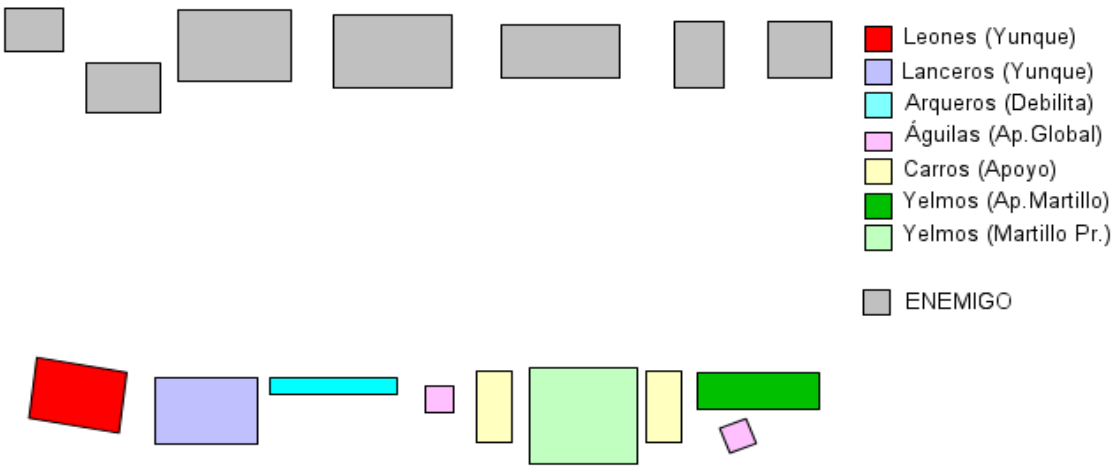
En el Yunque deberíamos meter un "cebo" para las unidades enemigas y algunas unidades que aguanten, y en el Martillo unidades duras y rápidas para romper la línea enemiga. Supongamos un ejército a 1.500 puntos de esta manera.

- Yunque
  - Comandante (General) Puro de Corazón con Guardia del León.
  - Mago de nivel 2.
  - 20 Lanceros con músico y porta.
  - 10 Arqueros con músico.
  - 20 Leones Blancos de Cracia con músico y porta.
- Martillo
  - 8 Yelmos Plateados con grupo de mando completo
  - 5 Yelmos Plateados con músico
  - 1 Carro de Tiranoc
- Apoyo Global
  - 1 Carro de Tiranoc
  - 2 Águilas Gigantes

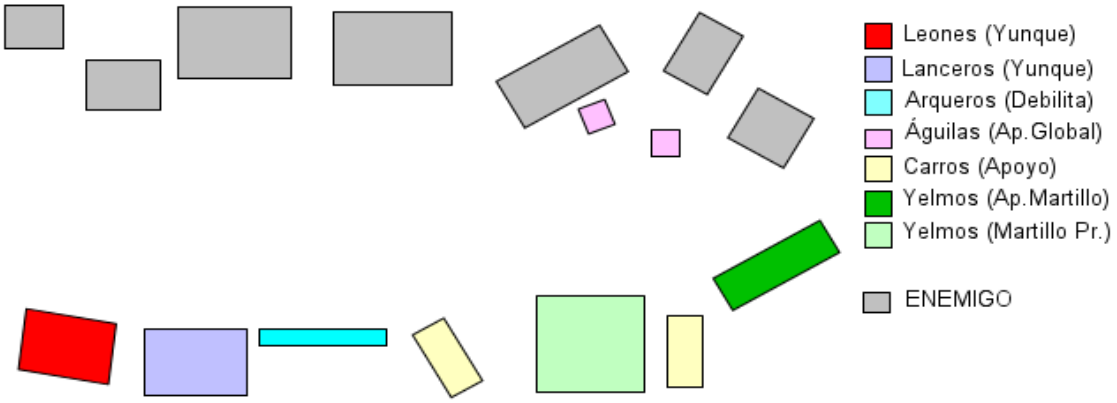
…y sobran unos 50 puntos para equipo mágico para nuestros dos personajes.

Hay que observar que el yunque son tropas capaces de pegar aún sufriendo bajas (Lanceros), tropas tozudas que se van a quedar aunque pierdan el combate de mucho (Leones Blancos si incluimos al General) y algo para debilitar (Mago, Arqueros). El Martillo lo forman una unidad principal (8 Yelmos) con una pequeña unidad de apoyo (5 yelmos) más un Carro de refuerzo para que proporcione el "empuje" necesario para romper la línea enemiga. Ya vimos en las tácticas de combate cómo unas unidades pueden ayudar a otras…

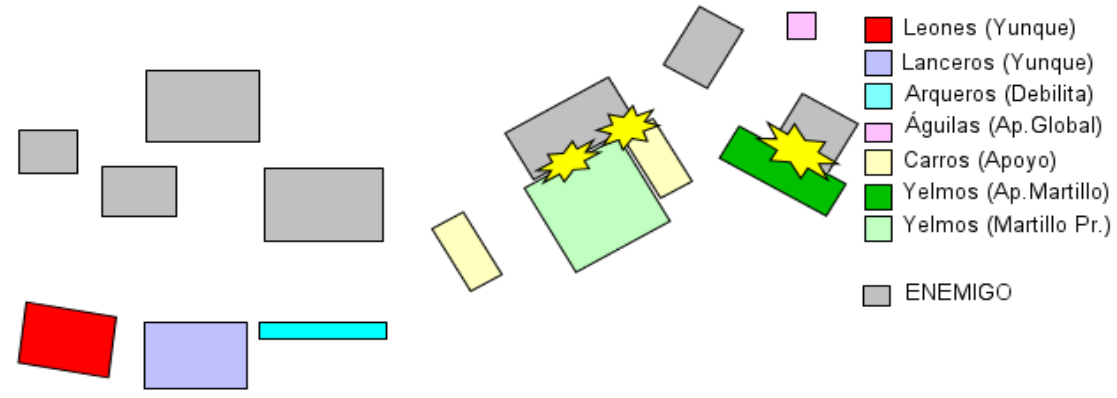
Por último, tenemos dos Águilas que pueden ser útiles de mil y una maneras (encarando al enemigo, ralentizando su marcha, provocando que se dirija donde no quiere, etc.) y un Carro que nunca va mal por si las moscas.



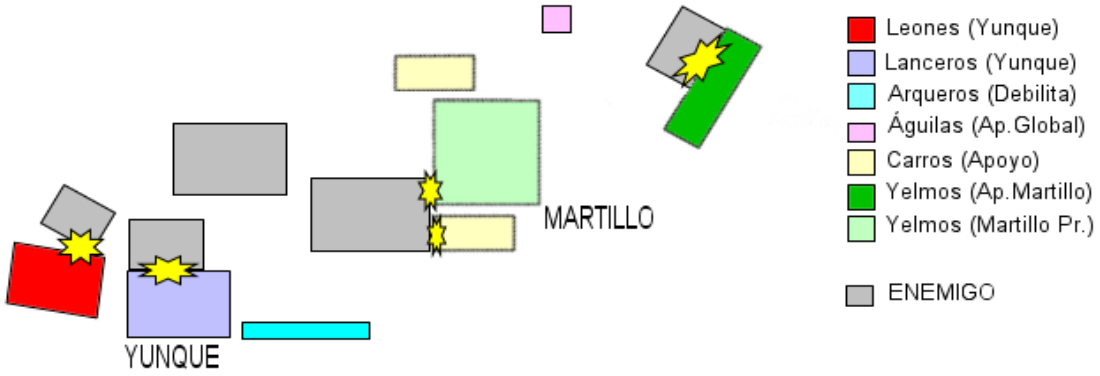
Las Águilas pueden ir “alejando” las unidades del enemigo que creamos que van a rompernos nuestra línea. El “yunque” se queda más o menos quieto, mientras que el Martillo avanza:



Esperamos a que venga mientras nuestro martillo rompe su línea:



El enemigo probablemente querrá cargar (y cargará) a nuestro yunque. En ese momento nosotros deberíamos tener disponible el martillo para contracargar por su flanco:



El YUNQUE son unidades que no huyan, que no cedan y que puedan resistir una carga enemiga sin salir por piernas. Es decir, una parte defensiva. Suele funcionar muy bien la Infantería y sobre todo los Enjambres.

El MARTILLO lo forman unidades que deben ser capaces de romper la línea: esto es, unidades que peguen fuerte y que sean veloces. Si son apoyadas por otras unidades veloces que también peguen fuerte (dragones, carros, etc.) tenemos la ruptura no asegurada pero sí bastante más probable. Especialmente diestros como martillo son la Caballería y los Carros.

¿Qué ejércitos pueden usar la táctica Yunque-Martillo? Casi todos; Imperio, Caos, Hombres Lagarto, Elfos (Altos y Oscuros)… Podemos tener problemas en algunos casos:

- No Muertos. Los no muertos tienen un problema y una ventaja. La ventaja es que tienen los mejores Yunques y como tropa básica e ilimitada. La desventaja, la relativamente baja movilidad. En el caso de los Vampiros se soluciona poniendo el General en el martillo (para poder marchar siempre) y el Nigromante en el Yunque (para ir reforzándolo). En el caso de Khemri el papel de la magia es algo muy importante, y hay que saber usarlo.

- Enanos. Pese a que tienen muchos Yunques, no tienen un buen Martillo (nada suficientemente rápido). Es una táctica poco adecuada.

- Skavens. Los Skavens disponen de una altísima flexibilidad pero su Yunque no puede ser una típica caballería. Quizá Ratas Ogro (ese M15), aunque una buena idea es ir debilitando sobre todo la zona de ruptura.

- Elfos Silvanos. Es difícil encontrar un buen Yunque. Quizá los lanceros (como hacen los demás elfos) pero…

VI. El Embudo (o Yunque + Doble Martillo)

El Yunque-Martillo está bien pero hay un problema. Si tu enemigo ve que medio campo de batalla está lleno de unidades receptoras y en un flanco hay unidades clásicas de ruptura y apoyos a ruptura, sabe cuál va a ser tu táctica, con lo que puede intentar evitar la ruptura (con unidades sacrificables, con estorbos, desplegando todo alejándose de tus unidades de ruptura…). Es decir, si el despliegue no es oculto, es muy fácil distinguir un Yunque-Martillo. Así que, ¿por qué no hacer dos martillos?

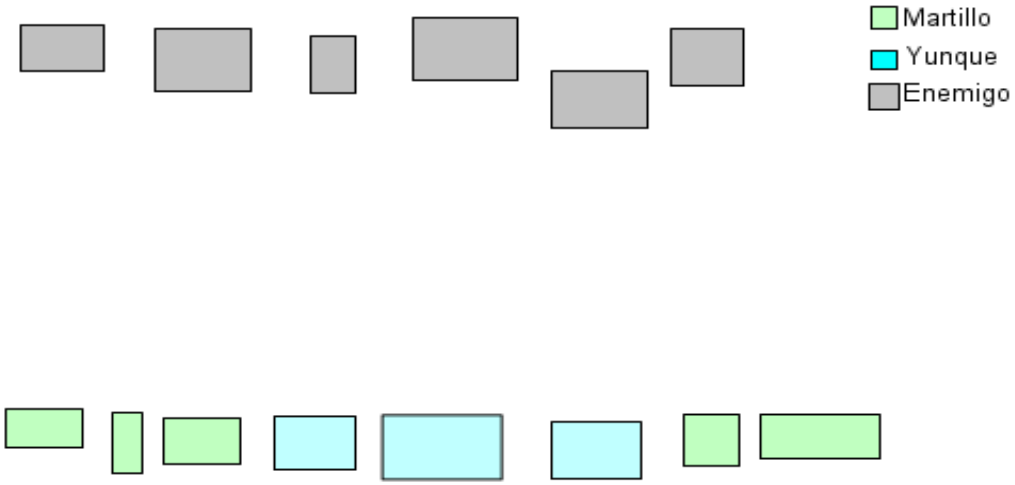
Esa es la idea del "embudo" o Yunque y Doble Martillo. Hay un yunque central y dos martillos, uno a cada flanco. Es una táctica apta en partidas a muchos puntos (pongamos 3.000). A menos puntos no suele ser tan efectivo porque el yunque es demasiado débil o ambos martillos son demasiado poco fuertes y son eliminables fácilmente. Por ejemplo, si nos enfrentamos a unos Enanos repletos de artillería capaces de debilitar por completo un martillo y aguantar el embiste del otro. En cambio contra ejércitos de muchas unidades (Bestias del Caos, Skavens, Orcos y Goblins) es una táctica tremenda, puesto que es muy probable que acabemos con uno de los dos flancos.

Un ejemplo de Yunque y Doble Martillo con otro ejército clásico: Caos (Mortales, Caos Absoluto, 2.500 puntos). Dejaremos algo de puntos para personajes y objetos.

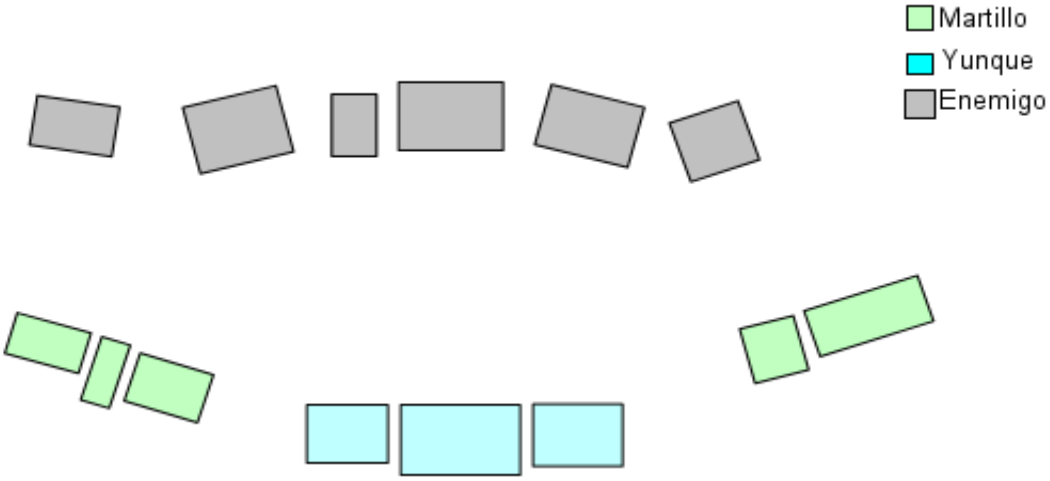
- Yunque (989p):
  - Dos Engendros del Caos (120p)
  - Gigante del Caos (205p)
  - 24 Gors/Ungors (8 Ungors, 16 Gors), con grupo de mando (179p)
  - 16 Guerreros del Caos de Slaanesh con arma a dos manos y g.m. (306p)
- Martillo 1 (456p)
  - 5 Caballeros del Caos con campeón y músico (195p)
  - 5 Bárbaros a caballo con mayales y músico (81p)
  - Carro del Caos (120p)
  - 5 Mastines del Caos (30p)
  - 5 Mastines del Caos (30p)
- Martillo 2 (367p)
  - 8 Centigors con escudo y grupo de mando completo (187p)
  - 5 Mastines del Caos (30p)
  - 5 Diablillas de Slaanesh montadas (150p)
- Apoyo global (150p)
  - 5 Mastines del Caos (30p)
  - 8 Furias del Caos (120p)

Y aún nos quedan más de 500 puntos para objetos mágicos y personajes (aunque un segundo Carro del Caos, para el martillo 2, no iría nada mal…). Por ejemplo un General (pongamos un Paladín Legendario de Tzeentch en solitario), un Mago que de apoyo (un Chamán de Rebaño) y un Portaestandarte de Batalla de Slaanesh (en los Guerreros del Caos), y algún objeto para rellenar.

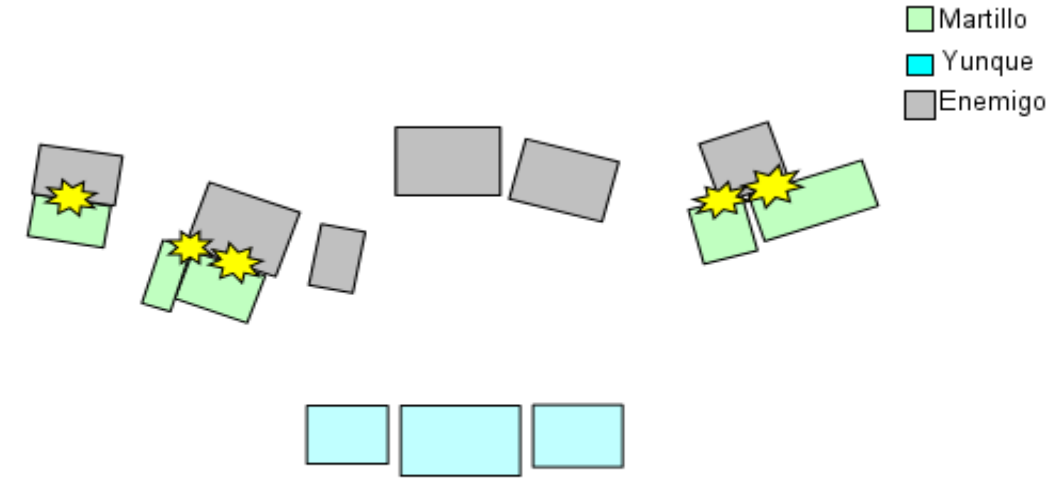
Vamos con la idea:



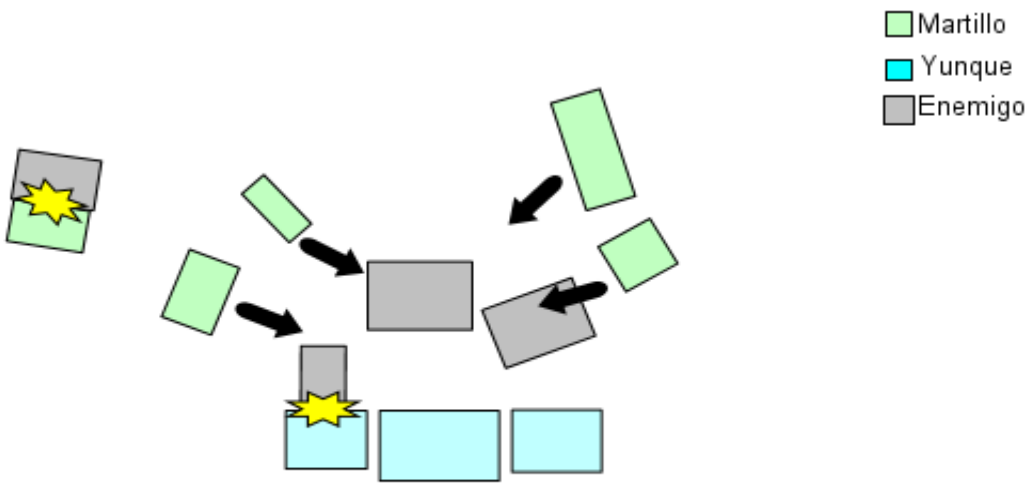
Como antes, mantenemos el yunque algo fijo y avanzamos los dos martillos:



Es posible que un martillo tenga más problemas que el otro. Ambos deberían “chocar” cada uno en un flanco del enemigo:



Con un poco de suerte conseguiremos romper alguna línea, y… El enemigo ya ha caído en nuestra trampa y tiene las de perder:



¿Y eso es útil, Nama? Pues sí. Como que bastante. En más de una ocasión he visto un solo martillo formado por dos unidades "tochas" de caballería (de 8 y con grupo de mando completo), dos carros y varios apoyos de caballería. Y gracias a la escenografía y a colocar cierto tipo de unidades (posicionadoras) en el supuesto "punto de ruptura", el jugador defensor consiguió no sólo mantener ocupado el martillo sino arrasar el yunque.

Hay que tener en cuenta varias cosas:

1.El Yunque debe ser capaz de aguantar un par de turnos un combate. Como probablemente se esté enfrentando a unidades enemigas buenecillas, más de dos turnos es algo difícil. (Y si aguanta más de dos turnos es o bien por suerte o bien porque hemos hecho una unidad demasiado grande).

2.Cada martillo debería constar de una unidad "tocha" (el ejemplo clásico es 8 de caballería pesada), una o dos de apoyo por si las moscas (ejemplo, caballería ligera o simplemente más barata que la pesada: jinetez de lobo, bárbaros a caballo, yelmos sin armadura pesada ni escudo) y quizá algo para potenciar las bajas (un personaje, algún carro).

3.Siempre, SIEMPRE que podamos, deberíamos dejar "algo" como "apoyo global". Es muy necesario a veces contar con alguna unidad que intente "minimizar" el impacto de algún imprevisto. Las voladoras o pequeñas unidades muy móviles son excepcionales.

4.Si ponemos máquinas de guerra ha de ser en el yunque. No tengamos miedo en debilitar el punto de ruptura.

5.Si algún punto de ruptura es irrompible (p.e. estorbos del tipo 10 peanas de Snotlings) en un turno o dos, cuidado, concéntrate en romper por el otro lado.

VII. Multimartillo

Esta táctica la usa casi siempre un amigo mío (Sui), compañero de campaña, y le funciona muy muy bien (de hecho sus enemigos aún no han encontrado un antídoto ☺).

Se basa en esperar al enemigo y lanzarle un ataque masivo con varios martillos a la vez. Probablemente no funcione contra No Muertos ni contra otros ejércitos que usen su misma táctica, pero la verdad es que es de los mejores ejércitos "para torneo" (para casi cualquier enemigo) que he visto.

La idea es parecida al yunque-martillo, pero es poner varios martillos y en vez de yunques poner unidades debilitadoras. Es decir, alternar unidades de ruptura con unidades debilitadoras. En su caso (alto elfo) un ejemplo sería poner 3 "martillos" cada uno formado por una de 8 Yelmos más un pequeño apoyo (un carro de Tiranoc u otra de 5 yelmos), e ir poniendo en medio de estos grupos de ruptura unidades como Lanzavirotes de Repetición o Arqueros. Como apoyos globales suele haber una (más) de Yelmos y unos Sombríos, y para fortalecer un poco el centro acostumbra a haber una de sus favoritos, los Leones Blancos (con el General dentro para ser tozudos, a ser posible). Su índice de victorias contra (sobre todo) pielesverdes, Enanos, elfos oscuros y skavens indica que la táctica no es mala.

Tiene su punto fuerte en que se disponga como se disponga el enemigo (un lateral fuerte para Y-M, un centro fuerte para M-Y-M, dos laterales fuertes) puede romper la línea en cuanto quiera; además aprovecha la movilidad de los elfos para poder ¡romper los martillos enemigos! Lo mejor de todo es que funciona excepcionalmente bien tanto para ejércitos lentos como no muertos (los debilitan bastantes turnos), para ejércitos con fácil ruptura como orcos y goblins (una carga de yelmos más un par de carros y adiós unidad de Orcos Negros) e incluso para ejércitos que se queden atrás como Enanos (una de las masacres más espectaculares que he visto jamás, a 1.500 puntos murieron 2 elfos y fue aniquilado *todo* el ejército Enano). Es un ejército que requiere armas de proyectiles y caballería.

Un ejemplo, con Imperio a 2000 puntos:

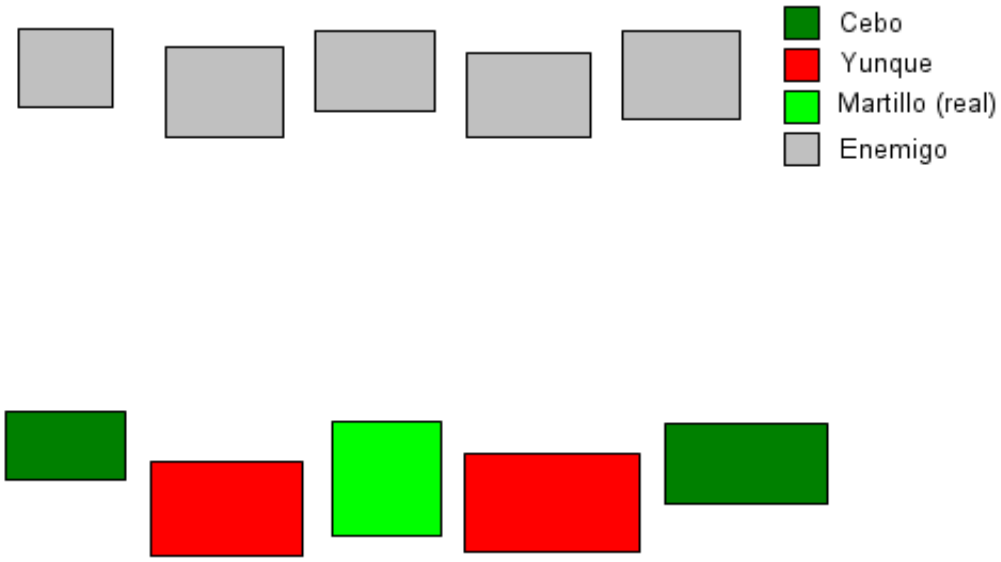
- Martillo 1 (363): 8 Caballeros del Lobo Blanco con g.m. (240p) + 5 Caballeros con músico (123p).
- En medio (180): 10 Arcabuceros (80p) + Cañón (100)
- Martillo 2 (371): 8 Caballeros del Círculo Interior con grupo de mando completo (248), 5 Caballeros con músico (123p)
- Centro (505): 24 Lanceros con dos destacamentos de 8 espadachines. (Si ponemos un Portaestandarte de Batalla, debe ser aquí) (193+56+56=305). Añadimos un Mortero y un Hellblaster (75+125).
- Martillo 3 (347): 8 Caballeros con grupo de mando (224) + 5 Caballeros con Músico (123p)
- Donde haga falta, "Seguridad" (176): 16 Flagelantes.

Y lo que sobra, en personajes y objetos.

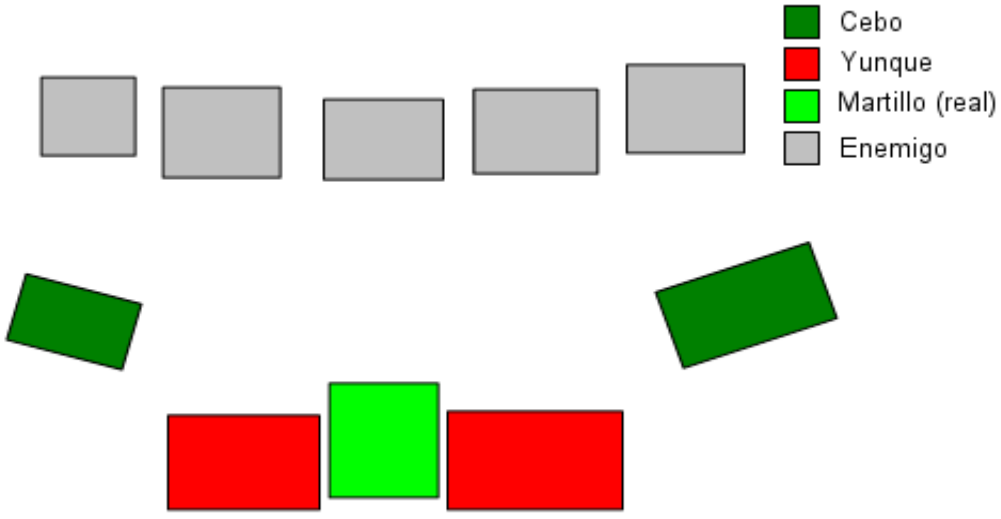
VIII. Divide y Vencerás

Esta táctica es muy, muy antigua. Como su nombre indica, la idea es “dividir” el ejército enemigo en dos partes. Es una táctica que requiere algo de experiencia, pero suele ser muy efectiva.

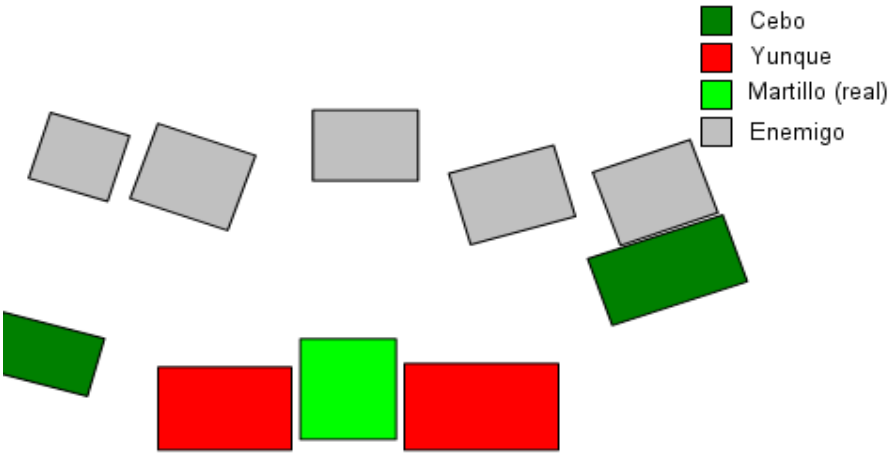
Se necesita un ejército con grandes posibilidades de pegada y con caballería (Bretonia, Caos, Imperio, Elfos…). Hay que engañar al enemigo, haciéndole creer que vamos a usar un Yunque y Doble Martillo. En realidad los dos Martillos serán jugosos cebos (claro que ahí podemos perder bastantes puntos) pero el “martillo” de verdad (la ruptura) irá por el centro. En cuanto sus unidades vayan a por nuestros cebos, podremos romper su centro, situarnos en su retaguardia, y… Vamos a verlo con un esquema:



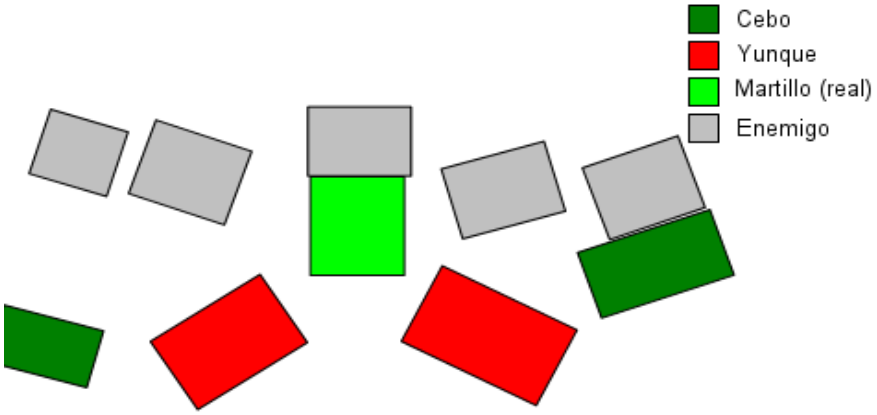
Nuestros “Falsos martillos” avanzan intentando hacer un doble martillo:



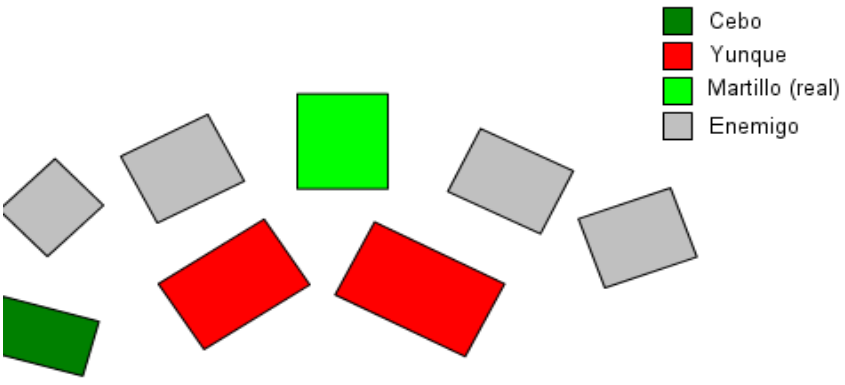
El enemigo debería responder a la amenaza de los cebos (podemos hacerlos huir si es necesario)



…y en ese momento rompemos nosotros:



Si todo va bien, estaremos así, con el ejército enemigo completamente dividido y nosotros con dos yunques



Ahora la unidad martillo puede ayudar en uno de los dos flancos

Sobre Divide y Vencerás

Es peligroso si no se sabe usar, puesto que un divide y vencerás puede ser aprovechado por nuestro enemigo para “rompernos”. Piensa que en cierto modo, al adelantar el martillo y usar los cebos podemos acabar con unidades enemigas en nuestra retaguardia.

Culosduros (cómo jugar a Warhammer)

Lo que no se debe hacer

Warhammer es un juego con una disponibilidad de tropas más bien alta. Hay varios tipos de tropa y personajes (y monstruos, y máquinas de guerra). La combinación de estos elementos es lo que da forma al ejército. Para determinar esta combinación existen los distintos libros de ejército, con las distintas tropas, la cantidad de cada una que debe haber, etc. Pero *hecha la ley, hecha la trampa*, que se dice vulgarmente. Así como en un ejército real los distintos tipos de tropa vienen dados por el potencial económico-militar de la raza o cultura o nación, en Warhammer también... pero se pueden llevar esas reglas a extremos. La riqueza que se consigue con un ejército variado y bien conjuntado, en manos de ciertos individuos muy ansiosos por ganar y que se toman una partida como un duelo de dados y no como una representación de una batalla épica, se transforma en una pobreza insulsa, en unos ejércitos hechos simplemente para intentar ganar, sin tener en cuenta trasfondo alguno. Y eso no conlleva a diversión, ni del que lleva ese ejército (porque si no gana no se lo pasa bien) ni de su oponente (porque es muy aburrido). Quien haya jugado a rol o hecho de master sabrá la diferencia entre un obsesionado por las tablas, los dados, los porcentajes y los puntos de experiencia, y alguien que se mete en su papel por completo. Warhammer no deja de ser un juego de rol, en el cual hemos de tomar el rol de un General Imperial que se intenta defender con su pueblo del ataque de la horda Orca, un Nigromante que intenta recuperar su castillo tomado por estúpidos Enanos, un valiente Alto Elfo que defiende su patria de una nueva incursión de los malvados Druchii. En el momento en que nos identifiquemos, Warhammer dejará de ser un juego como el ajedrez, soso pero interesante, para ser una puerta hacia un maravilloso mundo.

Desafortunadamente, aún queda mucha gente que no juega para pasárselo bien. A estas personas se les suele llamar culoduros.

Los tres tipos

Los culoduros suelen tener uno de los siguientes tres tipos de ejército:

- Las megahordas de tropas básicas. No hay muchos jugadores que las lleven, porque es económicamente caro hacer un ejército de 300 figuras o más, pero cuando aparecen pasan por encima del típico ejército de disparo y máquinas de guerra como una apisonadora. Por poner un ejemplo, los hombres bestia de Therian Darksoul: 100 Ungors, 50 Gors, 20 Bestigors, 3 carros y 8 Minotauros. Simplemente, en 3 turnos, los cañones y las ballestas no consiguen matar los suficientes, y cuando llegan al cuerpo a cuerpo ganan por superioridad numérica. Dentro de lo que cabe, es el mejor de los tres, ya que es totalmente probable que haya una horda de seres comunes y corrientes dirigidos por unos pocos héroes.
- El ejército de tropas de megaélite y superpersonajes. Este es el más común entre los culoduros. Arrasan a las megahordas porque pueden concentrar una potencia de combate enorme en un frente muy estrecho, y así se enfrentan con todo su ejército sólo a una parte del ejército enemigo cada vez. Aquellos Caballeros del Caos con pabellón de la Ira de la 5ª edición, el Devorador de Almas, los Dragones, para el caso es todo lo mismo: mucho poder de destrucción (y muchos puntos) en muy pocas figuras. En muchos casos estos ejércitos suelen poner el mínimo de tropa básica, es decir, el mínimo de unidades, con el mínimo de miniaturas cada una, y que cuesten lo mínimo posible en puntos para poder poner un Caballero del Caos más. Sinceramente, da bastante asco jugar contra alguien así, es el típico personaje que coge una rabieta cuando por un maldito chequeo de Liderazgo huyen sus 800 puntos de Caballeros del Grial e incluso amenaza con dejar la partida. En la anterior edición, son los que ponían un 50% de puntos en personajes (y cuanto más bestias mejor), un 25% en monstuos que puedan hacer el máximo de daño posible, y el 25% mínimo necesario en una tropa, pero lo mejor posible.
- El ejército de cañones, disparo y/o magia. Este también es bastante común. Se basa en barrer al enemigo a distancia, y es devastador contra el ejército anterior, ya que te permite concentrar toda la potencia devastadora de tu ejército sobre un enemigo indefenso

(hasta que llegue a distancia de carga, por lo menos), escaso en número y con un tremendo valor en puntos. En algunos casos es lo necesario, pero llevado al extremo también es malo.

Como habéis visto esto es un poco como el juego de piedra-papel-tijera: Horda gana a cañones pero pierde con élite, Cañones ganan a élite pero pierden con horda, Élite gana a horda pero pierde con cañones.

Si el contrario usa uno de estos tristes esquemas se le puede contrarrestar fácilmente con su opuesto: si usa un Dragón (o 20 caballeros del Grial, o 10 Ogros Dragón) cargad de cañones, arcabuces, magos, arcos y demás y concentrad el fuego. Recordad que ahora incluso las flechas de F3 pueden herir a un Devorador de Almas. Quizás vuestros oponentes empiecen a organizar ejércitos equilibrados y no que se lo jueguen todo a una carta.

El juego es más divertido con ejércitos variados y tácticamente flexibles, pero lo mío no son los discursitos, así que si me encuentro a un notas con complejo de Power Ranger le demuestro lo equivocado de sus planteamientos por la forma difícil. (Si, los 24 disparos de lanzavirotes al Dragón, que pasa?)

En algunos casos es necesario optar por uno de ellos: si tienes un whaaag, no puedes hacer lo de las tropas de élite, porque no las tienes, si juegas con silvanos normalmente vas a disparar muchas flechas, no te vas a tirar al suicidio. Y finalmente, si juegas con Bretonia, no hay huevos a hacer otra cosa que hacer cuñas y mas cuñas.

Lo malo de los ejércitos extremos, del tipo que sean, no es que sean más eficaces. No lo son a no ser que cojan al oponente desprevenido. Lo malo es que estás diseñando un ejército que va a actuar de una manera determinada PASE LO QUE PASE en el campo de batalla. Es decir, no vas a reaccionar ante lo que haga tu oponente o ante las circunstancias que surjan porque simplemente no puedes, todo tu ejército está diseñado para quedarse atrás, o te basas en una unidad que vale por si misma medio ejército. Es decir, ¿para que jugar? una vez uno decide cerrarse así las opciones todo es cuestión de suerte y de quién tenga el ejército mas bestia. La táctica no cuenta porque no puedes variarla. ¿Vas a intentar llevar por el flanco esos 20 caballeros? Claro que no, valen tanto que no puedo perder ni un turno de maniobra, así que por el centro y a lo bestia. (Y si hay Fanáticos, mala suerte). ¿Vas a mover tus tropas hacia adelante? Ni de coña, solo llevo arcabuceros y cañones.

Es bastante aburrido. Cualquier idiota puede diseñar un megabicho o una unidad aterradora de 12 Ratas Ogro y caudillo con Brebaje Skaven, pero ser un buen general es otra cosa, algo que pasa por organizar una fuerza flexible y competitiva, capaz de adaptarse a cada momento al plan del enemigo y ganar. La seña de identidad del novato es buscar el megapersonaje invencible o la tropa de megaélite y tratar de ganar con eso. Bien, contra otro novato pueden tener suerte y ganar, contra un ejército normal quizás lo consigan. Pero si yo se que me enfrento a unos caballeros tumularios con señor de los vampiros dragón sangriento, señor tumulario y que cuesta 900 puntos, ese tío no me gana.

Porque para mi es más fácil aún poner 30 ballesteros, 4 lanzavirotes y 3 magos (nivel 4 y dos de nivel 2) y concentrar cada turno toda mi potencia sobre esa unidad hasta que no quede nada. Así que para la próxima tiene dos opciones, seguir jugando a los superhéroes o intentar probar tácticas con un ejército variado que incluya grandes bloques de tropa, algún personaje, tropas rápidas como lobos y vampiros y unos caballeros como apoyo. Será una batalla más equilibrada y seguramente él mismo se divierta más.

Hay mucha gente que llega nueva al hobby y se queda deslumbrada por los Hellblaster y los Cañones (curiosamente el Mortero no les suele gustar tanto) y les confían la suerte de las batallas. Hay más de uno y más de dos que hacen eso. Es muy triste porque en eso hay muy poco de estrategia. Al menos con los Lanzavirotes tienes que buscar un equilibrio entre la resistencia de la unidad a la que disparas y los puntos que puedes arañar con el disparo.

Con el cañón, F10 y que ignora armadura, simplemente disparas a lo más caro que tengas a tiro. Hasta que explota y dicen "Vaya, me has ganado porque he tenido mala suerte".

No señor, le he ganado porque me ha dejado maniobrar por todo el campo de batalla, haciendo lo que yo quería, escogiendo los combates que quería librar y apoyando a mis unidades de choque con bloques de tropa. "Ya, pero si llego a tener el Hellblaster..."

Jugar a Warhammer es divertido. De hecho, es muy divertido; ponerse en la piel de un general de fantasía, estudiar el terreno, tender emboscadas, hacer maniobras de distracción, rodear por todos los flancos a ese regimiento invencible hasta destruirlo, ganar un combate sólo por el bonus de "posición elevada"...

Me da pena que los chavales que llegan nuevos pasen todo el trabajo de comprar, montar y pintar su ejército y luego se pierdan toda esa diversión.

Eso también va por aquél que añora los 22 impactos automáticos de F6 de su cuña Bretoniana. Esas cosas sólo llevan a una escalada de hijoputismo en la que tu adversario aparece a la semana siguiente con 12 vagonetas snotling hechas con palos, así que tú contraatacas con 5 magos, y así hasta conseguir que nadie se divierta y que lo que ocurre encima de la mesa sea cualquier cosa menos una batalla.

¿Por qué tantos generales están dispuestos a exprimirse las meninges preparando listas delirantes que les permitan jugar sin tener que pensar durante la batalla?

La mezcla

Desde luego que para algunos ejércitos es más fácil jugar de una forma que de otra. Pero eso no quiere decir que sea imposible cambiar de tácticas. Después de todo hasta los Elfos Silvanos pueden poner un Dragón y cargar de Hombres Árbol, y los Orcos pueden hacer un ejército basado en los Jinetes de Jabalí y los Orcos Negros. La opción más interesante, y con la que se disfruta más, es cuando el ejército incluye un poco de todo. Es más divertido (para el oponente y para ti mismo), pero también es más efectivo. Vale, diseñar un ejército variado y "con trasfondo" si uno va a jugar contra culoduros es un suicidio. Pero el ejército típico culoduro también es muy fácil de desmontar, así que con el tiempo podéis ir convenciendo a la gente de que jugar así es lo mejor para todos.

Un ejército tiene que estar EQUILIBRADO. ¿Y qué demonios significa equilibrado? Seguramente habrá tantas descripciones como formas de asar a un elfo oscuro con los altos elfos, pero una de ellas bastante maja es pensar que los diferentes elementos tienen que compensarse, es decir, que ningún elemento debe poder decidir la batalla por sí solo, ya sea personaje o tropa. Todo debe responder a un plan, en el cual cada unidad tenga un objetivo individual, y que todo haga ganar la batalla. Por ejemplo: un ejército de altos elfos, en que ponemos arqueros y un lanzavirotes para desgastar al enemigo, magos (uno o dos) que dispersen los hechizos enemigos y apoyen a las unidades con hechizos, ya sea de ataque haciendo la función de arqueros, o de defensa de las tropas. Entonces, una unidad de infantería básica (lanceros), cuyo objetivo sea bloquear o recibir la carga de una unidad enemiga del mismo potencial, y una unidad de caballería para machacar a unidades lejanas al centro de la batalla o bien apoyar a la infantería en caso de que se haga necesario, más un personaje guerrero para prestar su apoyo a las unidades que lo necesiten. En 1000-1500 puntos cabe bien, no es culoduro, y no hay tropa superpoderosa ni superpersonajes. Me entendéis, ¿no?

Conseguir un ejército versátil capaz de afrontar cualquier situación es un reto noble y que posiblemente deje un par de noches en vela a cualquiera que se lo tome un poco en serio. Cada batalla que juegues con ese ejército podrá acabar de muchas maneras y quizá derrotar a muchos contrincantes utilizando muchos recursos y tropas variadas.

La cuestión es ganar, pero ganar bien

Supongo que todos estaréis de acuerdo en que el objetivo último del juego, es pasarlo en grande, ganes o pierdas. Pero para que esto pase, se debe jugar a ganar. Si te dejas, no tiene gracia ¿verdad? es tan aburrido arrollar al contrario en un turno como ser arrollado (¿y para esto he estado 3 años pintando mis figuritas? pos vaya mierda!!).

Da igual como esté hecho el ejercito (sea infumable o no). La cuestión es que la batalla sea emocionante. No tienen porque estar igualados los ejércitos, puede que uno supere ampliamente al otro, pero la gracia está en llegar vivo al siguiente turno. Da igual lo que diga en la hoja de batalla, los objetivos de la batalla cambian de forma dinámica (a lo mejor el contrario se toma de forma personal que esa unidad de zombis esté aguantando la carga de la caballería del caos), y si puedes resistir o llegas a masacrar, o el enemigo ni se acerca a esa estatua, entonces da igual los puntos de victoria, has ganado (esa unidad ha re-muerto bajo las pezuñas de mis caballeros, jias jias jias).

Un ejército que busca la mejor combinación de tropas, o que exprime las reglas, aún vale. Pero los ejércitos infumables optimizados hechos única y exclusivamente para ganar en el menor tiempo posible (uséase, uno o dos turnos) y sin posibilidad de respuesta... están bien para aquellos que se ponían vidas infinitas cuando jugaban al ordenador, es fácil, rápido, pero no mejor (fíjate, el lado oscuro de la fuerza también es así). Jamás serás un General bueno. Habrás ganado, sí, pero eso no implicará que te lo hayas merecido. También un niño de 12 años gana pegando a su hermano de 6.

Culoduro no es querer ganar...

[By richy_f]

Culoduro es el que juega para ganar. *Solo* para ganar. Culoduro es el que monta un ejército con animo de sacar el maximo de ventajas, y cuando no le funciona como desea protesta porque 'el contrincante / arbitro / diseñador / quiensea' es un tramposo de m*%rd$ que me ha puado', o bien 'he tenido muy mala suerte, porque otro dia tu a mi no me ganas', o variantes del mismo tema.

Al culoduro en otras latitudes se le llama powergamer, o munchkin, o cheesy player, o como quieras. Pero al final es todo lo mismo. Es alguien que no juega contigo para divertirse, sino para ganarte. Si es posible, para aplastarte y revolcarte por el fango en medio de su paja adolescente definitiva, ese megaorgasmo que siente cuando aplasta inmisericorde a todo el que se le ponga por delante porque él es el Cyberplayer, el no va más, el rey de la colina. La crême de la crême, oiga. Gano yo por bueno que soy, y si pierdo es por mala suerte o malas artes, ¿sabe?

No hay ejércitos culosduros, hace mucho tiempo que lo digo. Lo que hay es actitudes culoduras. Hacer según qué combos y según qué cosas es sinonimo de ser un powergamer, y contra eso no hay nadie que quiera jugar, porque no es divertido. (Excepto otro powergamer. Joer, imagínate si le gano, ese que dicen que es tan bueno, entonces yo seré mejor, que flipeeasshhh!!!) [Acabar de rellenar son sonidos e imagenes de tinte slaaneshiano al gusto del consumidor]

No hay ejércitos invencibles. Mi protesta viene de la confusion que se genera con la misma protesta. El ejército culoduro no molesta 'per se' (a mi no me importa hacer una batalla con según qué personas saliendo con desventaja. Joer, llevo berserkers normalmente, como si me importara ganar o no ;-). Lo que molesta de los culoduros es que cuando lo ves, sabes que las proximas horas te las vas a pasar discutiendo 'que si estos no pueden cargar', 'que si por ese lado del rhino no te caben', 'que si esta escuadra cae/no_cae en fuego cruzado', y todas esas sabrosas variantes del mismo tema que marcan la diferencia entre el culoduro y la gente normal.

No confundamos términos. Alguien que me viene y me dice *antes de empezar* 'oye, que me gustaría provar a poner tres señores espectrales y un avatar porque me hace gracia

probarlo, ¿te importa?' y luego me da una partida agradable (si, *me da*, yo juego a esto por pasarlo bien, egoista que es uno), pues ese no es un culoduro, ese es un chaval muy majo que quiere probar cosas nuevas.

Ahora bien, el que me viene poniendo combos raros sin decir ni pio (lo encuentra normal), y me da la brasa toda la p&t$ partida que si esto que si lo otro que si lo de mas alla, ese no es un tio (o tia) normal, ese es una babosa pajillera comedoritos (como se dice por ahí) que lo único que quiere de mi es la sensacion de ser mejor que *alguien* en su patética vida. Y punto.

Nadie (no yo, desde luego) ha dicho nada contra combos específicos, lo que se ha dicho es que hay combinaciones que marcan claramente a lo que se va. Y no nos engañemos. El problema no es que yo sea un inmaduro que no soporta que le ganen. Hay mucha gente que me gana y ademas por paliza, eso no es ningún mérito (incluso hay varios por ahí a los que no les he ganado *nunca*, triste de mi). A mi no me molesta que me ganen. Lo que me molesta es que alguien me haga jugar una partida de mierda (si, he dicho mierda) en que lo mas divertido que hago es discutir durante media hora si las pistolas de plasma se recalientan o no. Porque por circunstancias mias el tiempo que tengo para jugar es *muy* escaso (hasta el punto de hacerme quedar mal muchas veces). Y no estoy para regalarselo al primer mindundi que se me cruce con complejo de inferioridad. No soy un servicio público.

Eso es lo que molesta de los culosduros (al menos en mi caso): perder el tiempo.

Nada más. Bueno, disculparme si sueno borde. Repasando el mensaje ahora, la verdad es que sueno *muy* borde. Lo siento. Uno es así a estas horas de la tarde. Hay cosas que me sacan de quicio, y discutir lo mismo 'ad eternam' es una de ellas. Mas aún cuando no hay motivo, porque viene todo de un malentendido evitable (el concepto de culoduro). Que es lo mismo que dice Gnomo, pero él de un modo más diplomatico. Que le voy a hacer, si soy así de mala persona.

Consejos Generales

Puntos importantes

[X-Tremo]

Hay una serie de puntos que se deben tener siempre en cuenta. Son, en parte las bases de una victoria en Warhammer. En muchos casos son chorradas completamente lógicas, pero conviene repasarlas:

1.Y casi que la más importante. La mitad (o más) de la estrategia de Warhammer es la creación del ejército. Con un ejército mal hecho el mejor jugador tendría problemas para ganar a un chavalín que lleve en esto unos pocos meses. Los mejores generales son los que saben escoger correctamente la composición de su ejército (y utilizar esa composición en el juego).

2.Conoce a tu rival. Si dependes de que tu rival se acuerde que tiene que chequear por animosidad con sus goblins lo tienes mal: Aunque no sea a mala fe, en una batalla un jugador tiene cien mil cosas en la cabeza (donde esta la botella de coca-cola -sobretodo-, donde debe cargar al turno siguiente, qué acaban de decir los invitados de su miniatura recién pintada, si ha disparado ya con una maquina de guerra, como matará a ese gran demonio, que pondrá en su página web...) y no es de extrañar que se olviden de ciertas cosas, sobretodo si no les benefician. También se olvidan de cosas que les benefician, pero los olvidos están en proporción de siete a uno (a favor de los no beneficiosos). Así que si tú sabes que tiene que chequear te ahorras muchos "descuidos".

3.También apréndete bien las reglas. Hay pocas cosas tan frustrantes en warhammer como que te hagan una cosa que se puede hacer (es legal), que no sabías que se podía hacer, y que podías hacer hasta entonces (generalmente con un gran beneficio). El caso extremo es, por ejemplo, no saber que se puede aguantar y disparar contra una carga (si la unidad esta equipada con armas de proyectiles, la distancia inicial de carga es superior a la mitad de la distancia de carga máxima, si no fallan un chequeo de miedo -suponiendo que el que carga lo cause-...) hasta que te lo hacen a ti. El ejemplo es muy bestia, pero créeme, fliparías con la cara de la gente cuando le matas a su general de una manera un tanto tonta.

4.No hagas demasiado caso a los consejos tácticos de la white dwarf / sección tácticas de los libros de ejercito. A veces sueltan alguna cosilla buena, pero por norma general, suelen meter algunas cantadas realmente graciosas (estoy pensando en hacer una sección fija con cantadas de esas... mándame las que te hayas encontrado).

5.Cuando juego siempre sigo una ley de probabilidades muy simple: cuanto más veces chequee el enemigo (no importa de que: pánico, tiradas de salvación, tablas de problemas) más probabilidades tiene de cagarla. Así que intento hacerlo chequear lo máximo posible. No os lo creáis, pero si la probabilidad de que huya una unidad con liderazgo 10 es (dejando de lado la suerte) de 1/12 (83%), pero si chequea 20 veces tiene un 82% de probabilidades de haber fallado algún chequeo. Es muy divertido sobretodo cuando mi contrincante se queja de mi suerte al fallar el vigésimo tercer chequeo...

6.Nunca confíes en algo al 100%. En la guerra solo te puedes fiar de tu propia espada, y aun así a veces se rompe. En warhammer pasa lo mismo. Depende demasiado de algo o alguien en tu plan de batalla (si es que tienes, claro) y, si falla o muere por cualquier motivo (las maquinas de guerra suelen tener bastante que decir en esto) estarás con un bonito plan que hace aguas por todas partes.

7.Y esta es la más importante sin lugar a dudas. Diviértete. Si te tomas a bien las derrotas (pero las analizas convenientemente) y sigues jugando aprenderás mucho más que de las victorias. Si te las tomas a mal y las analizas también aprenderás, pero corres el riesgo de perder las ganas de jugar tras unas cuantas...

Otros consejos

[Zeo WebKnight]

Trabaja con lo que tengas

Nunca, repito NUNCA, te pierdas en comentarios como "si tuviera...", "si pudiera...", "te ibas a enterar si me comprara...", porque no tienes, no puedes, y no te lo has comprado. Eso lo único que hace es distraerte, en serio. Os parecerá una tontería pero he conocido a mucha gente que desde que empieza la partida hasta que la pierde se pasa el día diciendo... es que no tengo la miniatura, es que no he podido hacer aquello porque las reglas son injustas con mi ejercito...

Hay que trabajar con lo que tengas y sacarle el máximo partido.

Espera lo inesperado, adáptate.

¿Y esa unidad tiene estandarte mágico? ¿Como de potente es ese paladín montado en un caballo?

Pues ni idea. Pero tienes que esperar lo inesperado. Hay que utilizar tácticas generales y preparadas para poder cambiar en cualquier momento. Porque es posible que esa unidad especialmente preparada, que has tardado horas en diseñar para que flanquee al enemigo y cargue contra otra unidad por el flanco... sea acribillada en el primer turno, o se encuentre con un gran bosque en medio de su camino. O que la unidad anti-megabicho sea completamente inútil porque no hay ningún megabicho. O que la unidad anti-caballería no se enfrente a ninguna unidad montada, porque unos puñeteros murciélagos los han cargado y están ahí parados desde el segundo turno.

Hay que adaptarse. Que cada unidad tenga una misión general, como atacar o defender. Puedes incluir unidades genéricas y unidades especializadas. Pero no especialices demasiado, porque a la hora de la verdad puede que no hagan nada durante la partida. En una partida de Imperio contra Elfos Silvanos que jugué con unos amigos, una unidad de caballería especialmente pensada para masacrar a los hombres árbol se quedó sin hacer NADA durante toda la batalla. Los dos hombres árbol estaban muertos al segundo turno de sendos cañonazos. Así que se transformó en una unidad de apoyo, pero entre unas cosas y otras (vamos caballeros, apoyemos a la unidad de alabarderos... mierda, a medio camino han acabado con la unidad enemiga, bueno pues vamos a ayudar al general... vaya, ha muerto, será mejor que retrocedamos y nos lo pensemos mejor *fallo de psicología*... volvamos a la batalla...) Vamos, un asco. Y así 300 puntos anti hombre-árbol se fueron a hacer puñetas. Y además perdimos la batalla por 3 puntos.

Por mi parte, normalmente tengo dos unidades de esqueletos. Una grande y otra más pequeña. La grande está como defensa, mientras que la pequeña está para atacar. Y hago esto así por que por defensa entiendo parar una unidad, ya sea poniéndose en medio o cargando antes. Pero que la unidad no avance. El carro y el espectro los utilizo al unísono. Mientras el carro carga directamente contra el personaje, el espectro carga por un lado. Porque así el carro absorbe los impactos de la posible arma mágica del paladín mientras el espectro se dedica a destrozar la unidad por el flanco. Normalmente siempre hago más heridas que el contrincario, por lo que gano el combate, se desmoralizan y tienen que hacer chequeo de miedo y con suerte huyen y el carro los pilla. El nigromante lo utilizo como máquina de guerra (la mirada de Nagash es una maravilla) pues es el único que puede atacar a distancia. Y los caballeros no-muertos o bien van por libre para apoyar al nigromante o al carro y al espectro, o bien están dentro de las unidades de espectros para tener más poder destructivo.

Haz siempre lo último que se espera de ti

Cuanto menos sepa el contrario lo que vas a hacer, mejor. Sorprende. Cuando estén acostumbrados y se preparen para algo distinto...pues haz lo clásico. Siempre. Por ejemplo,

lo último que se espera es que mi nigromante cargue directamente contra un gran comandante del Caos (me arriesgo a que se vaya a hacer puñetas todo el ejercito), bueno, pues lo hice, ¿por que? pues porque entonces le lancé el hechizo de mano de polvo, y su general fue un caballero no-muerto a mis ordenes.

Otra vez, cargué contra el general con un espectro, mientras todo el resto del ejército se quedaba mirando. En principio es un suicidio, pues el espectro es débil contra armas mágicas, y el general tiene todos los números para que tenga una. Pero es que contaba con ese suicidio, pues tenía como objeto el corazón del infortunio. Así que el espectro, por 75 puntos, hizo huir a dos unidades una por terror y otra por muerte del general. Y además de cargarse al general, se cargó parte de la unidad de caballería en la que estaba.

A partir de ahí mi ejercito se dedicó a perseguir a los que huían.

Pero siempre tienes que tener en cuenta las características de tu ejército. O si no lo pasarás mal.

También tienes que conocer a tu rival, claro. Si sabes que te van a atacar con pocas miniaturas, pero muy buenas... pues pon muchos regimientos de poco coste. ¿Que pasa al revés? Pues pones muchas unidades pequeñas, pero de élite. ¿Que el contrario utiliza cañones? Pues utilizas magia. ¿Que utiliza muy bien la magia? Pues pones un par de magos de nivel 1 y te dedicas sólo a dispersar.

La mayoría de gente se basa en un aspecto de su ejercito: tropa, máquinas de guerra, proyectiles, magia. Y el ejercito que se basa en una sola cosa está pidiendo a gritos que la inutilicen, así que hazlo.

LA REGLA DE ORO

Pega primero, pega rápido, pega fuerte; pero, sobre todo, asegúrate de ser el último que pega

La Magia en Warhammer

Mucho ha cambiado el sistema de magia de Warhammer en respeto a la anterior edición, en la que funcionaba con reminiscencias de Magic. En ésa, en la fase de magia (a final de turno), cada jugador robaba cartas, e intentaba lanzar hechizos (cada hechizo tenía una energía asociada) mediante cartas de energía, mientras que el contrario podía dispersarlas mediante cartas de dispersión.

Éste sistema de magia no era malo, pero presentaba el inconveniente de "estar apartado" (era al final del turno, y era como jugar a un juego aparte durante breves instantes). Así que Games Workshop se inventó un sistema de dados, mucho más sencillo y mucho más rápido.

El funcionamiento del sistema de magia es el siguiente: en tu turno dispones de un total de *dados de magia* (cuantos más y mejores magos tengas, de más magos dispondrás). Cada mago tiene unos *hechizos aprendidos* (a principio de partida se determinan aleatoriamente qué hechizos habrá aprendido cada mago), y puede intentar lanzar cada uno *una* vez por fase de magia. Para intentar lanzar un hechizo puedes tirar tantos dados como nivel más uno (un mago de nivel 4, hasta 5 dados para lanzar un hechizo), y si la suma supera el *nivel de dificultad* del hechizo, se realiza (si no, ha fallado). El contrario, entonces, toma sus *dados de dispersión* (los que quiera, el total viene determinado también por los magos que tengas), y los lanza, si supera la tirada del lanzador, el hechizo es *dispersado* (no tiene efecto). Para añadir un par de notas de color, dos seises en una tirada implica *irresistible* (si es en un hechizo, no puede intentar dispersarse; si es en una dispersión, dispersas automáticamente) y dos unos es una pifia (disfunción mágica, con resultados bastante negativos; en dispersión es que no se dispersa).

El sistema actual no depende sólo de la suerte (probabilidad), sino también de la táctica (¿cuántos dados usas? ¿Qué voy a intentar lanzar luego? ¿Me arriesgo con un dado más para ver si tengo Fuerza Irresistible?).

Al inicio de la partida (antes de desplegar o después) cada mago elige un saber, lanza tantos D6 como nivel de magia tenga, y esos son los hechizos que puede elegir. Siempre hay la posibilidad de substituir uno de ellos por el primero de la lista (hechizo que suele ser el más sencillo de lanzar).

Los hechizos dependen de cada raza. Hay ocho *saberes* de magia "genéricos", y algunas razas tienen, además, saberes específicos (de hecho parece que casi todas, ehem... menos Imperio...). Cada saber se especializa más o menos en algo (hay magia más destructiva, magia más de control de magia, etc.), pero hay algún tipo de hechizos común.

¿Para qué sirve la magia?

Una buena cantidad de los hechizos (incluyendo objetos portahechizos) que existen (al menos hasta la fecha) en Warhammer se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Hechizos ofensivos**. Son todos aquellos hechizos cuya principal finalidad es hacer bajas en las unidades enemigas o que resulten debilitadas.
- **Hechizos defensivos**. Aquellos hechizos que básicamente hacen que nuestros regimientos aguanten más (malus a impactar, tiradas de salvación…) o a empeorar el daño que pueda hacer el enemigo.
- **Hechizos tácticos**. Son los menos comunes pero los más útiles; aquellos que permiten más movimiento o impiden el movimiento enemigo.
- **Hechizos promagia**. Todos aquellos hechizos que sirvan para potenciar nuestra magia.
- **Hechizos antimagia**. No hace falta explicarlo mucho ☺ hechizos que intenten anular la magia enemiga.
- **Otros hechizos**. Bueno, hay hechizos que no son de ninguno de los anteriores…

Algo que muy poca gente hace es pensar en las funciones de los hechizos. Cojo Saber de los Cielos, si me tocan rayos bien, un cometa también chachi, o si no el Segundo Sello. Y vas lanzando rayos ahora aquí ahora allá. Si realmente quieres algo ofensivo piensa en elegir (si puedes) un Saber de la Magia que tenga hechizos ofensivos, y une sus efectos a los de la artillería. Eso es vital, decidir para qué queremos usar la magia antes de decidirnos por uno u otro.

Hay algo muy importante y es que los objetos portahechizos deberían cogerse siempre teniendo en cuenta la estrategia que estemos llevando con la magia. Si tenemos una magia no ofensiva (por ejemplo Saber de la Luz) no vale la pena coger objetos portahechizos que hagan proyectiles mágicos (ofensivo); sin embargo será totalmente útil si tenemos Fuego o Cielos.

Los Saberes de la Magia

Saber del Fuego. Hechizo de claro corte ofensivo: todos sus hechizos son de ese tipo, salvo el Muro de Fuego que además es táctico (bueno, en el fondo también es para hacer bajas…)
Saber de los Cielos. Otro saber ofensivo: cuenta con 5 hechizos ofensivos, y como hechizo base uno de los más útiles de todo el juego (Segundo Sello). Si le sumamos que hay varios que no necesitan la visión, se explica por qué tanta gente lo coge.
Saber del Metal. Cuenta con dos hechizos ofensivos (Hierro y Plata), tres dedensivos (Plomo, Oro y Acero) y uno Táctico (Bronce).
Saber de las Sombras. Dos ofensivos (Muerte Rauda y Pozo de Sombras, aunque este es medio táctico), uno defensivo (Pellejo de Medianoche), uno Táctico (Acechante), otro que puede considerarse de protección y ofensivo a la vez (Sombras de Muerte) y otro que puede usarse de muchas formas (Corcel de Sombras).
Saber de la Luz. Dos ofensivos (y uno sobre el propio mago) y 4 defensivos (Brillo Radiante, Mano Curativa, Luz Protectora y Luz Cegadora).
Saber de la Muerte. Todos sus hechizos son ofensivos.
Saber de la Vida. Tres ofensivos (Espinas, Bosque, Piedra), dos defensivos (Viento y Lluvia) y uno táctico (Río).
Saber de las Bestias. Dos ofensivos (Oso y Cuervo), tres medio tácticos medio otra cosa (Toro, Águila, Lobo) y uno defensivo (Bestia).
Saber del Emisario Oscuro. Cinco ofensivos (incluido el hechizo más cafre de todo el juego, Abrazo de la Serpiente) y uno defensivo (Maldición del Señor Oscuro.
Saber del Arúspice. Dos ofensivos (Alas del Destino y Bendición del Valor), uno táctico (Voz de Mando) y el resto defensivos.
Pequeño Whaaagh. Uno táctico (Mano de Gorko) y el resto ofensivos.
Gran Whaaagh. Tres ofensivos (A por elloz, Pie de Gorko y Gorko Kamina), uno defensivo (Protégenoz), una especie de Segundo Sello (Morko Zálvanoz) y uno táctico (Whaaagh!).

Elfos Oscuros. Uno defensivo (Palabra), otro táctico/defensivo (Sometimiento) y el resto, ofensivos.
Alta Magia. Tres ofensivos (Maldición, Ira y Llamas), dos defensivos (Caminar y Anulación) y dos antimagia (Disipación y Caprichosa Fortuna).
Skavens. Cuatro ofensivos (Rayo, Ratas, Aliento y Plaga), uno ofensivo/defensivo (Locura, que al darnos furia asesina nos hace inmunes a psicología), y uno táctico (Salto).
Vampiros. Todos son de corte ofensivo salvo dos tácticos, la Danza Macabra y la Invocación de Nehek (este último es ofensivo, defensivo y táctico a la vez).
Enanos. El Yunque tiene tres runas ofensivas (Aire, Fuego y Tierra) y una táctica (Agua).
Reyes Funerarios. Dos ofensivos (Venganza y Embate) y dos tácticos (Invocación y Apremio); la Invocación tiene repercusiones defensivas y ofensivas.
Nurgle: Tiene uno táctico (Aflicciones), otro defensivo (Furúnculos) y el resto ofensivos.
Tzeentch: Excepto Fuego Amarillo que es defensivo, el resto son ofensivos.
Slaanesh: Tormento y Espasmos son a la vez defensivo, ofensivo y táctico; Deseos es táctico; Suplicio es defensivo, y Agonía y Tortura son ofensivos.

Quizá vaya bien ser consciente qué tipo de hechizos tenemos (y tiene nuestro enemigo). Los más peligrosos son los del tipo Táctico, ya que son los que más alteran nuestro plan de batalla. Los de tipo Defensivo son útiles cuando no podemos permitirnos muchas bajas (por ejemplo cuando tenemos tropas sin armaduras o poco numerosas) mientras que los ofensivos siempre van bien contra enemigos que tengan proyectiles o tropas poco numerosas y muy móviles.

Tabla de probabilidades

En la web *The White Tower* (La Torre Blanca, http://home.swipnet.se/~w-13090/docs/spelstat.html) hay un análisis probabilístico del lanzamiento de hechizos. Hemos decidido hacer algo parecido: probabilidades de lanzar un hechizo con éxito según la dificultad y los dados, y la probabilidad de disfunción y de fuerza irresistible. Como vemos, a partir de 2 dados siempre existe una posibilidad de lanzar un hechizo con Disfunción o Fuerza Irresistible. La combinación Di+FI (es decir, dos 1 y dos 6) se toma siempre como Disfunción, por eso las probabilidades de fuerza irresistible son menores que las de disfunción. ATENCIÓN: En caso que el hechicero tenga un +1 a lanzar el hechizo, simplemente se resta uno a la dificultad (es decir, para lanzar un hechizo de 7+ con un +1 a la tirada se debe mirar la fila del 6+). Por último, decir que hemos puesto dificultades de 2+ (pues un 1+ es 100% con un solo dado) hasta 15+ (porque no sabemos hasta dónde crecerán las dificultades).

Ok / Di / FI	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6
2+	88	97	93	87	80
3+	67	97	93	87	80
4+	50	92	93	87	80
5+	33	83	93	87	80
6+	17	72	91	87	80
7+	0	58	88	87	80
8+	0	42	82	86	80
9+	0	28	74	85	80
10+	0	17	63	83	80
11+	0	8	50	79	80
12+	0	3	38	73	79
13+	0	3	26	65	78
14+	0	3	18	55	75
15+	0	3	12	44	71
Disfuncion	0	3	7	13	20
Fuerza irr.	0	3	7	7	18

Del Poder y la Magia

By Zeo WebKnight

Mucho y de distintas formas se ha hablado sobre el poder absoluto de la magia.

Pero para hablar sobre el poder de la magia, primero hemos de entender el poder en sí mismo. Hay quien equivocadamente confunden el poder con la fuerza o miden el poder en función de la espectacularidad de un determinado hecho o acción. Debo decir sin embargo que quien afirme dicha visión del poder no solo está equivocado, sino que jamás alcanzará el poder verdadero.

Para gran consternación de los sabios, la raza humana tiene un conocimiento instintivo del poder. Todo ser humano tiene una idea vaga e inconcisa de lo que significa el poder, su utilidad y sus ventajas. Por desgracia al preguntar a cualquiera de nuestros congéneres, nos encontramos con que son prácticamente incapaces de dar una respuesta clara. La mayoría responden con comparaciones o analogías, y en su mayoría son inexactas.

En los reinos humanos hay muchos libros en los que se reúne el saber de nuestra raza. En ellos encontramos la siguiente afirmación: se define poder como dominio, imperio, facultad y jurisdicción de la que dispone el individuo para mandar o ejecutar, capacidad de imponer la propia voluntad sobre los otros.

Pero... ¿es esto cierto? Esta es una definición humana del poder. Además solo está definida en los mismos aspectos humanos de éste. Entonces ¿cual es la definición del poder?

De una forma general, todos conocemos esa definición.

El poder es la posibilidad de transformar una situación por la aplicación de nuestra voluntad.

Es una definición simple, pero efectiva. El poder, todo poder, no es más que la aplicación de la voluntad del ser vivo sobre cualquier sujeto, incluidos el propio sujeto y la propia fuerza de voluntad.

La magia es un medio por el cual se accede a este poder. Y es un medio realmente directo.

No hay que confundir nunca el sistema por el cual funciona la magia. En ningún momento se ha de pensar que con la voluntad del mago se obliga a los vientos de la magia a tomar un patrón. Los vientos de la magia son la síntesis del caos y no hay nada ni nadie que sea capaz de encadenar a la esencia del caos.

Pero la esencia del caos está sedienta de forma y cuerpo. Continuamente busca una forma de deshacerse de su estado de potencialidad y existir realmente en el mundo mortal. Por ello, al ejercitar el mago su voluntad en el hechizo escogido, los vientos de la magia acuden a tomar la forma escogida por el hechicero. Pero es el caos el que usa como herramienta al mago, no al revés como piensan muchos.

El poder de un mago no se mide en la cantidad de vientos de la magia que puede llegar a convocar. Se mide en la cantidad de posibilidades que es capaz de volver reales usando los vientos de la magia. Los hechizos, sortilegios y encantamientos cuanto más poderosos son más posibilidades encarnan. Una ráfaga de fuego es relativamente sencilla, pues solo encarna la posibilidad del fuego y su desplazamiento en el espacio. En cambio crear una cuerda de la nada puede traer dificultades a los más avezados magos, puesto que se debe encarnar cada una de sus hebras por separado, creando de muchas cosas una sola. También hay que tener en cuenta que existe una diferencia cualitativa entre las

posibilidades encarnadas por la hechicería. No es lo mismo transformar un metal en otro que, por ejemplo, parar el tiempo.

Hay entes en este universo que son la encarnación viva de una posibilidad. Son la encarnación de una fuerza o de un concepto, como el viento, el aire, el agua o el tiempo mismo. Estas encarnaciones son increíblemente resistentes y por tanto es extremadamente complicado modificarlas. Un hechizo para ralentizar el tiempo es algo casi impensable, puesto que se estaría luchando contra el avance del tiempo de todo el universo, no solo de una zona en concreto.

Cuando un hechicero no es lo suficientemente poderoso, la energía magia que ha acumulado le supera, adueñándose de las ideas y patrones que existen en su mente y tomando la forma al azar. Esto puede repercutir seriamente en el hechicero, transformándolo en un cúmulo de mutaciones, provocadas por sus propios pensamientos ocultos, y transformándose en lo que conocemos como engendro del caos. Pero los efectos cambian para cada hechicero, pues cada hechicero tiene una mente distinta.

Los nigromantes tienen todos una mente afín, aunque completamente diferente pues no hay dos formas de pensar iguales. Aún y así, la idea de la No Muerte es tan poderosa en la mayoría de ellos que el patrón afecta al nigromante de una forma muy peculiar: lo transforma en espectro. La afinidad entre todos los nigromantes no es algo producido por la propia nigromancia. Al menos no de forma directa. Es más bien el hecho de que cada tipo de magia requiere unos canales de pensamiento afines, haciendo que solo aquellos que tengan el tipo de mente adecuada puedan ejercitar cierta disciplina taumatúrgica.

Pero recordad que aunque el poder de la nigromancia es ilimitado de por sí, no lo es el poder individual de los hechiceros que la practican. Voluntad, imaginación, memoria y retención son los límites y los medidores del poder de un hechicero.

Vosotros mismos sois vuestro límite. Esa es una amarga lección que todo hechicero aprende al llegar a sus límites naturales. Pero esos límites se pueden romper con esfuerzo, puesto que la única forma de aumentar el poder llegados al límite de uno mismo es alejar un poco mas esos limites superándose a uno mismo en grandeza y poder.

Estrategias con la Magia

Hay cuatro estrategias básicas con la magia:

- Potencia mágica. Ello implica que la magia tendrá un peso específico y considerable en tu ejército. Como el número de personajes está bastante limitado, hay que aprovechar las oportunidades (pero sin dejarnos al descubierto). Ejemplo: a 2.000 puntos, podemos usar 1 comandante y 3 héroes. Sería bueno tener 1 héroe como General, el Comandante como mago de nivel 4, y uno o dos Héroes de nivel 2 como apoyo (se puede substituir uno por el Portaestandarte de Batalla). Supongamos N4 + 2N2. Si además elegimos diferentes saberes, podemos tener bastante combinación mágica, aunque si todos son del mismo saber (hecho obligado en algunos ejércitos) lo que tenemos es, probablemente, oportunidad de intentar lanzar repetidamente algunos hechizos. Estamos hablando de 4+2+2 hechizos, un total de 10 dados de magia y 6 de dispersión. Al tener 6 dados de dispersión, podemos olvidarnos de los Pergaminos (el oponente casi seguro que habrá puesto un par de magos N2 de apoyo o sólo uno, con 6 dados sobran), e invertir los puntos mágicos en otros objetos. El típico objeto que da +1 a lanzar hechizos es una buena elección para el N4, y lo más recomendable es tener objetos portahechizos (esto hará que casi seguro la magia haga suficiente mella en el enemigo), y si podemos tener proyectiles mágicos mejor aún (esto dará más de un quebradero mental al oponente).

- Antimagia. A nivel de personajes basta con 2 hechiceros de nivel 1 (para qué el 2?), para tener 4 dados de dispersión en total, y cada uno de ellos con 2 pergaminos. Da igual los hechizos que se cojan, la idea es simplemente evitar que el enemigo haga magia. El caso de los Enanos es especialmente interesante: los Herreros Rúnicos son buenos guerreros (líderes de unidades), y tener un par de ellos nos proporciona la friolera de 6 dados de dispersión (runas comehechizos aparte).

- Equilibrio. Dos magos N2 (para tener 4 hechizos a lanzar), cada uno con un pergamino de dispersión y otro objeto (para tener algo contra los megahechizos del enemigo). Suele ser lo más usado, la magia nos da cierto apoyo, y en ningún caso se vuelve imprescindible (y si nos cascan los magos, pues, total, para lo que nos habían costado). Los hechizos se eligen para que complementen al ejército. Sin duda, la mayoría de partidas será lo mejor.

- Pasar de magia. Ningún mago. Ningún pergamino. Dos dados de dispersión de base. Tiene su parte negativa (el enemigo puede hacernos bastante pupa con la magia, a no ser que sea Enano), y su parte positiva (podemos tener 4 héroes bien majos que sean de utilidad en el campo de batalla).

El Arte Artillero

Artículo de Alarick el Orate (almonacids@yahoo.com.mx)

I. INTRODUCCION.

En el mundo de Warhammer son pocas las razas que no cuentan con piezas de artillería. Las hay tan salvajes como los lanza-goblins, tan temperamentales como los cañones a base de pólvora y tan precisos como los lanzavirotes élficos, pero todos tienen un común denominador, son muy mortíferas cuando funcionan bien. ¿Por qué esta aseveración? Porque siempre hay un factor en sus reglas de uso que siempre queda a la suerte, lo cual es empleado para darle ese toque de emoción y "realismo" que se busca para las cuestiones del juego.

Las piezas de artillería las podemos clasificar en las que usan el atributo de Habilidad de Proyectil (HP) y las que emplean solamente los dados de Artillería o los dados de Artillería y las plantillas de área de efecto. En las primeras se tiene que tirar un dado D6 para ver si impacta su objetivo y en las segundas se tira estos dos dados para ver que efectos causan en el disparo del proyectil y/o sobre la pieza artillera, además de tener que juzgar una distancia a "ojo", las cuales puedes ser subclasificadas por sus efectos destructivos.

Este tratado sobre Artillería busca el poder ayudar al jugador de Warhammer a entender como funciona el tiro Artillero y como puede esto ayudarlo a planear sus batallas.

La parte más difícil en la fase de Disparos durante una batalla de Warhammer es cuando se debe de juzgar una distancia para las piezas de Artillería, seguido por "¿a que unidad enemiga le disparo?". Lo aquí propuesto permitirá al jugador el impactar "algo", ya que las formas de juzgar distancias para las diversas piezas de Artillería fue probado varias veces y siempre se busco el lograr un promedio superior a la media. Además, ese "algo" puede representar a un único modelo de tropa o a un regimiento entero que cae bajo los efectos destructivos de los artefactos Artilleros.

La propuesta del entrenamiento le permitirá al jugador el poder ser más efectivo con sus Artillería en una batalla, pero se debe de ser constante. El entrenar antes de ir a dar batalla permite eliminar dudas e indecisiones, las cuales pueden ser desastrosas si estas ocurren durante los combates. Además de ganar confianza con esas reglas especiales que a veces traen consigo algunas maquinas Artilleras.

También se ve como funciona una trayectoria del proyectil cuando se desplaza por la unidad victima. Además de consejos sobre el disparo a personajes, formaciones Bretonas, mejoras mágicas y técnicas. Hago mención de algunas reglas de la edición pasada, las cuales pueden ser usadas en las batallas actuales de Warhammer, con el consentimiento de las partes involucradas en ella.

Espero que la lectura de este tratado le sea grato y le permita lograr el objetivo de ser un buen artillero.

II. ARTILLERÍA QUE USA LA HP.

Estas son finas piezas de ingeniería que no sufren desperfectos destructivos para si mismos, por lo común son representadas por los Lanzavirotes y entre los mejores de su clase están los Elficos. Estas máquinas guerreras pueden disparar una mortífera salva de 6 virotes de mediana talla o un único y pesado virote. La salva pega con F4 y tiene un modificador de -1 a la Tirada de Salvación por Armadura (TSA). El virote pesado tiene una F6 y niega la TSA, aunque esta fuerza se reduce conforme va ensartando enemigos. En manos de artilleros elfos son certeras por su HP de 4, lo cual les permite impactar con 4 a largo alcance y con 3 a corto alcance. Las versiones Enanas y piel verde son igual de mortíferas, aunque sus sirvientes no son tan diestros a la hora de apuntarlas, además de no

poder disparar salvas de virotes. Debo añadir que el lanzavirotes Enano puede ser mejorado con runas y con la presencia de un Ingeniero, que tiende a compensar en algo la desventaja que le imponen sus artilleros.

Con un alcance máximo de 48" (120 cm.) pueden ser apuntados sobre objetivos que se encuentren a la vista de los artilleros y cubren casi todo el campo de batalla con sus disparos; las únicas restricciones a su línea de mira las imponen ciertas escenografías de terreno y los regimientos propios y enemigos. Desplegados sobre terreno alto es donde mejor desempeñan este papel, pero también esto con lleva sus riesgos. Al estar sobre terreno elevado pueden ser objeto de disparos de la artillería enemiga, de hostigadores y al ataque de unidades de voladores. Estos son riesgos que se deben de entender y tratar de minimizar para que tu maquinaria artillera pueda desempeñar su cometido. Esto último se aplica a todos los artefactos artilleros.

Como puede verse, estas piezas solo deben ser encaradas hacia su objetivo y disparar. El resultado a obtener en el tiro del dado o de los dados lo determina la distancia entre la pieza de artillería y el objetivo a impactar, los cuales son de 3 o 4 para corto alcance y 4 o 5 para largo alcance y solo pueden ser modificados bajo los efectos de la magia, runas y de reglas especiales de juego.

La secuencia de disparo seria: Seleccionar a su objetivo y encarar la pieza hacia él; indicarle al oponente cual de sus unidades es la seleccionada; tirar el dado o los dados (si se dispara una salva) para ver si se le puede impactar; tirar el dado o los dados para ver si se hiere y continuar haciendo esto mientras se obtenga el resultado adecuado conforme la Fuerza del virote se va reduciendo en el caso de un único virote; el oponente tirará los dados necesarios para tratar de salvar, si le esta esto permitido; retirar las bajas enemigas.

Con algo de suerte se puede lograr hacer las suficientes bajas para que el enemigo realice una prueba de Pánico. Pero por lo común, es lograr un resultado de la mitad de las victimas que se tenía considerado al principio de efectuar el disparo o disparos sobre el objetivo seleccionado. Esto puede considerarse como un resultado desastroso si se logra en contra de unidades de caballería, que con frecuencia son de 10 modelos y van en formaciones de 5 x 2. Como se habrá notado, la suerte influye mucho en el resultado.

Una forma práctica para obtener una probabilidad a favor es el de seleccionar a la unidad enemiga adecuada, esa que sufre mucho al ser abatida por sus disparos. Las unidades enemigas con Resistencia de 3 y TSA de 5+ o menos son ideales para ser victimas de las salvas de los Lanzavirotes elficos; se requiere de un 3+ para herir y el -2 a su TSA sumado entre la fuerza de 4 de los virotes y el modificador, no le permite al oponente tirar dados para salvar (debido a la acción de los modificadores a la TSA) y con ello se aumenta el numero de bajas enemigas. El disparo de un único virote puede ser dirigido en contra de regimientos blindados de infantería con Resistencia de 3, ya que para herir con Fuerza de 6 se tiene dos resultados a obtener de 2+, uno de 3+, uno de 4+, uno de 5+ y un ultimo de 6+ en contra de enemigos de Resistencia de 3; frecuentemente, son seis probables bajas muy difíciles de conseguir por cierto. Las unidades de caballeros con TSA de 2+ o 1+ son otra excelente unidad para ser atacadas por el virote pesado de los Lanzavirotes, al negarles su salvación y considerando que por lo común son desplegados en unidades no muy grandes, cada baja les reduce por 2 su Fuerza de Unidad.

Los Asures pueden maldecir a una enemiga con el hechizo de Alta Magia "Maldición Atrae-flechas", con ellos pueden repetir su tirada para impactar fallada y cuando se dispara una salva de 6 virotes esto ayuda a tener un promedio de impactos arriba de la media. También esto ayuda al disparo del único virote, dando oportunidad de poder afectar a esa unidad enemiga pegadora y blindada. La runa de penetración Enana grabada dos veces en el artefacto puede darle a su Lanzavirotes una Fuerza de 8 y eso le permitirá tirar para Herir con mayor facilidad, al requerir 2+ por hasta cuatro veces en un disparo. Con la runa maestra de Skewering el lanzavirotes puede intentar impactar con un 2+ una vez por batalla, solo no hay que obtener un 1 con el dado. Otras runas para el Lanzavirotes son la runa buscadora de Flakkson y la runa incendiaria, la primera permite añadir 1+ para impactar a objetivos voladores y la segunda es de uso general y permite que los impactos producidos

por el virote sean incendiarios, para mala fortuna de las criaturas inflamables. Los ejércitos Enanos pueden repetir la tirada para impactar si cuentan entre sus piezas de Artillería con los servicios de un Ingeniero, pero si el Ingeniero tiene algún arma de fuego, no podrá usarla por estar ocupado dando las ordenes para apuntar el lanzavirotes y si por algún motivo el Ingeniero dispara su arma, ya no se podrá usar sus servicios por ese turno.

Hay unas reglas especiales que se editaron poco antes de que saliera la 6ta. Edición del juego, en la revista de W.D. 238 (USA), las cuales considero que se pueden aplicar sin ningún problema. Obviamente, su aplicación dependerá de la aprobación del oponente y deberán ser acordadas antes de iniciar la batalla. Una de estas reglas trata sobre el apuntar con cuidado hacia una unidad enemiga (la cual debe de ser señalada y de hacerlo del conocimiento del oponente), representado por la perdida de un turno de disparo para ese lanzavirotes. Con ello se logra un modificador de +2 para impactar a esta unidad enemiga, si esta se encuentra todavía a la vista de los artilleros en el siguiente turno de disparos, mejorando el resultado del dado o de los dados lanzados de 2 o 3 para largo alcance y de 1 o 2 para corto alcance (un 1 representa un tiro fallado). Esto solo sirve para efectuar un único disparo, en el siguiente turno ya no se tendrá este beneficio y para poder obtenerlo de nuevo se deberá de perder un turno de disparo del arma a fin de apuntarla de nuevo correctamente. La otra regla se aplica también al disparo de un único virote y representa el reemplazo del virote pesado de ordenanza por uno más pesado y con punta de flecha de acero reforzado. Para esto no se requiere reducir la cadencia de disparo pero si el alcance del arma, modificándolo a la mitad. Este virote especial tiene una Fuerza de 6, produce 1D3+1 Heridas y sin TSA; esto ayuda a producir una herida de más en contra de criaturas con múltiples heridas, reduciéndoselas por 2 como mínimo.

Mención aparte tiene el rifle pesado Skaven o Jezzail, el cual puede ser considerado como una pieza de Artillería debido a que “Dispara o mueve” como la Artillería, son Hostigadores como en cierto sentido lo son los demás montajes Artilleros. Usa la Habilidad de Proyectil de la rata, HP3, por lo que pueden impactar con 5+ a largo alcance y con 4+ a corto. Tiene un alcance máximo de 36” (90 cm.) y una Fuerza de 6, además de un modificador de -1 por tener Poder de penetración (Armour Piercing), con lo que tiene un modificador total a la TSA de -4 y esto reduce la tirada de salvación en mucho; los caballeros escogidos del Caos y del Imperio con su TSA de 1+ los deja con una TSA de 5+ y eso puede causar una baja. Forman equipos de 3 a 10 ratas y con ello pueden igualar los efectos de un cañón de salvas. Es por esto que los considero como Artillería para los asuntos de este tratado. Los Jezzails deben de disparar al unísono sobre una única unidad enemiga a fin de concentrar el poder destructivo de una buena descarga. Por su modificación a la TSA enemiga, es aconsejable el seleccionar unidades blindadas de infantería o de caballería enemigas, no vale la pena el apuntar a unidades enemigas con TSA de 5+, porque el mismo efecto se tendrá si se apunta sobre los blindados enemigos y por lo común estos son tropas más caras y con mejor entrenamiento y pegada, que los que portan armadura de TSA de 5+. Siempre que se pueda, forme unidades de 6 Jezzails a fin de poder tener una media de tres impactos por andanada (50%), y debido a la F6 es casi seguro que esos tres impactos se vuelvan en tres bajas enemigas y considerando que las unidades de caballería por lo común vienen con 10 de fuerza, son muchas bajas para este tipo de unidades. Por lo que, si se enfrenta a unidades de infantería enemiga bien protegida, puede que la formación de 10 Jezzails sea la más conveniente. Por ultimo, esta arma es la mas “segura” en el arsenal Skaven, ya que solo el obtener un 1 al disparar y otro 1 al tirar por su fallo, puede causarle a su dotación un impacto de Fuerza 6, con la muy probable perdida de uno de sus dos sirvientes.

III. PIEZAS ARTILLERAS QUE USA LOS DADOS DE ARTILLERÍA.

Son las más comunes entre las razas a las que se les está permitido y su uso es de los más emocionantes. Solo voy a tratar aquí los aspectos más comunes de este tipo de armamento. Entre los artefactos artilleros que usan los dos o uno de los dados tenemos a los que emplean una plantilla de área de efecto, a los cañones de salvas y a los cañones de línea de trayectoria. Pero todos tienen una característica en común, si obtienen el símbolo (“!”) al tirar los dados de artillería, algo malo le podrá pasar al montaje. Que pudiese ser desde la destrucción del mecanismo artillero, el no poder disparar por un turno o dos, o que

pase algo espectacular (siempre es espectacular ver comer a un monstruo) y el arma continua como si nada o que se pierdan parte de la dotación de la pieza.

Los dados de artillería son: un dado de 6 caras con 5 valores de distancia (2, 4, 6, 8 y 10 pulgadas) y un símbolo de “Admiración” y un dado de 6 caras con 4 flechas de deriva y dos símbolos de “impacto” (HIT). Al primero lo podremos llamar como “Dado de Artillería” y al segundo como “Dado de Dispersión” (o de Deriva). Ellos son empleados para representar ciertos aspectos técnicos usados en artillería y sobre el tipo de construcción y de los materiales usados en la elaboración de las piezas de artillería que los usan en el mundo de Warhammer.

TABLA 1. CONVERSIÓN DE DADO DE ARTILLERÎA.

SISTEMA INGLES Pulgadas	SISTEMA METRICO centímetros
2	5
4	10
6	15
8	20
10	25
SIMBOLO DE ADMIRACIÓN	SIMBOLO DE ADMIRACIÓN

El Dado de Artillería representa lo inestable que puede ser la pólvora o el torque, además de representar que tanto deriva un proyectil. Algo como que tres kilogramos de pólvora no siempre va a impeler a una bala de cañón de 6 libras de peso una constante “X” distancia, si no que esta pueda variar una y otra vez, y que no siempre vaya a caer en el sitio apuntado. De ahí también el porque del símbolo de “Admiración”, que puede representar una carga de pólvora excesiva o un desperfecto de construcción o de material.

El Dado de Deriva representa el hecho de que la trayectoria de un proyectil esta influido por muchos factores. En teoría, un proyectil se desplazará en línea recta a una distancia determinada por la fuerza del empuje dada por algún medio adecuado, ahora añadimos la fuerza de gravedad y tendremos una trayectoria parabólica. Esto fue bien entendido por los ingenieros en artillería y en un estado ideal, el proyectil debe de desplazarse una “X” distancia, elevarse tanto e impactar en el punto calculado. Pero las armas en Warhammer son de ánima lisa o son solo dispensadores de fuerza para desplazar proyectiles pesados u otro tipo de proyectil. Añadamos el efecto de viento por ejemplo y veremos que no es fácil impactar donde se quiere. El dado de Deriva representa esto al indicar por medio de flechas hacia donde deriva el proyectil y el símbolo de “impacto” representa el hecho de que el jefe de pieza ordeno compensar esta deriva de manera adecuada.

A.- ARMAMENTO QUE EMPLEA PLANTILLAS.

Las tropas con Resistencia de 3 y poca armadura temen a este tipo de armamento. Las plantillas usadas en Warhammer son: Una plantilla circular de 3 pulgadas (7.5 cm.) de diámetro, la cual es la de uso más común para las razas que cuentan en su arsenal con Lanza-piedras, lanza-ollas calientes, etc. Una plantilla de 5 pulgadas (12.5 cm.) de diámetro, usada por el mortero Imperial y la plantilla en forma de lagrima que en su parte más ancha mide 3” (7.3 cm.) y como 8 ¼” (21 cm.) de largo, la cual es usada por los Lanzallamas, además también por los dispensadores de vapor a presión del Tanque Imperial y del Girocóptero Enano (también se usa para representar el ataque de aliento de algunos monstruos).

En el centro de cada plantilla circular hay un orificio de aproximadamente 5/16” (0.8 cm.) de diámetro, el cual sirve para centrar la plantilla sobre su punto de impacto. En este único lugar es donde se aplica un poder destructivo de Fuerza 8 o 6 (el lanza ollas tiene una Fuerza de 4), sin TSA y si un modelo de tropa queda de bajo de este orificio, este tendrá muy pocas posibilidades de sobrevivir al impacto. El resto del área de la plantilla aplica una Fuerza de 4 para los lanzadores de rocas y de Fuerza 3, -1 a la TSA para el mortero Imperial

y toda miniatura cubierta por completo es impactada, las parcialmente cubiertas por la plantilla serán impactadas si se obtiene un resultado de 4 en 1D6, tirando un dado por cada modelo parcialmente cubierto. Como nota, el lanza cráneos gritones de los Reyes Funerarios además causan una prueba de Pánico si logran aun que sea una baja y sus efectos son considerados como incendiarios para los efectos sobre unidades inflamables.

Los ejércitos en Warhammer con atributo de Resistencia de 3 son mayoría y hay razas en donde el bajo costo de sus tropas básicas los hace desplegar en regimientos grandes de más de 20 de fuerza. Son pocos los ejércitos que cuentan con varias tropas con atributo de Resistencia de 4. Estos ejércitos de tropas baratas siempre despliegan muchos bloques grandes y siempre ofrecen un campo de tiro excelente para el armamento de este tipo. Además, este tipo de ejércitos también tienden a tener un atributo de Liderazgo bajo (igual/menos 7) y el poder colocar una plantilla sobre el centro de una unidad que se encuentre desplegada al centro de su línea de frente, puede lograr una prueba de Pánico fallida y provocar una reacción en cadena. Es por eso que siempre hay que apuntar a las piezas artilleras que emplean las plantillas sobre las grandes unidades de tropas con R3 y TSA de 5+ o menos. Aunque no se logre la reacción en cadena o la prueba de Pánico a nuestro favor, al menos se debilitará ese punto del frente enemigo y con el disparo de otros artefactos se puede lograr una brecha y con ello un flanco enemigo expuesto. Ahora bien, como el dado de Deriva tiene 4 flechas, es frecuente que el tiro derive en dirección aleatoria lo que marque el dado de Artillería (4 de 6). En los ejércitos antes mencionados las probabilidades de pegarle a algo es mayor que en ejércitos con poca tropa. El hecho de apuntar al centro con la mayor concentración de tropas del ejercito enemigo se vuelve vital para lograr este porcentaje, ya que se tendrá un área mayor con probables victimas y solo el resultado de una flecha en dirección hacia nuestro frente y con distancia de 8 a 10 pulgadas (20 a 25 cm.) podrá hacernos fallar. Esta aseveración esta basada en el hecho de que la mayoría de los despliegues siguen un patrón casi normado: una línea de frente con las tropas de infantería y caballería, un segundo frente formado por tropas de infantería o caballería y disparadores y por último las maquinas de guerra artillera. Esta probabilidad también disminuirá si el ejercito enemigo despliega en un frente muy amplio y/o tiene pocas unidades, pero siempre habrá un área donde el enemigo concentre algo de tropas y es ahí donde debemos buscar nuestros objetivos.

La distancia a estimar debe de ser la distancia entre la boca del arma hasta el centro de la unidad enemiga seleccionada como objetivo del disparo. Para una lanza rocas su alcance será de 0 a 60” (de 0 a 150 cm.) y para un mortero Imperial será entre 12” a 48” (entre 30 a 120 cm.). Para ello debemos considerar que las bases de las miniaturas son de ¾” (2 cm.) y de 1” (2.5 cm.) para la tropa de infantería, de 2” (5 cm.) para las miniaturas de caballería, de 3” a 4” (de 7.5 a 10 cm.) para miniaturas de monstruos y que por lo común los regimientos enemigos de tropas baratas vienen en números de 20 a 30+ en fuerza y en formaciones de 5 x 4, 5 x 5, 5 x 6, 6 x 5, 5 x 7, 5 x 8, etc. Para los de caballería las formaciones son de 4 x 2, 4 x 3, 5 x 2, 5 x 3, etc. Y para los regimientos de monstruos son de 3 x 1, 4 x 1, 5 x 1, etc. Un único y gran monstruo solitario que no necesita de comparsa que le acompañe, pero que casi siempre estará oculto tras elementos de escenografía que lo protegerán del disparo artillero hasta que su usuario decida el momento adecuado para su descubierta. Dependiendo de la unidad enemiga objetivo, debe de estimarse una distancia igual a la suma de la distancia entre la boca del arma y el frente de la unidad objetivo más la distancia media del tamaño total de la unidad según la talla de la base que emplea las miniaturas del regimiento objetivo. Por ejemplo: si una unidad objetivo de 5 x 5 y con talla de base de 1” (2.5 cm.) se encuentra a 24” (60 cm.) desde la boca de un mortero Imperial hasta el frente de la unidad objetivo, la distancia a estimar será de 26 ½” (66 cm.). Con ello tendremos el centro de la plantilla de 5” (12.5 cm.) (Disparo inicial) sobre una miniatura del regimiento enemigo objetivo y esta cubrirá casi por completo al unidad objetivo del disparo. Obviamente que el resultado de una flecha en el dado de Deriva y un valor numérico en el Dado de Artillería podrá hacer “derivar” el disparo del mortero pero si se obtiene un resultado de “impacto”se cubrirá a cinco filas de soldados enemigos, con 10 probables miniaturas cubiertas por completo y de 8 parcialmente cubiertas, con lo cual se obtiene muchos dados para herir.

La secuencia de disparo para los lanzadores de plantillas circulares seria: seleccionar el objetivo y orientar el arma hacia él; estimar la distancia entre nuestra pieza de artillería y la unidad objetivo enemiga, hacer del conocimiento del oponente dicha estimación; medir la distancia estimada y colocar el centro de la plantilla circular sobre el punto extremo de esta distancia; tirar los dados de Artillería y aplicar sus resultados: Si se obtiene flecha y un valor de distancia, mover la plantilla en la dirección indicada por la flecha y desplazando el centro de la plantilla lo indicado por el dado de distancia. Si se obtiene un símbolo de “impacto” y un valor numérico, la plantilla se deja en su lugar y se ve a cuantas miniaturas se ha impactado. Si se obtiene cualquier resultado en el dado de Deriva y un símbolo de “Admiración” en el dado de Artillería, se deberá tirar un 1D6 y ver como este resultado afecta a la pieza artillera, según lo indicado por la tabla de fallos de la misma. Continuando con la secuencia de disparo: Una ves determinado la ubicación de la plantilla, se debe de ve a cuantas miniaturas ha cubierto por completo y a cuantas ha cubierto parcialmente; se lanza una cantidad de dados igual a la cantidad de miniaturas cubiertas parcialmente y se recogen los resultados de 4+ obtenidos; se tiran una cantidad de dados para Herir igual a la suma de las miniaturas cubiertas por completo y el numero de dados tirados por las parciales que obtuvieron un resultado de 4+, todo dado que obtenga un resultado satisfactorio causa una herida a la unidad victima (o dos heridas sobre unidades inflamables si el proyectil es un cráneo gritón o por el efecto de la runa incendiaria); el oponente tira los dados para salvar, siempre que tenga suficiente TSA, y en la cantidad igual a las heridas causadas a su unidad; se retiran las bajas que se causen; se efectúa una prueba de Pánico si así le esta permitido a los efectos del proyectil.

Un Ingeniero Enano permitirá a la lanza piedras el juzgar dos distancias de estima, dando la opción de escoger la mejor a sus intereses. Además, los Enanos pueden usar la runa de la precisión que permite al tiro del lanza piedras repetir el tiro del Dado de Deriva si así se desea, con lo que se podrá tener otra oportunidad de obtener un símbolo de “impacto”. Un Ingeniero Imperial también permitirá el repetir el tiro del Dado de Deriva cuando da sus servicios a la dotación del mortero Imperial.

Los efectos destructivos de Lanza piedras y Morteros pueden ser mejorados con el uso de proyectiles especiales. En la W.D.USA 238, crónicas de Warhammer, dieron algunas ideas del como usar esto, pero deberá ser discutido y aprobado por tu oponente antes de que de inicio la batalla. Si tu oponente accede, deberás indicarle que vas a ser uso de este tipo de proyectiles, si no dices nada y efectúas el disparo del arma, se considerara que fue hecho con munición normal.

Múltiples rocas/bomba fragmentaria, se coloca la plantilla circular como es normal pero todos los modelos que sean alcanzados por la plantilla, inclusive los que solo se considerarían como parcialmente cubiertos, sufren un impacto de Fuerza 4, una Herida y con un modificador de -2 a su TSA.

El proyectil Incendiario usa la plantilla circular como es normal, los completamente cubiertos son impactados automáticamente y los parcialmente cubiertos solo si se obtiene un 4+ en los dados, sufren impacto de Fuerza 4, una Herida y un modificador de -1 a su TSA. Además, la unidad afectada deberá de ser retrocedida hasta quedar completamente fuera del área de la plantilla. Se puede usar en contra de edificaciones y bosques, solo hay que obtener un 4+ para lograr que el elemento de escenografía prenda en llamas, convirtiéndolo en terreno inpasable por el resto de la batalla y si hay tropas ocupando dicho terreno, deberán ser evacuadas lo más rápido posible, quedando a una pulgada (2.5 cm.) de la escenografía incendiada. Una modificación a esta regla para ser usada en asedios seria que se aplique sus efectos sobre la tropa solamente, pero no los efectos sobre la escenografía ni lo referente a que deba la tropa retirarse del lugar, si están sobre las almenas. Esto debido a que por ser edificación de piedra resiste más los efectos del fuego y por el hecho de que los defensores tienen grupos de contra incendio para contrarrestar este tipo de eventualidades.

Un proyectil solo para catapultas, es el empleo de cadáveres de enemigos muertos en enfrentamientos previos a la batalla y su empleo es como el disparo normal pero la miniatura que queda bajo el orificio central de la plantilla sufre un impacto de Fuerza 5, una Herida y un modificador de -2 a su TSA, además si la unidad sufre una baja deberá efectuar

una prueba de Pánico y si la pasa con un resultado de doble “Uno”, odiara al enemigo por el resto de la batalla.

La plantilla en forma de lágrima tiene dos formas de uso entre los artefactos artilleros, uno propio para los Lanzallamas Enano y Skaven, y otro para los cañones y los dispensadores de vapor a presión.

Los Lanzallamas Enanos son joyas de la ingeniería de esta raza, los cuales solo emplean para su funcionamiento el dado de Artillería. Este armamento desplaza en línea recta a la plantilla de lagrima sobre la unidad enemiga seleccionada y al igual que con las plantillas circulares, toda miniatura cubierta por completo y parcialmente, podrá sufrir un impacto de Fuerza 5 y 1D3 heridas, además de que si el enemigo sufre una o más bajas por sus efectos, estos deben de hacer una prueba de Pánico. Para su empleo se debe de considerar que la plantilla se moverá en línea recta una distancia determinada por la estima del usuario, no mayor de 12” (30 cm.), más la suma del resultado numérico obtenido por el dado de Artillería. El punto extremo de esta distancia debe de ser señalado por medio de algún marcador adecuado y ahí se colocará el extremo angosto de la plantilla de lágrima y esta deberá ser proyectada sobre el mismo eje de mira del disparo del arma. Desde allí se determinará el éxito o fracaso del disparo. Ahora bien, la plantilla de lágrima mide 8 ¼” de largo y esto debe de ser considerado por el usuario al momento del disparo. Se debe de estimar una distancia igual a la diferencia entre la distancia que considere que hay entre la boca del Lanzallamas y el frente de la unidad objetivo menos el largo de la plantilla reducida en 1 o 2 pulgadas. ¿Por qué de esto? Porque con una buena y certera estimación de la distancia, cualquier resultado numérico en el Dado de Artillería nos permitirá el poder impactar a la unidad enemiga. Como ejemplo: si el frente de una unidad de infantería enemiga formando un cuadro de 5 x 4 se encuentra a 10” (25 cm.) de la boca del Lanzallamas, le restamos unas 7” (17.5 cm.) y la distancia a estimar seria de 3” (7.5cm.), se tira el Dado de Artillería y con los resultados numéricos de 2, la distancia aumenta a 5”, 4 a 7”, 6 a 9”, 8 a 11” y 10 a 13” (distancias aumentadas en: 12.5, 17.5, 22.5, 27.5, 32.5 cm.). En cualquiera de ellos se coloca el marcador y de ahí se posiciona la parte angosta de la plantilla y siempre se logrará cubrir con ella a algunas miniaturas. Como se habrá notado, hay resultados del Dado de Artillería que son preferibles a otros. ¿Pero que hacer cuando una unidad enemiga está a más de las 12” (30 cm.)? Nunca le dispare a una unidad cuyo frente se encuentre a 22”+ (55 cm.+). Esto es debido a que a esta distancia se comienza a tener resultados de “corto alcance”: un resultado de 2 (5) en el dado de Artillería es tiro fallado, un 4 (10) se cubre a dos filas (bases de ¾”- 2 cm.) y así sucesivamente. Si la distancia entre la unidad enemiga y la boca del cañón lanzallamas aumenta por múltiplos de 2” (5 cm.), las opciones de obtener un resultado adecuado en el dado de Artillería disminuyen. Unidades enemigas cuyo frentes estén a 30” (75 cm.) no serán nunca alcanzadas por algún disparo afortunado. Podemos concluir que alcances entre 0” a 20” (50 cm.) y con la plantilla de lágrima de 8 ¼” (21 cm.) de largo siempre cubrirá a alguna miniaturas. Una unidad enemiga entre los alcances de 22” (55 cm.) a 28” (70 cm.) solo será cubierta por la plantilla de lágrima si se obtiene un tiro afortunado del dado de Artillería, comenzando con un 4 de 6 hasta un 1 de 6 resultados buenos. Todo esto será posible mientras no se obtenga un resultado de “Admiración” al tirar el dado de Artillería.

Las unidades enemigas a seleccionar para ser victimas de los disparos del Lanzallamas son de preferencia las de Resistencia 3 (aunque de Fuerza 5, la R3 siempre sufrirá por sus disparos, al igual que los de R4) y con una TSA de 4+ y 5+, además de las consideradas como Inflamables, ya que estas sufren el doble de Heridas por se un ataque a base de fuego, además de que con cualquier baja producida a la unidad objetivo, esta debe de efectuar una prueba de Pánico. Al igual que con las plantillas circulares, hay que seleccionar a los bloques grandes de tropas básicas a fin de tratar de provocar esas pruebas de Pánico y con algo de suerte, romper la línea enemiga. La ventaja aquí es que como el disparo del líquido inflamable no deriva, se puede lograr disparos más certeros.

Debido a su relativo corto alcance de hasta 20” (50 cm.) el cañón pude ser desplegado sobre una colina y detrás de la línea de batalla o sobre la línea misma de batalla, para azuzar al enemigo a venir rápido sobre las valientes fuerzas Enanas, las cuales como no pueden ir por ellos a la misma velocidad, prefieren esperarlas mientras degustan de un

buen tarro de cerveza. Despliegue el lanzallamas de frente a las unidades enemigas que van ha ser victimas de sus disparos, de preferencia que sean de infantería blindada y con armamento que de modificador a la Fuerza del soldado (Maestros de la Espada de Hoeth o Guerreros del Caos con Alabardas) o esas que son inflamables (Reyes, Príncipes y Sacerdotes Funerarios o esos vegetales súper desarrollados con patas de los Elfos Silvanos). Y si el enemigo no despliega de este tipo, siempre habrá ese gran regimiento de tropas enemigas baratas y poco blindadas, la cual es casi segura que esté rodeado de otros regimientos con bajo liderazgo y que con un buen disparo del lanzallamas se podrá lograr una prueba de Pánico favorable a nuestros intereses. Nunca debe de dispararse en contra de los Príncipes Dragones de Caledor, ya que es tiro desperdiciado debido a la armadura dragona que ello portan y que les confiere inmunidad en contra de ataques basados en el fuego de cualquier naturaleza.

La secuencia de disparo del Lanzallamas es como sigue: Seleccione una unidad enemiga como objetivo, encare la pieza hacia el centro de dicha unidad y hágaselo saber a su oponente; estime la distancia primaria del disparo, tire el Dado de Artillerilla sume el resultado obtenido, si se obtiene un símbolo de admiración tire un 1D6 y compare el resultado del dado con la tabla de fallos y aplique lo indicado en la misma; coloque un marcador en el punto extremo de la distancia total y coloque sobre él el extremo angosto de la plantilla de lágrima; cuente cuantas miniaturas han quedado por completo cubiertas por la plantilla; cuente cuantas miniaturas han quedado parcialmente cubiertas por la plantilla y tire una cantidad de dados por cada miniatura parcialmente cubierta, un resultado de 4+ en cada dado dará un impacto; sume las miniaturas cubiertas por completo y los dados que obtuvieron un resultado satisfactorio en el lanzamiento anterior, esta es la cantidad de dados para Herir que deberán ser tirados para ese fin; el oponente tira para salvar, si se le está permitido; retiren las bajas; el oponente realiza una prueba de Pánico, si es que se obtuvo alguna baja.

El lanzallamas Skaven es un arma de corto alcance, 10”-25cm. más el largo de la plantilla de lágrima, y este alcance es aleatorio. El equipo de ratas porta lanzallamas va atado a una unidad de ratas de clan o de musarañas, al menos así es al inicio de la batalla y pueden comportarse de forma independiente una ves iniciada la batalla, pero se corre el riesgo de ser objetivo de los disparos enemigos. Considero que mientras más tiempo estén atadas a su regimiento de ratas más seguras estarán, además de poder cubrir con el artefacto el flanco de sus compañeros (siempre y cuando no salgan con una “retirada táctica”), ya que pueden “aguantar y disparar” como reacción a una carga enemiga y con algo de suerte, pueden evitar esta carga si el enemigo falla su chequeo de Pánico. Como se consideran Hostigadores tienen una ronza de 360° y solo deben de ver a sus victimas y encarar la boca del lanzallamas hacia ellas, tirar el dado de Artillería y ver cuantas pulgadas o centímetros recorre la plantilla. Las tropas afectadas por las llamas sufren impacto de Fuerza 5, 1D3 Heridas y -2 a su TSA. Pero el lanzallamas deberá estar fijo (no haber efectuado movimiento durante dicha fase) para poder ser disparado. Toda unidad que sufra una baja por sus efectos deberá efectuar un chequeo de Pánico.

Debido a que su alcance es determinado por un dado, las probabilidades de impactar al menos a un modelo enemigo dependerá de la distancia a que se encuentre la unidad enemiga victima del lanzallamas. El problema aquí para el Jefe de guerra Skaven es que solo tiene un margen pequeño para lograr impactar al enemigo y que si esta a muy largo o muy corto la distancia entre la boca del lanzallamas y el frente de la unidad victima, tendrá mas probabilidades de fallar el disparo. La plantilla mide 8 ¼” (21 cm.), seleccionando una unidad enemiga de infantería de 5 x 4 con peanas de ¾” (2 cm.) se deberá escoger distancias comprendidas entre 9” y 8” (22.5 cm. y 20 cm.) para obtener un probabilidad de impacto de 5 de 6 (solo se falla si se obtiene el símbolo de “Admiración”). Con una pulgada (2.5 cm.) de más o de menos y esta probabilidad disminuye por +1, algo como 4 de 6, 3 de 6, 2 de 6 y 1 de 6 resultados para lograr que las llamas impacten su objetivo. Obviamente que esto se modificara a favor o en contra si la unidad enemiga es más grande o más pequeñas que la dada en el ejemplo. Pero continuando con nuestro ejemplo-victima, si se desea hostigarlo a distancia, recomiendo que se vaya por la media del 3 de 6 y cuando se le tenga a una distancia de 12” (30 cm.), dispare sin piedad.

Otro uso para la plantilla de lágrima se la da el disparo de metralla de los cañones y los dispensadores de Vapor a presión. Considero que este empleo de la plantilla de lágrima es para situaciones “cercanas y personales” extremas, sobre todo para los casos en que los sirvientes de un cañón se ven en la necesidad de su uso. En maquinas de guerra que emplean esta modalidad de disparo, como el Tanque a vapor Imperial y del Girocoptero, ellos han sido diseñados para encarar al enemigo de cerca pero para un cañón seria en situaciones de defensa.

Para el empleo de la plantilla de lágrima en los cañones solo hay que indicarle al oponente que se va a disparar metralla desde el cañón, porque si no se hace esto y se tira el dado de Artillería, se considerara que se disparo la munición normal reglamentaria; se coloca el extremo angosto de la plantilla tocando la boca del cañón y se proyecta en línea recta sobre el eje del ánima del mismo; toda miniatura cubierta por completo o parcialmente (aunque sea solo de refilón) es impactada con Fuerza 4, 1 Herida y -2 a la TSA; se tira para Herir la cantidad de dados igual a la cantidad de miniaturas impactadas; el oponente tira para salvar, si tiene suficiente TSA; se retiran las bajas. Para el ataque por vapor por parte de un Girocoptero Enano se aplica los común para las plantillas, impacto automático sobre las miniaturas cubiertas por completo, impacto si se obtiene 4+ para cada miniatura parcialmente cubierta. La fuerza es de 3 y tiene un modificador de -1 a la TSA.

B.- ARMAMENTO QUE DISPARA SALVAS.

Este tipo de armas son mortíferas cuando funcionan bien, pero debido a lo complicado de sus mecanismos de disparo, tiendes a fallar con frecuencia. Estos son representados por el cañón órgano Enano, las salamandras de los hombres lagartos y por el cañón de salvas (Hellblaster) Imperial; además, se puede considerar al cañón Ratling Skaven como uno de salvas. Sus máximos alcances son fijos, de 12” a 24” (de 30 a 60 cm.), Fuerza 4, -2 a la TSA y la mitad de impactos obtenidos por el dado de Artillería (redondeando a mayores) para largo alcance y de 0 a 12” (de 0 a 30 cm.), Fuerza 5, -3 a la TSA y el total de impactos obtenidos por el dado de Artillería a la TSA para corto alcance con el Hellblaster Imperial; de 18” (de 45 cm.) como alcance máximo, Fuerza 5 y -3 a la TSA con el cañón órgano Enano; de 15” (de 37.5 cm.) como alcance máximo, Fuerza 3 y -1 a la TSA para las Salamandras. Alcance de 15” (37.5 cm.) como máximo, Fuerza de 4, una Herida y -2 a la TSA para el cañón Ratling Skaven. La cantidad de impactos obtenidos será determinado por el resultado numérico obtenido al tirar el dado de Artillería una o tres veces o seis veces un D6 (dudo que algún jugador Skaven se atreva a tanto). Esto representa el disparo de los varios cañones pequeños o la cantidad de salamandras que escupen y, en el caso del cañón Imperial, su disparo en grupos de tres o de un único grupo (cañón órgano Enano) o de cada salamandra. He aquí la mayor debilidad del cañón de salvas Imperial, al tener que tirar el Dado de Artillería por tres ocasiones y es casi frecuente que de diez rondas de tres tiros de este dado, cinco de ellas se obtenga en al menos un símbolo de “Admiración”. Pero como no es común ver dos de estos artefactos juntos en batallas de 2000 Pts. las probabilidades de obtener este símbolo queda en la media para una única pieza de su tipo y solo la mala suerte logrará que se obtenga el resultado funesto, aunque dudo mucho que el cañón pueda sobrevivir al segundo de estos resultados. Con las Salamandras es casi lo mismo, solo que no se puede volver a repetir la tirada del Dado de Artillería por medios mágicos, sobre todo si se obtiene un símbolo de “Admiración”. En cuyo caso se tira un 1D3 y su resultado determinará a cuantos servidores del monstruo son muertos por él. Si con ello se elimina a toda la dotación, la salamandra sufre los efectos de la tabla de reacción de monstruos. Con el cañón Ratling Skaven se tendrá problemas si se obtiene un resultado repetido del tiro del dado de seis caras y si esto pasa, se deberá ver en su tabla de fallos.

El Hellblaster y el cañón Órgano, por su Fuerza de 5 y 4 son excelentes en contra de regimientos de caballería pesada y de infantería blindada, ya que este tipo de armamento también tiene un rompe armadura de -1 y con ello reduce en -3 y -2 la TSA de este tipo de tropas. Debido a esto, este tipo de piezas de artillería pueden ser desplegadas en la primera línea de frente, listas para surtir sus mortíferas salvas sobre el frente enemigo. En el caso de disparar con las Salamandras, su escupitajo tiene un modificador de -1 a la TSA, además de que el disparo es un ataque a base de fuego. Algo parecido a los arcos de los Elfos Silvanos, por lo que las salamandras deben ser apuntadas de preferencia sobre unidades de R3 y una

TSA de 5+. Además, como son monstruos y tienen un alcance algo corto, su verdadero potencial estaría en el combate, por lo que el grupo de salamandras deben ser desplegadas cerca de la línea frontal y acompañar al ejercito en su marcha sobre el enemigo. Algo parecido se aplicara al cañón Ratling de las ratas, que deberá empezar la batalla atado a una unidad de ratas de clan o de musarañas, pero una ves iniciada las hostilidades, podrá moverse con completa libertad. Al igual que el equipo de lanzallamas, su lugar deberá ser siempre protegiendo el flanco de su regimiento, ya que puede reaccionar a una carga con el "aguantar y disparar", al menos hasta que su regimiento se lance a la carga y pueda apoyarlos (moralmente, por supuesto).

Con estos artefactos artilleros no se necesita estimar más distancia que el de suponer que una unidad enemiga propensa a sus disparos, esté dentro del alcance largo máximo del arma. Después de seleccionar a la unidad, se debe de efectuar los disparos de los grupos y después medir la distancia entre las bocas del cañón y la unidad enemiga seleccionada como objetivo de los disparos. Con esto se determinara el alcance y el modificador a los disparos, si tiene alguno para ser aplicado. Además, si se quedan cortos los disparos, esto no quiere decir que los resultados de símbolo de "Admiración" o de doble resultado se pierdan, solo se pierden los disparos que quedaron cortos en alcance pero los efectos del símbolo de "Admiración" o del doble resultado se quedan y se aplican a la pieza artillera.

La secuencia de disparo seria: Seleccionar una unidad enemiga como objetivo, encarar el arma y dárselo a conocer al oponente; tirar el Dado de Artillería o el 1D6 tantas veces como sea necesario. En caso de obtener un resultado de símbolo de "Admiración", resolver con un tiro de un 1D6 y aplicar el resultado explicado en la tabla de fallas o de 1D3 y ver a cuantos Estilones se cena la Salamandra o si se repite el resultado del tiro del 1D6, ver sus efectos en la tabla de fallos; contabilizar los Impactos producidos y aplicar el modificador de alcance si se tiene; tirar los dados para Herir, resultado de los Impactos producidos; el oponente tira los dados correspondientes para salvar, si tiene suficiente TSA; retirar las bajas.

A manera de nota complementaria, el cañón Ratling dispara usando 1D6 tirado tantas veces como quiera su usuario. Aquí se recomienda no pasarse de tres tiros, ya que las probabilidades de repetir un resultado aumentan mucho en el tiro número cuatro.

Como puede apreciarse, la suerte desempeña un papel importante en el disparo de este tipo de piezas, siendo muy variado los resultados para su uso en batalla, pero el daño que puede causar entre las filas enemigas blindadas compensa en buena medida su errático desempeño. Claro esta que esto puede ser mejorado con el uso de la magia y de runas (esto no aplica para las ratitas, lo siento mucho).

C.- ARMAMENTO DE LÍNEA DE TRAYECTORIA.

Este tipo de armas es representado el Warhammer por los cañones Imperiales y Enanos y por el cañón Warp Skavens. Por línea de trayectoria se entiende por el disparo de un proyectil, el cual sigue una trayectoria sobre la línea de mira de la pieza de artillería y sus efectos son determinados por el rebote de la bala sobre un punto de impacto en el terreno del campo de batalla y la distancia que este recorre en su carrera final. También es la trayectoria desde la boca del cañón Warp que sigue el haz de energía sobre su línea de mira (como la línea de mira y la del anima del artefacto Artillero es la misma, solo se usa la de mira). En el primer caso, toda miniatura de tropa que se encuentre entre el punto de rebote y el trayecto de la bala hacia el extremo de la distancia secundaria será impactada. En el segundo caso, toda miniatura que se encuentre en el trayecto del haz de energía será impactada.

Para el cañón de pólvora será necesario el estimar una distancia hacia la línea frontal de la unidad objetivo enemiga menos 5" (12.5 cm.). Ya que con ello solo se fallara si se obtiene un 10 y "Admiración" en el dado de Artillería, aunque esto puede cambiar si se le apunta a una unidad pequeña de 10 elementos de tropa o de caballería formando una única fila, en cuyo caso los resultados de 8 pueden hacernos fallar el tiro. También podemos aquí

observar que habrá resultados del dado de Artillería mejores a otros. Luego tenemos que determinar la distancia del rebote de la bala desde su punto de impacto inicial sobre el terreno al segundo punto de impacto final de la misma, toda miniatura que quede en esta trayectoria será impactada con Fuerza 10, 1D6 Heridas para el cañón Imperial o 1D3 Heridas para el cañón Enano y sin TSA con ambos. En esta segunda fase del tiro, las probabilidades de impactar quedaran determinadas por la ubicación de inicio del rebote de la bala, el cual podrá aumentar o reducir un resultado favorable con el dado de Artillería. Por ejemplo: Una unidad de infantería enemiga de 5 x 5 está a 38" (95 cm.) de la boca de un cañón Imperial hasta el frente de la unidad; se estima una distancia de 33" (82.5 cm.) y se lanza el dado de Artillería. Con un resultado de 2, la distancia total recorrida por la bala seria de 35" (87.5 cm.), de 4 a 37" (92.5 cm.), de 6 a 39" (97.5 cm.), de 8 a 41" (102.5 cm.) y de 10 a 43" (107.5 cm.). Consideremos también que las bases de las miniaturas son de 1" x 1" (2.5 x 2.5 cm.), así que tendremos dos resultados que colocan el punto inicial del rebote de la bala en frente de la unidad enemiga, dos resultados que lo colocan sobre la unidad y uno que hace fallar el tiro sobre esa unidad enemiga. Se vuelve a tirar el Dado de Artillerilla y como el mínimo resultado anterior es de 2, solo el repetir el mismo resultado de 2 o el obtener un símbolo de "Admiración" nos determinará el fracaso del disparo. Contando, un 2 desplazaría a la bala hasta una distancia total de 37" (92.5 cm.), quedando corta por 1" (2.5 cm.); cualquier otro resultado numérico permitirá lograr una cantidad X de impactos sobre la unidad enemiga.

Mientras mas pequeño sea el objetivo del disparo, mayor será las probabilidades de fallar. Esta medida de 5" (12.5 cm.) a la distancia estimada entre el cañón y el frente del objetivo nos asegura un promedio del 67% de probabilidad de lograr un impacto sobre un objetivo de mediano tamaño, el cual se podrá mejorar o disminuir según el tamaño del objetivo. Este porcentaje fue obtenido considerando las dos tiradas del dado de Artillería y que los resultados deseados están en un 8 de 12.

Los resultados con símbolo de "Admiración" en el Dado de Artillería traerán consecuencia sobre la pieza si este es obtenido en el primer lanzamiento y de ninguna consecuencia para la pieza si es en el segundo lanzamiento, pero si se tendrá el poder destructivo del arma si sobre el punto de rebote inicial de la bala se haya una miniatura enemiga, la cual será victima de él. Como puede observarse, los cañones no son muy precisos pero el poder destructivo que despliegan con su F10, 1D6 heridas y el negar la TSA enemiga hacen que valga la pena el desplegarlos casi siempre en un ejército.

Los ejércitos Imperiales y Enanos cuentan con Ingenieros que pueden ayudar a que el tiro Artillero de estas piezas sea algo más precisos. Un Ingeniero Imperial nos permitirá repetir el tiro del Dado de Artillería que determina la distancia primaria de la trayectoria de la bala del cañón. Además, un mago Celestial puede tratar de invocar el hechizo "la Segunda Señal de Amul" y con ello tener una o varias repeticiones para los dados de Artillería (aunque no se puede volver a repetir un tiro ya repetido). Un Ingeniero Enano nos permitirá juzgar dos distancias de estima para el disparo de sus cañones, seleccionando el más conveniente pero antes de lanzar el Dado de Artillería y con la runa de la forja se podrá repetir el tiro del Dado de Artillería tanto para determinar la distancia de la trayectoria primaria de la bala, como la de la distancia a la cual esta rebota. Como puede verse, hay maneras para mejorar el desempeño de este tipo de armamento Artillero.

La secuencia de disparo es como sigue: Seleccione una unidad enemiga como objetivo del disparo, encare hacia ella el cañón y haga del conocimiento de esto a su oponente; estime una distancia y tire el dado de Artillería, sume el resultado numérico a la distancia estimada y marque el sitio del rebote inicial de ser posible. Con un resultado de símbolo de "Admiración" se deberá tirar un 1D6 y consultar el resultado del mismo con la tabla de fallos del cañón, aplicando de inmediato lo indicado en la tabla, además de que el disparo se considera como fallado. Tire de nuevo el Dado de Artillería y mida la distancia indicada por el resultado numérico obtenido desde el punto inicial del rebote y sobre el mismo eje del disparo del cañón, toda miniatura que se encuentre en la trayectoria del rebote de la bala será impactada con Fuerza 10. Si se obtuvo un resultado de símbolo de "Admiración", la bala no rebotó y ya no avanza pero si en el punto inicial del rebote se encontraba una miniatura, esta sufre un impacto de F10, 1D6 Heridas y sin TSA. Cuente

cuantas miniaturas han sido impactadas y tire esa cantidad en dados para herir; si las miniaturas impactadas tienen un atributo de heridas de 2+, toda miniatura herida al tirar los dados para herir debe ser contabilizada y tirar para cada una un 1D6 y si se obtiene suficientes heridas para matarlas, estas serán retiradas; si las miniaturas heridas solo tienen un atributo de Herida de 1, retire las mismas como bajas.

Los cañones también tienen proyectiles especiales, los cuales fueron tratados en la W.D.USA 283 y eran para ser usados en la 5ta. Edición del juego. En esta Edición solo quedo como regla oficial el uso de la Metralla, pero hay otros proyectiles y cargas impelentes para los cañones que pueden ser usados en batalla. Obviamente que su uso deberá ser discutido antes del inicio de la batalla con el oponente y este deberá dar su aprobación para su empleo. Tenemos el uso de Media Carga Impelente (pólvora), con esto se trata de evitar que el cañón explote en miles de pedazos. El alcance máximo del cañón se reduce a la mitad, la distancia del rebote de la bala, representado por el resultado del dado de Artillería, se reduce también a la mitad, la Fuerza del impacto queda de 7 y produce 1D3 Heridas sin TSA. Además se tiene un +1 en caso de obtener una falla en el disparo, con lo que se evita el funesto resultado de “Destruido”.

Como proyectil especial tenemos el disparo de una bala encadenada, o de dos balas encadenadas. Este proyectil tiende a dañar algo las animas de los cañones y por eso su alcance máximo se reduce a la mitad, impacta a sus victimas con Fuerza de 6, produce 1D6+1 Heridas sin TSA; su rebote también se reduce a la mitad (el resultado del dado de Artillería se divide entre dos) y tiene un -1 en caso de presentar fallas durante le disparo, lo cual puede derivar en la destrucción de la pieza. Pero todo esto se compensa con el hecho de que no impacta solo a una fila de enemigos ¡Si no que impacta a dos filas!

El cañón Warp Skavens es un arma muy singular y de uso exclusivo para esta raza. Además, sus disparos destructivos no son siempre constantes ya que la fuerza de su haz de energía viene determinada por el resultado obtenido por el Dado de Artillería y el tiro de 8 dados numéricos que determinan su alcance en pulgadas (su alcance máximo puede ser de 48” y en centímetros puede ser de 120 cm. para lo cual hay que tirar 20 D6 y obtener todos un resultado de 6), demás de que no requieren de Línea de Mira y que escenografía “dura” puede limitar su alcance; pero cuando logra su cometido de impactar a las unidades enemigas, lo puede hacer hasta con Fuerza de 10. El cañón Warp es servido por dos esclavos ratas y un ingeniero rata, el cual es el encargado de apuntarlo y de accionar su mecanismo de disparo. Debido a su alcance aleatorio, debe de ser empujado por los esclavos por el campo de batalla y siempre es común el verlo ligeramente de tras de la línea de batalla de los roedores. Además, se ha visto que lo han disparado sobre unidades trabadas en combate e incluso sobre unidades propias, en un afán de poder alcanzar a una unidad enemiga. Por lo visto no tienen respeto por la vida de sus propios con generes y parece ser que esto es una practica muy frecuente entre esta raza.

Para el disparo de este artefacto se deberá tirar ocho (20) dados numéricos, por lo que su alcance quedaría entre 8” a 48” (20 a 120 cm.) en línea recta desde la boca del cañón y siguiendo su línea de mira, la Fuerza del haz de energía lo determinará el dado de Artillería, que lo dejaría de 2 a 10. Un resultado de símbolo de “Admiración” puede causar un desperfecto en la maquinaria con resultados desastrosos para la misma. Debido a todo esto, el ejército Skavens debe desplegarlo ligeramente detrás de su línea de batalla, de preferencia en el ala donde estén desplegadas las caballerías y unidades de infantería blindada enemigas, que son las candidatas ideales para sufrir sus efectos. No lo coloque muy al extremo, sino ligeramente cercano al centro. Deben de seguir al ejército en su marcha porque ahí está su propia salvaguarda, el dejarla retrasada pudiese permitir al enemigo el cargarlas (esto incluye las cargas normales, las persecuciones, las cargas arrolladoras y las cargas por efectos de la magia), a cuya única reacción por parte de sus sirvientes es la de la honrosa huida (esto es bien visto por parte de la milicia Skavens y forma parte de su acervo militar) y con ello el silencio del arma. Podemos añadir también el hecho de que el cañón quedaría expuesto a los disparo por parte de sus contrapartes (tiene las reglas de los carruajes y pueden ser destruido con un impacto de Fuerza 7+) y de unidades de disparadores desplegados sobre superficies elevadas o al ataque de la caballería rápida y de unidades de hostigadores y sin el apoyo que pueden brindarles sus

propias unidades. Esta forma de despliegue también le permitirá al usuario de este artefacto moverlo hacia donde se requiere su apoyo artillero y con ello tratar de disminuir su aleatorio alcance. También es recomendable el seleccionar objetivos dentro de un alcance no mayor a las 24" (60 cm.) ¿El motivo? Son demasiados dados los que se tiran y no es muy probable el lograr ocho Unos u ocho Seises, 20 Unos o 20 Seises (no digo que no se pueda obtener estos resultados). Con esto se aumenta las posibilidades de impactar a algo y con ello lograr el objetivo del cañón Skaven.

Su secuencia de disparo es: encare el cañón en dirección de la unidad enemiga seleccionada como victima del haz de energía y haga del conocimiento de esto a su oponente; tires los dados numéricos y sume sus resultados, esta será la distancia total que recorrerá el haz de energía; tire el dado de Artillería, sus valores numéricos indicaran la Fuerza de haz de energía. Un resultado de símbolo de "Admiración" significa que el cañón tiene una avería y se deberá tirar un 1D6 y aplicar su resultado en la tabla de fallas del arma. Toda miniatura enemiga y Skavens que se encuentre en la trayectoria del haz de energía es impactada y sufre un impacto de la Fuerza determinada por el tiro del dado de Artillería; se tira para herir y el oponente para salvar; se retira las bajas causadas.

Otra consideración a la hora de disparar este artefacto Artillero es el de considerar los efectos que el terreno puede causarle. El haz de energía no será obstruido por la mayoría de los elementos de escenografía, salvo por las Colinas, formaciones rocosas, edificios y muros altos de piedra (castillos), por lo que será conveniente que antes de dar inicio a las hostilidades, se acuerde con el oponente sobre cuales piezas de terreno obstaculizaran el trayecto del haz de energía Warp. También hay que considerar que en una batalla en Warhammer, el enemigo puede desplegar sobre terreno alto y si el cañón Warp Skaven esta sobre el terreno plano, se debe de indicar hacia donde se dispara: sobre las unidades sobre el terreno alto o sobre las unidades sobre el terreno plano. Esto sirve para que si se logra un alcance lo suficientemente largo como para impactar a esos disparadores desplegados sobre la colina, solo se podrá impactarlos si se disparo apuntando sobre a terreno alto. Si no se hizo así, solo las unidades enemigas que se encuentren sobre el terreno plano y que sean cruzadas por la trayectoria del haz de energía Warp serán impactadas, dejando a las unidades sobre el terreno alto sin daño, aunque el resultado de los dados para la distancia nos permita alcanzarlos. Por lo que, si se apunta a unidades sobre terreno alto, estando el cañón Warp sobre terreno plano, ninguna unidad sobre el terreno plano que sea cruzada por el haz de energía será dañada, solo las unidades que se logre alcanzar sobre el terreno alto. Esto también aplica si el cañón Warp se encuentra sobre terreno alto (desplegado sobre una colina, por ejemplo) se debe de indicar hacia donde se apunta: a las unidades enemigas (y Skavens) sobre el terreno plano o a las unidades que se encuentren al mismo nivel (unidades que se encuentren desplegadas sobre una colina de su misma altura).

D.- EL LANZA GOBLINS.

El lanza goblins es un artefacto artillero con la característica de usar los dos dados de Artillería y ninguna plantilla, aunque su actuar se asemeje en mucho al disparo de los lanza piedras. Un goblins en su sano juicio nunca permitiría ser lanzado de esta manera y solo los goblins afectados por la posibilidad de volar y estar por encima de los orcos son los candidatos ideales para ser lanzados por los aires en este tipo de lanzador. Muchos estudiosos han concordado que esta arma dispara el único proyectil con algo de "inteligencia", ya que si el pequeño bicho no se encuentra muy trastornado por el lanzamiento y la sensación del vuelo, pueden lograr resultados muy precisos sobre el ejército enemigo. Lo curioso es que esta arma fue diseñada para el reconocimiento aéreo pero como sus resultados nunca fueron precisos, se opto por un uso más agresivo.

El goblin-proyectil causa 1D6 impactos de Fuerza 5 y sin TSA sobre la unidad victima y puede repetir el tiro del dado de Deriva si así le conviene al usuario piel verde. Obviamente que el resultado del disparo también produce un resultado funesto para el goblin pero los efectos producidos sobre el enemigo incitan a los Generales Orcos y Goblins a promover escuelas de vuelo entre la población de pequeños pieles verdes.

Los objetivos ideales de este tipo de armamento son las relativamente pequeñas unidades de caballería pesada, que con Resistencias de 3 a 4 y gran TSA sufren mucho por sus efectos, cuando se logra un disparo certero. Otro objetivo bueno para estos proyectiles "inteligentes" son las grandes unidades de infantería blindada, ya que son relativamente más fáciles de impactar que las de caballería. Un objetivo muy codiciado por este artefacto pero que es más difícil de acertar son los personajes montados en grandes monstruos y con una F5, 1D6 impactos y sin TSA puede causar mucho daño entre este tipo de victimas. Un último objetivo puede ser incluido en la agenda de este artefacto y son las piezas de artillería enemiga, de las cuales no se busca en si el lograr un impacto sobre el la pieza misma, si no sobre los sirvientes de la misma que son más fáciles de eliminar con esta Fuerza de 5 y el 1D6 de impactos.

Al igual que con el tiro artillero del Lanza-piedras, estime una distancia entre la catapulta Lanza-goblins y el frente de la unidad objetivo, añadiendo 2.5" (aproximadamente 6 cm.). Esto nos permitirá poner al goblins en el centro de una unidad de infantería de 5 x 4 o de caballería de 5 x 2; añada 1" si el objetivo es una unidad de caballería de 5 x 1 o es un monstruo. El lograr esto aumenta las posibilidades de lograr un impacto certero y mortífero.

La secuencia de disparo será: encare el lanza goblins en dirección de la unidad seleccionada como objetivo de su disparo y haga se lo saber a su oponente; estime una distancia que vaya desde la orquilla del lanzador hasta en centro de la unidad objetivo enemiga; tire los dos dados de Artillería y si el resultado del dado de Deriva no le satisface vuelva a tirarlo, este segundo resultado se mantiene; si se obtiene un resultado de flecha y valor numérico, desplace al goblins-proyectil sobre el punto de impacto resultante; si se obtiene un resultado de "impacto" y un valor numérico, deseche este valor numérico y el goblin impacta donde se estimo, siempre y cuando este resultado del dado de Deriva le sea satisfactorio al General Piel verde, si no, vuelva a tirar el dado de Deriva y este resultado se aplica de inmediato; si se obtiene cualquier resultado en el dado de Deriva y un símbolo de "Admiración" en el dado de Artillería, hay problemas con el disparo y se deberá tirar un D6 y su resultado determinará los efectos descritos en la tabla de fallos del arma; si se impacta a la unidad objetivo o algún otra unidad enemiga, esta sufre un D6 impactos de Fuerza 5 y sin TSA. Tire el dado numérico y determine la cantidad de impactos producidos; tire una cantidad de dados igual a la cantidad de impactos producidos; retire como bajas los resultados satisfactorios para herir, por lo común cualquier resultado de 2+ producirá una herida en unidades enemigas con R3 y con 3+ en unidades enemigas con R4.

E.- EL TANQUE IMPERIAL A VAPOR.

Mención especial tiene el Tanque a Vapor Imperial, debido a sus características peculiares en la selección del armamento Artillero con el que puede ser armado. No voy a tratar todos sus aspectos de funcionamiento aquí, si no solo lo referente a la Artillería. El armamento que tiene a su disposición es: Cañón Principal, Cañón de Salvas, Mortero, Cañón dispensador de vapor y cañón giratorio. Con excepción del cañón giratorio, las demás bocas de fuego son accionadas por la fuerza del vapor que genera la caldereta del tanque. Esto afecta el desempeño de las piezas ya que su disparo dependerá de la cantidad de Puntos de Vapor que genere el Tanque y de que tan dañado se encuentre el casco del mismo.

Las piezas Artilleras emplean para su disparo dos Puntos de Vapor, un punto para el dispensador de vapor, y cada una es afectada de la siguiente forma:

1.CAÑÓN PRINCIPAL: Tiene un alcance de 16" (40 cm.), Fuerza 8, produce 1D3 Heridas y no permite TSA, además va montado sobre el casco. No puede disparar Metralla, pero cualquier unidad enemiga en contacto con su parte frontal al momento del disparo del Cañón principal, sufre 1D6 impactos de Fuerza 3 con un modificador de -3 a la TSA del enemigo. Además, en caso de obtener un símbolo de "Admiración" en el dado de Artillería, se usa la "Tabla de Fallas del Tanque a Vapor" aplicando lo ahí indicado, también si se obtiene un resultado de un "Uno" en dado, el Cañón principal resulta destruido pero no así el Tanque. Además, con los resultados de 2 y 3 el Tanque no disparara su cañón principal el siguiente turno. El Cañón principal puede lograr lanzar una bala hasta la distancia de 26" (65

cm.) si se logra un resultado de 10 (25) en el dado de Artillería, pero el tratar de impactar con esta arma a un enemigo a esa distancia es muy difícil. Lo mejor es seleccionar a una unidad enemiga que se encuentre hasta un alcance máximo de 21" (52.5 cm.) y así aplicar lo aquí propuesto para este tipo de armamento.

2.CAÑÓN DE SALVAS: Va montado sobre el casco y funciona como un cañón de salvas salvo por lo siguiente: A largo alcance sus impactos son de Fuerza 3 y tienen un -1 a la TSA; a corto alcance sus impactos son de Fuerza 4 y tienen un -2 a la TSA. Si se obtiene un resultado de símbolo de "Admiración" en el dado de Artillería, se deberá tirar un dado para aplicar su resultado en la tabla de fallos del cañón de salvas y otro para ser aplicado en la tabla de fallos del Tanque a vapor. Si se obtiene un resultado de "destruido" en la tabla del cañón de salvas, solo se destruye el cañón, no el tanque. Como el tanque a Vapor es un arma que va a buscar al enemigo, siempre trate de disparar su cañón de salvas a rango de alcance corto. De preferencia, seleccione una unidad enemiga de tropas con TSA de 5+ para que los efectos de las salvas sean más destructivas.

3.MORTERO: Cuando se monta sobre el tanque, es el único armamento accionado a vapor que permite el tanque. El mortero se usa como un mortero normal salvo lo siguiente: Tiene un alcance de 6" a 24" (de 15 cm. a 60 cm.), si se obtiene un resultado de símbolo de "Admiración", se deberá tirar un dado y aplicar el resultado en la tabla de fallos del Tanque a vapor. Con un 1 el mortero resulta destruido, no el tanque; con un resultado de 2 o 3 el mortero no podrá ser disparado el siguiente turno. Aplique lo indicado para el mortero en este tratado, solo que debido a que el tanque siempre va estar cerca del enemigo, puede que la estima de la distancia se complique algo. Si tiene experiencia en el manejo de unidades de caballería, trate sus distancias estimadas como si fuesen estimas de rango de carga, por lo que es recomendable el seleccionar objetivos de disparo que se encuentren entre las 6" y 14" (15 y 35 cm.), ya que con ello se tendrán estimas más precisas.

4.CAÑÓN GIRATORIO: Esta pieza artillera no emplea el vapor para su accionar, si no que emplea la confiable pólvora. Complementa la configuración del tanque cuando emplea el mortero y viene en par montadas en el casco. Cuando esto es así, los tripulantes del tanque pueden decidir el disparar estos dos cañones en lugar del mortero, para lo cual se emplea la HP de 4 de la dotación. El cañón giratorio es un arcabuz grande de Fuerza 6 y no se le aplica los modificadores por movimiento. Su empleo queda para cuando el enemigo se acerca demasiado y queda fuera del alcance del mortero.

5.CAÑÓN DISPENSADOR DE VAPOR: Va montado en la torreta del Tanque y emplea la plantilla de lágrima. Su ataque tiene una Fuerza de 3, produce una Herida y un modificador de -3 a la TSA. Los modelos parcialmente cubiertos serán impactados si se obtiene un 4+ por cada uno. Seleccione su objetivo sobre unidades enemigas que se encuentren a 3" (7.5 cm.) para así lograr que la parte ancha de la plantilla cubra muchas miniaturas enemigas y así aumentar las probabilidades de causar suficientes bajas para una prueba de Pánico.

Los montajes como el cañón principal, el cañón de salvas y mortero tienen una ronza total de 45°, son 22.5° hacia la derecha y hacia la izquierda de la línea central del tanque; para apuntar a enemigos fuera de esta ronza se debe de pivotar el tanque, para lo cual se deberá contar con los suficientes puntos de vapor necesarios para ello, además de los que se emplearan para el disparo del armamento. Los cañones giratorios se pueden disparar en el arco comprendido por el frente y flanco del tanque, según por cual el cañón esté montado. El cañón dispensador de vapor montado en la torreta puede disparar a todo lo que se encuentre a 360° del tanque.

IV. EL ENTRENAMIENTO.

Todo ejército lo necesita, incluso los que son representados por las razas del mundo de Warhammer. El entrenamiento hace que un ejército trabaje como un ente único y si se quiere lograr el promedio aquí propuesto para los tiros de artillería por estimación se debe de entrenar el ojo para estimar bien las distancias.

El entrenamiento es sencillo, coloque un regimiento a diversas distancias con respecto al borde de la mesa en donde uno se parará. Uno debe de pararse en este borde de mesa y adoptar una posición cómoda, como cuando uno esta jugando una batalla. También puede hacer esto sentado en una silla o banco, si así es como da batalla. Coloque una colina dentro del área de las 12 pulgadas desde su borde de la mesa y los extremos que

la limitan por los costados; despliegue su pieza de Artillería favorita que requiere estimar sus disparos sobre la colina y directamente de tras de usted. En esta posición, mire hacia el regimiento objetivo y estime tres distancias según lo explicado en los capítulos anteriores. Mida sus distancias estimadas desde la boca de la pieza; use algún tipo de marcador (por ejemplo, monedas pequeñas) para señalar sus estimaciones y compare sus distancias con la distancia a la cual se encuentra realmente el regimiento menos o más lo recomendado para este tipo de tiro, si así viene al caso. Una diferencia de +/- 1 pulgada es una aceptable estimación pero no suficiente, para que lo antes escrito funcione se debe obtener un mínimo de +1/16". Continúe practicando hasta lograr este mínimo, cambiando la ubicación del regimiento buscando posiciones lo más similarmente posible al como los regimientos enemigos pueden estar sobre el campo de batalla. También puede desplegar a más de un regimiento objetivo, seleccionando tres distancias de estima para cada uno. Después reduzca la cantidad de estimaciones para cada regimiento a dos y luego a solamente una. Puede que esto le parezca algo tedioso pero así es el entrenamiento militar.

Otra manera de educar el ojo para la estimación de distancias es la de mirar a "ojo de miniatura" y consiste en bajar la cabeza y poner un ojo abierto a la altura del artefacto artillero o de uno de sus sirvientes. Con esto podremos observar el tamaño de las miniaturas enemigas y así darnos una idea de la distancia entre la pieza y el objetivo. Además recomiendo que varíe el tipo de tropa para los ejercicios, usando en lugar de Infantería tropas de Caballería, monstruos "pequeños" (tamaño Ogro) y grandes monstruos (Grifos, Dragones y Gigantes). Todo ello para poder juzgar con acierto las distancias a estimar según el tipo de enemigo a enfrentar.

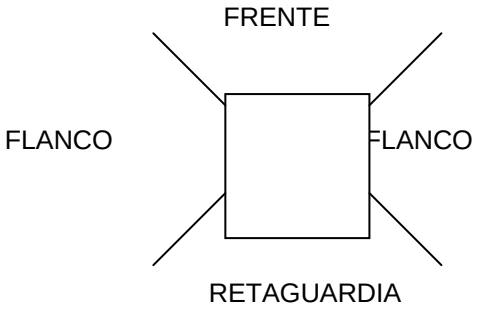
También recomiendo el practicar esto con las piezas de artillería que use la HP, las plantillas de lágrima y el disparo de salvas. Los regimientos objetivos deberán representar los diferentes tipos de regimientos enemigos y sobre todo su TSA, con esto se probara los efectos de las armas a largo y corto alcance. Ello nos dará una buena idea del como funcionan este tipo de armamento en contra de ellos.

Otro tipo de practica es la de representar el tipo de pieza artillera del enemigo y colocar a uno o a varios regimientos propios, portando su equipo reglamentario según las normas de su ejército y entrene efectuando los tiros artilleros de esa arma sobre tus regimientos. Esto le proporcionará una visión del enemigo, le permitirá entender el como funciona su artefacto y podrá darle una idea del como contrarrestarlo y del como minimizar nuestras bajas o el darse cuenta de lo terrible que son y ver la forma de neutralizarlos.

Una ultima nota sobre la importancia del entrenamiento; en el calor de la batalla nuestros nervios están a flor de piel y puede hacernos juzgar mal las distancias de estima o de alcance. Un General no entrenado en el tiro artillero dejará todo a la suerte, tanto sus distancias estimadas y como sus tiros de dado, y esto puede ser desastroso. Un General entrenado para el tiro artillero solo dejara a la suerte lo referente al tiro de los dados y este entrenamiento nos proporcionará la estima adecuada, ya que se reaccionará correctamente bajo presión, casi de manera mecánica. Esto nos dará un mayor control del tiro artillero y podrá ser determinante para cambiar la marea de la batalla a nuestro favor. Por lo que hay que ser constantes con el entrenamiento, no solo es lograr el "ojo de estima" adecuado a nuestros intereses, si no que hay que tratar siempre de mantenerlo, y esto solo se logra si se entrena seguido.

V. LOS REGIMIENTOS Y LA TRAYECTORIA DE DISPARO.

El reglamento indica que cuando los grandes cañones Imperiales son disparados toda miniatura que se encuentre en la trayectoria del rebote de sus balas son impactadas, el problema aquí es que esta trayectoria es una línea imaginaria. Cuando esta línea impacta un regimiento, que por lo común tiene la forma de un rectángulo, no siempre lo hace en un ángulo recto con respecto a uno de sus lados, si no que en la mayoría de los tiros lo hace a diversos ángulos agudos y esto puede dar motivo a problemas para tratar de ubicar la cantidad de probables victimas del disparo. Para evitar esto, se considera por cual frente del regimiento ha impactado el proyectil y esto nos dirá a cuantas miniaturas de tropa se ha impactado.



Un rectángulo tiene un punto central, ahora tracemos dos líneas imaginarias que pasen por encima de cada una de sus esquinas y estas se cruzaran en el punto central. Prolonguemos dichas líneas más allá de estas esquinas y hacia el exterior del rectángulo y obtendremos dos ángulos de 135° con respecto a la línea de frente del rectángulo. Estas líneas imaginarias nos permitirán conocer por donde el proyectil ha impactado a la unidad, por el frente, por los flancos o por la retaguardia. Entre línea y línea tendremos unos 4 sectores con los cuales se determinará el frente del impacto al ubicar las piezas Artilleras que le disparan a la unidad dentro de uno de estos sectores. Consideremos ahora que la unidad cuenta con 20 elementos de tropa y está formada en cuatro filas de cinco; si el proyectil impacta por la línea del frente o retaguardia, este impactará 4 miniaturas; si impacta por uno de los costados del regimiento, impactará 5 miniaturas. Esto aplica para todo tipo de regimiento y solo variará según la cantidad de la tropa y del como este esta formada. Por lo que podemos decir que cuando impacta un proyectil en Warhammer sobre un regimiento, este se desplaza sobre una línea imaginaria y en un ángulo recto con respecto a la línea que forma el frente impactado.

Obviamente que habrá ocasiones en que la trayectoria termine dentro de una unidad, para lo cual se deberá ver cuantas filas atraviesa y de ahí contar a cuantas miniaturas impacta el proyectil según lo antes explicado.

Todo lo anteriormente descrito no afecta al armamento que usa plantillas, tiran salvas de virotes y las que al impactar producen una cantidad aleatoria de impactos sobre la unidad victima, ya que en todos ellos sus victimas están en el área que cubre la plantilla o en borde frontal que queda directamente de frente al artefacto Artillero.

VI. CONSIDERACIONES DEL DISPARO EN CONTRA DE PERSONAJES Y BRETONES.

No es valido hacer objetivo de nuestros disparos usando Artillería que emplee Habilidad de Proyectil y que disparen Salvas a personajes que estén dentro de unidades con más de cinco elementos de tropa, que no sea el personaje el objetivo más cercano y que este se encuentre a 5” de una unidad (personaje independiente), que sea de la misma talla de la unidad que lo acompaña o que este cerca y que no este montado sobre un monstruo considerado como objetivo grande. Todo personaje que esté a campo abierto y alejado de sus camaradas podrá ser objeto de nuestros disparos y no tendrá el beneficio de la regla de “Cuidado mi señor, Arghhh!”.

Las plantillas puedes afectar a un personaje enemigo si esta lo llega a cubrir, pero el personaje cuanta con la regla de “cuidado mi señor, Arghhh!” y solo el resultado de un Uno en el tiro de 1D6 causará que el personaje enemigo caiga bajo los efectos de la plantilla. No es buena idea el estimar una distancia para que el centro de una plantilla circular quede sobre un personaje, ya que se desperdiciaría la mitad de la plantilla circular. Lo mejor es apuntar al centro del regimiento o sobre la tercera fila y así se lograra cubrir al personaje, aunque la fuerza de la mayoría de las plantillas no afecta en mucho la TSA de Príncipes y héroes guerreros pero si causan mucho daño en contra de la gran mayoría de los magos. Con la plantilla de lágrima y con el cañón puede que esto sea algo más fácil de hacer, ya que se le puede colocar enfrente el marcador de la distancia a la cual se colocara la plantilla de lágrima o en donde impactara la bala de cañón sobre el terreno y el oponente tendrá una oportunidad de que su personaje quede sin daño (el tiro de dado del oponente usando la regla de “¡Cuidado mi señor, Arghhh!”).

VII. CONSEJOS PARA LOS DISPAROS ARTILLEROS.

Puede que esto no se aplique para todas las razas en Warhammer, pero para las que si: Si tiene la opción de algún ingeniero o runa, no dude en usarla, los ingenieros Imperiales nos permiten repetir el tiro de los dados de Artillería y los ingenieros Enanos el poder juzgar dos distancias de estima o el repetir el tiro de impacto de un Lanzavirotes. Las runas Enanas permitirán a ciertas piezas de su arsenal Artillero el poder repetir los dados de Artillería o el mejorar los efectos destructivos de sus proyectiles. Los hechiceros con el conocimiento de los Cielos nos pueden dar los efectos del hechizo “La Segunda señal de Amul”, la cual nos permitirá repetir el tiro de un dado y con ello tratar de evitar un resultado de símbolo de “Admiración”. La “Maldición Atreflechas” permite a los LVR el ser mas certeros.

Otras consideraciones para el tiro Artillero la dan la escenografía de terreno sobre el campo de batalla. Esta debe de ser tomada en cuenta cuando se despliega las piezas de Artillería y deben de ser discutidas con el oponente antes de iniciar las hostilidades. ¿El por que de esto? Porque no es agradable que selecciones a una unidad enemiga buena para ser victima de los disparos de tus piezas de Artillería y que tu oponente te salga con que no las puedes ver, que porque no tienes línea de visión o de mira o que esa elevación de terreno no te permite disparar libremente todo el campo de batalla, etc. Una vez hecho esto, hay que analizar el terreno del campo de batalla, ver cuales pueden limitar el alcance del armamento artillero y cuales te pueden servir para mejorarlo. Por lo común es que haya una colina en tu área de despliegue y con ello tengas terreno elevado donde ubicar tus artefactos artilleros. Puede que no a todos pero si te permitirá el desplegar a los más mortíferos, junto con alguna unidad de disparadores. De ahí sigue los bosques y edificaciones sobre el área de despliegue que puede darnos flancos protegidos para las piezas y para los regimientos de nuestro ejército. Luego podemos tener elementos de terreno sobre la tierra de nadie, que no son muy frecuentes pero que pueden ser colocados ahí por ejércitos no muy numerosos o por los efectos de la magia. Si no existe terreno escenografico sobre la tierra de nadie, esto permitirá a ambas fuerzas beligerantes el poder surtirse a placer en igualdad de oportunidades. Si existe escenografía de terreno sobre la tierra de nadie, esta nos permitirá seleccionar nuestros sectores de disparos y el poder concentrar de manera más selectiva y efectiva nuestros disparos. El terreno difícil e inpasable puede cubrir al enemigo camino a nuestras líneas, pero tarde o temprano deberá de dejar de usarlo como cubierta y es cuando debemos de dispararle con nuestra Artillería, concentrando todo nuestro poderío artillero en estas unidades enemigas, ya que es muy probable que solo se tenga un solo turno de disparo para lograr esto.

Además, un terreno difícil elevado puede cubrir a nuestras piezas de Artillería que se encuentren sobre una colina. Toda pieza artillera es propensa de ser afectada por los disparos de sus similares y esto es algo que se debe de considerar a desplegar el ejército. Por lo que siempre que se pueda, trata de cubrir del fuego enemigo a tus artefactos artilleros que pueden causar muchas bajas entre los regimientos enemigos y deja a la vista del enemigo al armamento que pueda suprimir a sus similares. El único inconveniente aquí es el tratar de lograr ser el primero en disparar, lo cual es determinado por el tiro de un dado

numérico. El no lograr ser el primero en disparar nos dejará el esperar a que el oponente falle en su intento de suprimir a nuestra Artillería, si es que lo intenta.

El armamento Artillero con un alcance “corto” debe de ser desplegado sobre la línea frontal del despliegue general del ejército, de preferencia que quede en frente de sus probables victimas o para negarle al enemigo una ruta hacia tu frente de guerra.

Es por esto que las piezas de Artillería deben de ser desplegadas después del despliegue de las unidades de infantería y caballería, y procurando esperar a que el enemigo despliegue a sus unidades propensas a ser objetivo de este armamento. También se debe de considerar el riesgo de desplegar una pieza Artillera especializada en unidades blindadas enemigas, en una área donde pueda ser objetivo del fuego artillado enemigo, por lo que se debe de entender bien el como funcionan y el como actúan los efectos de los proyectiles de las piezas enemigas. He aquí la importancia del terreno en la tierra de nadie, que puede en su momento, facilitarnos la toma de este tipo de decisiones.

VIII. LA ELIMINACION DE LAS PIEZAS ARTILLERAS ENEMIGAS.

Son muy pocos los ejércitos que no pueden desplegar ninguna Artillería y también son pocos los que pueden desplegarla en exceso. Una media de selección Artillera es de dos piezas pero los ejércitos Imperiales y Enanos pueden incluso desplegar hasta 6 artefactos Artilleros en ejércitos de 2000 Pts., con la consecuencia de que sus unidades de tropa queden pequeñas en número de elementos que las componen o sean pocos la cantidad de regimientos y escuadras. Ahora bien, una de las funciones de las piezas de Artillería es la de reducir la cantidad de tropas peligrosas para nuestro ejercito o el de eliminarlas de ser posible. Todos los ejércitos en el mundo de Warhammer cuentan con algo para suprimir el poder Artillero enemigo, que puede ser desde las maquinas Artilleras hasta tropa especializada. Todo esto demuestra lo peligroso que pude ser una Artillería bien manejada con tiros de dados afortunados, de ahí la importancia de eliminar a las piezas de Artillería enemigas a fin de monopolizar este poder a nuestro favor.

Las piezas de artillería son servidas por dos a seis sirvientes y ellos son la parte más vulnerable del conjunto. Claro está, la única pieza de artillería viva es la salamandra escupidora y ella puede considerarse como un monstruo y por lo tanto puede ser afectada por lo mismo que daña a los sirvientes de las piezas. Continuando, los sirvientes son la clave para suprimir un artefacto artillero; por lo común, se requiere de dos sirvientes como mínimo para disparar una pieza de artillería a su cadencia normal y salvo excepciones, un solo sirviente reducirá esta cadencia a la mitad. De ahí la importancia de distraer disparos, magia, exploradores, cavadores y voladores para ir por ellos. Eliminando las maquinas de guerra enemigas se tendrá la ventaja de surtir a placer al enemigo con las nuestras.

Las maquinas artilleras con su Resistencia de 7 y 3 Heridas, salvo algunas excepciones, son casi invulnerables a los ataques efectuados con Fuerza normal, se requiere artillería o criaturas con fuerza excepcional para suprimirla de un solo disparo o golpe. Aquí es donde los cañones tienen dominio absoluto, ya que su Fuerza de 10 constante, su trayectoria “lineal” y 1D6 o 1D3 Heridas los hace un excelente elimina artillería, cuando logra impactarla. Su desventaja radica en que si le pega a un sirviente es muy probable que ese sirviente sea eliminado, desperdiciando un disparo de F10 (se tira un dado D6 para ver a que se impacta, con un resultado de 1 a 4 se impacta a la pieza Artillera, con 5 o 6 se impacta a los sirvientes de la misma). Y salvo el lanzavirotes Enano runificado de F8 (usando dos runas de penetración), la mayoría de las demás piezas de artillería le costaran trabajo el eliminar a su similar de un impacto (las Lanza piedras tienen Fuerza de 8 en el centro y por su característica de deriva de sus proyectiles, hace que el tiro certero sea difícil). Todo esto es cuando se apunta a la pieza misma, pero como ya se indico, los artilleros son el talón de Aquiles de este armamento. Los artefactos Artilleros que usan plantillas (por lo común, las plantillas circulares) aunque no logren impactar con su centro al montaje, si podrán impactar a los sirvientes y por lo común ellos no portan armaduras, por lo que son algo fáciles de matar.

¿Pero, por cual ir primero? Si el enemigo cuenta con artillería que puede ser dirigida hacia un objetivo sin línea de mira, esa es la primera a tratar de suprimir. El cañón Warp Skaven es un buen ejemplo de ello (bueno, con eso de la regla de “La vida es barata”, los Generales Skavens tiendes a disparar sobre sus propias tropas en espera de poder impactar a la unidad enemiga que se encuentra adelante, sobre el eje de trayectoria del haz Warp) y es excelente castigando a unidades de caballería pesada. Después tenemos a las que los efectos de sus disparos están determinados por plantillas, como el mortero imperial, los lanza-piedras y los Lanza-llamas Enanos. Su eliminación se vuelve de vital importancia si la mayoría de tu ejercito esta compuesto por tropas de R3 y tiradas de salvación de 5+ como norma, ellos causan mucho daño a regimientos grandes de este tipo de tropa. Luego siguen los dispensadores de salvas que pueden ser molestos en contra de unidades blindadas de caballería, como los lanzavirotes elficos, los cañones órganos, los grupos de ratas con Jezzails y los grupos de tres salamandras. La ventaja de ellos es que no usas dado de deriva, aunque la cantidad de bajas viene dado por la suerte con los dados que tire uno; son buenos eliminando regimientos de caballería y tropas blindadas. Por ultimo están los de Trayectoria de tiro, como los cañones, que solo afectan a los que se cruzan en la trayectoria de la bala o haz de energía. Ellos te eliminan a relativamente pocas tropas, aunque estas son por lo común de las de mayor costo en tu ejercito, como los de caballería y tropa de infantería blindada. Si tu ejército lleva muchos puntos de batalla en ellas o son piezas claves para el cumplimiento de tu plan de batalla, puede que estos cañones sean de los primeros en tu lista para ser suprimidos, además de que son unos mata-personajes algo certeros.

Los hostigadores-exploradores pueden desplegar cerca de las piezas de Artillería enemiga si cuentan con escenografía que los cubran de ser vistos por el enemigo y pueden atacar a los montajes y sirvientes con disparos y asaltos. Aunque su empleo puede complicarse si falta escenografía que les cobije o si el enemigo protege sus flancos y es numeroso. Otra opción son los voladores, que usando la escenografía se pueden acercar a distancia de carga de las piezas Artilleras. Algunas razas tienen la opción de poder usar los servicios de escavadores y pueden con algo de suerte, aparecerse en el campo de batalla por donde menos se lo espere el enemigo y por lo común esto es cerca de las baterías Artilleras.

IX. CONCLUSIONES.

La maestría en el Arte Artillero no es fácil de conseguir, pero cuando se logra alcanzarla nos convertirá en oponentes temidos por nuestros enemigos. El poder lograr suprimir lo mejor de las unidades enemigas en una certera andanada de disparos de artillería podrá desbaratar los planes del oponente y te permitirá lograr la victoria. Lo malo es que la suerte con los dados puede ser muy voluble para ambos bandos. De ahí la importancia de tratar de mejorar el promedio porcentual a nuestro favor, pero aun así habrá ocasiones en que nada salga bien. Si esto te sucede, no lo tomes muy a pecho, ya que siempre habrá otra oportunidad de mostrarle al enemigo el poder de tus artefactos artilleros.

X. AGRADECIMIENTOS.

Este tratado del “Arte Artillero” no hubiese sido posible sin la valiente colaboración del Real Regimiento Averlandés 010 “Las Cobayas Traga-plomos”, la cual dio muestras de gallardía y arrojo al pararse en frente de cada una de las piezas de Artillería aquí tratadas, permitiendo al autor poder analizar y comprobar sus teorías, las cuales ya comprobadas y probadas, le permitirán al lector mejorar en su arte Artillero.

Don José de Simancas
Ingeniero en jefe de los ejércitos de Averland

¡Uh, qué miedo!

© GW (aparecido en Black Gobbo en la web GW USA).
Traducción de Big Mauricci (mesteban_2000@hotmail.com)

"... lo único que debemos temer es el miedo en sí – terror innombrable, irracional, injustificado, que inmoviliza los recursos necesarios para tornar la retirada en avance."

Estas famosas palabras fueron pronunciadas por el presidente Franklin D. Roosevelt en su discurso inaugural, a propósito de la Gran Depresión que asolaba el país. Si Roosevelt hubiese sido un fan de Games Workshop, se hubiese dado cuenta de que, en el mundo de Warhammer, "el miedo en sí" es algo más que suficiente de lo que estar asustado.

Después de haber batallado contra los Condes Vampiro de Rob Hawkin's media docena de veces el mes pasado como parte de la Campaña del The General's Compendium, sé de primera mano lo devastador que este efecto psicológico puede ser. Para aquellos de vosotros que no habéis seguido la campaña, mis Enanos han luchado por sus fueros contra las hordas No Muertas, aunque cada partida se ha reducido a unas cuantas tiradas clave debidas al Miedo.

Terror innombrable, Irracional, Injustificado

La mayoría de los jugadores que no hayan jugado contra oponentes con ejércitos de Miedo-tropas al menos habrán leído el capítulo dedicado a la Psicología en el reglamento de Warhammer. Dejadme que les diga una cosa: ¡Leer sobre ello no se parece ni por asomo a experimentarlo! Hasta que una mala tirada hace que tu mejor unidad de infantería sea aniquilada por una unidad un poco más grande de huesudos y andrajosos No Muertos, no conoces el Miedo.

Vale, ¿Qué significa luchar contra un oponente que da Miedo? Lo primero, que necesitas hacer chequeos de Liderazgo cada que quieras cargar a una unidad que da Miedo, incluso si su Potencia de Unidad es inferior a la tuya. Si fallas la tirada, ni puedes disparar ni mover, y te quedas en disposición de que esa misma unidad contra la que esperabas chocar te cargue en el turno siguiente (sólo esa si tienes suerte).

¿Cómo de mala podría ser una carga realizada por un oponente que causa Miedo? Si tu Liderazgo es cuestionable, puede ser catastrófico. De nuevo, tienes que hacer un chequeo de Miedo independientemente de cuán grande sea la unidad. Si fallas, tendrás que huir si su Potencia de Unidad es mayor que la tuya. Si es menor, necesitarás sacar seises para impactar, cosa que puede ser incluso peor que huir si tu enemigo tiene una buena posibilidad de desmoralizar a tu unidad y luego perseguirla y aniquilarla (especialmente si tienes un ejército lento, como los Enanos).

Soy bueno chequeando, y mis tropas tienen un magnífico Liderazgo. Vale, así que no saliste corriendo a refugiarte en las faldas de mamá. Todo lo que tienes que hacer ahora es ganar todos y cada uno de los turnos de combate hasta que la unidad que causa Miedo huya (lo que no pasa nunca en caso de los No Muertos) o sea reducida a una masa sanguinolenta (que si encima tu enemigo tiene Nigromantes la respuesta también podría ser nunca). Si pierdes un turno de combate y te superan en número, tendrás que huir automáticamente. Más de una unidad de élite Enana ha sido destruida así: gana, gana, gana, pierdes de 1... ¡Y a correr!

Convertir la Retirada en Avance

Para entender la mente de un jugador que se basa en unidades que causan Miedo todo lo que tienes que hacer es recordar las palabras de su Señor Oscuro, Alessio Cavatore. En sus Reglas Básicas de Enfrentamiento al final del libro Condes Vampiro, Alessio instruye a un recientemente fallecido general acerca de como liderar una horda No Muerta:

- "La clave del éxito del Miedo es superar en número a tu enemigo..." La parte complicada de enfrentarte a un ejército que causa Miedo es que las tropas baratas organizadas en unidades grandes normalmente tienen un Liderazgo bastante pobre, y fallarán muchos de sus chequeos de Miedo. Por otra parte, las tropas con Liderazgo alto son caras y superadas en número con facilidad. Entonces, ¿qué se puede hacer?

o Reviéntalos antes de que lleguen a tocarte. Si te enfrentas a unidades lentas, proyectiles, artillería y magia pueden equilibrar la balanza un poco. Supera a tu enemigo en maniobrabilidad. No es una opción para Enanos, pero los demás ejércitos pueden tirar de este concepto. Caballería, voladoras, hostigadores y caballería ligera pueden hacer que elijas las batallas que quieres librar y evitar tipos duros hasta haberles sacudido un poco.

o Objetos Mágicos. Quieres tener objetos mágicos que te ayuden a luchar contra el Miedo EN CADA TURNO de combate. Si dependes de un personaje (en lugar de un estandarte) para portar estos objetos, mejor que lo protejas. La muerte de tu héroe podría significar la perdición de tu unidad y las demás. También los objetos mágicos que añaden puntos al Resultado del Combate son realmente útiles.

o Despliega una horda de tropas baratas y espera lo mejor. Si superas en número a las unidades que causan Miedo y sobrevives a la primera ronda del combate, debería ser suficiente. Antes o después, una de tus unidades se atará los machos y flanqueará o atacará la retaguardia, de manera que acabarás reduciendo a cenizas a tu enemigo.

- "Mantén a los personajes cerca de tus unidades..." Esta táctica es más común de los No Muertos que de otros ejércitos con monstruos que causan Miedo, pero de igual modo debería prestársele atención cuando tus principales enemigos son Condes Vampiro o Reyes Funerarios. El fallo de esta táctica reside en que si tu oponente selecciona personajes que sean buenos en combate cuerpo a cuerpo, lo normal es que tenga menos magia que usar contra ti. A continuación unas cuantas maneras de contrarrestar esta estrategia de los No Muertos:

o Contraataca con tus propios personajes. El mismo problema se te puede aplicar. Si eliges personajes a los que le gustan las peleas, tu fase de Magia lo pagará. DE igual modo, pocos ejércitos pueden desplegar personajes que duren más de una ronda contra un Rey Funerario o un Señor o Conde de los Vampiros de cualquier clase.

o Evítalos o retenlos. Si tienes alguna forma de evitar que la unidad dopada enemiga evite marchar o moverse, quizá así no te tengas que enfrentar a ella en ningún momento. Tropas baratas y rápidas que puedas ponerle a 20cm son ideales. Si te cargan, echa a correr y manda otra unidad rápida a hacer lo mismo en el turno siguiente.

o ¡Mata esos personajes de lejos! Esto es más fácil de decir que de hacer, especialmente con la regla "¡Cuidado, Señor!" y la magia regeneradora de los ejércitos No Muertos. Los ejércitos duchos en magia seguramente encontrarán algo útil en sus listas de hechizos. El hechizo Abrazo de la Serpiente del Emisario Oscuro se me viene a la mente... Recuerda, si el General o el Hierofante enemigo muere, los No Muertos comienzan a derrumbarse.

o Juega a pocos puntos. Cuanto menos puntos, menos personajes. El problema es que la decisión entre personajes de melé o magos es más complicado. El hecho de que no se pueden poner Comandantes a menos de 2.000 puntos podría resultar un factor importante cuando te enfrentas a los poderosos personajes de algunos ejércitos.

• "Mejora tu capacidad mágica..." De nuevo, aunque esta táctica no se restringe sólo a ejércitos No Muertos, lo más normal es que veas que son los que más la usan. Mientras que todos los ejércitos tienen magia (incluso Enanos, gracias al Yunque de la Perdición), sólo Condes Vampiro tiene la posibilidad de crear nuevas unidades que causen Miedo ¡justo cargándote el flanco! En este caso, la magia es algo de lo que preocuparse.

o Contrarresta con Magos. Si te encuentras peleando contra un oponente poderoso en magia, lo más probable es que no te hagan falta personajes fuertes en Cuerpo a Cuerpo para enfrentarte a los suyos. Al fuego con fuego, pero recuerda que tienes menos dados de Dispersión que de Energía cuando usas o te enfrentas a Magos de N2 o N4.

o Objetos mágicos que te pueden ayudar. Pergaminos de Dispersión, objetos que añadan dados de dispersión o objetos rompehechizos son tu elección. La Runa Magistral del Equilibrio (roba un dado de magia a tu oponente para añadirlo a tus dados de dispersión) suele ser un fijo en muchos ejércitos Enanos.

o Mata a los Magos. Otra vez es más sencillo de decir que de hacer, especialmente si tienes un ejército lento o tu oponente es bueno controlando sus personajes. Si tienes un ejército rápido, todos tus esfuerzos deberían dedicarse a fulminar estas molestias.

• "Cuidado con los enemigos inmunes al miedo..."Finalmente algo útil contra tropas que causan Miedo: ¡tropas inmunes al miedo!

o Inmunes a Desmoralización. Muchos ejércitos tienen enjambres inmunes a desmoralización pero, aparte de eso, hay algunas elecciones majas por ahí: Matadores, Flagelantes, No Muertos y unidades bajo el influjo de la magia que los haga inmunes a desmoralización pueden retener, e incluso subyugar tropas que causen Miedo (o incluso

Terror).

o Inmune a Psicología. Si tienes la suerte de poder disponer de tropas que tienen Furia Asesina o son Inmunes a Psicología, ¡Usalas! Estas tropas son escasas. Una opción por la que todos los ejércitos pueden optar (excepto Bretonia) es la Compañía del Leopardo de Leopold (Regimientos de Renombre). Esta unidad es inmune a psicología.

o Unidades que causan Miedo o Terror. Si causas Miedo o Terror no vas a correr de algo que asusta tanto como tú. Una pequeña unidad de tropas monstruosas puede hacer trizas a unidades más débiles si se usan bien. Igualmente, una unidad de infantería de élite que tenga un estandarte que cause Miedo funciona bien en circunstancias normales.

Cosas a las que Deberías Temer de Verdad

Caballería Rápida que causa Miedo. Unidades débiles y baratas de caballería asustarán las tripulaciones de tus máquinas de guerra y se te colarán por el flanco o la retaguardia en el momento más inoportuno. Si ya estás trabado en combate cuando golpeen, tendrás que efectuar un chequeo de pánico y uno de Miedo . Si decides quedarte, perderás el bono por filas (asumiendo que tienen potencia 5 o más) y tu oponente recibirá un +1 al resultado por cargarte por el flanco (+2 si es por la retaguardia). No está mal el

resultado por 50 puntos de Lobos Espectrales. Acribillar estas unidades hasta reducirlas a 2 miniaturas es una directriz más que una recomendación.

Caballería Pesada que causa Miedo. Gélidos, Caballeros Negros, Estegadones, Carros de No Muertos… todos caen en este saco. Están diseñados para hacer huir a tus unidades en el primer turno de combate, y es lo que harán si no tomas las riendas. CASI SIEMPRE ganarán el primer turno, así que reducir su potencia de unidad de antemano es importantísimo. Si no lo consigues, hasta las tropas de Liderazgo 10 no tendrán otra opción que romper filas y correr automáticamente

Voladores que causan Miedo/Terror. Ugggg... estos monstruitos son mi peor pesadilla. Los Murciélagos no están mal, lo acepto. Alguna vez consiguen pasar a través de mis andanadas de plomo caliente (son Hostigadores al fin y al cabo), y asustan o destruyen toda mi artillería. No me hace ninguna gracia que lo hagan, pero al menos los Voladores no van a contribuir a la destrucción de mis unidades más grandes. Una unidad de 10 Atronadores Enanos suelen poder con una carga de Murciélagos. El tipo de Volador que no aguanto son los personajes en monstruos que dan Miedo o los Superdemonios. Un Demonio Mayor y seis Furias saquearon ellos solitos mi Fortaleza Enana cuando jugué con John Shaffer en una partida de Asedio. El mismo Demonio Mayor hizo cosas inenarrables sobre el flanco de mis Enanos cuando me encontré con John de nuevo en una Batalla Precipitada. Esos bichos me repugnan.

Entiende tus Miedos

La clave para ganar contra un oponente que utiliza el Miedo es el conocimiento. Si sabes perfectamente lo que va a desplegar tu oponente (quizá después de haber jugado contra él mil veces y saber qué “banquillo” tiene), tendrás una buena posibilidad de pensar una estrategia para contrarrestarlo. Algunas veces da igual lo que hagas, tu ejército quizá no esté preparado para enfrentarse a tropas que causen Miedo , como los de tropas con bajo Liderazgo. Vale, sí, te los compras al por mayor, pero no sale a cuenta no poder cargar nunca y correr siempre que te amenazan. Si has probado todos los trucos y te siguen dando más que a una estera, mi único consejo es otro famoso dicho:

“*Si no puedes con ellos… únete a ellos”.*

La Muerte Baja de los Cielos

Volar en Warhammer, por Ken Kennedy para Black Gobbo © Games Workshop USA
Traducción de Big Mauricci (mesteban_2000@hotmail.com)

Cuando salió el libro de los Enanos, me puse enseguida a comparar las tropas, los objetos mágicos y las reglas especiales de este ejército con los previamente publicados sobre Imperio y Orcos y Goblins. Me satisfizo bastante el hecho de saber que mis Enanos podían lidiar con casi todo lo que estos dos ejércitos podían echarme. Tooodo era luz y armonía en el mundo de Warhammer. Desafortunadamente, mi calma se ha visto perturbada por la aparición de libros y más libros de ejército con la proliferación del tipo de tropa que se ha convertido en mi pesadilla: las unidades voladoras. ¡Odio a los voladores! Cualquier tipo de volador se convierte en un grano en…. en el mundo de Warhammer, desde esas malintencionadas unidades que vienen de todas partes hasta el superpersonaje montado en un terrorífico monstruo volador que atraviesa la mitad del campo de batalla en un turno.

¿Qué Tienen de Bueno las Unidades Voladoras?

Las unidades voladoras son extraordinariamente móviles, alcanzando distancias de hasta 50cm en un solo turno y siendo capaces de mover sobre cualquier tipo de terreno o de tropas sin sufrir penalizaciones. No sólo son rápidas, sino que como los hostigadores son extremandamente maniobrables, difíciles de atrapar y de destruir con disparos. Los hostigadores pueden mover y cargar en cualquier dirección, y el adversario tiene un –1 al impactar con proyectiles. Los generales sabios normalmente mantienen sus voladores a larga distancia, así que mis Atronadores suelen necesitar, en el mejor de los casos, un 6 para impactar.

Los hostigadores, y por ende las unidades voladoras, sin embargo tienen unas cuantas desventajas. Cada miniatura tiene una Potencia de unidad de 1 independientemente de su tamaño o de las heridas que tiene. La mayor desventaja, sin embargo, es el hecho de que los hostigadores no anulan filas, y tampoco tienen bonificador por las propias. Si esta regla no existiese, las unidades voladoras serían imbatibles.

Tácticas de Unidades Voladoras

Con estas ventajas y limitaciones, la mayoría de las unidades voladoras son muy útiles, pero necesitan ser usadas con sabiduría. Debería saberlo, ya que he contemplado terribles atrocidades provocadas por voladoras sobre mis Enanos a lo largo de los años.

- *Destruye al débil*. Mandando tus escurridizos Murciélagos vampiro, tus Furias o tus Terradones a destruir mi artillería es probablemente el uso principal de los voladores. Las máquinas de guerra son servidas por pocas miniaturas que además no están hechas para dar demasiada pelea (ni siquiera las Enanas). El quid de esta táctica es que tiene un riesgo relativamente bajo y bien recompensado para las unidades voladoras (en puntos de victoria). Después de destruir o hacer huir un par de tripulaciones, las unidades voladoras estarán tras las líneas enemigas, preparadas para una nueva misión. Esta táctica también es efectiva contra otras unidades pequeñas y débiles si tus voladores tienen buena pegada o alguna habilidad especial como el Miedo.
- *Entorpecer la marcha*. Las unidades voladoras pueden ser utilizadas de varias formas para ralentizar el avance enemigo. Si tu enemigo tiene un ejército basado en infantería y tienes liderazgo alto, puedes mover tus voladores justo enfrente de la mejor unidad del oponente (a 15-20cm de la unidad) para evitar que marchen desde el turno 1. Cuando te alejes de tu enemigo con ese movimiento de 8D6, lo único que necesitas es ese alto Liderazgo para reagruparte en el siguiente turno. Ejércitos con poco Liderazgo, voladores caros o mala suerte deberían utilizar un turno extra para colocarse detrás de su enemigo. ¡Este es el mejor punto! Una vez allí, tu oponente se verá forzado a moverse lentamente por el campo de batalla o tendrá que sacarte de ahí. También puedes utilizar esta táctica para ralentizar un flanco entero. Una unidad voladora bien puesta detrás de las líneas puede impedir la marcha a dos o

tres unidades en un buen momento. Elimina el resto de tus enemigos antes de que ese flanco llegue a la pelea.

- *Cebo*. Esta táctica es muy similar al entorpecimiento frontal de marcha explicado anteriormente, salvo que el propósito de mover tus voladoras en este caso es moverlas directamente enfrente de una unidad enemiga para hacerla cargar hacia una trampa. La trampa más obvia que puedes plantar sería hacer que el enemigo renquease hasta una posición vulnerable para ser asaltadas por tus tropas rápidas. Sin embargo, no cuentes con que cualquier jugador experimentado pique en este anzuelo. Otro tipo de trampa algo menos obvia es aquella que atrae la unidad que carga a una posición incómoda. Por ejemplo, cuando una unidad enemiga lenta carga a tus voladoras y se quedan frente a un área boscosa, o mejor aún, acabando en terreno difícil, con lo que te quitarías de encima a esa unidad durante un par de turnos al menos. Aprovecha la ventaja en este tiempo para organizar emboscadas sobre unidades enemigas que dependiesen de aquella atrapada para guardar su flanco. Otra cosa que deberías considerar al utilizar esta táctica o la de entorpecer la marcha frontalmente es tener al General situado en la zona de huida, de manera que le eche una manita a tu unidad voladora con el chequeo para reagruparse.
- *Matar "Errantes"*. Muy pocos jugadores son lo suficientemente tontos para mover sus personajes más débiles fuera de las unidades que los protegen con voladores merodeando por el tablero. Sin embargo, si tienes voladores realmente fuertes (Terradones o Caballeros del Pegaso), puedes ir cazando magos de Nivel 1 ó 2 directamente de las filas enemigas. Esto es muy arriesgado, ya que incluso con buenas tiradas y matando al mago, lo más probable es que pierdas el combate. Esto podría ser el fin de tu unidad voladora, ¿te sale a cuenta? Si antes has saqueado unas cuantas máquinas de guerra, y el mago tiene algún hechizo que te está amargando la existencia, quizá fuese rentable arriesgarse. Recuerda, huyes 8D6, mientras que la infantería persigue sólo 5D6…
- *Protección*. Las voladoras enemigas y la Caballería Rápida son la pesadilla de las máquinas de guerra y de las pequeñas unidades de hostigadores. Si tus voladoras son mejores que las del enemigo, se puede llegar a plantear el juego del gato y el ratón. Ah, por cierto, tú eres el gato, ¡arrincónalas y despedázalas! De igual modo, la Caballería Rápida es bastante débil. Una carga por el flanco con 5 ó más de las voladoras más débiles deberían hacerte ganar el combate. Ten cuidado sin embargo con las trampas, que una unidad de Caballería Rápida que huye puede hacerte caer en una.
- *¡Al ataqueee!* Pocas unidades voladoras tienen los arrestos suficientes para durar mucho en combate, pero eso no quita que sean excelentes para conseguir unos cuantos bonificadores para tu resolución de combate si las usas conjuntamente con alguna otra unidad. Aunque no niegan el bonificador por filas, una unidad de 5 ó más voladoras aún te siguen aportando un +2 por carga en la retaguardia e incluso quizá sean las tropas justas que te faltan para ganar el +1 por superioridad numérica. Si tus voladores incluso hacen unas cuantas bajas, ¡mejor todavía! De todas maneras cuidado, que te puede salir el tiro por la culata si tu oponente saca más puntos por bajas que tus voladoras por esa carga por la retaguardia. Esto no suele pasar en el primer turno de combate, pero tus voladoras se vuelven prácticamente prescindibles en cuanto tienen potencia de unidad 4 o menos. Evita cargar Inmunes a desmoralización, Tozudas, o unidades con ataques múltiples. Incluso mejor que añadir el bono a la resolución del combate es la posibilidad de que el enemigo sea aplastado cuando falle su chequeo de Pánico por ser cargado por el flanco o la retaguardia mientras está trabado en combate. Esto es simplemente genial contra ejércitos de bajo Liderazgo, pero no cuentes con que funcione contra Enanos, porque puedes esperar sentado...
- *Tomar objetivos*. Una vez tus unidades voladoras han cazado unas cuantas tripulaciones, matado un mago despistado y ayudado a una unidad o dos a ganar un combate, es hora de utilizarlas para reclamar lo que es tuyo. Si todavía tienen potencia 5 o más, recuerda que puedes usarlas para tomar objetivos y cuadrantes.

Las Mejores Tres Unidades Voladoras

#	Unidad	Coste unit.	Ataques (Fuerza)	Otros factores
1	Terradones	35 puntos	3 (F4)	Ataques Relámpago, jabalinas envenenadas
2	Caballeros del Pegaso	55 puntos	1-2(F5) & 2(F4)	Gran armadura, potencia 2 por cada miniatura
3	Aulladores de Tzeentch	33 puntos	2 (F4)	Demoníacos (Miedo, salvación), Resistencia 4

Estas son mis elecciones para las mejores tres unidades voladoras, aunque todas tienen un coste muy alto por miniatura. En caso de que no tuviese suficientes puntos para poner una de éstas con potencia 5 (o más, si te enfrentas a tiradores de calidad o superioridad mágica), o si me enfrentase a un ejército de bajo Liderazgo, entonces intentaría tirar de las unidades voladoras No Muertas, que causan Miedo, como los Murciélagos vampiro (20 puntos cada) o los Buitres de Nehekara (similar, por 24 puntos cada uno pero con R4). Mis "mejores" unidades voladoras fueron escogidas según la cantidad de daño que hacen y lo que sobreviven en combate. Sólo se puede medir como "mejor" una vez que se escoge un objetivo; si el único propósito de tus voladoras es ralentizar al enemigo, entonces olvídate, las "mejores" unidades voladoras serían las más baratas.

Personajes en monstruos voladores

El reglamento de Warhammer marca una clara diferencia entre unidades voladoras y monstruos voladores. Los jugadores que se enfrentan a ellos o los utilizan también se diferencian unos de otros. Nadie que haya jugado contra un poderoso personaje en un monstruo volador necesita que se le cuente cuán destructiva puede ser esta combinación; es una elección que desequilibra el juego. Por esto, la mayoría de los jugadores que se enfrentan a un personaje en un monstruo volador empeñarán todo su esfuerzo en destruir esta unidad lo antes posible. A continuación presentamos unas cuantas cosas más que tener en cuenta antes de desplegar este tipo de unidad.

Ventajas de los Monstruos Voladores

- *Tácticas Voladoras Más Poderosas*. Muchas de las Tácticas de Unidades Voladoras se pueden utilizar con mayor eficiencia gracias a un monstruo volador. Cualquier táctica que implique trabarse en combate va a funcionar mucho mejor cuando un personaje (habitualmente de tipo Comandante) y un monstruo entran en la refriega. Un Vampiro Dragón Sangriento modestamente mejorado sobre un Dragón Zombi puede tener hasta 10A F6. ¡Eso es MUCHA tralla! En realidad, la mayoría de los Comandantes sobre monstruos voladores suelen hacer bastante daño incluso a las unidades con mejor armadura.
- *No son hostigadores*: Al contrario que las unidades voladoras, los monstruos voladores no tienen las ventajas y desventajas de los Hostigadores. La mayor implicación es que estas monturas monstruosas volantes y sus jinetes pueden anular bonificadores por filas si tienen potencia 5 o más. Nota al respecto: ¡comprueba tu potencia de unidad! No vueles hasta la retaguardia de una unidad "dura" esperando tener un +2 por la carga y anular filas para encontrarte con que tu Conde Elector montado en Pegaso sólo tiene potencia 4. Con eso, ni anulas filas ni recibes el +2 por la carga... ¡pelea por tu vida, porque estás en problemas!
- *Miedo y Terror*. La mayoría de las monturas monstruosas (y algunos jinetes) causan Terror o Miedo. Para aprenderlo todo sobre el Miedo, échale un ojo al artículo "Enfréntate a tus miedos". ¡El Terror es incluso mejor que el Miedo! Además de tener todas las ventajas del Miedo, tu monstruo aterrador ahuyentará cualquier unidad a 15cm o menos si fallan el chequeo de Psicología al comienzo del turno. Además, cualquier enemigo que falle el chequeo de Terror cuando cargan o sean cargados por el monstruo huirán automáticamente. El Terror es un arma magnífica y puede ganar batallas por sí solo contra ejércitos de liderazgo bajo.

- *Más pegada para tu personaje*. Afrontémoslo, un personaje sobre un monstruo volador que se mueve 50cm por turno ve más acción que mi Señor de los Enanos encerrado en una unidad de Martilladores que se mueven 8cm. Un par de combates podrían ser contra unidades inferiores como hostigadores, máquinas, voladores enemigos o tropas de proyectiles pero, cuando el grueso de tus tropas entra en liza, tu apisonadora podrá mostrar su esplendor contra lo mejorcito de cada casa. Si tienes suerte, su General no huirá de tu terrorífica presencia, y tendrás oportunidad de pulverizarlo cara a cara. ¡Eso sí que es una buena inversión!

Desventajas de los Monstruos Voladores

- *Caros*. Los Comandantes son caros incluso antes de ponerles armas y objetos. Mete un monstruo volador y habrás gastado el 25% de tus 2.000 puntos. Obviamente, cuanto más gastes en esa unidad, menos presupuesto tendrás para el resto de tropas.
- *Objetivo Principal*. Tu oponente sabe lo peligroso y caro que un personaje sobre un monstruo volador puede ser, así que acaba teniendo una diana pintada en el pecho. La mayoría de los monstruos son criaturas grandes, con lo que da +1 a impactar por proyectiles en lugar del –1 de las voladoras. Además, los personajes montados en monstruos no se benefician del +1 a la armadura por montura como los jinetes de caballos (o el +2 por monturas con barda).
- *Arriesgado*. Las dos desventajas mencionadas se tornan en posible desastre en determinadas ocasiones. Contra algunos ejércitos, poner un personaje caro sobre un monstruo puede ser demasiado riesgo. Enemigos con potencia de disparo, máquinas de guerra o mucha magia deberían ser evitados. Independientemente, mantente fuera de distancia de carga; verse forzado a huir de un combate que no puedes ganar no es bueno, y una mala tirada para reagrupar es lo único que necesitas para que tu General decida marcharse a casa por un extremo del tablero.
- *¿Y dónde está el General?* Como los monstruos voladores necesitan un Comandante, hay una gran posibilidad de que tu General esté lejos de la línea de batalla cuando haga más falta enfrentarse al enemigo. A menos que planees bien los tiempos, no cuentes con que tu general esté a 30cm de las tropas en liza para prestarles su Liderazgo. Esta ausencia no es tan importante con ejércitos de liderazgo alto, pero el resto probablemente recojan bártulos y se larguen cuando sean cargados y su General no ande cerca. ¡Ay, si los Enanos tuviesen un monstruo volador...!

Voladores en Definitiva

En última instancia, los voladores son una elección muy versátil. Aunque sus desventajas son muchas, se pueden usar de muchas maneras para hacerlos letales en combate. Cuando se maximizan sus ventajas y se evitan sus contras, los voladores pueden truncar seriamente el plan de batalla enemigo y darte el control del juego. Confía en mí: le he puesto tanto tiempo la mejilla a los voladores como para saber lo mortíferos que pueden ser. Eso sí, como consiga convencer al Equipo de Desarrollo de Warhammer para que meta voladores Enanos en la próxima edición...

Tácticas con Caballería

Caballería I: La composición del ejército

Autor: Ryo
Origen: Ulthuan – Land of the Asur (http://www.asur.org)
Traductor: Lord Khizir (tony@altekis.com)

Buenos días, mis jóvenes nobles. Veo que Ahmodhe ha acabado disponiendo los círculos erróneos otra vez, situando la casa de Surathalia ascendiente sobre la casa Umennsel. Por lo tanto, recae en mí la responsabilidad de enseñaros mis experiencias en la batalla. Pues grande es el número de enemigos a los que me he enfrentado a lo largo de mi vida, desde los Druchii a los malvados seguidores de los Demonios del norte. Para esta reunión informal, podéis llamarme Ryo.

Espero que Ahmodhe os haya educado ya en los principios básicos de la táctica. Para ser honesto, a pesar de ser su lengua rápida y descontrolada, su gran habilidad en la batalla es algo que no puede ser ignorado. Si, como creo, su método de enseñanza ha sido algo caótico, os ruego seáis pacientes en el caso de que repita algo que ya ha sido discutido.

Empezaremos con mi propia área de experiencia: la caballería. Veo que algunos de vosotros se agitan disgustados, así que debo asumir que mi colega ya ha tocado este tema con anterioridad. Pero otra vez os imploro paciencia. Nuestros estilos de mando difieren lo suficiente como para que encontréis esta disertación interesante.

Ejércitos de caballería formados por grandes unidades

Mi colega, como ya sabréis, confía en gran medida en las formaciones apretadas de elfos, entrenados para cabalgar juntos en masa, cada unidad con sus propios oficiales y estandartes para potenciar la moral. Esta opción tiene una serie de ventajas que la convierten en tentadora:

- El peso de una gran unidad de caballería suele ser algo difícil de parar para la mayor parte de los oponentes.
- Disponer de pocas unidades permite a Ahmodhe ser el que usualmente lleva la iniciativa, iniciando la batalla antes de que sus contrincantes hayan acabado de desplegar sus máquinas de guerra.
- Con la caballería tan entrenada para colaborar, existen pocas probabilidades de que unas unidades estorben a otras.

Pero, como con cualquier otro tipo de formación, hay que prestar atención también a los puntos débiles propios de este estilo de ejército de caballería:

- El enemigo habitualmente podrá dirigir las cargas a campos de batalla poco deseables, ya que dispondrá de un mayor número de unidades.
- Utilizando unidades formadas por individuos a los que no les importa la muerte de sus compañeros, una unidad grande puede ser bloqueada en un combate el tiempo suficiente para que el enemigo pueda contraatacar.
- Dado que el enemigo tendrá que estar atento a unas solo unas pocas unidades, es muy improbable que tengas la oportunidad de cargar por el flanco a alguna unidad, ya que podrá reposicionar cualquier unidad amenazada.
- La existencia de estandartes en cada unidad, que elevan el coraje de las tropas, suele evitar que se retiren convenientemente de un combate contra una fuerza superior para reagruparse de forma segura.
- Si la suerte favorece al enemigo, es fácil acabar con tus tropas desmoralizadas por la pérdida de los estandartes, que pueden acabar dando la vuelta a la batalla a favor del enemigo.
- Las formaciones numerosas hacen a las máquinas de guerra enemigas mucho más efectivas.

- Incluso tras provocar la ruptura de una unidad enemiga, tu unidad necesitará algún tiempo para girarse y retornar al fragor del combate. Y el tiempo desperdiciado en el campo de batalla en ocasiones es fatal.

Ejércitos de caballería formados por unidades grandes y pequeñas combinadas

Mi forma de hacer las cosas es diferente. Habitualmente dispongo en el campo de batalla un par de unidades similares a las de Ahmodhe, pero el resto del ejército está entrenado para operar independientemente en pequeños grupos, utilizando los sonidos de las cornetas para coordinar sus acciones sobre el terreno. Volveré con más detalle sobre esto en breves instantes. Por ahora prefiero detallar las ventajas de una formación más dispersa, con pocas unidades grandes como soporte:

- Con tantas unidades rápidas, es difícil para el oponente mantener sus flancos y retaguardia protegidos.
- Utilizando los cornetas para sincronizar las unidades, es posible situar una unidad de caballería dentro del rango de carga del enemigo con el objetivo de atraerle hacia una carga poco aconsejable. Más aún, la falta de estandartes en estos grupos evita que el enemigo se crezca en caso de conseguir atrapar al señuelo.
- Dado que las formaciones son delgadas, hay muy pocos lanceros en filas posteriores, por lo que siempre utilizarás tus jinetes al máximo, en lugar de limitarse a añadir peso a una carga.
- Como el enemigo siempre huirá de la unidad con más efectivos, combinando pequeñas y grandes unidades de jinetes puedes obligarle a huir hacia sus aliados, sembrando la confusión y el pánico entre sus filas, además de posibilitar una persecución que acabe suponiendo una carga contra nuevas unidades enemigas.
- La moral es un asunto caprichoso. He comprobado que la moral de mis pequeñas unidades es tan fuerte como la de mis grandes regimientos, con su honor orgullosamente mostrado en un estandarte, con el peso del número de compañeros tras ellos, cuando están luchando en el mismo combate. Si eres capaz de maniobrar tus unidades para que trabajen de forma conjunta, obtendrás grandes resultados con una sólida unidad "martillo" en colaboración con otras unidades más móviles.
- Si contamos con multitud de pequeñas unidades, no es tan grande la pérdida que supone tener que enviar alguna a limpiar el camino de exploradores y hostigadores enemigos.

Por supuesto, mi estrategia no es a prueba de tontos. Si escoges utilizar tu ejército según mis enseñanzas, también deberás conocer las debilidades inherentes:

- Disponer de solo un par de unidades grandes pone a éstas en mayor peligro, ya que el oponente usualmente centrará su poder de disparo en ellas.
- La mayor parte de tus unidades tendrán dificultades para vencer a sus objetivos a no ser que previamente consigas una ventaja posicional sobre tu enemigo.
- Habrán ocasiones, incluso con la experiencia, en que tus propias unidades te supondrán un obstáculo para ejecutar las maniobras necesarias.

Ejércitos de caballería formados por pequeñas unidades

Ah, joven Eldeth, veo que una cuestión asalta tu mente. Sé paciente. La paciencia es una virtud necesaria tanto en la corte como en el campo de batalla. Habrá tiempo para las preguntas, no temas.

Y quizá pueda contestar tu duda incluso antes de que la formules. Creo que deseas saber si es aconsejable abandonar totalmente las grandes unidades, combatiendo únicamente con pequeñas unidades orquestadas para golpear en sincronía. ¿Estoy en lo cierto? Sí, veo que esta era tu pregunta. En efecto, también se trata de un tipo de fuerza a tener en cuenta, y por cierto muy difícil de responder por el enemigo. Incluye gran número de las ventajas del tipo de ejército que yo intentaría utilizar, pero debo admitir que todavía no he

visto ningún contingente de este estilo en acción, por lo que únicamente puedo razonar sobre el concepto sin aportar experiencia:

- Siendo todas tus unidades pequeñas y rápidas, tu maniobrabilidad es incluso mayor, y el enemigo lo tiene aún más difícil para responder.
- Otra vez, puedes incitar al enemigo a realizar cargas nefastas, y lo puedes hacer de forma segura con cualquiera de las unidades que despliegas.
- Sin grandes unidades presentes, el enemigo estará desconcertado y no sabrá cuál debe ser su objetivo.

Pero este tipo de ejército también tiene sus pegas, como cualquier otro.

- Si te ves en la necesidad de cargar a través de la formación enemiga, estarás en gran desventaja.
- Una vez consigas minar su moral, tendrás más dificultades para dictar la dirección de la huída enemiga.
- Ahora, antes de comenzar con los aspectos específicos de la maniobra y la táctica, deberíamos realizar un breve repaso. Esto os permitirá formular cualquier cuestión que tengáis sobre el tema tratado antes de que los conceptos sean olvidados..."

Ahmodhe era el nombre con el que solía utilizar un ejército de caballería formado por pocas pero significativamente grandes unidades. Ya que estoy comparando las ventajas y desventajas de varios estilos de ejércitos de caballería, me referiré a él como el "colega maestro de tácticas". Si juegas según su estilo, no tomes en serio las pequeñas bromas que yo pueda realizar al respecto.

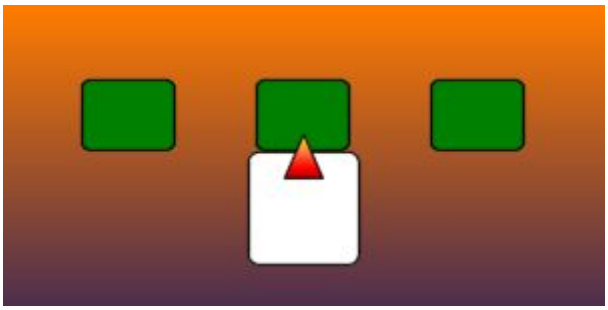
Caballería II: Atacando el flanco

Por favor, mis estudiantes, reuníos alrededor de esta mesa. Deseo instruiros en las formas en que podéis tornar una batalla en vuestro favor con el buen uso de vuestra caballería. Este será, claro está, un ejercicio de imaginación, pero con esto bloques de madera os ayudaré a visualizar la técnica.

Como a menudo os encontraréis luchando contra ingentes formaciones de infantería, ahora nos centraremos en tácticas para enfrentarnos a este tipo de enemigos. Estos tres bloques verdes son el flanco de la línea de batalla de nuestro oponente.

Ryo situó los tres bloques rectangulares verdes en un lado de la mesa, y a continuación tomó un gran bloque blanco.

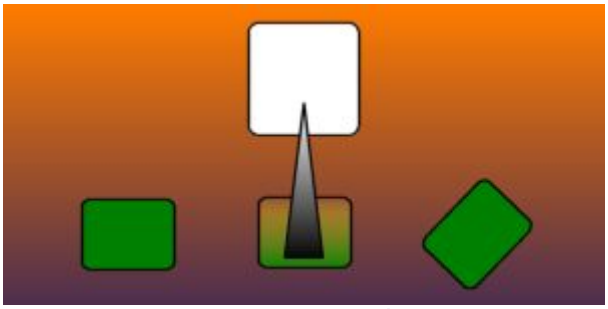
Yo mismo he observado a Ahmodhe cargar contra grandes unidades de lanceros únicamente con su guardia personal. Os ofreceré una rápida demostración de lo que sucede en el campo de batalla.



Ryo deslizó el bloque blanco a lo largo de la mesa, hasta situarlo en contacto con uno de los verdes.

Si Ahmodhe carga directamente contra la línea enemiga, de esta forma, la unidad que reciba su carga seguramente se romperá. No está garantizado, pero únicamente las más sólidas de las tropas pueden aguantar tan tremenda carga. Por lo tanto, Ahmodhe podrá

fácilmente perseguir a la unidad que se ha dado a la fuga tras perder el combate, acabando así detrás de las líneas enemigas. Pero aquí yace el problema...

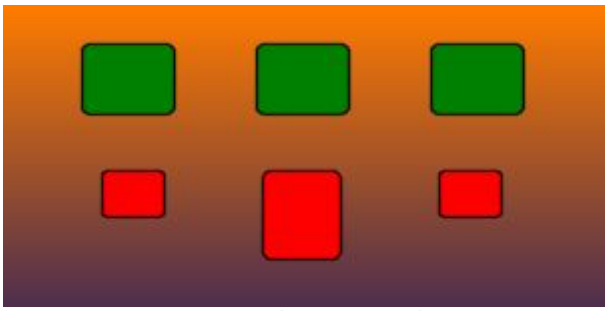


Ryo retiró el primero de los bloques verdes, y movió el bloque blanco más allá de la línea formada por los bloques verdes. Entonces pivotó uno de los bloques verdes, de forma que se encarase con el bloque blanco.

En este punto, Ahmodhe se enfrenta a un dilema. Si dispone del suficiente tiempo como para permitirse luchar una batalla de desgaste, puede responder a este movimiento enemigo galopando lejos del enemigo y reagrupándose. Habitualmente, no obstante, existen limitaciones en el campo de batalla. Si su intención era retener al enemigo en su posición, ha fracasado. O quizá, si dispone de más fuerzas en otro lugar, ha dejado que una de las unidades de infantería enemigas redirija su interés hacia sus otras tropas. A veces, no puedes permitirte el lujo de retirarte para reagruparte. En ese caso, todo lo que puede hacer para reaccionar al enemigo es pivotar y aceptar la carga enemiga.

Incluso peor, existen ocasiones en las que el enemigo no romperá filas. Entre los no-muertos, guardianes y otras tropas muy disciplinadas, hay ocasiones en que no puedes contar con romper la resistencia enemiga. En estos casos, el flanco de Ahmodhe estaría en grave peligro frente a un devastador contraataque enemigo. Además, es difícil para Ahmodhe obtener ventaja posicional sobre el enemigo, ya que tres unidades de infantería pueden contestar a cualquier movimiento que realice.

Así que vamos a utilizar mi táctica favorita para rodear el flanco

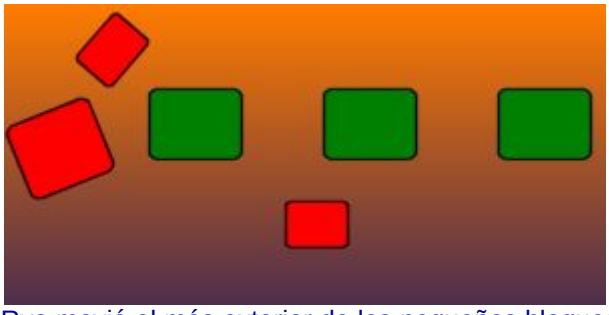


Ryo volvió a colocar los bloques verdes en línea, y tomó tres bloques rojos. Uno de ellos era grande, y los otros dos significativamente más pequeños. Mientras hablaba, posicionó los bloques rojos a lo largo de la mesa, con el bloque grande en el centro.

Aquí tenemos una unidad grande operando en concierto con dos unidades más pequeñas. Por ella misma, la unidad grande no es tan irresistible como la que acabamos de ver, pero es aquí donde la maniobra interviene. Mientras los ejércitos se acercan, uno puede fácilmente desplazarse un poco hacia el exterior, lejos del núcleo del contingente enemigo. Rápidamente, os encontraréis a distancia de una corta carga del enemigo. Y es ahora cuando muchos jóvenes comandantes cometerán el error y cargarán, ansiosos por atravesar las líneas enemigas. Para ser honesto, debo admitir que sucumbí alguna que otra vez a la tentación en mi impetuosa juventud, lanzándome a una de estas desaconsejables cargas.

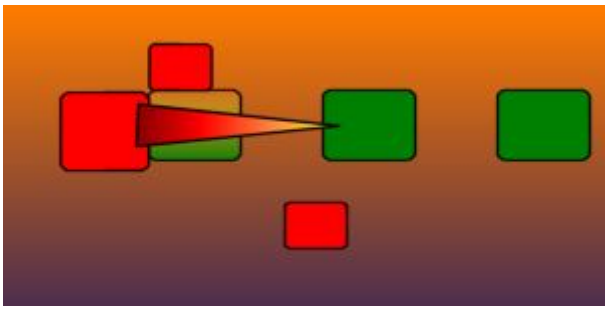
Estos días más racionales, mi estrategia típica requiere simplemente un poco más de tiempo, pero a cambio ofrecer una probabilidad mucho mejor de flanquear el frente enemigo de forma devastadora. En lugar de lanzar directamente contra el enemigo a la caballería, o

incluso la unidad grande, aprovechando el tiempo que has obtenido para maniobrar hasta la posición, lo que yo haría es lanzar ambas unidades contra el flanco.



Mientras decía esto, Ryo movió el más exterior de los pequeños bloques rojos hacia delante, algo más allá de los bloques verdes, y a continuación lo giró para que los encarase. El bloque grande se desplazó hasta quedar alineado con el enemigo, y después girado hasta que miró directamente a la línea. Movió el tercer bloque muy poco, permaneciendo en su posición frente a la línea enemiga.

Ahora, todo lo que puede hacer nuestro oponente es escoger cuál es la opción menos mala. Si ignora mi maniobra, mueve hacia delante, o carga a la unidad que he dejado retrasada, dejará dos unidades de jinetes detrás y en su flanco. Si gira la unidad en su flanco para encararme, aún puedo cargar su frente con mi unidad grande, cargar su flanco con la unidad que dejé para amenazar el frente de batalla, y mover esta última unidad para empezar a amenazar la retaguardia de sus restantes unidades. De cualquier forma, si el oponente es vencido y huye en desbandada, la unidad mayor de caballería se moverá hacia la siguiente unidad enemiga en la línea de batalla, en lugar de alejarse del combate.



Por supuesto, si disponéis de un contingente formado únicamente por caballería, podéis intentarlo en ambos flancos a la vez, y provocar un enorme desconcierto en las filas del oponente.

Dificultades que encontrarás con esta táctica

Esta táctica es efectiva contra un enemigo que no esté bien preparado, pero existen algunos puntos flacos de los que debéis ser conscientes. La mayor dificultad es que, para funcionar de forma efectiva, debéis ser capaces de romper al oponente. Contra los no-muertos, las unidades indesmoralizables, o incluso las tropas tozudamente disciplinadas, podréis comprobar rápidamente cómo vuestro empuje es absorbido y frenado, lo que es fatal para la caballería. La mayoría de los comandantes situarán este tipo de unidades en los lugares donde su línea es más vulnerable, por ejemplo el flanco.

Si este es el caso, dispondremos de algunas opciones. A veces colocaré dentro de la distancia de carga de la unidad enemiga una unidad que no haya conseguido una posición de flanqueo, con la esperanza de atraerla de forma que podamos asaltar la línea que han dejado sin defensa. Pero muy pocos comandantes caerán en esta trampa si la hacéis demasiado obvia, así que deberéis presentar un objetivo más tentador que una unidad de caballería ligera o el frente de una pequeña unidad de caballería. Pero si "accidentalmente" dejas descubierto el flanco de una unidad mientras la desplazas para intentar obtener una

buena posición de flanqueo, quizá incluso el de una de tus mayores unidades, serán muchos más los generales que enviarán a la carga a sus unidades intentando aprovechar la "oportunidad". En este punto puedes intentar cargar contra la siguiente unidad en la línea, como antes demostramos.

Si creéis que el general enemigo es lo suficientemente experimentado como para evitar caer en estas trampas, aún tenéis algunas opciones. Podéis poner todos los recursos posibles en intentar acabar con la unidad tan pronto como sea posible y rezar para arrasar hasta el enemigo. Esto es más factible contra los no-muertos o las unidades pequeñas, especialmente si podéis contar con el apoyo de carros o de algún que otro héroe. He descubierto que, frente a una carga concentrada, las unidades de no-muertos tienden a desintegrarse rápidamente. Existe un peligro en esto, no obstante. Si no destruís completamente la unidad del oponente, tendrá la oportunidad de maniobrar con otras unidades para apoyar el combate. Utilizar una pequeña unidad de caballería pesada para retener la siguiente unidad de su línea sería una opción que podríais considerar; pero esta unidad estará en peligro de ser diezmada. Por otra parte, si disponéis de suficiente espacio para maniobrar, podéis intentar utilizar una pequeña unidad de caballería pesada para contener a la unidad irreductible, y concentraros en flanquear el resto de su frente. Esto funcionará mejor con las unidades a las que podáis robar un flanco, o situaros en su retaguardia, en especial en el caso de tropas cuyos ataques difícilmente conseguirán perforar la armadura de los caballeros. Dependéis de que vuestra unidad mantenga la posición tras la carga, y ello será difícil si sufren bajas por los impactos de las poderosas armas de enemigo.

Otra táctica de anclaje que el enemigo puede intentar es la utilización del terreno difícil o impasable como protección. Contra esto solo disponéis de algunas opciones disponibles. Algunas unidades pueden disponer de un estandarte confeccionado en Ellyrion, cuyo poder mágico les permitirá mover rápidamente a través de los obstáculos. Si tenéis la suerte de contar con los servicios de una de estas unidades en vuestras filas, no dudéis en utilizarla. Si podéis, aprovechad la sorpresa, comenzando con un movimiento alrededor del terreno difícil, y empleando el mágico estandarte en el momento de cargar contra el desprevenido enemigo. Así la consternación del general oponente será mayor, pues el flanco que creía seguro se ha convertido de repente en una zona en peligro.

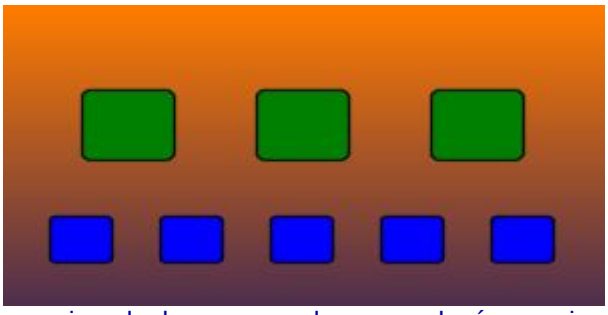
Si no disponéis de esta posibilidad, o el terreno es tan peligroso o abrupto que debemos considerarlo impasable, entonces vuestra única opción es rodear el terreno. A veces incluso esto es imposible, y entonces tendréis que cambiar de táctica para este flanco. El problema radica en que, incluso gozando de la ventaja de la velocidad, rodear una arboleda supondrá perder mucho más tiempo, además de ser difícil permanecer a cubierto. Más aún, un oponente astuto puede dedicar una unidad a protegerse de las unidades que intentan rodear el flanco, apostándola de forma que obligue a la caballería a cargar por su frente. Afortunadamente, es fácil percatarse de esta estratagema. Si sucede, podéis limitaros a no enviar ninguna unidad por dicho flanco, y forzar a la unidad enemiga a intentar reposicionarse. Personalmente, prefiero encomendar a una pequeña patrulla de caballería la misión de amenazar y bloquear dicha unidad enemiga, lejos de la batalla, donde serían sin duda mucho más útiles al enemigo.

Espero que estas lecciones os ayuden a comprender los conceptos básicos necesarios para utilizar vuestras unidades martillo a su máximo potencial. Entended también que los conceptos parecen mucho más claros aquí, en la mesa de demostraciones, que en el campo de batalla, con un enemigo racional frente a vosotros. Cualquier cosa que hayamos discutido aquí deberá ser adaptada según se desenvuelva la batalla.

Segunda táctica: la Manada de Lobos

Por supuesto, habrán veces en las que operaréis sin una unidad martillo, o dispondréis de un contingente formado íntegramente por pequeñas unidades. Con algunas modificaciones menores, podéis aplicar los conceptos que hemos debatido hoy aquí para confundir al enemigo, y acabar con todo rastro de orden y disciplina en sus filas. Recordad, que como todas las unidades que desplegáis son pequeñas, no habrá forma alguna de saber en qué dirección huirá un enemigo derrotado, y debéis estar preparados para ello.

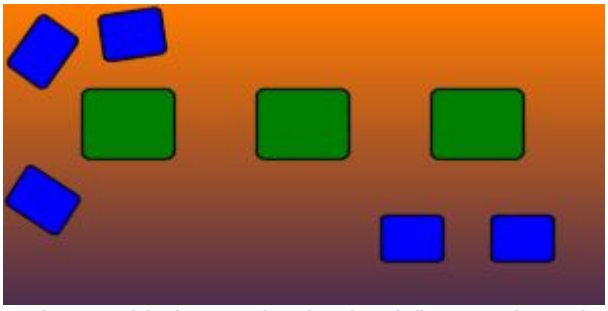
Afortunadamente, será habitual que gocéis de la ventaja de disponer de un mayor número de unidades, aunque sean más pequeñas.



Ryo retiró los bloques rojos de la mesa, y los reemplazó por cinco pequeños bloques pintados de azul.

Ninguna de estas pequeñas unidades puede pretender derrotar al enemigo por sí sola, a no ser que consigan ganar un flanco. Incluso así, prefiero utilizar dos, o si podéis lograrlo, incluso tres, de estas unidades cada vez que las lanzo a la carga, de forma que aseguremos la huida enemiga.

En el momento de llevar a cabo el movimiento, las primeras fases de este estilo de combate os parecerán muy similares a lo que hasta ahora ya hemos tratado. Enviamos una fuerza considerable hacia el flanco y retaguardia enemigos, mientras seguimos amenazando el frente de batalla.



Ryo movió tres de las cinco unidades azules hacia el flanco, situando dos de ellas tras las líneas enemigas.

El enemigo dispone de las mismas opciones que anteriormente: ignorar el movimiento, o reaccionar a él. La carga acabará de forma similar, con varias unidades impactando a la misma unidad enemiga de forma simultánea. La diferencia está en la posterior persecución. Ya que no existe forma alguna de forzar la dirección de la huida enemiga, habitualmente el oponente acabará corriendo directamente hacia casa, o a veces incluso hacia nuestra propia zona de despliegue. Ahora es cuando los dos estilos de ejército varían enormemente. Típicamente, siguiendo este modo de plantear batalla, es mejor lanzar algunas unidades a la persecución mientras contenemos otras, conservando la posición. Perseguid con las unidades que no están en posición amenazadora para el enemigo, o que se encuentran en peligro. Aguantad, si podéis, el resto de los efectivos. Simple, pero aún así efectivo. Cuando el enemigo caiga y vuestras unidades se dispersen, podréis habitualmente dispersar también al oponente. Algunos contrincantes intentarán alcanzar a vuestras unidades perseguidoras, desplazándose a campo abierto, y otros intentarán encararse para hacer frente a las unidades que no hayan perseguido. Otros intentarán realizar ambas cosas... Hagan lo que hagan, estad preparados para ello. Dejad que las unidades que sean cargadas huyan y se reagrupen. Moved para atacar a las unidades enemigas aisladas. Utilizad la confusión en vuestro favor.

Puesto que gran parte de lo que pase en el campo de batalla dependerá de las acciones del enemigo y de los caprichos de la fortuna, no gastaré más tiempo debatiendo las situaciones específicas que se pueden ocasionar. Todo lo que necesitáis es seguir algunas

reglas sencillas. No carguéis al enemigo por el frente. Atacad con más de una unidad, si ello es posible. Huid de una carga enemiga, a no ser que la huida comporte un riesgo mayor. Amenazad siempre con dos unidades como mínimo, posicionadas de forma que el enemigo no pueda encararse a ambas.

Ahora, antes de proseguir, ¿tenéis alguna pregunta? Es mejor que comprendáis perfectamente cada sección antes de que pasemos a la siguiente área de discusión...

Notas a la sección 2

Todas las demostraciones se realizan suponiendo que ambas fuerzas implicadas disponen de aproximadamente 600 puntos. Los tres bloques de infantería enemigos suponen 200 puntos cada uno. El bloque de caballería blanco es de unos 350 puntos, más 250 puntos adicionales en personajes (ya sean dos héroes o un comandante). Los bloques de caballería rojos son de aproximadamente 300 puntos el mayor y 150 puntos los dos más pequeños. El ejército de caballería azul está formado por cinco unidades de aproximadamente 120 puntos cada una.

Bordear el flanco

De acuerdo, hemos visto dos escenarios diferentes. En el primero, lo que intento demostrar es la razón por la que prefiero no cargar por el frente, si puedo evitarlo. Cuando cargas en el turno dos y consigues romper al enemigo, necesitas como mínimo dos turnos para recuperarte. A veces, incluso tres. En el mejor de los casos, necesitarás un turno para encararte o volver a la mesa, y en el siguiente turno cargarás; pero usualmente necesitas un turno para salir de la distancia de carga del enemigo, otro para girar y encarar, y otro para cargar.

Mientras tanto, el resto de tu ejército debe vérselas con el enemigo...

Así que pensando en ello, imaginé que, dividiendo la mayor parte de mis unidades en pequeños grupos, podría mantener bajo presión al enemigo, amenazándole constantemente desde varios puntos.

Cargándole por el flanco, puedo continuar cargando contra unidades enemigas a lo largo de su línea todos los turnos.

Idealmente, debería ser algo así: Turno uno, te acercas al enemigo hasta aproximadamente la mitad del campo de batalla. Las unidades encargadas de flanquear se situarán algo más avanzadas, pero con cuidado de no acercarse demasiado. Quieres que los flanqueadores puedan marchan en el segundo turno, así que el enemigo no debería poder bloquear su movimiento de marcha. En el segundo turno, dejamos una o dos unidades amenazando el frente enemigo. Se tratará preferentemente de pequeñas unidades de caballería pesada, y carros. Haz marchar los flanqueadores por el lado, y gíralos para encarar al enemigo. Si puedes, intenta enviar alguna unidad un poco más allá de sus líneas, para tener una línea de visión hacia su siguiente unidad, y darle algo más a lo que temer. Los Guardianes de Ellyrion y los Príncipes Dragoneros desempeñan bien esta función, ya que disponen de un movimiento mayor que el resto de unidades.

Si es posible situar tu unidad mayor en el flanco de la línea enemiga (aunque la unidad enemiga esté encarada hacia ella), verás que puedes disponer de movimientos extra fácilmente... Si cargas en el turno tres, con la ayuda de las unidades que se quedaron atrás frente a la línea de batalla del enemigo si es oportuno (por ejemplo, si el enemigo ha girado su primera unidad para encararla al peligro que le acecha por el flanco). Si no, simplemente muévelas lateralmente para pasar a amenazar la siguiente unidad en la línea. La unidad que situaste más allá de la línea enemiga debería moverse de igual forma, para desplazar el peligro. Si rompes o destrozas al enemigo, puedes redirigirte hacia la siguiente unidad y ganar una carga en el turno del oponente. Incluso si no puedes lograr llegar hasta la siguiente unidad, tu unidad principal se encuentra encarada al enemigo, por lo que no tienes

que perder turnos posicionándote. Así que en lugar de realizar una carga en el turno dos, y tener que esperar hasta el turno cuarto o quinto para la siguiente, dispondrás de una o incluso dos cargas por turno, solo ralentizando la ofensiva en contadas ocasiones.

Lo que es importante recordar es que, según las reglas de Warhammer Fantasy, el enemigo está obligado a huir de la unidad enemiga con mayor potencia de unidad. Dado que el plan depende de que el enemigo huya hacia sus propias tropas (con lo que el movimiento de persecución nos proporciona cargas adicionales), tus unidades deben tener potencias de unidad diferentes. Usualmente mis unidades pequeñas tienen el tamaño mínimo (5 miniaturas), mientras intento mantener las unidades principales entre 8 y 12 miniaturas. No me gusta limitar la diferencia a una o dos miniaturas, ya que los proyectiles o la mala suerte en el combate pueden reducir los efectivos de una unidad hasta que no sea válida para esta táctica. Dado que esta estrategia convierte a las unidades en objetivos para los disparos, la solución es tener muchas unidades para que el enemigo no pueda disparar a todas a tiempo. Así que la idea es tener dos o tres unidades "martillo", y algún que otro cebo para la artillería (también conocido como "Carro").

Dificultades que puedes encontrar: el problema que he discutido es el hecho de que muchos comandantes utilizarán el terreno o las unidades indesmoralizables para proteger el flanco.

Si existe un flanco protegido y otro que no lo está, ves a por el desprotegido. Rodea el terreno con las unidades, o si despliega una unidad de cuerpo a cuerpo para evitar que lo hagas, envía una pequeña unidad a por ella. Si la unidad defensora deja su puesto, la pequeña unidad de cinco caballeros puede llegar a causar destrozos. Pero si acepta el combate, simplemente estarás utilizando una pequeña unidad para retener algo mucho mayor... con lo que también sales ganando.

En el caso de indesmoralizables, tienes un par de opciones. Usualmente intento bloquear los enjambres con una unidad pequeña, o si el enjambre es pequeño intento destruirlo y conseguir un movimiento de arrasamiento. Otro tema son los matadores o los flagelantes... en este caso, los cargaré con una pequeña unidad por el flanco para mantenerlos en combate mientras los rodeo con el resto de tropas. Es una forma más lenta de hacer las cosas, pero todo el mundo sabe que las unidades indesmoralizables son ideales para frenar a la caballería, así que suelen aparecer en el campo de batalla.

La Manada de Lobos

En ocasiones no dispongo de una unidad grande en un flanco (sea cual sea la razón). Aún así es posible obtener el mismo efecto utilizando únicamente Yelmos Plateados (y Carros de Tiranoc, a veces), por lo menos inicialmente.

La única ventaja que he encontrado en esta táctica frente a utilizar una unidad mayor es que típicamente, tras el primer combate, acabo con unidades moviéndose en todas direcciones, lo que es desconcertante para el enemigo.

Caballería III: Hostigar al Enemigo

Tercera Táctica: El cebo

Muy bien, mis jóvenes nobles. Ahora que ya hemos tratado los pormenores de atacar el flanco de un oponente, deberíamos pasar a algo muy diferente, pero igualmente importante. En ocasiones desearéis apartar a una unidad enemiga lejos de línea de batalla, o situarla de forma que alguna de vuestras unidades pueda cargarla con ventaja. Así que discutiremos la utilización de los cebos.

Más que cualquier otra cosa que os pueda explicar, tender una trampa es una táctica básicamente psicológica. El punto crítico es el hecho de que debéis hacer creer al oponente que queréis atacar la unidad a la que le tendéis el cebo. Existen muchas formas de intentar conseguirlo, pero debéis recordar que dependéis de la reacción del oponente, y no de vuestra propia acción. Aseguraos de tener un plan alternativo para el caso de que el oponente no acabe haciendo lo que deseáis...

Ryo, una vez más, colocó algunos bloques de madera sobre la mesa: un par de bloques rojos rodeando un bloque verde, con uno de ellos próximo al enemigo.

Este es un ejemplo típico de cómo ofrecer un cebo al oponente, tentándolo a realizar una desaconsejable carga. Tenéis la unidad que actúa como cebo situada cerca del enemigo, entorpeciendo su movimiento. Fijaos en que ha maniobrado ligeramente hacia el flanco, de forma que el enemigo deberá pivotar para alinearse con ellos en caso de intentar una carga. Presumiblemente, esto conseguirá atraer al enemigo lejos de sus unidades de apoyo. Mientras tanto, disponéis de una segunda unidad preparada para atacar lo que sería el flanco del enemigo, si la carga se produjese. Si escogen atacar al cebo, simplemente huid y reagrupaos, y cargad con la otra unidad por el flanco para rentabilizar el error del enemigo.

Por supuesto, para que esto funciones, debéis convencer al oponente de ataque a la unidad cebo. La caballería rápida es la unidad óptima para este tipo de tarea, pero la mayor parte de los generales que encontréis también lo sabrán. A no ser que realmente el enemigo tenga un odio irracional a los proyectiles, colocar una unidad de Guardianes de Ellyrion cerca de su frente de batalla no conseguirá que caigan en la trampa. Intentad variar el señuelo de vez en cuando. Probad a utilizar una pequeña unidad de caballería pesada, un águila gigante, o poned un héroe con un arco mágico al mando de la unidad de Guardianes. O golpead al enemigo con gran cantidad de magia y proyectiles, de forma que intente escapar al bombardeo entablando cualquier combate cuerpo a cuerpo posible, aunque sea obvio que se trata de una trampa. Si disponéis de infantería, a veces resulta efectiva como cebo, ya que el oponente espera que podrá atrapar a la unidad mientras huya. Todas estas acciones pueden forzar al enemigo a jugar a la guerra según vuestros designios, en lugar de actuar inteligentemente.

En ocasiones la táctica del señuelo no es algo tan obvio. Si queréis alejar de su línea una unidad del flanco, podéis tentarle haciéndole ver que no existen unidades en disposición de contraatacar. Dejando descubierto el flanco de una pequeña unidad de caballería, mientras intentas rodear sus líneas, conseguiréis que desplace su unidad en la dirección equivocada, lejos del centro de la batalla. Más aún, si vuestra unidad de caballería se reagrupa de forma inmediata, estará encarada al enemigo, y le impedirá volver a su posición en la línea de combate, pues su retirada pondría en peligro su flanco o su retaguardia.

Y por último, existen unidades a las que es sencillo dirigir, tirando de la argolla que llevan en el hocico... Encontraréis generales que llevarán al combate unidades tan sedientas de sangre que ignorarán las órdenes de sus oficiales una vez vuestras tropas estén cerca. Sí, pueden resultar combatientes muy peligrosos, pero el estado de furia asesina que les hace temibles también les ciega, y les hace fáciles de engañar. Actuad tal y como os expliqué antes, pero con la diferencia de que ahora ni siquiera necesitáis hacer que el señuelo sea apetecible. La caballería rápida, en este caso, es sin duda la mejor opción. Situadla cerca de los enloquecidos enemigos, y alejadlos de la batalla, o dirigirlos a terreno

difícil, o incluso a una trampa; ya que tenéis la seguridad de que intentarán alcanzar a la caballería que actúa como cebo, podéis tener la respuesta preparada de antemano.

Notas a la lección III

Desafortunadamente, esta es una táctica que requiere que el enemigo esté ansioso por la sangre. Puedes intentar cometer un "error de movimiento", pero la mayor parte de los jugadores sospecharán de esa rápida unidad que "casualmente" está en su alcance de carga. A veces podrás engañar más fácilmente al enemigo si intentas estas estratagemas contra su caballería, ya que es más probable que puedan alcanzarte... El ejemplo que he puesto explica el concepto general de la relación entre la unidad objetivo, la unidad cebo, y la unidad encargada del contraataque. Puedes intentar enmascarar las cosas algo más, por ejemplo no encarando directamente la unidad encargada del contraataque hacia el lugar donde acabará el objetivo una vez falle su carga. Como ya hemos visto, necesitas utilizar como cebo algo que incordie al enemigo... Las águilas están bien, pero yo suelo utilizar pequeñas unidades de caballería pesada. He descubierto que muchos de mis oponentes no intentarán alcanzar a la caballería ligera, o por lo menos se ponen en guardia ante la trampa cuando ven a mis Guardianes de Ellyrion acercarse...

Las unidades con furia asesina se deben abordar de igual forma, especialmente si el enemigo es lo suficientemente incauto como para utilizarlas en el flanco.

Caballería IV: Ruptura de Líneas

Para la siguiente lección, mis jóvenes estudiantes, os ruego que recordéis la demostración de las cargas de Ahmodhe que vimos durante la disertación sobre las tácticas de flanqueo. Ya que una versión modificada de dicha estrategia es la base conceptual de esta nueva lección.

Se trata de una estrategia extremadamente difícil de emplear si no contamos con una o dos unidades grandes, o en su defecto la participación de algunos carros.

Si recordáis, la dificultad a la que Ahmodhe debía enfrentarse era que las unidades enemigas cercanas podían fácilmente girar para encararse al gran regimiento que él colocaba tras sus líneas, lo que habitualmente se traducía en la necesidad para la caballería de Ahmodhe de cabalgar lejos del combate para poder reagruparse.

Yo mismo utilizo alguna que otra vez una táctica similar, pero contando con el apoyo de un par de pequeñas unidades. Permirtidme que os lo demuestre...

Ryo colocó los tres bloques verdes enemigos en línea, con los bloques rojos de caballería opuestos a ellos.

Ahora es cuando disponer de una gran unidad sirve de ayuda, ya que deseamos que esta primera carga sea completamente irresistible. Si existe un punto débil en la línea enemiga, id a por él. En otro caso, haced todo lo que podáis, incluso llegando al extremo de participar vosotros mismos en la carga, para aseguraros que romperéis la unidad enemiga de forma inmediata.

Las unidades más pequeñas no participan en la carga. En lugar de ello, se desplazan ligeramente, situándose fuera de los rangos de carga enemigos. Ya que amenazan el frente del enemigo, no podrá girarse para encararse con el nuevo peligro. Si avanza, retroceded un poco con vuestras unidades de apoyo, con lo que daréis a la unidad rompedora tiempo suficiente para recuperarse. Si en lugar de avanzar intenta girar para encararse a la unidad más poderosa, entonces tendréis la ocasión de sacar el máximo partido a su flanco o retaguardia, que quedarán expuestos.

Tened en cuenta que esta estratagema depende totalmente de romper la linea enemiga antes que puedan reaccionar y contraatacar. No es, por lo tanto, una argucia que deba emplearse contra los no-muertos, y también será difícil de ejecutar contra los oponentes resistentes, como los enanos.

Aseguraos de haber comprendido a fondo el orden de batalla del oponente... Sabed qué unidades son muy disciplinadas, como nuestros Leones Blancos de Cracia. Sabed qué unidades nunca han huído de un combate, y cuáles están bajo las órdenes de líderes de baja estofa. Este tipo de conocimiento puede convertir una buena táctica en una táctica prácticamente imparable.

Notas a la lección IV

Como habrás visto, el concepto es similar a lo que ya describí en la Lección 2... como algo que prefiero no hacer. Honestamente, no me gusta emplear estas tácticas, pero a veces me veo forzado por las circunstancias.

He modificado las cosas un poco, de forma que no tenga que malgastar tanto tiempo en recuperarme de una carga.

Os explico el detalle matemático de esta técnica:

- Un bloque medio de infantería, de 20 efectivos, viene a ser 200 puntos (8 puntos por miniatura + 40 puntos en grupo de mando). Parte con un modificador al resultado del combate de +4/+5 (3 por filas, estandarte, y posiblemente potencia de unidad)
- Una unidad de 5 Yelmos Plateados con músico y armadura completa: 122 puntos.
- Una unidad de 12 Yelmos Plateados con grupo de mando completo y Estandarte de Guerra: 331 puntos. Parte con un modificador al resultado del combate de +3/+5 (1 o 2 por filas, estandarte, estandarte de guerra, y posiblemente potencia de unida)

Si tres unidades de infantería (600 puntos) se enfrentan a una unidad grande y dos pequeñas de Yelmos Plateados (575 puntos), las apuestas podrían estar más o menos igualadas, si no tenemos en cuenta las maniobras que puedes realizar...

Así que, supongamos que desplazas tus unidades hasta el punto medio del campo de batalla, y te sitúas de forma que en el segundo turno puedes cargar contra la unidad objetivo. Si las cosas salen bien, tendrás la certeza casi absoluta de ganar el combate en la carga, ya que antes de empezar el intercambio de mandobles estarás igualado con el enemigo. No es necesario decir que añadir un personaje o dos a la mezcla mejora bastante las probabilidades... Para que esto funcione, el enemigo debe romper filas, así que los campeones, los carros, los personajes, y en definitiva cualquier cosa que puedas aportar a la refriega y tuerza la balanza a tu favor es importante. Y asegúrate de golpear a la unidad que sea más factible romper.

En el turno tres ya deberías estar en condiciones de poder pivotar la unidad rompedora libremente, gracias a las otras dos unidades menores de apoyo que se quedaron atrás. Si el enemigo se encara con la unidad rompedora, alguna de tus unidades de apoyo dispondrá de una estupenda línea de carga hacia su flanco o retaguardia. A pesar de que no puedes contar con que ganen el combate cargando por el frente, estas unidades más pequeñas no empezarán en desventaja con el enemigo si aprovechan el flanco. La unidad enemiga perderá la ventaja de sus filas, así que solo tendrá un +2 al resultado del combate contando el estandarte y la potencia de unidad, mientras que la carga por el flanco te proporcionará un +1 (+2 si es retaguardia). Deberías ser capaz de contenerlo el tiempo suficiente para que la unidad mayor pivote... Al llegar al cuarto turno, la unidad rompedora estará otra vez inmersa en la batalla, minimizando el tiempo desperdiciado fuera del combate.

Teniendo en cuenta todas las opciones, sigo prefiriendo la maniobra menos arriesgada. Pero el terreno y el escenario suelen hacernos replantear la cuestión. Ten cuidado, recuerda, esta táctica es peligrosa, ya que tu enemigo puede obtener una ventaja considerable si la Diosa Fortuna no te es favorable...

Caballería V: Flanco Negado

Parece ser que no hay preguntas... Bien, pasamos entonces al siguiente tema.

Se trata de uno de los conceptos más básicos de la guerra, que parece muy sencillo, pero en ocasiones extremadamente difícil de aplicar en el campo de batalla: el general que concentra la mayor cantidad de fuerza en un punto del campo de batalla será el que (habitualmente) obtenga la victoria en dicho punto.

En la práctica, si atacáis a la mitad del ejército enemigo con la totalidad de vuestro propio ejército, sufriréis muchas menos bajas, y podréis continuar después contra el resto del ejército enemigo en superioridad de condiciones.

A pesar de que es posible llegar a forzar una situación de estas características en el transcurso de la contienda, la opción más efectiva es intentar engañar al oponente para que despliegue sus fuerzas erróneamente. Obviamente, esto será más sencillo si contamos con la ventaja de la velocidad. Adicionalmente, y como si estuviésemos preparando un cebo, este tipo de táctica es más efectivo cuando se utiliza contra un general poco experimentado.

Los dos tipos de generales

Cuando intentéis negar un flanco, tened en cuenta que suele ser bueno haberos enfrentado previamente a vuestro oponente, pues así tendréis una orientación sobre la composición de su ejército y su despliegue.

La pregunta que debéis formularos es "¿Cómo despliega mi enemigo, de forma proactiva o reactiva?".

Un general proactivo es aquel que sabe dónde quiere situar cada una de sus unidades, y sólo variará su plan ligeramente para contrarrestar el vuestro.

En cambio, un general reactivo estudiará qué estáis desplegando, y dónde, e intentará situar sus unidades de forma que impidan a vuestras unidades realizar lo que él crea que van a hacer. Si creéis que un determinado oponente es proactivo, entonces tened cuidado pues probablemente no caerá en este tipo de engaños, e intentar arrastrar alguna de sus unidades a un flanco alejado sólo tendrá como efecto alejar vuestras propias unidades más de lo deseado.

Es el oponente reactivo el que os interesa en este caso. Si reacciona a vuestro despliegue situando frente a cada una de vuestras unidades la unidad mejor preparada para combatirla, entonces gozáis de una buena oportunidad que debéis aprovechar. Por supuesto, muchas cosas dependerán del campo de batalla, y de qué intentéis conseguir...

Escoge tus combates

Saber cuándo intentar la estrategia de negar un flanco es casi tan importante como saber contra quién utilizarla.

Cuando estéis defendiendo un pueblo de una fuerza invasora de Druchii, no será la estrategia más apropiada. Pero si estáis intentando derrotar una línea defensiva para penetrar tras las líneas enemigas, quizá sea el momento de empezar a pensar en cómo inducir a vuestro oponente a desplegar incorrectamente. Incluso el general más experimentado puede ser sorprendido con la guardia baja si actúa a la defensiva.

Aseguraos de tener siempre en mente los objetivos de vuestra misión, y preguntaos a vosotros mismos: "Si despliego un pequeño regimiento de caballería lejos del grueso de las tropas, ¿podrá permitirse ignorarlo?"

Si la respuesta es "Sí", entonces tened cuidado antes de ejecutar este movimiento, o tened un plan alternativo preparado.

Si la respuesta es "No", entonces las probabilidades de desplazar con éxito una parte importante de sus tropas serán mucho mayores...

Deberíais poner también todo vuestro empeño en leer correctamente el terreno en el que se desarrollará la batalla. Prestad especial atención a cualquier elemento que pueda actuar como una barrera. Ya sean muros, grandes edificios, bosques, ríos... cualquier cosa que pueda retrasar el movimiento lateral de las unidades del oponente, dificultando que se apoyen entre ellas si quedan separadas. No es necesario que las retrase durante mucho tiempo, sino el suficiente para que vuestras tropas arrasen una de las secciones y se encaren para encargarse de la otra.

Si existe algún accidente geográfico que reúna dichas características, sed los primeros en avanzar en la forma que él pueda esperar. Y en el momento que el elemento del terreno en cuestión dificulte su movimiento, rápidamente sorprendedle desplazando una parte considerable de vuestras fuerzas para luchar contra una de las partes de su ejército.

Vuestro oponente habitualmente se percatará de la disparidad de fuerzas entre ambos bandos, e intentará compensarla. Aún así, si habéis orquestado las maniobras correctamente, podréis caer sobre una sección importante del ejército enemigo con el mayor peso del vuestro. Si combináis esto con algunos señuelos en la otra sección, deberíais retrasar aún más la llegada de sus refuerzos.

Además de los accidentes geográficos, la única otra forma de retrasar una sección del oponente el tiempo necesario es agrandar la distancia entre sus tropas. En ocasiones te enfrentarás a un general poco experimentado, que puede ser inducido a desplegar sus unidades de forma que no puedan apoyarse mutuamente. A pesar de que esta es una situación poco habitual, aseguraos de aprovechar los errores del enemigo si éstos se producen. Especialmente cuando estéis al mando de un ejército de caballería, y por lo tanto luchando desde la ventaja de la mayor movilidad.

Ir de farol

Por supuesto, incluso el más novato e inexperto de los oficiales raramente separará sus fuerzas sin una razón. Aquí es donde vuestra mayor movilidad vendrá a juego. Para tentarle a desplegar mal una parte de sus fuerzas, debéis convencerle de que intentáis amenazar un área en concreto.

Si desplegáis unos cuantos jinetes a ambos lados, un oponente reactivo situará sus unidades de forma similar. Lo que debéis aprender es a destinar un contingente suficiente al farol, como para convertirlo en un peligro considerable. Usualmente, una sola unidad de Guardianes de Ellyrion y un Águila Gigante o dos no serán suficientes para conseguir engañar al oponente y forzarle a desplegar una unidad de combate importante, ya que el farol está compuesto por unidades diseñadas para maniobrar, y las contramedidas que aplicará el oponente serán sus propias unidades más maniobrables.

Así que el objetivo es crear un farol con un contingente que parezca tener suficiente poder de combate como para plantear una seria amenaza. Afortunadamente, esto es más sencillo para nosotros gracias a nuestra mayor velocidad y capacidad de maniobra, especialmente en el caso de ejércitos formados únicamente por caballería.

Añadiendo unidades de caballería pesada al farol, daréis la impresión de haber encomendado a una parte significativa de vuestras unidades de combate la misión de conquistar el área en cuestión. Los oponentes más reactivos se apresurarán a contrarrestar el desequilibrio en dicha sección del campo de batalla, y empezaréis a ver cómo numerosas unidades son situadas para hacerles frente. Una vez el farol ya sea creíble, añadid las Águilas y los Guardianes de Ellyrion. Aseguraos, eso sí, de que por lo menos la mitad de las unidades que acaben componiendo el farol sean de combate, para que la impresión inicial

del enemigo se mantenga. Este punto es importantísimo, os exhorto a mantener las unidades que el enemigo considere "de maniobra" por debajo de la mitad del total del grupo de distracción. Si hay demasiadas Águilas o caballería ligera en la misma zona, el oponente automáticamente pensará "¡Distracción!", y planificará en consecuencia. Utilizando Yelmos Plateados para esta tarea, con suerte la primera señal que el oponente tendrá de que algo está escapando a su control será cuando tus fuerzas "de flanqueo" repentinamente desaparezcan como la niebla en el viento, y vea que sus unidades no podrán apoyarse mutuamente.

Así que, resumiendo, los elementos de un exitoso flanco negado se reducen a tres ideas simples: un oponente reactivo, un campo de batalla apropiado, y una amenaza creíble. Si creéis que estáis en posesión de las tres, considerad el uso de esta estratagema, pues sin duda valdrá la pena.

Notas a la lección V

Los dos tipos de generales

Estos párrafos no necesitan una explicación más detallada en términos de Warhammer. De hecho, lo que estamos buscando es un general que emplace sus unidades respondiendo a cada una de las tuyas. El flanco negado funcionará infinitamente mejor contra este tipo de jugadores.

Escoge tus combates

Los escenarios son lo que suele hacer interesante a Warhammer. Ya que gran parte de esta táctica reside en el despliegue, es obvio que algunos escenarios serán mucho más apropiados para el uso de un flanco negado que otros. Por ejemplo, el atacante ganará en un escenario de rotura de líneas si al finalizar el juego tiene un 33% de su ejército en la zona de despliegue enemiga. Haciendo que el defensor despliegue para hacer frente a dos contingentes situados en lados opuestos del tablero, fácilmente dividirás sus fuerzas. Si tienes más unidades que el enemigo, puedes mantener los dos grupos más o menos equilibrados hasta que el enemigo acabe de desplegar sus unidades. En ese momento, escoge el lado que crees que lo tendrá mas fácil, y despliega en él todas las unidades que te queden. Turno a turno, ves dejando la fuerza menor merodeando fuera del alcance de carga del enemigo, anclando así sus unidades mientras el grueso de tu ejército destroza su parte del pastel impunemente.

El terreno es importante también. Si existe terreno difícil o impasable cerca de la zona de despliegue enemiga, intenta que sitúe unidades a ambos lados. Como ya hemos visto, maniobra de forma que hagas que el oponente divida sus tropas. En el momento que ya esté en la trampa, mueve todas las unidades que puedas al lado más fuerte y aplástale sin compasión, tan rápido como puedas. Utiliza el resto del lado débil para seguir amenazando al enemigo, obligándole a mantener la posición.

Ir de farol

Creo que este punto también es auto-explicativo. Lo que queremos hacer es reforzar la idea de que la distracción es realmente un peligro para el enemigo. Usualmente, empiezo con una unidad o dos de Yelmos Plateados en un flanco alejado y encarados hacia el centro enemigo, o bien de forma que parezca que van a bordear algún elemento de escenografía. La idea básica es que debe existir una razón creíble que justifique su presencia en un lugar alejado. Así que ponlos de forma que parezca que su objetivo es ganar un flanco, si te ignora, o que se infiltrarán bordeando el terreno hasta la retaguardia. Una vez que la amenaza sea creíble, la mayor parte del trabajo está hecha. Todo lo que queda es evitar que el oponente se dé cuenta de su error, y que se percate de que se trata de una distracción.

Destronar un mito: los pequeños héroes

[By Mithrandir]

Cuando un jugador empieza el hobby de Warhammer, lo primero que hace, después de leerse su libro de ejército, es preparar una lista de ejército, encabezada por el mejor y más caro personaje especial que encuentra en su libro. Es la típica reacción de todo jugador. La gente se ve atraída por las maravillosas habilidades de los superhéroes de sus razas. Pero luego, después de hacer una partida, con un ejército asesino encabezado por una superunidad con un superpersonaje, estandarte de batalla, etc. y perder estrepitosamente contra el amigo que ya lleva tiempo jugando, tal vez reflexione y encuentre que los superpersonajes especiales no son imprescindibles. Esto ha de quedar claro. Cuando la gente lee lo bueno que es Tyrion, Malekith, Archaón y demás, se olvida de personajes "menores" que valen mucho la pena. De acuerdo que comparados con los anteriores, Korhil, Shadowblade o Crom, por mencionar algunos, no son tan buenos como ellos. Pero, ¿y el valor en puntos? ¿y el montón de opciones de comandante, héroe, unidad singular... que ocupan, y que éstos no?

Cada vez valoro más los personajes de pocos puntos. Son mucho más prácticos. ¿Un ejemplo? Garagrim. El hijo del rey matador ocupa una sola opción de comandante. Su perfil es 8,6,3,4,5,3,3,4,10 (según creo recordar), y no es demasiado bueno para un Comandante Enano. Pero... lleva dos hachas (+1A). Puede actuar como un buscamuerte cuando carga (para saber como ataca un buscamuerte, ojead "la Tormenta del Caos"☺), hiere automáticamente, puede repetir las tiradas para impactar y herir contra un personaje, cada herida que causa cuenta el doble para la resolución del combate. Causa 1D6 heridas a los "bichos" de R5+. Si muere en combate, efectúa sus ataques antes de morir. Ganas 10 pts. de victoria adicionales si muere en manos de una miniatura de F/R 5+ (en caso de incluirlo en el ejército de matadores, no en el ejército enano normal). Es inmune a desmoralización. Los campeones del ejército de matadores pueden llevar armas mágicas por un valor de 25 pts. ¿y cuánto creéis que vale? Solamente 305 puntos.

Más ejemplos: ¿hay algún general Rey Funerario por aquí? Él sabrá lo bueno que es Settra. Y cuesta 600 y pico puntos. Es sacerdote funerario, general, buen combatiente, casi indestructible... pero tiene un montón de limitaciones. Sin tener en cuenta los típicos inconvenientes de los No-Muertos, no puedes incluir ningún sacerdote. Cuesta dos opciones de comandante.

En cambio, la reina Khalida, sin ser muy barata, es mucho más versátil. Buena combatiente, unos 400 y pico puntos, sin restricciones... y solamente una opción de comandante.

Crom el Conquistador. No tiene salvación especial. Ni armas mágicas. ¿Y qué? Da igual. Cuesta sobre los 200 y poco puntos. Sus restricciones de equipo se ven compensadas por su perfil de atributos, su norma especial *la senda del guerrero*, y el hecho de que es muy barato. Tiene alguna limitación, es cierto. Contra armas que anulan armaduras lo lleva mal. De acuerdo. Pero sigue siendo muy importante; es un perfecto "anula-comandantes", ya que en desafíos gana mucho, y su debilidad a las armas mágicas muy potentes se ve compensada.

La mayoría de nosotros no acostumbra a jugar macropartidas de más de 3000 puntos todos los días; no podemos permitirnos tener una miniatura que vale la mitad de puntos que el ejército. Archaón, Kroak... en partidas de 2000 puntos, ¡ni locos los ponemos! Es muy difícil que hagan sus puntos en bajas, y te quedas con un mini ejército para acompañarles que, por desgracia, se destruye en 2 turnos.

La verdad, mucha gente se ríe de los (pobres) ejércitos que no disponen de superpersonajes. Por ejemplo, en el caso de los enanos, el mejor personaje del que disponen en el libro de ejército es Thorek (500 puntos), y en la web de GW, el gran rey Thorgrim (unos 500 y pico) o el Enano Blanco (500 y pico otra vez). Pero tanto da. Al menos,

puedo incluirlos sin sacrificar ejército. Y a ver quién se pone a Malekith, Kroak & Company en partidas de 2000. En cambio, yo puedo.

Los orcos tienen el mismo "problema": Grimgor, aún siendo bueno, son 400 puntos, y "no mata"(en el sentido de que no es que sea "súper", no que no sea peligroso...)☺. Pero puede incluirse en casi todas las partidas. Y eso es muy bueno.

Yo recomiendo empezar a pensar en personajes de 350 puntos o menos. Normales, es decir, un comandante equipado, o especiales de la GW. Pero baratos. Tienen muchos detalles que sorprenden. Y gratamente. ¿Aún no se está muy convencido? Sigue leyendo.

En la reciente campaña de Warhammer "La Tormenta del Caos" aparecía como enemigo principal Archaón. Este "monstruo" asesino ha causado, causa y causará con toda seguridad muchos problemas a cualquiera que se enfrente a él. HA 9, F5, R5, H4, A5, L10, causa *terror*, SA 1+, SE 3+... 6 objetos mágicos... montura demoníaca, mago de Tzeench... unos 900 puntos de destrucción... ¿hace falta decir más?

Pero esto no tiene porqué suponer un problema. Los superpersonajes especiales del juego son más fuertes de lo que puede ser nunca un personaje "standard" del libro de ejército, con lo que son bastante más difíciles de matar, y a su vez, bastante más mortíferos. Además acostumbran a tener un conjunto de reglas especiales, bastante molestas todas ellas, que aún dificultan más la cuestión. Entonces os preguntaréis: "¿por qué dice que no suponen ningún problema?" Respuesta: yo no digo que no supongan ningún problema. Cualquier personaje especial, por malo que sea, tiene su utilidad. Pero su mayor problema es que siempre será igual. "¿Siempre será igual? ¿Qué dice éste?". Pues sí. Al no poder hacer variaciones de equipo, siempre sabes cómo responderá. Uno de los mayores temores ante una batalla es saber qué objetos mágicos llevará tu oponente, cómo estará equipado su general, etc. Sabiendo de antemano el personaje enemigo, tenemos mucho asegurado. Y por esto mismo, podemos pensar un personaje específico "anti-superpersonaje especial", es decir, uno encargado de acabar con la amenaza que supone. Para demostrarlo, pongamos los siguientes ejemplos: cómo matar a Archaón, uno de los personajes más potentes de todo el juego.
[*Nota: Antes de continuar: cuídate de la magia de Tzeench. El fuego naranja (repetir cualquier tirada) hará de Archaón algo indestructible. Y lo digo de verdad.*]

1r Ejemplo: Matar a Archaón con un mago imperial... ¡Luchando cuerpo a cuerpo!:
Fase 1: equipamiento
Este personaje lo vi en la página de la tormenta del caos, y pensé que era una buena idea. Simplemente lo transmito tal y como estaba allí, para exponer el ejemplo.
Para empezar, necesitamos un Maestro Hechicero (comandante, 175 puntos), especializado en el Saber del Fuego. Lo hacemos de Nv. 4 por +35 puntos.
Lo equipamos con la *reliquia sagrada* (45 pts.), un *amuleto de la suerte* (25 pts.), y por último, y lo más importante, *el espejo de Van Horstmann* (25 pts.). Lo montamos en un pegaso (50 pts.), y ya está listo para la batalla. Total en puntos: 355. ¡Ni la mitad que Archaón!

Fase 2: el plan
Ahora que tenemos el equipo, ¿se va perfilando el plan? ¿Sí, verdad? ¿a que ya no es tan malo nuestro mago? Para los que no lo acaben de ver muy claro, pasamos al siguiente capítulo.

Fase 3: ¡al ataque!
Con el Pegaso, nos aseguramos el poder cargar a Archaón. Una vez hecho esto, entramos en la primera fase del ataque.
Lanza la *espada ígnea de Rhuin*. Utiliza para esto los dados que precises, y aprovecha el *amuleto de la suerte*. Una buena idea es lanzarlo como hechizo final; al oponente le quedarán pocos dados, y no podrá dispersarlo. O si no, haz exactamente lo opuesto. Lánzalo el primero. Así no querrá gastar dados de dispersión, sabedor que te quedan más hechizos, y tú te aprovecharás del hecho que no sabe que es el hechizo más importante de la batalla, prácticamente, y con diferencia.

Una vez lanzado, rétale (a Archaón, claro). Seguramente no se atreverá a rechazarlo (¿Cómo quiere mantener su posición? ¿Dónde se ha visto un Señor del Fin de los Tiempos como Tzeench manda rechazando desafíos?). Entonces, ¡empieza lo divertido! Usa el espejo. ¿Ahora lo ves claro? 6A de F8; impactan a 2+, niegan prácticamente la tirada de salvación por armadura; tienes R5, I7. ¿Y Archaón? El pobre se queda con 1A, F3, R4 , I3.
Empecemos el combate. Al haber cargado, atacas tú primero. Con tus 6 ataques, impactarás con 5 (de media), herirás con 3'33, es improbable que salve alguna herida con la armadura, y matemáticamente harás una herida por turno, tras las tiradas de salvación especial. El pegaso es improbable que haga algo, pero prueba a atacar a Dorghar con él. Ahora le toca atacar. Con 1 ataque (2 si libera a U'zuhl, je,je,je...) es probable que impacte, difícil que hiera, y aún más tras la tirada de salvación especial. El único problema es su montura. Ella sí que puede hacerte daño, y eso son puntos de resolución del combate. Recomiendo, por ello, atacar primero a Dorghar (es más peligroso que Archaón, después de mirarse en el espejo), para conseguir puntos de resolución, y con la conciencia tranquila sabiendo que estamos bien protegidos de los ataques del Señor del Fin de los Tiempos. Ya tendremos luego tiempo para acabar con él.
En fin, al cabo de unos 4 ó 5 turnos, confío en que el pobre habrá caído. Con un poco de suerte podéis acabar luego con las espadas del Caos, sobre todo si les cargáis por el flanco con otra unidad.
Resultado: 355 puntos se han cargado 900 puntos, además del posible general del ejército y mejor miniatura de la partida, seguramente. ¿Ha valido la pena? Yo creo que sí.

2º Ejemplo: Cómo un Matador encuentra la muerte (o no)... matando a Archaón:
Este ejemplo es de mi invención. Lo he probado unas cuantas veces, y resulta, la verdad. Se basa en el gran poder ofensivo de los Matadores enanos, y en una buena estrategia en el momento de elegir el equipo (¡¡alabadas sean las runas!!).
Este ejemplo precisa de algo de suerte con los dados, ya que no hay manera de protegerse con magia. Pero si funciona (y suele hacerlo casi siempre), es muy gratificante.
Fase 1: Equipamiento
Los generales enanos tenemos suerte de disponer del mejor sistema/colección de objetos mágicos. Digan lo que digan los generales de otras razas, las runas son geniales. Aprovechando esto, pensaremos una estrategia para penetrar en la defensa de nuestro rival. Por desgracia, los matadores no pueden llevar más runas que las de armas, así que nos centraremos en éstas. Eligiendo a un Matademonios, 130 puntos, miramos las runas adecuadas.
Primero: runa indispensable: la *runa magistral de la rapidez* (25 pts.). Con esto nos aseguramos el atacar primero (lo que, teniendo en cuenta la capacidad de movimiento de los enanos, es primordial). Luego, la *runa del poder* (25 pts.). Esta extraña runa es muy práctica ya que dobla la fuerza contra enemigos de resistencia 5+, así que contando con que Archaón y montura tienen R5... Para acabar no es mala idea la *runa de los agravios* (15 pts.). Esta joyita permite repetir las tiradas falladas para impactar y herir contra un personaje o monstruo enemigo concreto.
Para acabar, elegimos honores de matador. Los más adecuados (indispensables, diría yo) son: *morir luchando,* y *matavampiros* (20 y 45 pts respectivamente). El total en puntos es de 260. Ni la tercera parte de su valor en puntos (el de Archaón).

Fase 2: el plan
Aquí la estrategia es más evidente. Será cuestión de meter al comandante en una unidad, para evitar que nos lo maten antes de tiempo, y atacar a los caballeros del caos, retando a su general.

Fase 3: ¡al ataque!
Una vez hemos retado a Archaón (*el pobre aún no se ha recuperado de la impresión de perder contra un mago imperial... je je je...*), atacamos primero gracias a la runa de la rapidez. Matemáticamente, yendo a 4+ para impactar y repitiendo los impactos fallados, conseguiremos 3 impactos exitosos. Para herir, y a causa de la armadura de Morkar, necesitaremos ir a 3+ en lugar de a 2+. Acertaremos una media de 2'5 heridas. Prácticamente anulamos la SA, y ahora todo depende de la SE. Tiene casi una posibilidad entre tres de fallar la tirada, y si esto ocurre, frótate las manos, pon cara de jugador de póker (*o bien de matador asesino*) y lanza el dado para determinar cuantas heridas causas

(recuerda que por cada herida no salvada hecha a individuos de R5+, causas 1D6 heridas). Con un 4+, Archaón a criar malvas. Si esto no ocurre, relájate. Aún tienes otra opción. Ataca él. Con toda probabilidad, sus 10 ataques con U'zuhl (si lo libera) enviarán al pobre matador a una dulce muerte. En caso de no hacerlo, aún tienes una posibilidad de sobrevivir otro turno. Pues bien, tanto si lo libera como si no, después de ver los resultados de su arma (si se daña a sí mismo...), probablemente estés muerto. Entonces empieza el *morir luchando.* Tu última opción de acabar con él. 4 ataques de nuevo. Con algo de suerte, hachazo y asunto liquidado. En caso contrario, ¡mala suerte amigo!
Variante: para asegurar un poco, valdría la pena usar un matadragones con la *runa magistral de la destrucción,* el honor *morir luchando;* dedicas dos ataques a Archaón y uno a Dorghar. Con algo de suerte, causarás una herida al caballo, y romperás la Matarreyes del jinete. Aunque pierdes puntos en el cambio, proteges otras miniaturas de sus ataques, y te aseguras el desafío con el Matademonios.

3r Ejemplo: Personajes especiales de altos puntos: como apagar el fuego con más fuego
Después de ver ejemplos en los que valientes y preparados héroes, de un nivel teóricamente más bajo que su oponente, lo derrotaban sin demasiados problemas y con gran valor en el cambio, vamos a ver otro ejemplo. Cómo otro personaje especial de semejantes puntos puede acabar con él.

A) Malekith: aunque lo más probable es que se aliasen entre ellos, puede que Malekith tuviese alguna razón para matar al Señor del Fin de los Tiempos. De hecho, está bastante capacitado para hacerlo... Aunque cuesta más puntos que Archaón, solamente montado en un pegaso, buitre o criatura voladora ya serviría. Atacando primero al cargar, designa dos o tres ataques con la *destructora* dirigidos a la espada y armadura. Con los ataques restantes, golpea con la *mano de Khaine*; el pobre Archaón no durará mucho. En los siguientes turnos atacará con los puños a una armadura de SE 2+. El dragón que ataque a su montura.

B) Valten: con Valten simplemente preocúpate de no tener un mal día superando chequeos de liderazgo. Ghal Maraz es la mejor arma del juego (*se nota que está hecha por enanos, je, je* ☺) y no tendrá problemas para derrotar la armadura de Morkar. Únicamente molesta la SE, pero no te preocupes, ya fallará alguna tirada. Cuando ataque, supera el chequeo de liderazgo, y sigue dale que te pego con el martillo. ¡¡Pero cuídate de los resultados fallidos de los chequeos!!

4º y último ejemplo: otros casos
A) Con magia: los hechizos *anulación de Vaul, ley del oro,* y objetos mágicos tipo *runa magistral de la destrucción* serán de mucha utilidad. Dejarás al general del Caos indefenso. Rompes su espada, su armadura, su salvación especial, su corona... y ya no es tan bueno. Luego, con un buen monstruo o comandante, o incluso una unidad bien armada, le das el golpe de gracia.

B) Desmoralizarlo: si atacas a su unidad por los flancos, retaguardia, y tienes filas, superioridad numérica, estandartes mágicos y etc, acabará huyendo. Y si huye, y le has atacado con alguna unidad de caballería, podrás perseguirle y atraparle.

- Esto ha sido un pequeño espacio para dejar claro que los superpersonajes especiales, acaban sin ser Súper ni Especiales. En realidad, con una buena estrategia, acaban NO SIENDO, ya que acabarás relativamente pronto con ellos.
El ejemplo aplicado a Archaón se aplica a cualquier superpersonaje. Incluso el todopoderoso Cacique Kroak, la mejor miniatura de Warhammer, acabará cayendo.
En fin, espero que se haya disfrutado leyendo el artículo, y que también sirva para que se saquen conclusiones de él. Y recordad que no por costar una miniatura 900 puntos vale más la pena incluirla que algo que cuesta 300. Valorad a los "pequeños" personajes.

Cómo usar la escenografía en batalla

Por Namarie. Escenografía de Wargames Scenery.

Río

Los ríos son simplemente impasables; sólo algunas tropas muy específicas (en concreto las de Hombres Lagarto) son capaces de tratarlo como terreno abierto.

El terreno impasable “bajo” (como es un río o un lago) es tremendamente bueno para las tropas armadas con proyectiles, puesto que pueden ponerse tocando a una orilla y disparar sin miedo a las tan temidas caballerías ligeras y hostigadores (que le vendrán por un lado). Además, ni siquiera las unidades voladoras pueden cargar de forma frontal (¡porque acabarían su movimiento dentro del río, que es terreno impasable!).

Si el río atraviesa el campo de batalla “a lo corto”, debe incluir un puente o vado. Esto provoca en la mayor parte de los casos un “embudo”, puesto que (generalmente) gran cantidad de tropas deben atravesar el campo por un estrecho lugar. Si (encima) ese puente o vado está defendido por algo inmune a desmoralización (si llega antes) como enjambres, matatrolls, flagelantes… garantiza a los ejércitos defensivos varios turno más de aburrido disparo.

Si tienes un ejército más “p’adelante” (ogros, no muertos, caos) tienes difícil el juego si el otro se atrinchera tras el río. Al no tener proyectiles es difícil atravesar esa línea (bueno, los No Muertos, con voladoras, etéreas y neheks en la otra orilla, pueden hacer de las suyas), así que lo que recomiendo es freír a magia a las tropas más dañinas. Y si llevas Khorne y te encuentras un río que separa el campo de batalla… difícil lo veo ☺

Arroyo

Más estrecho que el río, un Arroyo se considera terreno difícil, con lo que no proporciona la misma cobertura para tropas de proyectiles que un río. Aún así, lo dicho antes vale igualmente; el terreno difícil hace (precisamente) difíciles las cargas de las unidades de infantería enemigas (no tanto de caballería, pero tela). Sin embargo, las tropas hostigadoras se encuentran como pez en el agua, ya que al ignorar las penalizaciones de terreno difícil, pueden atravesarlo sin problemas. No olvides jamás que un carro que entra en terreno difícil se come unos cuantos impactos. Y no es muy difícil hacer entrar a un carro con furia asesina o un carro que persiga tras un combate ☺ (si falla el chequeo de liderazgo, claro).

Pantano

El pantano (ese gran amigo de los Hombres Lagarto) es igualmente terreno difícil, pero no es una larga línea sino un “bloque” (como un bosque). Es menos beneficioso para las tropas de proyectiles, puesto que la caballería ligera, los hostigadores y demás no tardarán en “dar la vuelta”. Pero aún así, para las tropas hostigadoras con proyectiles (batidores, sombríos) pueden ir muy bien. Provocar una carga enemiga hacia donde no quiere está muy bien, pero si encima es terreno difícil te aseguras inmovilizar esa unidad un par de turnos.

Si (en el otro lado) ves una tropa enemiga cerca de un pantano o cualquier otro terreno difícil y tienes tus flamantes Caballeros Elegidos o Yelmos Plateados, ni se te ocurra cargarles. Que sigan disparando. Lo más probable es que huyan y te dejen "embarrancado". Ojito (no hace falta que lo diga) con las tropas con Furia Asesina.

Muros, Setos y Vallas

Uno de los incomprendidos del mundo de la escenografía. Son muy fáciles de hacer, son fáciles de poner en cualquier campo de batalla, quedan bien y tienen su "cosa" táctica, pero la gente se resiste a ponerlos. En fin.

Que sepáis que un seto o valla proporciona cobertura ligera (esto es, un -1 a las tropas que intentan disparar… ¿acaso no gusta el -1 por ser hostigador? Pues lo mismo), y un muro de piedra cobertura pesada (¡un -2 a las tiradas!).

Hay que tener (también) en cuenta que son OBSTACULOS. ¿Qué significa eso? Seguramente ni te habrás fijado, pero en el manual le dedican bastante a los obstáculos (pg. 51). Es terreno difícil y las tropas en el obstáculo no pueden girar ni cambiar de formación. Eso, si lo atraviesa…

Olvidos de la Escenografía en Warhammer, I: Si están atacando a tus tropas que están detrás del obstáculo, el enemigo impacta sólo a seises SIEMPRE (¿un megacampeón del Caos contra los goblins de dotación de un lanzapinchoz? A seises… ¡y esa penalización es sólo para la unidad que ha cargado hacia el obstáculo!). Si no te lo crees echa una ojeada a la página 69 del manual.

Si ves un muro, seto o valla, no lo dudes, ves hacia ella e intenta que el enemigo te cargue.

Desde el otro lado, si ves a una unidad detrás de un obstáculo defendido (como puede ser un muro o valla) intenta esquivar a la unidad. Si tienes muchos ataques (p.e. caballería sauria) puedes arriesgarte. Otra opción (si tienes un carro sacrificable, o sea de goblins) es lanzar un carro contra la valla; esto hará probablemente que el carro acabe hecho trizas, pero los impactos que reciba valdrán la pena.

Bosque

Bosque. Posiblemente, uno de los dos elementos más comunes de encontrar en un campo de batalla de Warhammer.

¿Por qué? Primero, porque es muy fácil de conseguir; están bosques prefabricados, árboles sueltos en cientos de tiendas (la escenografía para trenes de juguete y Scalextric no tiene muchos monolitos élficos, pero árboles, a montones) e incluso maneras de hacerlos tú mismo (ver MdN: Escenografía… aunque ahí se explica prácticamente cómo hacer todo lo de este artículo ☺) e incluso un trozo de papel puede hacer de bosque.

Segunda, porque es uno de los elementos más "detallados" en cuanto a reglas por Games Workshop: es *terreno difícil*, proporciona cobertura, a más de 5cm del borde las tropas se consideran ocultas, y encima hay varias tropas que tienen como regla especial el atravesar bosques (Leones Blancos, Montaraces Enanos, Elfos Silvanos, Hombres Lagarto con desove de Huanchi).

Al ser terreno difícil, las tropas comunes tienen los bosques como “algo a rodear” (reduce el movimiento). Eso significa que los hostigadores se ponen las botas con los Bosques. Si encima son Exploradores, el combo fantástico: dejas a tus exploradores dentro del bosque, evitas marchas a un cierto radio, y encima las tropas enemigas no pueden hacer nada para evitarlo (porque deberían entrar en el bosque para pegarles). Lo que ocurre es que la mayoría de gente intenta desplegar *sus* exploradores en el bosque (y no se por qué, generalmente sólo hay un bosque en el campo de batalla…).

Las tropas con Furia Asesina lo pasan muy mal si están cerca del bosque (ojo, pues, si usas Orcos Zalvajes o Khorne); si no pueden declarar ninguna carga, deben cargar hacia los malditos Eslizones que acaban de salir del bosque, que (casualmente) huyen de nuevo hacia el bosque (ellos moviendo sus 30cm, nuestros Caballeros Elegidos quedándose en medio y mirando hacia un precioso roble). Basta con que no dejen marchar para tener muchos puntos bloqueados moviendo 9cm hasta que salgan del bosque…

Hay otro uso táctico muy interesante con los bosques, y es intentar (como con los ríos) que un carro acabe su movimiento en él. Son 1d6 impactos de F6 por entrar, y (si puede) otros tantos por salir… Eso es mucho para un carro ☺ ¿Cómo se puede hacer desviar un carro? Bueno, con una caballería ligera, con unos hostigadores, con una unidad lo suficientemente tentadora… La cuestión (o lo interesante) es perder el combate, para que así el otro jugador deba chequear por no perseguir (y si no carga, ¡le cargamos nosotros!).

Olvidos de la Escenografía en Warhammer, II: Un Bosque proporciona cobertura (Manual, páginas 222 y siguientes). Eso significa por una parte que el enemigo tiene un -1 a las tiradas para impactar contra una unidad que está dentro de un bosque (si la ve). Y que, además, si tú estás en el bosque y el enemigo no, el enemigo te impacta a seises hasta que gana el combate… (ver Olvido I).

Es importante remarcar el uso para desplegar los exploradores que tienen los bosques. Hay mucha gente que los despliega siempre, y luego los sacan. Error. Deja a tus hostigadores en el bosque, porque las tropas enemigas no podrán marchar… (recuerda que los Enanos y los Hostigadores pueden marchar siempre).

Sobre las tropas que atraviesan bosque, no hay mucho que decir. Dentro de un bosque, unos Leones Blancos de Cracia mueven 12, una Caballería pesada mueve 9…

Colina

Y llegamos al elemento de escenografía más usado en Warhammer: la Colina.

De nuevo un elemento tan fácil de conseguir como útil a nivel de reglas.

A nivel táctico (a priori) el principal uso de las colinas es el que practica todo el mundo: para dejar ahí las máquinas de guerra (así pueden disparar donde quieran) y las tropas con armas de proyectiles (para disparar una fila más). No es un uso malo, pero no es el único.

Poca gente (sobre todo cuando el despliegue de escenografía es “pactado”) se encuentra una colina en medio de la batalla (¿nunca habéis jugado a “Rey de la Colina” en juegos de ordenador? Pues en Warhammer un “ocupar y mantener” con una colina central es igual de divertido), así que si hay una colina en un solo dado, el que elige bando suele quedarse con la colina, bien sea porque él tiene máquinas de proyectiles o bien porque las tiene el enemigo (y es preferible que él *no* tenga la colina). Pero, ¿y si ponemos ahí una unidad de infantería?

Olvidos de la Escenografía en Warhammer, III: Una unidad que esté en situación más elevada que otra tiene un +1 a la resolución de combate (manual, página 73), como si

tuviera una fila más o hubiese causado una baja adicional… La de veces que he pasado de perder un combate a ganarlo… (por tener músico y el otro no, y estar en posición elevada).

Sin embargo, estar en una colina no es *del todo* bueno. Porque de igual forma que una unidad encima de una colina puede ver por encima de las tropas a otras unidades, esas otras unidades también ven a la que está encima de la colina. Y si esas unidades tienen armas de proyectiles o son voladoras, son un potencial peligro para nuestros ocupantes de la colina…

Edificios

Ya sea una casa, un monolito, una guarida Skaven o un conjunto de chozas de pielesverdes, los Edificios son un tipo de escenografía que también abunda y que añade algo de táctica. Todo depende de la cantidad, el tamaño y la disposición de los distintos edificios.

Así, por ejemplo, tener una simple casa en medio no proporciona mucho (salvo, tengamos en cuenta, que es terreno impasable… cuando vas en formación… de hecho es mucho más cómodo considerarlo como terreno impasable que como explican en el manual, porque en media batalla resolver un skirmish entre seis o siete miniaturas dentro de una casa…). Sin embargo, tener varias casas dispersas bastante juntas entre ellas hace que sean un elemento táctico para las caballerías ligeras y los hostigadores (y un problema para las formaciones de infantería o caballería).

Otros tipos de terreno

Desde marismas a arenas movedizas, desde un pedregal hasta un abismo o una mina enana que proporcione cobertura a las tropas; cualquier elemento de escenografía puede "crearse" con reglas especiales. Si es eso, hay un par de consejos que deberían tenerse en cuenta:

1. Antes de nada, definir si el terreno o elemento de escenografía es terreno abierto, difícil, muy difícil o impasable. Puede que sea varias cosas (por ejemplo, puede tratarse de una zanja abierta por un lado e impasable por el otro).
2. También puedes definir (en algunos casos) si da cobertura o no. La cobertura puede ser ligera o pesada (-1 o -2 a las tiradas para impactar de proyectiles), normalmente depende del material (si es un material que una flecha o una bala de arcabuz podría llegar a atravesar, como madera o paja, es ligera; si es que no, como piedra, se podría considerar pesada).
3. No te olvides de declarar si el elemento de escenografía es de piedra, madera o agua. Los elementos de piedra (además de cobertura pesada) pueden tener efectos secundarios con algunos hechizos (véase Señor de la Piedra del Saber de la Vida o la magia rúnica de los Enanos); los elementos de Madera dan cobertura ligera y podrían (si se pacta) ser "inflamables" (y hacer alguna regla en plan: si les cae algún impacto de fuego la zona empieza a arder y se considera impasable por ejemplo); y los elementos de Agua, además de ser difíciles, tienen beneficios para los Hombres Lagarto. Otros elementos… se deja a criterio de cada uno.
4. Crear un elemento físico (o adaptar uno) es mucho mejor que poner una hoja de cartulina, sin duda; pero si quieres simplemente probar algo nuevo no lo dudes y usa un papel, o un CD, o lo que sea.
5. MUY IMPORTANTE: Todos los elementos de escenografía se crean, aparte de por la estética, por alguna función táctica. Intenta que los "efectos" del elemento de escenografía no beneficien a un ejército en concreto (y mucho menos si es el tuyo). Ejemplo: no hagas un "monolito élfico" que hace que todos los magos elfos a 30cm de él tengan un +1 a lanzar hechizos… para eso mejor que dé +1 a lanzar hechizos.