



Guía de juego de



la Taberna de
BROTTOR

Contenido

Información legal y declaración de transparencia	1
Introducción	2
Requisitos antes de empezar	3
Reglas básicas.....	4
Conoce tu ejército	5
¿Qué es lo que gana batallas?.....	6
Listas de ejército.....	8
Y ya por fin, la lista.	9
Despliegue e Iniciativa.....	12
Mapas de despliegue estándar	13
Despliegue rápido	14
Rasgos del señor de la guerra, poderes psíquicos y reliquias.....	15
Acerca de las misiones	17
Misiones de Guerra Eterna	17
Misiones de Vórtice de Guerra	20
Acerca de los tipos de unidades.....	23
Infantería.....	23
Infantería pesada	23
Vehículos y criaturas monstruosas	24
Voladores	25
Andadores	25
Artillería.....	25
Fortificaciones	25
Acerca de los tipos de armas.....	27
El hobby	28
Forgeworld	28
Final	29
La Taberna de Brottor	29
Antes de despedirme, un favor	30
Ya me voy	30

Información legal y declaración de transparencia

La propiedad intelectual y los derechos sobre el texto y las imágenes contenidas en este documento pertenecen exclusivamente a su autor, Alejandro Fernández Monte, como administrador del sitio web *La Taberna de Brottor*.

Este documento está bajo la siguiente licencia de [Creative Commons](#), que implica que se puede distribuir libremente siempre y cuando se haga referencia a la autoría del mismo, y que no se modifique.



El autor no se hace responsable ni asume ningún tipo de daños o perjuicios que podrían ocasionarse como consecuencia de la información publicada en este documento.

La Taberna de Brottor es un medio no oficial y orientado a los fans de juegos de rol y de miniaturas. No está asociado de ninguna manera a Games Workshop Ltd y sus empresas relacionadas.

Todos los términos relativos a Warhammer 40.000 son propiedad de Games Workshop:

Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, the Black Library logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, The Blood Bowl Spike Device, Cadian, Catachan, the Chaos device, Cityfight, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, City of the Damned, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, Dark Future, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Epic, Eye of Terror, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Inferno, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, Kroot, Lord of Change, Marauder, Mordheim, the Mordheim logo, Necromunda, Necromunda stencil logo, Necromunda Plate logo, Necron, Nurgle, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Talisman, T'au, the T'au caste designations, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, Warmaster, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations illustrations and images from the Blood Bowl game, the Warhammer world, the Talisaman world, and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved

GW, Games Workshop, Citadel, Black Library, Forge World, Warhammer, the Twin-tailed Comet logo, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, Space Marine, 40K, 40,000, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, White Dwarf, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

Introducción

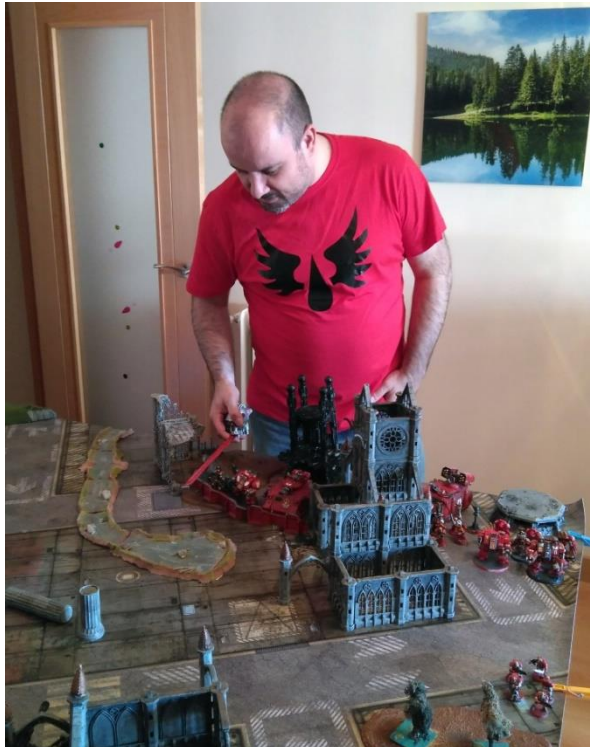
Una de las situaciones que más me he encontrado al conocer a nuevos jugadores de Warhammer 40.000 (en adelante wh40k) es que no saben por dónde empezar.

Claramente son gente a las que les atrae de una u otra forma el juego, pero la información alrededor de él es tan abrumadora, que en muchos casos se echan atrás antes incluso de haber podido meter la cabeza.

Wh40k es un juego apasionante, posiblemente **es el mejor wargame desde hace ya muchos años**. Pero es verdad que abarca demasiados conceptos para el que parte de cero.

Afortunadamente estamos viviendo una época fantástica para este juego: con la reciente salida de la octava edición, toda una legión de jugadores que se había alejado del mismo está volviendo. Y junto a ellos, muchos nuevos jugadores empiezan a dar sus primeros pasos.

Es por ello que reescribo esta Guía (la primera versión estaba enfocada a ediciones anteriores); mi intención es explicar en pocas páginas, y de la forma más ligera posible, los conceptos que son necesarios para poder disfrutar plenamente de este juego. Aquello que no viene en el reglamento.



O dicho de otro modo:

Establecer una base desde la que cualquiera pueda empezar a jugar.

Espero haberlo conseguido. Si no es así, te agradeceré que me lo hagas saber para que pueda mejorarla para futuros jugadores.

Y en cualquier caso, espero que te resulte de alguna manera útil.

Bienvenido al 41º milenio, en cuya siniestra oscuridad sólo hay guerra.

Requisitos antes de empezar

Voy a dar por hecho que ya cumples los siguientes requisitos. Si no es así, te recomiendo que te ocupes de ellos antes de seguir leyendo esta guía.

1- Ya has elegido un ejército, y tienes unas pocas miniaturas.

Si no es el caso, y aún tienes dudas de cuál escoger, te recomiendo que leas [este artículo](#) de mi web. En él encontrarás un resumen de los principales ejércitos del juego, actualizado con las últimas novedades que han salido, incluyendo por supuesto la octava edición.

Si aún así tienes cualquier duda, no tengas reparo en ponerte en contacto conmigo, y te ayudaré en todo lo que pueda.

Una vez escogido un ejército, deberías poder contar con algunas miniaturas, claro. Hay unos packs de iniciación para todos o casi todos los ejércitos del juego, que suelen salir económicos. Te recomiendo que empieces por ellos.

2- Tienes gente con la que jugar y un lugar donde hacerlo

Has convencido a algún amigo, o perteneces a alguna asociación de juego, o acudes a los torneos que periódicamente celebra alguna tienda de tu ciudad, como pueda ser [Goblin Trader](#). Afortunadamente cada vez es más fácil encontrar gente para jugar, sólo tienes que ser un poco sociable y buscarla.

En cuanto al lugar, cualquier sitio con un poco de espacio vale. Lo ideal es un tablero de 180x120 cm, que son las medidas oficiales, pero si no dispones de él, cualquier mesa con unas medidas parecidas servirá sin problemas.

3- Tienes los elementos mínimos para el juego

- Un puñado de dados de 6 caras (D6).
- Un metro en pulgadas.
- Algo de escenografía, aunque sea casera (un bote de Colacao puede representar un edificio, unas pinzas de la ropa pueden hacer de barricadas, etc.)
- Tienes una copia del manual de juego, así como de los códex o índice que se vayan a usar. No es necesario que tengas la copia en papel, siempre puedes buscar los pdf/epub en la red. Lo importante es tenerlos a mano.

Si ya dispones de todos estos elementos, estás listo para empezar a jugar. Puedes continuar leyendo la guía.

Reglas básicas

Afortunadamente, la octava edición ha venido con una simplificación brutal de las reglas. Lo básico para jugar se explica en apenas 12 páginas, que dejan poco lugar a dudas (con la excepción de las fases de carga y combate, un poco más complejas).

El resto de reglas son añadidos, elementos voluntarios que sirven para enriquecer las partidas. Con esto, Games Workshop ha conseguido que el juego sea apto para todos los públicos: los que están empezando, los que buscan entornos competitivos, los que disfrutan de escenarios particulares...

En la versión anterior de este manual hacía un resumen de estas reglas básicas para que los lectores le perdiesen el miedo. Pero ya no es necesario, pues GW ha hecho eso mismo en esta edición.

Así que sencillamente te recomiendo que cojas el manual o el resumen que viene en la caja Dark Imperium, las leas bien, y consultes las dudas que tengas al respecto, por ejemplo en la [comunidad de Facebook](#), o a mí mismo. Siempre serán necesarias una o dos partidas de prueba para aprender bien la mecánica (como en cualquier otro juego), pero verás que es muy sencillo.



Si aún no estás muy familiarizado, mi consejo es que dejes las reglas avanzadas para cuando tengas un poco de soltura.

En cualquier caso, como decía en la introducción, no pretendo explicar las reglas, sino los conceptos necesarios para poder jugar bien a este juego. Así que **antes de seguir, asegúrate de estar familiarizado con el reglamento.**

Y vamos ya al lío...

Conoce tu ejército

Un error muy común en todos los jugadores, incluso entre los más veteranos, es la voluntad de querer conocer todos los entresijos del juego. Eso es sencillamente imposible, dada la ingente cantidad de variantes que existen.

Si estás leyendo esta guía es porque te estás empezando a interesar por el juego, así que probablemente tengas un batiburrillo de ideas y datos en la cabeza. Mi primer consejo es que **no intentes abarcar más de la cuenta**, y te centres en lo que tienes más próximo: tu propio ejército.

Porque, te lo aseguro, **todos y cada uno de los ejércitos de este juego tienen suficiente complejidad como para ofrecer toda una gama de estrategias, posibilidades, y variantes tácticas**. Hasta los ejércitos más nuevos o simples tienen suficiente cantidad de unidades, armas, poderes y habilidades varias como para que resulte difícil tenerlas todas bajo control.

Si no conoces tu ejército, te vas a perder buena parte del potencial y diversión que te puede ofrecer. Así que mi consejo es **que dediques un buen rato a leerle con calma las reglas del códex o del índice, y a entender perfectamente todos los entresijos que tengan**. No te limites a saber que una regla existe, debes entender su significado, y si no es así, ya sabes, pregunta.

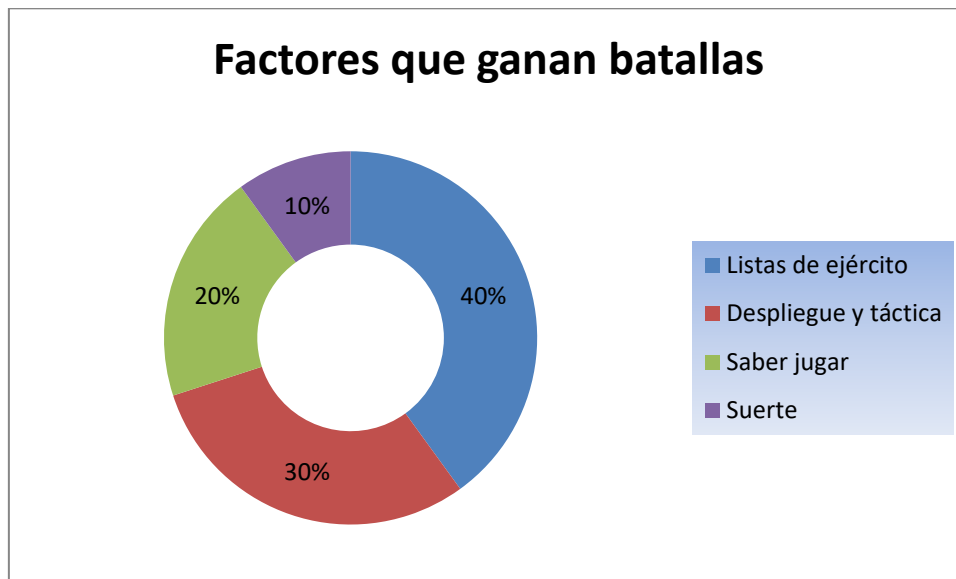
He dicho códex e índice. ¿Por qué? Bueno, en el momento en que escribo esta guía Games Workshop está sacando códex de cada ejército a un ritmo endiablado: libros de cada ejército con su trasfondo y reglas. Pero con la cantidad de facciones que hay, es una tarea en la que tardará varios meses. Hasta que salga el códex de tu facción, tendrás que conformarte con el índice, que está disponible para todo el mundo porque salió junto con la octava edición, y que trae reglas suficientes para poder jugar.

Hazte 2 ó 3 listas de ejército de prueba. Esto es importante, para ver si puedes combinar un determinado tipo de unidades, y para ver cuántos puntos te cuestan. Las listas de ejército son el elemento fundamental de cualquier partida, como veremos más adelante. Así que es bueno que dediques algo de tiempo a familiarizarte con su elaboración. Además, descubrirás qué miniaturas necesitas para ampliar tu colección.

En la [Taberna de Brottor](#) vamos comentando todas las novedades que van saliendo, pero si te pierdes, **no dudes en preguntar y pedir consejo**. ¡Para eso estamos!

¿Qué es lo que gana batallas?

Vamos a entrar un poco en materia. Creo que no me equivoco si afirmo que, a grandes rasgos, éstos son los factores que ganan batallas en wh40k.



Listas de ejército: las listas son el elemento más importante de cualquier batalla. Tal vez me haya quedado corto al asignarles un 40% de importancia, puede que ronde el 50%. Las listas van a condicionar toda la partida, sin lugar a dudas.

Más adelante dedicaremos un capítulo a ver cómo hacer una lista de ejército.

Despliegue y táctica: una vez conocidas las listas de ambos jugadores, el despliegue y la táctica que vamos a usar lo condicionan todo.

Puede que hayamos ganado el piedra-papel-tijera con nuestra lista, pero si luego no aprovechamos esta ventaja donde hay que hacerlo (en el tablero) le habremos dado a nuestro rival la oportunidad de corregir su error. Y viceversa.

Lo veremos en detalle en el capítulo dedicado a esto.

Saber jugar: la experiencia es un grado, y en este juego más. No me refiero a conocer el reglamento (que también) sino a saber cómo enfrentarse a los distintos retos que se van planteando en una batalla.

Cómo se destruye un vehículo enemigo, o se mata a una criatura monstruosa. Lo letales que son determinadas armas. Si conviene mover o no a determinada unidad. Qué hacer para evitar que te asalten, o para controlar un objetivo...

O sea, tomar decisiones. Una mala decisión puede dar al traste con la partida, aunque nuestra lista y nuestra táctica sean mejores que las de nuestro oponente.

Si nuestra lista es mala y nuestra táctica también, entonces no habrá milagros, no importa lo buenos que seamos jugando. De hecho lo más probable es que sepamos ver a tiempo que no hay nada que hacer, y nos rindamos elegantemente antes de ver cómo nuestro oponente nos destroza (eso también es saber jugar).

Suerte: finalmente, éste es un juego de dados, y como tal, no siempre nos acompaña la suerte (¡o nos acompaña de forma escandalosa!). Creo que no me equivoco al afirmar que éste es el factor menos determinante a la hora de jugar una partida, pero no cabe duda de que tiene su importancia.

Si ambos jugadores tienen listas parecidas, tácticas parecidas, y son más o menos igual de buenos jugando... entonces será el azar quien determine al ganador.

¿Y por qué cuento todo esto? Pues porque quiero poner en valor estos conceptos para que le des la importancia que tienen. Mucha gente que está empezando a jugar cree que ha perdido una partida porque ha tenido “mala suerte” con los dados, sin darse cuenta de que en realidad la lista y la táctica de su oponente eran infinitamente mejores que la suya.

Lo sé, **a mí me ha pasado**, en mi segunda partida tuve esa sensación, y con el tiempo me di cuenta de que mi oponente (mucho más experimentado que yo) hizo conmigo lo que quiso.

De todos estos factores comentados, hay algunos que escapan a nuestro control. No podemos modificar nuestra suerte (podríamos debatir esto largo y tendido pero, en líneas generales, creo que estamos de acuerdo, ¿verdad?). Y la experiencia se consigue jugando, no queda otra.

Pero sí podemos aprender a hacer buenas listas de ejército y mejorar nuestra táctica. Está claro que cuanto más juguemos mejor haremos estas dos cosas, pero siempre se puede tener una base para saber lo que estamos haciendo. Sobre todo si somos conscientes de la importancia que tienen en la batalla.

Por eso a continuación vamos a centrarnos en las listas y en la táctica, antes de entrar a valorar otras cuestiones.

Listas de ejército

En [este artículo](#) de *La Taberna de Brottor* ya profundizamos en este tema. Digamos que ésta es la teoría, pero la práctica es otra cosa.

Si estás leyendo esta guía es porque quieres aprender a jugar, y no porque quieras tragarte rollos, así que te voy a ilustrar directamente con un caso práctico.

Supongamos que la partida va a ser como sigue:

- Misión: aleatoria – juego equilibrado.
- Ejércitos: Ángeles Sangrientos (yo) vs T'au (oponente).

El adversario: los T'au son el ejército de disparo por excelencia. Tienen una variedad enorme de armamento, posibilidades de mejorar su disparo, eliminar coberturas, apoyar en fuego defensivo...

También gozan de buena variedad de unidades, incluso algunas aptas para el cuerpo a cuerpo, aunque no es habitual encontrarlas en listas. Por regla general, vamos a encontrarnos vehículos (tanques gravíticos), voladores (tienen cazas y bombarderos), y criaturas monstruosas (las cataclismo), y sobre todo infantería e infantería a reacción, que suelen llevar drones. Lo único que no habrá seguro son poderes psíquicos.

Hay que asumir que vamos a pasarlo mal, porque nos van a disparar de todo. De forma que puede ser buena idea llevar unidades muy duras, y en gran cantidad, para poder aguantar el fuego enemigo. Por ejemplo, será un error intercambiar fuego metiendo una escuadra de devastadores: los nuestros no durarán mucho y harán poco daño. De nuestro códex, lo ideal son armaduras potentes (exterminadores y/o guardia sanguinaria) y vehículos potentes.

Cuando digo unidades duras no hablo sólo de armaduras excepcionales, sino en general de la habilidad de aguantar fuego enemigo. Así que no hay que olvidar a una de nuestras mejores unidades: la Compañía de la Muerte, que gracias a su Rabia Negra puede ignorar cualquier herida (incluyendo mortales) sacando un 6+.

Su punto débil son nuestro punto fuerte: los asaltos. Así que suele ser buena idea intentar ir al asalto lo más rápido posible.

La misión: siendo una misión aleatoria (algo bastante común en muchos entornos de juego), no nos queda otra que jugar con la probabilidad. De las 12 misiones que hay en el reglamento para juego equilibrado (6 de Guerra Eterna y 6 de Vórtice de Guerra) hay 10 que contienen objetivos.

Por lo tanto, siempre va a ser buena idea tener unidades que controlen objetivos en nuestra zona de despliegue, y contar con la suficiente movilidad como para intentar

disputar enemigos en el centro del tablero o incluso en la zona de despliegue de nuestro oponente.

Sabiendo que vamos a jugar contra T'au, tenemos las de perder si vamos a plantear una batalla de intercambio de disparos controlando objetivos. Por tanto, poco a poco nuestra estrategia va tendiendo a ser ofensiva.

El número de puntos: a 2000 puntos la iniciativa va a ser vital. El primero que dispare tiene muchas opciones de hacerle un buen destrozo al oponente y, de paso, llevarse el punto (los 2 puntos) de Primera Sangre. Sobre todo cuando estamos hablando de un ejército T'au.

¿Por qué digo 2 puntos? Pues porque al contrario que otros puntos de la partida (como puede ser el que se da por eliminar al Señor de la Guerra, por Rompelíneas, o los puntos que vengan asociados a la misión), éste tenemos la seguridad de que siempre se va a otorgar a uno de los dos jugadores. Y si no somos nosotros, entonces será nuestro rival. Así que siempre son 2 puntos: el que gana un jugador, y el que deja de ganar el otro.

Lamentablemente poco podemos hacer por asegurarnos la vital iniciativa. Siempre podemos intentar que nuestra lista tenga pocas unidades y que haya transportes, pues es la forma de desplegar varias a la vez durante el despliegue; con las reglas actuales, el que termina de desplegar antes tiene un +1 a la tirada de iniciativa, lo que nos da un 58% de probabilidades de ganarla.

Esto no nos asegura nada, pues incluso ganándola, nuestro rival puede sacar un 6 para arrebatarnos la iniciativa, e incluso gastar 1 Punto de Mando para repetir esta tirada. Las probabilidades de empezar se igualan.

Así que hay que asumir que la iniciativa dependerá del azar, y que si no la tenemos, nos tocará sufrir una buena salva T'au. La buena noticia es que a tantos puntos es de esperar que podamos montar una lista lo suficientemente extensa como para que las pérdidas no sean significativas, al menos al comienzo.

Nuestro propio códex: realmente ya está todo dicho al respecto; nuestro punto fuerte es el asalto y la versatilidad, mientras que el de los T'au es el movimiento y el disparo. Poco que añadir a todo lo comentado ya.

Y ya por fin, la lista.

Bien, basta de cháchara, toca empezar a construir la lista de ejército. Después de todo lo dicho, me decanto por una lista ofensiva, con unidades que lleguen al cuerpo a cuerpo lo antes posible, y por miniaturas resistentes.

Voy a empezar con la Guardia Sanguinaria, tan duros como los exterminadores (aunque carezcan de la salvación invulnerable, pero ni falta que les hace), muy

potentes cuerpo a cuerpo y con mucha movilidad, que tendrán la tarea de utilizar despliegue rápido y trabarse en combate lo antes posible.

Irán acompañados de un sacerdote con retrorreactores, que puede resucitar a algún caído y les da +1 a Fuerza, que además será nuestro Señor de la Guerra para que repitan las tiradas para impactar; y por un portaestandarte de la Guardia Sanguinaria, para que repitan los 1s al herir. Una combinación cara pero muy temible.

También meteremos una escuadra de marines de asalto con retrorreactores. Su función será plantear una segunda unidad de asalto por despliegue rápido junto a la Guardia Sanguinaria; de forma que si ésta cae por saturación de fuego T'au (algo perfectamente posible) haya otra escuadra que haga el mismo papel, aunque no tan temible.

Meteremos una cañonera Stormraven bien armada, y dentro de ella, una escuadra táctica con lanzallamas y alguna pistola infernus, que puede venir muy bien para atacar vehículos T'au potentes. La idea es poder llevarlos a donde haga falta en el campo de batalla y que puedan afrontar con garantías casi cualquier necesidad: sin ser excesivamente temibles, son versátiles.

Dentro de la cañonera también irá un tecnomarine, que tiene bastante potencia de fuego (lanzallamas, plasma, servobrazos y arma de energía...), y que puede reparar la cañonera en caso de necesidad, algo muy probable asumiendo que será el blanco del fuego pesado T'au.

Y también irá un dreadnought de la Compañía de la Muerte, puede que una de nuestras mejores unidades, tanto por lo duro que es como por el caos que puede desatar si llega al cuerpo a cuerpo. Su objetivo será desembarcar de la cañonera en cuanto tenga un objetivo a su alcance.

Para defender objetivos de nuestra zona de despliegue, un Whirlwind y un Predator Baal con cañón de asalto acoplado y bólter pesados. El primero es perfecto para defender un punto estático mientras dispara a larga distancia (no necesita línea de visión). Y el segundo tiene movilidad suficiente y buena potencia de fuego contra la infantería. Siendo ambos lo suficientemente duros como para que aguanten el fuego enemigo que no vaya a la cañonera.

Les acompañará un dreadnought bibliotecario, que puede otorgar salvaciones invulnerables y, al ser personaje, sólo podrá ser afectado por francotiradores enemigos si colocamos sabiamente nuestras unidades en el campo de batalla.

Por último, dos escuadras de exploradores para intentar tomar objetivos secundarios, o al menos molestar fuera de nuestra zona de despliegue. Atención a los francotiradores con capa, pues son muy duros tras una cobertura y suponen un peligro

para los personajes enemigos. Los otros irán con escopetas, mucho más adecuadas para enfrentarse a la infantería enemiga.

Te dejo la lista en la [Biblioteca](#) para que la descargues si quieres.



Despliegue e Iniciativa

Como decíamos antes, éste es el segundo aspecto más importante después de las listas. El motivo es que de nada sirve tener una lista mejor que la de nuestro oponente si luego no sabemos sacarle partido.

El primer turno puede ser devastador, eliminando buena parte de las miniaturas del rival si la cosa sale bien, sobre todo en partidas a muchos puntos.

Como suele decirse, el que golpea primero golpea dos veces. Yo diría que en este juego, en partidas que rondan los 2000 puntos o más, el que golpea primero golpea tres veces.

El despliegue es fundamental porque debemos pensar en qué va a hacer nuestro oponente, una vez conocida su lista y la misión a la que vamos a jugar, hay que intentar maximizar nuestro primer turno de disparo y, si vamos al asalto, intentar optimizar las distancias. Esto implica **desplegar las unidades aprovechando las coberturas del terreno, pensar en cómo vamos a moverlas durante este primer turno**, y cuidando **que nuestras unidades más poderosas de disparo no tengan puntos ciegos y abarquen la mayor porción posible del tablero**.

Así, uno de los errores más frecuentes es colocar unidades de artillería en una esquina del tablero, a resguardo del enemigo pero quedando condenadas a no poder disparar en buena parte del tablero. O no desplegar lo suficientemente cerca de los puntos de objetivo más importantes.

En octava edición, la mayoría de las misiones tienen un despliegue de unidades alternado entre los jugadores. Es una opción táctica muy interesante que, bien jugada, nos puede dar mucha ventaja.

Si tenemos unidades que van a entrar por despliegue rápido (ver más adelante) es bueno “desplegarlas” pronto, pues obligaremos a nuestro oponente a ir desplegando sus unidades sin tener que hacer lo propio con las nuestras todavía.

En la lista de ejemplo que puse en el apartado anterior había 4 unidades con despliegue rápido, por lo que si son las primeras que desplegamos, nuestro oponente va a tener que desplegar 4 unidades antes de que nosotros tengamos que mover un solo dedo, viendo así por dónde van a ir los tiros (nunca mejor dicho).

También hay que ser astuto con los transportes, pues nos interesará colocarlos a la distancia adecuada según sea su función: llevar unidades a capturar objetivos o al asalto, pensando por supuesto en los obstáculos del terreno.

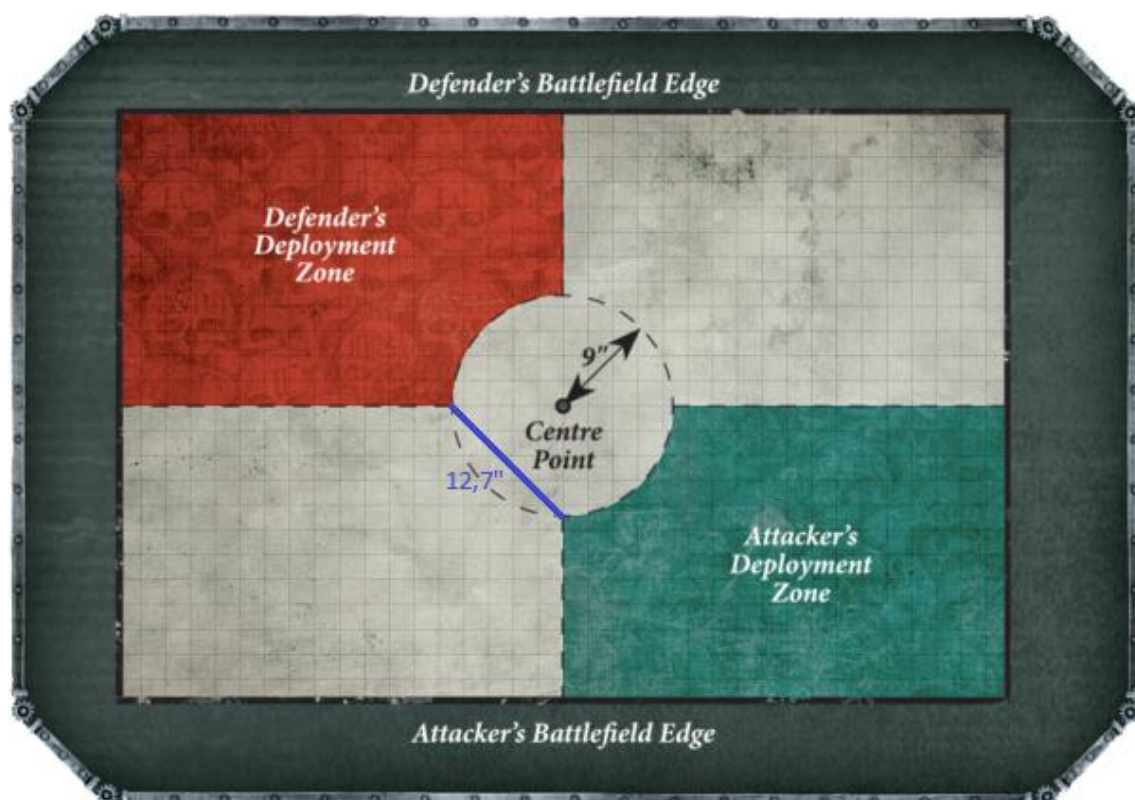
Será vital aprovechar las coberturas para maximizar las salvaciones. Siempre habrá que medir distancias, evitando las armas más poderosas enemigas en la medida de lo posible, o colocando lejos de éstas a nuestras unidades más sensibles a éstas.

Mapas de despliegue estándar

Otra novedad de la octava edición es la posibilidad que tienen los jugadores de escoger el tipo de despliegue en el juego equilibrado. Es muy interesante porque permite jugar con las distancias entre las áreas de despliegue de ambos jugadores, algo que lógicamente será determinante en función de las listas.

Los clásicos mapas (Amanecer de la Guerra, Yunque y Martillo y Asalto de Vanguardia) siguen estando ahí. En ellos la distancia entre las áreas de despliegue es de 24". La opción táctica, si nos interesa, será escoger qué lado del tablero nos beneficia más, porque haya más objetivos, más coberturas...

Pero tenemos otras tres posibilidades. Dos de ellas acercan los puntos centrales de las áreas de despliegue, dejándolas a sólo 18". Y la tercera, Buscar y destruir, deja como zona de despliegue a cuadrantes opuestos del tablero, con una circunferencia de radio de 9" como único espacio entre las dos zonas; es el tipo de despliegue que deja ambas zonas más cerca, un rápido cálculo trigonométrico nos dice que en los extremos de la circunferencia la distancia es menor de 13".



Lo que permite que cualquier unidad, por lenta que sea, pueda llegar a asaltar en turno 1 si ambos contendientes despliegan muy pegados a sus extremos.

En general, estos tres nuevos mapas de despliegue serán buena idea para las listas que contengan unidades con poca movilidad y mucha potencia a corta-media distancia.

Despliegue rápido

O al menos así se llamaba esta regla en ediciones anteriores, ahora sustituida por las equivalentes de las unidades correspondientes; por ejemplo, *Asalto con retrorreactores*. Pero en todos los casos es más o menos lo mismo: desplegar a más de 9" de un punto concreto, habitualmente las unidades enemigas.

Estos movimientos son muy importantes: pueden aportar una versatilidad táctica interesante, pero mal ejecutados pueden suponer una desventaja inicial.

Porque la clave es no perder de vista para qué lo utilizamos. Lo más inmediato es intentar un asalto, pero cuidado: además del fuego defensivo, vas a tener que sacar un 9+ en los dados para llegar al asalto.

Sí, he dicho un 9+, porque pese a lo claro que es ahora el reglamento, esto ha generado cierta controversia. Para llegar al combate hay que estar a menos de 1" de la peana del enemigo. Pero el despliegue rápido te obliga a desplegar a más de 9" (pongamos por ejemplo 9,5"); esto significa que sacando un 8 estarías a 1,5", y por tanto no lo suficientemente cerca como para llegar al combate.

Hay solo un 27% de probabilidades de sacar un 9 con dos dados, no digamos ya si la unidad cargada está dentro de un bosque, que resta 2 a la distancia de carga. Por tanto, será mejor que tengamos algún Punto de Mando reservado para poder repetir esta tirada, y a ser posible, unidades que tengan algún bono a esta carga (por ejemplo dreadnoughts equipados con una magnetopresa, que añade 2 a la tirada de carga al cargar a vehículos).

Otro uso posible es posicionar unidades en lugares estratégicos, por ejemplo para controlar objetivos o distraer la atención de tropas enemigas. En ediciones anteriores había un aliciente extra: encarar determinados flancos de vehículos o fortificaciones, pero en octava afortunadamente eso ya no existe; sin embargo, sí podemos eliminar una cobertura: si una unidad de infantería enemiga está parapetada detrás de una barricada, desplegando justo detrás esa barricada no servirá para nada.

En cualquier caso, hay que entender que vamos a quedar algo vendidos si la cosa sale mal, es decir, si no cumplimos nuestro objetivo de llegar a la carga o destrozar a la unidad a la que hemos flanqueado. Lo más normal es que no tengamos cobertura alguna y, lo que es peor, estemos peligrosamente cerca del enemigo. Tal vez en lugar de ser los que asaltan somos los asaltados...

Así que suele ser conveniente que las tropas que utilizamos para estos menesteres sean lo suficientemente duras y, a ser posible, vayan acompañadas de personajes que las potencien y que también disfruten de reglas con despliegue rápido.

Atención, por último, a algo que suele pasar desapercibido, y es la necesidad de que haya hueco suficiente para el despliegue rápido. Tengamos en cuenta que para desplegar a más de 9" hace falta una circunferencia de 9" de radio (sin contar lo que se salga del tablero, claro); en realidad de mucho más, pues nuestras propias unidades ocuparán lo suyo.

Supongamos que utilizamos las clásicas (y en mi opinión, ahora inútiles) cápsulas de desembarco. Una cápsula tiene un radio aproximado de 2", pero además tendremos que desplegar la infantería que viaje dentro... pongámosle mínimo 1" por peana. Así que necesitaremos una distancia mayor de $9" + 2" + 1" = 12"$ como mínimo, lo cual ya empieza a ser un área bastante grande. Si nuestro adversario es astuto, aprovechará la escenografía o el propio despliegue de sus tropas para no dejarnos hueco de despliegue donde nuestras unidades puedan hacerle daño.

Rasgos del señor de la guerra, poderes psíquicos y reliquias

Salvo que el códex indique lo contrario, los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos se generan durante el despliegue. Un error muy común en los jugadores más noveles es que se olvidan de echarles un ojo antes de este momento.

En ediciones anteriores estos rasgos eran aleatorios, pero en octava pueden escogerse. Los códex llevan rasgos específicos que son mejores que los genéricos, pero si aún no disponemos de códex siempre podemos tirar de los que vienen en el manual. Veamos cuáles son:

1. **Combatiente legendario:** +1 Ataques si el SdLG carga.
2. **Líder inspirador:** +1 al Liderazgo de unidades amigas a 6".
3. **Superviviente tenaz:** tras recibir una herida, a 6+ la ignora.

Aunque todos son útiles, en mi opinión el tercero siempre es el mejor. Hay que tener en cuenta que nuestro SdLG siempre va a ser un personaje muy importante en nuestro ejército, así que conviene cuidarlo bien. Ese 6+ puede parecer poca cosa, pero en la práctica supone que tiene 1/6 de heridas más. Ese dado que tiramos puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte del personaje, y por tanto entre la victoria y la derrota.

En el caso particular de los poderes psíquicos, de nuevo lo suyo es escoger los que mejor nos vengan en función de nuestra estrategia. Aquí tendremos que controlar bien los poderes de nuestra propia facción, pero el poder que es común a todas las facciones y además se puede lanzar varias veces incluso en juego competitivo es:

Castigo: de carga 5. La unidad enemiga visible más cercana hasta 18" sufre 1D3 heridas mortales (1D6 si el chequeo es de 10+).

Que nadie cometa el error de subestimar este poder, pues resulta devastador. 18" son muchas, y no hay defensa posible, ni siquiera las salvaciones invulnerables... tan solo reglas como el rasgo del SdIG que comentábamos antes o similares pueden servirnos para algo. Además es relativamente sencillo de utilizar, pues la probabilidad de sacar un 5+ en 2 dados es de un 83%, y eso sin contar con otras reglas particulares que tenga nuestro psíquico.

Así que habrá que tener muy en cuenta dónde desplegamos a nuestro psíquico (o dónde lo va a colocar nuestro rival), así como los poderes que va a tener, que escogeremos durante el despliegue.

Por último, las reliquias (o como se llamen para cada facción) son un elemento fundamental del juego, pues suponen un extra muy poderoso para alguno de nuestros personajes. Lamentablemente sólo están disponibles para las facciones con códex, pero según vayan saliendo éstos, todo el mundo tendrá disponibles estos artefactos. Son gratuitos, salvo si ponemos más de uno, por lo que SIEMPRE hay que tener algún personaje (habitualmente personajes "sin nombre") disponible para portarlo. ¡No cometas el error de olvidarte de estas reliquias a la hora de hacer la lista!



Acerca de las misiones

La octava edición ha traído multitud de misiones en el manual básico, que serán más cuando vayan saliendo futuros suplementos. Las misiones narrativas son un soplo de aire fresco que aportan mucha variedad a las posibilidades lúdicas.

Sin embargo, en un entorno competitivo encontraremos más o menos las mismas 12 misiones de siempre, eso sí, adaptadas a la octava. Vamos a verlas en detalle.

Misiones de Guerra Eterna

1. Misión de recuperación

Se colocan 4 objetivos, cuyo control *al final de la partida* nos otorga 3 puntos de victoria.

Lo habitual es colocar estos objetivos de forma homogénea por el tablero, procurando que haya alguno en todas partes. Sin embargo, tal y como están las reglas ahora mismo, el jugador que coloque el cuarto objetivo escogerá el mapa de despliegue y su propia zona de despliegue. Esto le da una ventaja táctica enorme, pues perfectamente puede asegurarse de que en su zona tenga al menos 2 objetivos bajo control.

La mejor táctica es centrarse en controlar 2 objetivos e intentar conseguir más puntos de objetivos secundarios que nuestro oponente. Siempre hay que tener en cuenta que el conteo de puntos de victoria se hace al finalizar la partida, no sirviendo de nada controlarlos en los primeros turnos.

Una opción que siempre tendremos en cualquier misión, y por supuesto también en ésta, es intentar barrer de la mesa al rival. Aunque no lo consigamos, el destrozo puede ser enorme, de forma que en los últimos turnos sólo tengamos que centrarnos en controlar algún objetivo y evitar que nuestro oponente lo haga.

2. Sin piedad.

Una de las dos misiones del juego sin objetivos. Se obtiene 1 punto cada vez que se destruye (o se hace huir) a una unidad del oponente.

Aquí lo principal es tener en cuenta que lo mismo vale una unidad compuesta por una miniatura de 50 puntos que por todo un pelotón de 500. Y hay que tenerlo en cuenta tanto en nuestra lista como en la de nuestro oponente.

Si sabemos que vamos a jugar esta misión antes de hacer la lista, deberemos evitar las unidades demasiado débiles o pequeñas en número, para que eliminarlas sea lo más difícil posible. Y contar con que nuestro adversario va a hacer lo mismo, por lo que necesitaremos armamento muy potente.

También hay que recordar que tanto los transportes asignados como los personajes también son unidades y, por tanto, destruirlos supondrá el correspondiente punto de victoria.

Los puntos de victoria por objetivos secundarios (matar al Señor de la Guerra, Primera Sangre y Rompelíneas) pueden adquirir una especial relevancia. En este caso, el Señor de la Guerra enemigo vale 2 puntos, y la Primera Sangre vale 3 (el punto por destruir una unidad, el punto por Primera Sangre, y el punto que NO se lleva el oponente).

3. El saneamiento

Antigua “Reconocimiento” (no entiendo el porqué de estos cambios de nombre, la verdad).

Una misión interesante, con 6 objetivos de valor variable: uno vale 4 puntos, otro vale 1, y el resto 2. Antes tenía más gracia, en mi opinión, porque estos puntos sólo se revelaban cuando se controlaba el objetivo correspondiente.

Esto hace que, lógicamente, controlar el objetivo de 4 puntos sea vital. Por supuesto se puede ganar sin controlarlo: podemos centrarnos en controlar otros objetivos y en que nuestro oponente no controle el de 4 puntos, en cuyo caso los puntos secundarios volverán a ser vitales.

Pero por lo general lo mejor va a ser concentrarlo todo en la zona caliente de los 4 puntos. Si lo conseguimos, lo normal es que hayamos debilitado bastante al ejército de nuestro oponente, e incluso que controlemos algún otro, y será muy difícil que llegue a controlar los suficientes objetivos restantes.

4. Los cañones no descansan

Similar a Misión de recuperación, sólo que las unidades de Apoyo Pesado destruidas dan 1 punto; a cambio, tienen *Objetivo asegurado* (aunque la regla ya no se llame así, es lo mismo: controlas un objetivo sin importar el número de miniaturas del oponente).

Por tanto, se aplica lo mismo que dijimos para la Misión de recuperación, añadiendo la prohibición de meter en lista unidades de tipo Apoyo Pesado: el riesgo de regalarle puntos al rival no compensa el hecho de que tenga *Objetivo asegurado*. Si esta misión salió de forma aleatoria, habrá que defender este tipo de unidades a toda costa.

5. Asegurar y controlar

Ambos jugadores colocan 1 objetivo en sus respectivas zonas de despliegue, que vale 3 puntos.

Atención porque ésta es, tal vez, la misión con un componente más táctico de todas. No sólo tenemos que pensar en defender nuestro objetivo, sino también en capturar (o disputar) el de nuestro oponente.

Lo más habitual y equilibrado es plantear media lista con un carácter defensivo y otra media a la ofensiva. Si planteamos una defensa total asumimos que no vamos a capturar el objetivo enemigo, por lo que los puntos de victoria por objetivos secundarios (y muy en particular el de Primera Sangre) son los que nos van a dar la partida.

Si por el contrario planteamos ir por completo al ataque, nos arriesgamos a que nuestro oponente capture nuestro objetivo mientras defiende el suyo como gato panza arriba; será mejor que nos salga bien nuestra táctica, y de nuevo, los tres objetivos secundarios serán cruciales.

Ésta es la misión que presenta un mayor porcentaje de empates, no es nada fácil puntuar. De cara a construir la lista, mi consejo siempre es incluir fortificaciones y estructuras defensivas potentes, así como intentar por todos los medios conseguir el punto de Primera Sangre.

6. La reliquia

Atención porque esta misión ha cambiado radicalmente respecto a ediciones anteriores.

Se coloca un marcador en el centro del tablero, y los jugadores pueden capturarlo y moverlo.

Se trata de un intento de imitar el juego del pañuelo en wh40k, pretendiendo que los jugadores intenten capturar la reliquia y llevársela a su terreno. Sin embargo, los jugadores más experimentados saben que esto es absurdo. No se gana por llevar la reliquia a ninguna parte, sino por controlarla al final de la partida.

Cierto es que, a priori, será más fácil defenderlo si está en nuestra zona de despliegue. Pero la realidad es que esta misión suele concentrar un fuego bestial en el centro del tablero, haciendo que sólo las unidades más duras puedan llegar a controlar la reliquia (y por tanto moverla).

Si nadie controla la reliquia, obtendrá una victoria menor (pero victoria al fin y al cabo) quien tenga la miniatura más cercana. Esto le da una ventaja táctica muy importante al jugador que NO lleve la iniciativa, pues en un turno susceptible de que acabe la batalla puede optar por acercar una de sus unidades con mucho movimiento.

Atención también a las tiradas para que la batalla finalice: en el turno 5 tirará el jugador que llevaba la iniciativa, y en el 6 el otro jugador; será vital reservar algún Punto de Mando para repetir esta tirada si es necesario.

Otra cosa a tener en cuenta es que sólo las unidades de infantería pueden portar la reliquia, de forma que puede ser muy buena idea centrar el fuego en ellas, obligando a nuestro oponente a tener que centrarse en tener una miniatura más cercana que las nuestras. Por el mismo motivo, habrá que reservar nuestras propias unidades de infantería para poder capturar la reliquia cuando sea más seguro. Atención a las unidades de infantería con mucha movilidad (retroreactores, etc.), pues aunque vean su movimiento limitado a 9", que es lo máximo que puede mover la reliquia, en un par de turnos pueden haberse asegurado de llevarla a lugar seguro.

Es muy importante saber que en esta misión no hay puntos, tampoco por objetivos secundarios. Además, como no hay objetivos, el tener *Objetivo asegurado* no sirve para nada.

Misiones de Vórtice de Guerra

Todas estas misiones tienen en común que se usan los *objetivos tácticos*. Éstos se generan de forma aleatoria, y nos marcarán pequeñas misiones a cumplir a lo largo de la batalla.

Es difícil plantear una lista pensando en estas misiones, que son muy variables. Pero no hay que perder de vista una cosa: en todas ellas se colocan 6 marcadores de objetivos, que puede que nos toque controlar, y que suelen otorgar cartas extra de objetivos si los controlamos al comenzar nuestro turno.

Es por ello que aquí sí se revaloriza especialmente la regla de *Objetivo asegurado*, por lo que siempre será buena idea tenerla con varias unidades. En este caso el conteo no se hace al finalizar la partida, sino al finalizar nuestro turno. Por otra parte, disputándole un objetivo al oponente al final de nuestro turno (y por tanto al comienzo del suyo) podemos evitar en muchos casos que genere un nuevo objetivo táctico, reduciendo así sus posibilidades tácticas.

1. Purgar y controlar

Se generan 3 objetivos tácticos al comienzo, y más objetivos si al comienzo del turno se tienen menos de 3.

En este caso es una carrera por puntuar lo antes posible. Consiguiendo 1 objetivo táctico generaremos otro nuevo al comienzo del siguiente turno; si conseguimos los 3, generaremos 3.

2. Contacto perdido

Se genera 1 objetivo táctico al comienzo, y después 1 por cada objetivo que controlemos al comienzo de nuestro turno (hasta un máximo de 6).

La clave de esta misión es controlar objetivos y quitárselos al oponente. Lo más habitual es que quien genere más objetivos tácticos (es decir, quien controle más objetivos al comienzo de sus turnos) sea el que se lleva el gato al agua. Las remontadas suelen ser muy difíciles en esta misión, así que conviene empezar ganando.

3. Escalada táctica

Una misión interesante, pues el número de objetivos que se generan va *in crescendo* según avanza la partida. Es importante intentar quitárnoslos de encima lo antes posible, para que la generación sea mayor, pero es aún más importante lograr una superioridad táctica en el tablero, pues en los últimos turnos será en los que más puntos se van a repartir, y eso sólo lo hará el jugador que esté mejor posicionado.

4. Botín de guerra

En esta misión los objetivos representan contenedores valiosos, y por tanto sólo puede cogerlos uno de los dos jugadores. En reglas, esto significa que si sale la carta de objetivo "Asegurar objetivo X", no se puede descartar, y además aplica a los dos jugadores, de forma que si por ejemplo le sale a nuestro oponente "Asegurar objetivo 4" y lo controlamos nosotros, nos llevamos nosotros el punto de victoria y nuestro adversario descarta la carta.

Esto es interesantísimo porque supone que va a haber tortas por controlar todos los objetivos, ya que van a aparecer con mucha frecuencia. Tengamos en cuenta que son 1/3 del total de cartas, y que van a servir cuando le salga a cualquiera de los dos jugadores. O sea, que va a ser constante.

5. Amparados en las sombras

Los objetivos son secretos al generarlos. Por lo demás, igual que *Purgar y controlar*.

Esta misión tiene una gracia extra muy importante, algo parecido al antiguo combate nocturno. Se resta 1 a las tiradas para impactar a unidades que estén a más de 18". Atención porque esto es muy interesante, sobre todo para facciones que ya tienen un -1 extra a ser impactados, como puede ser la Legión Alpha, que tiene la misma regla a 12", o el penalizador de moverse y disparar armas pesadas, disparar a voladores con la regla correspondiente...

6. Punto muerto

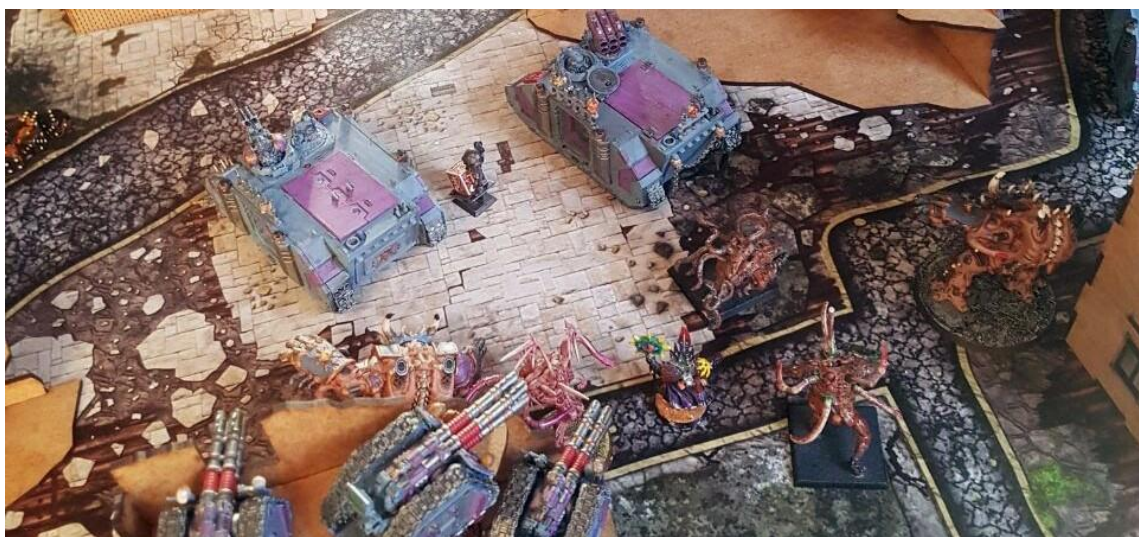
De todas las misiones de *Vórtice de guerra* ésta es la que requiere una mayor velocidad de consecución de objetivos, porque se generan 6 al principio, y cada turno posterior se deben adaptar (descartando o generando) el número de objetivos reduciendo 1 cada vez. Así, el turno 2 tendremos 5, el 3 tendremos 4, y así sucesivamente.

Es vital conseguir muchos objetivos en los primeros turnos por tres motivos:

- La única forma de generar nuevos (y por tanto nuevas posibilidades de puntos de victoria) es conseguir completar más de 1 por turno. Lo que no resulta tan sencillo.
- Va a resultar imposible remontar. Si nuestro adversario comienza ganando, habrá generado más cartas de objetivo que nosotros. Aunque logremos 1 objetivo por turno, no generaremos nuevos, y en el mejor de los casos tendremos 6 puntos al finalizar la batalla, mientras que nuestro adversario es casi seguro que conseguirá más si empezó ganando.
- A partir del tercer turno, el coste de las estrategias se dobla. Así que será mejor que gastemos todos los Puntos de Mando posibles al inicio, porque luego será mucho más difícil usarlos.

Por ello, en esta misión la movilidad y la potencia de fuego en los primeros turnos son fundamentales. Las unidades de tipo Ataque rápido son buena opción.

Especial atención a los objetivos secundarios, sobre todo a la *Primera sangre*: aunque a priori parezca que en esta batalla hay muchos puntos en juego, si empieza siendo muy igualada es posible que los jugadores puntúen muy poco, y en ese caso estos objetivos secundarios serán vitales para decantar la batalla de un lado o de otro.



Acerca de los tipos de unidades

Ya hemos hablado en profundidad tanto de la lista de batalla como de la importancia del despliegue y la iniciativa, así como de las posibles tácticas en función del tipo de misión. Como decía anteriormente, aquí está un 70% de la batalla.

Lo que determine el resultado final será controlar bien los factores del juego, y **eso sólo se aprende jugando**. Pero podemos dar algunas pinceladas que hay que tener en cuenta a la hora de manejar determinados tipos de unidades.

Infantería.

La unidad más común del juego, pues todos los códex la contienen.

La infantería es lenta, algo importante porque en este juego la movilidad cuenta mucho. Esto implica que para moverse por el campo de batalla se ve supeditada a tener algún transporte. Si nuestro códex carece de transportes (como puede ser el caso de los skitarii o de los tiránidos) probablemente tendrá algún método para acelerar este movimiento.

Sin embargo, no siempre es necesario moverse, sobre todo si la unidad de infantería tiene un papel defensivo o va armado con armas pesadas. Por tanto, habrá que tener muy claro qué papel queremos que juegue nuestra unidad de infantería, tanto en el momento de configurarlos en lista como para el posterior despliegue y uso en la batalla.

Una configuración muy típica es la llamada *death star*, que consiste en regimientos formados por el mayor número posible de miniaturas, y por tanto muy difíciles de matar, incluso aunque se trate de infantería ligera. Es típico por ejemplo en listas de *Astra Militarum* o de *Orkos*. La *death star* es muy buena tanto para defender una zona amplia del tablero como para moverse corriendo; no suelen caber en transportes, pero no les hace falta porque el adversario tiene que destinar mucho fuego para eliminarlos. Como suele decirse, “la mejor armadura de un orko es... otro orko”.

En anteriores ediciones teníamos un tipo aparte: la infantería de salto o a reacción. En octava, podemos considerarla como infantería con mucho movimiento, y habitualmente con *Despliegue rápido*. No necesitarán transportes, y se ven muy reforzados respecto a ediciones anteriores porque pueden estar en batalla desde el turno 1, ya no dispersan, pueden asaltar en cualquier momento... Por todo ello son una buena opción táctica, especialistas en tomar objetivos o trabar en combate al enemigo.

Infantería pesada

Metería dentro de esta categoría a las unidades compuestas por miniaturas que cuestan muchos puntos, y que habitualmente tienen valores altos de Resistencia y

heridas, y buenas salvaciones. Por ejemplo los exterminadores de los marines espaciales.

Estas unidades son demasiado caras como para desaprovecharlas, así que hay que saber jugarlas bien, acompañándolas de algún personaje que las potencie. Van a suponer un buen puñado de puntos, y probablemente serán el foco de nuestro oponente, por lo que toda protección es poca.

Como ocurre con la antigua infantería de salto, podríamos decir que las motos y la caballería ahora son infantería pesada muy rápida. Y por tanto doblemente peligrosa. Su uso ha cambiado un poco respecto a ediciones anteriores, en las que la principal cualidad que tenían era la de poder moverse y disparar armas pesadas; ahora que todo el mundo puede hacer eso, la gracia principal es su versatilidad de movimientos, pues a una característica alta de movimiento hay que sumarle su gran avance. Unido a valores altos de resistencia y heridas, hace que puedan recorrerse el tablero con bastantes garantías.

Vehículos y criaturas monstruosas

La película ha cambiado bastante en octava edición. Antes eran blandos, muy blandos; un disparo afortunado podía suponer que un vehículo reventase sin remedio. Ahora son bastante más difíciles de matar... y a cambio también son más caros.

Básicamente pueden asumir dos papeles:

1. **Transporte:** algo fundamental para proteger a la infantería, de la que ya he hablado antes, o para dotarla de movilidad.

Sólo por el hecho de estar dentro de un transporte, una unidad de infantería ya gana 3" de movimiento, las correspondientes al desembarco. Y salvo que el transporte sea destruido, será completamente inmune a todo lo que lance el oponente, tanto disparos, como asaltos, como poderes psíquicos.

Siempre será buena idea invertir en vehículos.

2. **Apoyo pesado:** aunque la mayoría de vehículos padece la misma penalización que la infantería al disparar armas pesadas, el hecho de que sean tan difíciles de matar es una garantía de que nuestras armas van a durar bastante.

Un ejemplo: supongamos una escuadra de devastadores armada con 4 cañones láser; según vayan muriendo los marines (que tienen sólo 1 herida) irán cayendo los cañones y tendremos menos capacidad de disparo. Ahora supongamos un predator full-láser: hasta que no se acabe con él (11 heridas y mucha mayor resistencia) los láseres seguirán escupiendo fuego; sólo cuando lleve acumuladas 6 heridas empezará a disparar con menos eficacia.

Lógicamente es mucho más caro, pero en el tablero se compensa.

Respecto a las monstruosas, las meto en la misma categoría porque ahora son muy comparables a los vehículos. Realmente ahora siguen teniendo más o menos el mismo papel que antes, pero han ganado en dureza: sus estadísticas han subido de forma general, y su alta resistencia hace que ahora sea más difícil acabar con ellas, pues ya no son tan vulnerables como antes a las armas envenenadas (que ya no existen como tales) o de francotirador (que tienen otro perfil); eso sí, se acabó el hecho de que las antiguas armas de área o plantilla les hiciesen sólo una herida. Como suele decirse, las gallinas que entran por las que salen.

Voladores

Aunque ya no existen como tal en cuanto a reglas, las miniaturas que contaban como voladores (vehículos y monstruosas) siguen teniendo el mismo papel, y con frecuencia disponen de reglas que hacen que sea más difícil impactarles, regulan su movimiento, etc.

Al igual que el resto de vehículos, se han visto muy mejorados en esta edición, a costa eso sí de la correspondiente subida del coste en puntos.

Hasta tal punto han salido ganando que una de las primeras reglas que ha sacado GW después de la octava, para regular los torneos, ha sido el hecho de que las miniaturas con un rol de volador en un destacamento ya no pueden controlar objetivos, pues en las listas más potentes el spam de voladores era exagerado.

Andadores

De nuevo ya no existe esta regla, pero me refiero a los vehículos con un movimiento parecido al de la infantería.

Los andadores suelen ser más lentos que los vehículos normales, pero cuentan con la ventaja de que son mucho más competentes en un asalto. En mi opinión también han salido ganando en esta edición, pues ya no padecen los puntos débiles que tenían antes: quedarse inmovilizados (y por tanto casi inútiles) si es que no eran destruidos.

Artillería

No es muy utilizada en listas, pero la artillería suele ser muy buena. A distancia resulta muy difícil de matar, teniendo perfiles altos de Resistencia. Su punto débil suele ser al asalto, pero suele jugarse con otras unidades de escolta.

El gran problema que tiene es la falta total de movilidad, por lo que suele adquirir un doble rol defensivo junto con daño letal a distancia.

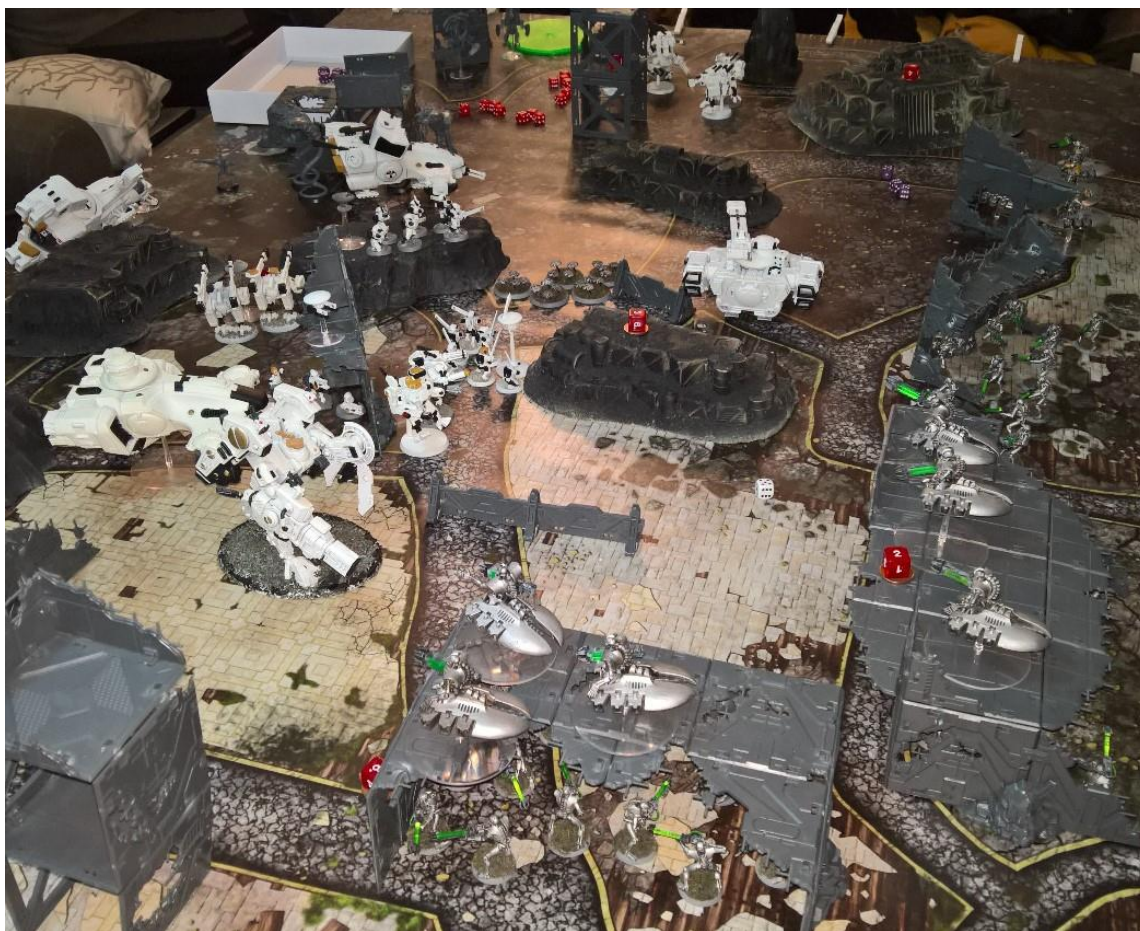
Fortificaciones

Sorprendentemente, al menos para mí, son muy poco utilizadas en listas.

Las fortificaciones, igual que los vehículos, han ganado en dureza, siendo mucho más difíciles de matar ahora. Además, como ya no hay encaramiento de miniaturas, ahora tienen un ángulo de 360º para poder disparar; de hecho es la única forma de que unidades embarcadas de infantería puedan disparar. Esto hace que sean imprescindibles para infantería ligera con buen armamento.

La imposibilidad de moverse (salvo para determinadas fortificaciones T'au) hace que se vean relegadas a un rol puramente defensivo. Pero en mi opinión son una opción a tener muy en cuenta.

Puede parecer que hay facciones sin fortificaciones propias, y ciertamente los modelos de miniaturas oficiales parecen restringirse sólo al Imperio y a los T'au. Pero todas las facciones pueden usarlas, así que es algo a tener muy en cuenta.



Acerca de los tipos de armas

También en este caso la película ha cambiado mucho en octava.

En el apartado de armas a distancia, el hecho de que ahora siempre pueda moverse y disparar, y además a objetivos distintos, hace que prácticamente todas las armas sean interesantes y tengan su utilidad ahora.

No tendría mucho sentido entrar en detalle, pero creo que sí me gustaría destacar algunos puntos importantes:

1. **Pistolas:** adquieren especial relevancia al poder ser disparadas estando trabados cuerpo a cuerpo. Es una opción muy interesante para las facciones orientadas al asalto.
2. **Armas de francotirador:** en esta edición adquieren un papel muy relevante, pues son la gran amenaza de personajes. No todas las facciones disponen de este tipo de armas, pero para las que sí las tienen disponibles, en mi opinión son un *must* dentro de cualquier lista, aunque sólo sea por el efecto psicológico en el oponente.
3. **Lanzallamas:** siguen siendo tan buenos como antes, o más. El hecho de impactar automáticamente es más importante que nunca, pues ahora son múltiples los penalizadores que hay a las tiradas de disparo. Hay quien dice que ahora hacen menos daño contra hordas, y ciertamente en alguna ocasión eso será cierto; pero con una media de 3-4 impactos por arma, mejoran contra unidades pequeñas o medianas, y en particular contra miniaturas grandes (vehículos y monstruosas). Además, siguen siendo una buena garantía contra asaltos enemigos.

Y en lo relativo a las armas cuerpo a cuerpo, también en este caso se ha cambiado mucho el tema, al no haber ya iniciativas. Las armas más pesadas, como los puños de combate o los martillos trueno, ahora sí que son viables incluso pese al penalizador que conllevan.

Algo que me parece importante señalar para todas las armas es el factor de aleatoriedad: ahora muchas armas tienen un perfil de 1D6 impactos o 1D6 de daño. Ese dado es excesivamente determinante, sobre todo con armas de coste muy alto. Hay que tenerlo en cuenta porque podemos estar tirando puntos a la basura.

El ejemplo más inmediato que se me ocurre es el cañón Demolisher del Vindicator; cuesta 160 puntos, y hace 1D3 disparos (1D6 contra unidades muy amplias), que además tienen que impactar. Sin modificadores (bonus o malus) lo más probable es obtener 1-2 impactos, de daño 1D6. Así que por muy potente que sea, es difícil que haga más de 6 heridas. Es sorprendente la frecuencia con la que salen 1s en esta tirada tan importante. ¿Merece la pena? Comparado con otras armas con perfiles en teoría más modestos, en mi opinión no.

El hobby

Aunque no es estrictamente necesario conocer los aspectos del hobby propiamente dicho para poder jugar, no cabe duda de que es uno de los principales atractivos de este juego, sino el principal.

Las miniaturas de Games Workshop se cuentan entre las mejores del mercado, alcanzando un nivel de detalle y calidad que pocos pueden igualar. Y debo decir que en los últimos años la cosa ha ido a más: aún recuerdo mi primera caja de iniciación, donde todos los marines eran iguales exceptuando al sargento y al capitán. Hoy en día hay múltiples opciones de personalización y conversión, bastantes ejércitos como para poder elegir, y una amplia gama de pinturas y materiales de modelismo.

Hay gente que se dedica sólo al coleccionismo de miniaturas, sin querer disfrutar del juego en sí. Es una opción perfectamente respetable que les da muchas alegrías a estos aficionados.

También hay un amplio material adicional en forma de novelas, videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa, convenciones... todo ello girando alrededor del riquísimo trasfondo que se ha ido formando a lo largo de los años. Y es un trasfondo vivo, pues la salida de material es constante; prácticamente todos los meses hay novedades interesantes.

Si eres de los que sólo quieren dedicarse al wargame, mi consejo es que no descuides la parte del hobby: hay mucha gente que pinta y monta miniaturas por encargo. Te aseguro que merece la pena acudir al campo de batalla con todo tu ejército bien pintado. Y si eres de los que no quieren enredarse con las reglas pero sí estar enterado de todo este trasfondo, te animo a que sigas frecuentando La Taberna, pues iremos publicando igualmente todas las novedades interesantes que se vayan dando.

Forgeworld

Tal vez hayas oído hablar de Forgeworld pero no tengas claro lo que es. Forgeworld es una empresa independiente que, bajo licencia de Games Workshop, sacó material adicional (miniaturas y libros) compatible con el reglamento y los códex publicados. Incluso ha sacado su propio juego, basado en el milenio 31: La Herejía de Horus.

Games Workshop compró esta empresa hace unos pocos años, y aunque permanece con su propio sitio web y al margen de los códex oficiales, GW ha dejado claro que todo este material es absolutamente compatible y legal. Ciertamente es que hay torneos en los que se restringen ciertas cosas, pero salvo que se diga lo contrario, las unidades de Forgeworld son 100% legales en cualquier lista. ¡Tenlo en cuenta según vayas adquiriendo experiencia!

Final

Bueno, si has llegado hasta aquí, te felicito porque ya has dado un paso de gigante para comprender este maravilloso juego. Espero haberte dado las pinceladas necesarias para comprender los conceptos básicos y poder empezar a jugar. Mi objetivo, como te decía en la introducción, era tratar por encima todos los aspectos fundamentales del juego, sin perder de vista que hay mucho, pero que mucho más que aprender.

La Taberna de Brottor

Si eres nuevo en la Taberna, te invito a que consultes nuestros artículos dedicados a [Warhammer 40.000](#), donde vamos analizando las últimas novedades, dando trucos para jugar, y en general hablando de este juego que nos apasiona.

También te invito a que te pongas en [contacto](#) conmigo si tienes cualquier duda o petición. Estaré encantado de responderte en la medida de mis posibilidades.

Y si quieres obtener una guía como ésta pero centrada en tu propia facción, te voy a dar una buena noticia:

VAMOS A EMPEZAR A SACAR GUÍAS DE JUEGO DEDICADAS A TODAS LAS FACCIÓNES, en las que analizaremos en profundidad todos los aspectos relevantes, entrando al detalle de todas y cada una de las unidades, estrategias, reglas de facción, reliquias, poderes psíquicos... Estas guías no van a ser gratuitas, porque llevarán un trabajo ingente, pero tendrán un precio muy económico que esperamos que merezca la pena.

Lógicamente esperaremos a que salgan los códex correspondientes para cada facción. Pero eso sí, una vez salgan las guías **nos comprometemos a tenerlas actualizadas**, tanto con las FAQ correspondientes como con otras actualizaciones que saque Games Workshop.

Estate atento a las novedades de la Taberna, lo anunciaremos en su momento.

Por último, déjame que te dé un consejo, tal vez el más importante de todos los que figuran en este libro:

A JUGAR SE APRENDE JUGANDO, Y SOBRE TODO, DIVIRTIÉNDOSE

No lo pierdas de vista. Éste es un juego fantástico, y hay que disfrutarlo. No dejes que un exceso de competitividad te amargue la diversión, ni que las primeras partidas, en las que estarás más perdido que un pingüino en el Sáhara, te amarguen la diversión. Poco a poco. Como decía mi profesor de Cálculo de la facultad de Físicas, ¡que los árboles no te impidan ver el bosque!

Antes de despedirme, un favor

Ya ves que he intentado darte toda la información posible, con el objetivo de ayudarte a aprender a jugar. He invertido muchas horas y mucho esfuerzo en escribirlo.

Y ha sido completamente gratis. Lo único que te he pedido a cambio era que te suscribieses a mi Newsletter. ¿Por qué? Pues porque quiero tener un punto de encuentro con mis lectores. Cuando tienes un blog, el feedback que recibes es muy escaso, apenas unos pocos comentarios. No se trata de que vaya a freír a correos a mis suscriptores, ya verás que eso no es así, **me he comprometido a no mandar nada de spam, sólo un correo por semana con las novedades de mi web**, y yo cumplo mi palabra.

Pero sí quiero tener esa posibilidad de contactar con mis lectores, porque es la única forma de mejorar mis artículos, proporcionar contenido que realmente sea útil e interesante, y de asegurarme de que se enteran de las novedades que pueda implementar en mi web.

Y aquí viene el favor que te pido: **NO PIRATEES ESTE LIBRO.** Es decir, no se lo pases a nadie. Si alguien quiere leerlo, [que venga a mi web y se suscriba](#), lo tendrá gratis igual que tú y que el resto de mis suscriptores.

Me parece que no es mucho pedir, ¿verdad?

Y si por el motivo que sea alguien no me ha hecho caso y este libro ha llegado a tus manos, sería un detalle por tu parte cumplir con mi única petición, **suscríbete** para que podamos estar en contacto y, por favor, no lo difundas más.

Ya me voy

No sin antes agradecerte tu atención, y seguro de que vas a cumplir con el favor que te he pedido.

Estoy a tu disposición [en mi web](#).

Te deseo buena suerte en tus partidas, y ánimo para aprender a jugar.

¡Nos vemos en el tablero de juego!

