

Warhammer 40000 6ª, cambios en las reglas (2)

Author : Raszczak

Si en [la anterior entrada](#) ya le pegué un repaso a los cambios generales, el movimiento y el disparo, se impone que en esta ocasión continúe con el cuerpo a cuerpo y ..., que han cambiado incluso más. ¿Nos ponemos en faena?

Cuerpo a cuerpo

Sin duda el cambio más llamativo y controvertido de primeras (porque de segundas ha habido cosas que se han llevado el gato al agua a ese respecto) es el cambio de la distancia de asalto a 2D6UM (de manera que oscila entre 5 y 30cm) en lugar de una distancia fija. Con la consiguiente complicación a la hora de planificar milimétricamente los asaltos y la posibilidad de quedarte "con el culo al aire" en el peor de los momentos, porque si la distancia da para llegar entonces asaltas; pero si no te da para llegar al combate entonces no mueves ninguna miniatura de la unidad, y puede ser peor aún porque...

...se introduce el concepto del Disparo Defensivo, que permite a una unidad asaltada hacer Disparos Apresurados (de esos que sólo impactan a 6+) contra una unidad que declare un asalto contra ellos. Así que, si hay suerte, la unidad defensora puede hacerle un roto a la atacante incluso antes de que se acerquen a ellos (incluso antes de saber si llegan, de manera que puedes tener la mala pata de declarar una carga, no llegar y aún así comerte los disparos de represalia). Combaten en cuerpo a cuerpo aquellas miniaturas que en el momento de actuar según su Iniciativa se encuentran en contacto con una miniatura enemiga o se encuentran a 2UM o menos de una miniatura aliada que esté trabada en combate. Además, al paso de su Iniciativa, una miniatura de una unidad trabada podrá mover hasta 3UM para trabarse con un enemigo o acercarse en la medida de lo posible a los aliados trabados.

Al igual que en el disparo, las primeras miniaturas en retirarse por bajas son las que están trabadas y posteriormente las que más cerca están del enemigo. ¿Qué significa esto? Pues si lo unimos a lo anterior, podría hacer que se diera el caso de una unidad no pueda devolver los ataques porque el enemigo haya arrasado su primera línea (y no quedar aliados en el combate, de manera que las miniaturas a 2UM no tienen derecho a combatir), también a que, literalmente, la primera línea de tropas lentas sea sustituida por completo por una segunda línea fresca (en la que pueden haberse estado reservando las miniaturas equipadas con armas especiales, ya sin peligro de que en ese turno las cubran de hostias).

Las tiradas para impactar y herir se hacen como siempre (las tablas son las mismas que en la anterior edición). En caso de unidades con HA mixtas, las tiradas se hacen independientes pero contra la HA predominante en el enemigo.

Nota importante: los jefes de escuadra "por encima de la tropa", como los nobles, los sargentos, y cosas así, tienen ahora la propiedad de ser Personajes. Y los personajes se aprovechan de la posibilidad de ser apartados de la muerte en el último instante (como ya

expliqué en la anterior entrada); además, los ataques que se resuelvan con un 6 para impactar permiten elegir exactamente quien recibe el golpe por parte del atacante (cosa que también ocurre en el disparo de personajes). Eso se llama Disparos/Ataques de Precisión.

Las cargas múltiples siguen siendo posibles, pero la unidad que las hace pierde todos los bonos que antes sí se aplicaban (vamos, que ni ataques extra ni nada, hay que echarle cojones al asunto).

Moral

Se simplifica, en general, el tema de la moral. Se sigue haciendo chequeo de moral cuando se pierde el 25% de la unidad en una misma fase de Movimiento o Disparo y cuando se pierde un asalto (con la misma forma de recibir -1 por diferencia de Heridas).

Las retiradas son habitualmente de 2D6UM y aunque algunas unidades disponen de 3D6UM de movimiento de retirada, eso no supone ninguna diferencia en caso de perder el combate y recibir una persecución arrolladora (que sigue siendo igual).

El reagrupamiento es más fácil. Se elimina la necesidad de estar a más de 15CM (6UM) del enemigo ni hace falta nada de estar a cubierto, aunque si quedan menos del 25% de la unidad original entonces sólo se reagrupan si obtienen doble 1. Si se falla el chequeo la unidad debe seguir retirándose con su distancia normal (hasta que se reagrupe en un turno posterior o se salgan del tablero y resulte destruida).

Reglas especiales (Universales)

Una de las cosas que distingue a la sexta edición de las anteriores de Warhammer 40000, es su intención cohesionadora. Me explico. Tanto el capítulo dedicado a reglas especiales como el de armas o el apéndice (que lista todos los tipos de tropa de todos los códex publicados actualmente para añadir las características nuevas de esta edición), incluye todas las variantes de reglas de todas las tropas y códex

En este capítulo, se reúnen (como ya he dicho) todas las posibles reglas especiales universales del juego y ya se paso se modifican algunas, que han tenido cierta controversia, como las siguientes:

- Antiaéreo. Permite disparar contra vehículos aéreos (una novedad en el juego que comentaré más adelante junto con las reglas de vehículos) sin restricciones. La controversia viene de que apenas hay armas con esa cualidad y ahora mismo las aeronaves casi campan a sus anchas por ahí.
- Coraje ya no obliga a tragarse la diferencia de heridas en un combate como heridas extra a cambio de no retirarse nunca. Una mejora importante.
- Lento y sistemático no permite correr ni persecuciones arrolladoras, pero permite mover, disparar y asaltar. Brutal. E Implacable hace lo mismo, solo que encima puede correr... unidades con retros ahí os quiero.
- No hay dolor pasa a ser de 5+ a menos que se indique lo contrario.

- Y más... y más...

En la siguiente entrada, tocan los retoques de armas, personajes independientes y vehículos, que pudiera ser la parte donde más han tocado las reglas y que más cambian la forma de funcionar el juego (sobre todo para los ejércitos mecanizados, claro, que van a necesitar llevar escoltas a pie...).