

Warhammer 40000 6ª, cambios en las reglas (4)

Author : Raszczak

Continuamos con el repaso a los cambios más importantes de las reglas de Warhammer 40000 sexta edición. Puedes visitar las anteriores entradas si te interesa comprobar hasta qué punto ha cambiado el Movimiento y el Disparo ([1ª parte](#)), el Cuerpo a Cuerpo, la Moral y las REU ([2ª parte](#)) y los tipos de unidad, equipo y personajes ([3ª parte](#)), porque en esta ocasión vamos a dedicarnos a...

Psíquicos

La mecánica de lanzamiento de poderes chequeando Ld no cambia mucho, aunque los peligros de la Disformidad son ahora más letales y no permiten salvación alguna.

Se reintroducen ciertos conceptos que desaparecieron tras 2ª edición, como el Nivel de Maestría psíquica (que representa el nivel de poder del psíquico, y a nivel de juego indicará cuántos poderes posee y cuántos puede intentar lanzar cada turno).

Los psíquicos pueden, además, utilizar los poderes que se indican en su códex u optar a conseguir alguno de los 7 poderes psíquicos de las nuevas disciplinas que tenga disponible. Las disciplinas son Biomancia, Adivinación, Piromancia, Telekinesis y Telepatía, aunque no todas están disponibles para todos los ejércitos (por ejemplo, mis Ángeles Sangrientos no pueden usar Piromancia). Cada disciplina tiene 7 poderes, uno de los cuales (generalmente el menos factible de conseguir efectos brutales) hace las veces de comodín y puede ser "cambiado" por alguno de los que se obtengan de forma aleatoria (suponiendo que no nos guste los que hemos obtenido). En cualquier caso, se han establecido varias categorías de poderes, con las que cohesionar todas las posibilidades de los códex y los poderes del reglamento: bendiciones (defensas y mejoras para amigos que duran un turno entero), conjuraciones (básicamente invocaciones de unidades, al estilo de traer demonios al universo "real"), maldiciones (lo inverso de las bendiciones), fuego brujo (proyectiles psíquicos) que a su vez se divide en *rayo* (que genera una línea de peligro impactando a todos los que atraviesa), *fuego brujo concentrado* (que tiene una probabilidad de permitirte elegir a qué miniatura de una unidad impactas), *nova* (un área de afectación alrededor del psíquico).

Conseguir los poderes psíquicos es aleatorio e incluso han sacado un mazo de cartas con las que tener referencia y conseguirlos (al estilo de Milenio Siniestro), aunque no son necesarias y se venden aparte.

Vehículos

Los tres grandes cambios para los vehículos han sido la inclusión de Puntos de Armazón (como las Heridas, pero para vehículos), el cuerpo a cuerpo y la aparición de vehículos voladores.

Los Puntos de Armazón (PA) generan una variación sustancial del tema del daño. Un vehículo cualquiera tiene un número determinado de PA, que se van perdiendo a razón de uno por cada Impacto Superficial que sufre (que ya no generan tiradas en la tabla de daños de vehículo) y por cada Interno (que sigue tirando en la tabla de daños y pudiendo llevarse al vehículo al otro barrio de un sólo disparo. Cuando el trasto llega a 0PA, es destruido. ¡Pumba!

¿Cómo ha hecho esto que cambie el juego? Con las armas de alta F y FP, apenas hay variación, siendo las grandes beneficiadas las armas de F medio y sobre todo las de alta cadencia (el cañón de asalto y el cañón automático se han convertido en auténticos abrelatas para vehículos ligeros). En 5ª edición, los impactos superficiales normalmente sólo servían para acobardar y aturdir, así que con armamento ligero no podías conseguir más que frenar un poco o apenas reducir la efectividad del vehículo. Con los cambios de 6ª, el armamento ligero puede aspirar a destruir un vehículo con la adecuada saturación (y no sólo a estorbar). Es evidente que no puedes poner tu confianza en destruir un vehículo con disparos de bólder o a puñetazos (aunque es factible atacando por detrás en bastantes casos), pero obliga a los tanques a tener más cuidado con exponerse a determinadas saturaciones.

En cuerpo a cuerpo, por simplicidad respecto a anteriores ediciones, los vehículos "se consideran" con una HA de 0 (si no mueven) o de 1 (si han movido) cuando son asaltados. Sólo a efectos de calcular los impactos que les metan, porque no pueden devolver ataques (a menos que sean bípodes).

Desembarcar de los vehículos de transporte cuenta ahora como el movimiento de la unidad que desembarca, pudiendo desplazarse hasta 6UM desde los puntos de acceso y pudiendo disparar y correr, pero no cargar. Veo aquí un empujoncito más a las unidades equipadas con armas de fuego rápido (que son las que más han ganado, al margen de que las armas de asalto puedan hacerlo por igual), ya que pueden desembarcar, tomar posiciones y disparar "con todo lo gordo" (y así, imagino, intentar asegurar un espacio de terreno que antes estaba vendido).

Y por último, los vehículos voladores, que están haciendo correr ríos de tinta. Los voladores son vehículos rápidos de cojones (si mueven menos de 18UM se estrellan y son destruidos, y llegan a 36UM), pero poco maniobrables (sólo un giro de 90º por turno), que pueden pasar por encima de todo sin problemas y con una capacidad de fuego apabullante (pueden disparar hasta 4 armas disparando a velocidad de combate o crucero, lo cual suele significar que "disparan todo siempre"). Si mueven A toda velocidad te cruzan el tablero en un turno sin despeinarse. Con esas características es fácil que se salgal del tablero, pero a diferencia de otras tropas, éstos si pueden regresar el siguiente turno y seguir dando caña.

A los vehículos voladores sólo se les puede impactar con disparos apresurados a menos que las armas tengan la propiedad Antiaéreo (y de esas, de momento, hay pocas), con lo cual es complicado echarlos abajo a menos que destines muchos recursos.

Algunos, además, tienen posibilidad de comportarse como un gravítico, con todas sus ventajas e inconvenientes.