

Warhammer 40000 6ª, cambios en las reglas (5)

Author : Raszczak

Quinta parte de la escueta revisión de los cambios en las reglas que hay en la Sexta Edición de Warhammer 40000 respecto de Quinta, en la que me voy a ocupar de las reglas referentes a la escenografía y elementos de terreno. Puedes consultar las partes anteriores aquí: [I](#), [II](#), [III](#), [IV](#).

Terreno

En esencia, las reglas sobre diferentes tipos de terreno se mantienen inalteradas en su mayor parte. El cambio crítico lo encontramos en que ahora, de forma general, cualquier elemento de escenografía de área sólo aporta una salvación de 5+ (y +2 en cuerpo a tierra, en lugar de +1), independientemente del tipo de escenografía que sea.

Aparece el *terreno misterioso*, que tiene reglas especiales pero no se pueden conocer hasta que alguna miniatura se acerca lo suficiente como para reconocerlo (y puede que sufrir sus efectos).

Edificios

Los edificios sufren una remodelación importante a través de una ampliación de reglas que permite ocuparlos, atacar y asaltar al interior, mientras que anteriormente los edificios de una pieza se consideraban terreno impasable normalmente (a excepción de que tuvieran un tejado practicable). Ahora dependiendo del tamaño del edificio, puede albergar una cierta cantidad de miniaturas dentro (a mayor tamaño del edificio, más miniaturas caben) que contarán como si tuvieran Coraje.

Se les asigna un factor de blindaje, que se va reduciendo conforme reciben impactos internos al tirar en una tabla de daños propia (de manera similar a las de los vehículos) y los impactos superficiales son tan sencillos como que generan una Herida en la unidad a cubierto dentro del edificio (sin salvación por cobertura). Desgraciadamente (para mi gusto) no se han incluido reglas para abrir brechas y desalojar edificios a sangre y fuego, pero tal vez eso lo habría hecho demasiado complicado; en su lugar, sí que hay reglas para poder lanzar granadas al interior del edificio (como un ataque cuerpo a cuerpo que siempre acierta) o disparar con lanzallamas por los puntos de disparo (con lo que se pueden hacer auténticas masacres por pura saturación).

Los edificios especialmente grandes se consideran formados por varias "bloques" diferentes, de manera que pueden ser ocupados por diferentes unidades simultáneamente y dispararse/asaltarse de manera más o menos normal.

Emplazamientos

Que vienen a ser los tejados, terrazas, torres almenadas y cualquier parte abierta de un edificio

que sea practicable. Caben tantas miniaturas como físicamente puedas poner en ellos, siguen unas reglas similares a la de embarcar/desembarcar de vehículos si tienen accesos limitados, se pueden abandonar "de un salto" (pudiendo partirse la crisma los soldados mientras lo intentan, ya que se hace un chequeo de terreno difícil con un -1 por cada 3UM de caída) y desgraciadamente sigue sin poder permitirse entrar por las bravas para desalojar a las unidades que ya estén dentro (se puede seguir atacando lanzando granadas al interior, pero no es lo mismo).

Armas emplazadas

Con la llegada de Sexta Edición, en Warhammer 40000 se ha dado mucho énfasis al tema de los edificios (incluso permitiendo adquirir fortificaciones y edificios especiales como parte del ejército, dicen las malas lenguas que para vender su escenografía *sí o sí*, que tampoco sería raro porque el propósito de una empresa es hacer pasta), y una de las cosas que enseguida llama la atención es la posibilidad de que esos edificios tengan armamento instalado (como en el caso del [bastión](#)) y como tal, éste puede ser utilizado a mano por la unidad del interior (y usar su HP) o de forma automática (y tener HP2).

Ruinas

Las ruinas, por defecto, dan una salvación de 4+ y son terreno difícil, además de considerarse escenografía de área si tienen peana.

Al ser normalmente los únicos elementos de escenografía que permiten que una misma unidad esté a diferentes alturas a la misma vez, se mide la coherencia de unidad desde la cabeza de la miniatura "de abajo" hasta la peana de la miniatura "de arriba". Claro que sería imposible de la otra manera.

Se mantiene la imposibilidad de moverse entre distintos niveles si la tirada de terreno difícil no es suficiente para alcanzar otro nivel; del mismo modo, los vehículos gravíticos y a reacción ignoran el terreno difícil en el movimiento, pero lo consideran peligroso y pueden ser destruidas.

Al igual que con los emplazamientos de los edificios, las unidades pueden bajar "de golpe" y llegar al nivel más bajo con un 100% de seguridad (la seguridad es de bajar, hacerlo con la salud intacta es otra cosa).

El funcionamiento de las armas de plantilla en las ruinas se clarifica: las armas de área sólo afectan al nivel al que se elija disparar, igual que las armas de plantilla (aunque el nivel al que se dispara sólo puede estar entre uno por encima y uno por debajo del nivel que ocupa el portador) y las armas de artillería siempre impactan en el nivel más alto posible.

Durante los asaltos se sigue el método habitual, teniendo en cuenta la manera de medir distancias entre miniaturas a diferentes niveles (2UM entre cabeza de uno y peana de otro, con lo cual intuyo que los kanijos y los enjambres no van a triunfar mucho en éstos casos).

Se incluyen también reglas para bosques, ríos, escombros y artefactos arqueotecnológicos. Son demasiadas cosas para comentarlas todas, baste decir que aparte de las reglas básicas: bosques, ríos y escombros son terreno difícil y en muchos casos escenografía de área, se especifican reglas puntuales para determinados elementos pequeños convencionales (estatuas, cráteres, trampas para tanques, etc.) y tablas de elementos misteriosos (que permiten convertir un elemento de escenografía convencional en algo que sólo sabrás qué es y qué hace cuando te acerques lo suficiente).

El terreno misterioso me gusta especialmente para partidas de trasfondo (no tanto para torneo, donde creo que puede llegar a ser desequilibrante) y campañas, ya que le dan un aspecto bastante inmersivo al juego, al poder encontrar bosques de árboles tan resistentes que bloquean el fuego de armas pesadas, ríos de lava que pueden arrasar una unidad completa si intenta cruzarlo, depósitos de municiones abandonados que poder aprovechar en un momento dado y toda una suerte de elementos adicionales que pueden venir de perlas para hacer más interesantes las batallas (y darles uso a la escenografía creada como *Estratagemas de Muerte en las calles* o *Planetstrike*).

Quiero hacer mención especial el ejemplo que ponen como la clase de escenografía única e inventada: la planta de púas. ¿Alguien recuerda los pinchudos de Rogue Trader? Pues eso. Reconozco que por éste y otros detalles, Sexta Edición me tiene ganado mucho por el factor "viejuno".