

Vehículos en Warhammer 40,000 : Rogue Trader

Introducción, o el porqué de estas reglas

Pese a ser un gran fan del reglamento original de WH40K (el famoso “Rogue Trader”), debo reconocer que las reglas para vehículos no son especialmente acertadas, especialmente debido al obtuso e incomprensible atributo de “Proporción de Radio de Giro”, que hace intentar cualquier movimiento que no sea avanzar en línea recta un quebradero de cabeza.

Reconociendo esto, Rick Priestly y cía añadieron dos sistemas alternativos para los vehículos: uno en White Dwarf e incluido en el Warhammer 40,000 Compendium, que no hace más que añadir aún más complicación, y otro en el Vehicle Manual, que simplifica acertadamente las reglas de desplazamiento pero vuelve a complicar innecesariamente las de disparo.

Con todo este follón, he pensado que lo más práctico es escribir unas breves “reglas de la casa” que sustituyan a todo este lío. Estas reglas están basadas en las de la 2a Edición de WH40K, pero conservan el perfil de atributos original de la 1a Edición, lo que permite aprovechar el fantástico creador de vehículos incluido en el reglamento y nos ahorra tener que buscar tropecientas tarjetas de vehículos por internet.

Para Rogue Trader, eh... ¿¿¿Pero para cuál???

Debido a la cantidad de suplementos y artículos de White Dwarf que se publicaron en la época, quiero aclarar que estas reglas están pensadas para ser usadas en combinación con el reglamento original, y pueden ser usadas junto con el Battle Manual. Respecto a las medidas, me ceñiré a la conversión 1” = 2 cm usada por la traducción original de Eduardo M. López, que pese a no ser aritméticamente correcta es sin duda la más sencilla para poder usar material traducido y original a la vez.

En caso de duda, consulta el reglamento

Cuando ocurran situaciones no cubiertas en estas reglas, refiérete al reglamento de Warhammer 40,000 (págs. 38 en adelante contienen las reglas de vehículos) y usa el sentido común. Todo lo que este “parche” no contradiga en el reglamento debe considerarse que permanece válido.

El perfil de atributos los vehículos

El perfil de un vehículo es igual que el descrito en el reglamento, con una excepción: se ignora el atributo PRG.

El vehículo en movimiento

El vehículo se desplaza en línea recta usando las normas descritas en el reglamento. El vehículo puede efectuar un número de giros de 45° a derecha e izquierda. El número de giros que el vehículo puede efectuar depende de su velocidad:

- La velocidad del vehículo es igual o inferior a su Aceleración: El vehículo se desplaza a velocidad de crucero, y puede efectuar tantos giros como quiera.
- La velocidad del vehículo es superior a su Aceleración, e igual o inferior a su Deceleración (Dec = Ace x 2): El vehículo se desplaza a velocidad de combate, y puede

efectuar dos giros de hasta 45° (o un solo giro de 90°, si efectúa los dos giros a la vez).

- La velocidad del vehículo es superior a su Deceleración: El vehículo se desplaza a velocidad máxima, y puede efectuar un solo giro de hasta 45°.

Colisiones

Las colisiones se resuelven tal como dice el reglamento, con la excepción marcada en el Compendium (el “libro rojo”): un vehículo jamás sufre daños por colisionar con una criatura si la resistencia del vehículo es superior en dos o más a la resistencia de la criatura. Por ejemplo, un tanque Predator (R 8) jamás sufrirá daño alguno por colisionar con una criatura de R 6 o inferior. Esto impide que tu poderoso tanque acorazado futurista pueda volar por los aires por pisar la punta del pie a un Gretchin, por ejemplo...

Abriendo fuego

Cada arma del vehículo solo puede disparar si hay un tripulante que pueda usarla. Ergo, si hay tres armas y solo dos tripulantes vivos, solo podrán disparar dos armas. Ten en cuenta que el piloto cuenta como tripulante, él también puede disparar un arma mientras conduce.

¡Fuera de control!

Un vehículo fuera de control avanza 6D6 cm en una dirección aleatoria (tira un D6: 1-2 gira 45° a la izquierda, 3-4 sigue recto, 5-6 gira 45° a la derecha).

Motos y derrapes

Las motos pueden derrapar para efectuar giros de 45° adicionales a los permitidos según su velocidad. Para ver el temerario piloto efectúa con éxito el derrape lanza un D6 por cada derrape, y compara el resultado en esta tabla:

Velocidad		Resultado
Combate	Máxima	
-	1	La motocicleta se estrella y resulta destruida junto con sus ocupantes. Los restos ardientes recorren la distancia equivalente al resto de su movimiento máximo en línea recta y luego explotan con un área de efecto de 2 cm, causando un impacto de Fuerza 4 a cualquier miniatura o modelo en el interior del área de efecto. Si la motocicleta choca con algo, resuelve los daños causados por la colisión normalmente, la motocicleta explota tras ello.
1	2	El motorista consigue dirigir a su máquina hábilmente pero está demasiado preocupado para poder hacer nada más en ese turno. No podrá dispararse ningún arma desde la motocicleta, incluyendo cualquier arma controlado por el pasajero (que está a su vez más preocupado en agarrarse que en disparar).
2-3	3-4	El motorista consigue dirigir a su máquina hábilmente pero está demasiado ocupado para poder hacer nada más en ese turno. El piloto no podrá disparar ningún arma desde la motocicleta. Cualquier pasajero u ocupante de un sidecar podrá disparar con normalidad.
4+	5+	El motorista efectúa la maniobra con éxito y sin problemas.