

NAOS Y BARCAZAS

Los combates navales entre flotas de barcos se hallan más allá del alcance de estas reglas, y pueden formar el tema de otro juego completamente nuevo. Puede que creemos un juego así en el futuro, pero por ahora debemos contentarnos con un breve vistazo al modo en el que los barcos pueden ser incorporados a **Warmaster**.

Games Workshop fabricará al menos una miniatura de barco, pero en el momento de redactar estas reglas todavía no estaba disponible. Por suerte, no es demasiado difícil fabricar modelos perfectamente utilizables a partir de cartón o madera de balsa, con una vela apropiada realizada con papel. Un pequeño velero, una nave mercante o un drakar vikingo tendrían un tamaño aproximado de 180 mm de largo. Las naves más pequeñas pueden tener cualquier tamaño, (hasta el de un bote de remos, que tendría unos 20 mm), mientras que los barcos más grandes podrían fácilmente tener un tamaño de 250-300 mm, aunque sería difícil que estas naves participaran en una batalla terrestre.

LA FUNCIÓN TÁCTICA DE LAS NAVES

A efectos de juego, la función principal de las naos y barcas es transportar unidades por mar abierto o a lo largo de los ríos. Por conveniencia hemos establecido las siguientes reglas.

Se supone que una *nao* es una unidad completa con su tripulación. En el caso de naves pequeñas (y con esto nos referimos a pequeñas barcas, botes de remos, pequeños veleros con remos y embarcaciones similares), la unidad está compuesta por tres *barcas*.

Una nao puede transportar una peana por cada 2 cm de longitud. Es posible que no quepan unidades enteras en un modelo de nao si no tienes cuidado al realizarlo. Es suficiente colocar una peana en el interior para representar que toda la unidad está a bordo, o simplemente indicar su presencia a tu oponente. Todas las peanas de una misma unidad tienen que ser transportadas en la misma nave o por la misma unidad de pequeñas barcas.

Una barcaza puede transportar una peana, por lo que una unidad de tres barcas puede transportar una unidad de infantería de tres peanas.

Es posible armar una nao con artillería, convirtiéndola en un *buque de guerra*. Las pequeñas barcas no pueden armarse de esta manera.

MOVIMIENTO DE NAOS Y BARCAZAS

Todas las naves pueden moverse una vez en cada fase de mando. No necesitan recibir órdenes para ello. El jugador puede mover las naves en el momento que crea conveniente.

Ninguna nave puede entrar en un río o en una corriente de agua que sea demasiado estrecha para que pase, ni por encima de rápidos, cataratas o elementos del terreno similares que impedirían su paso. Sólo las pequeñas barcas pueden intentar pasar a través de un rápido. Tira un dado por cada una: si se obtiene un resultado de 6, la barcaza y la peana que transporta son destruidas.

La siguiente tabla resume el movimiento máximo permitido a las naos y barcas:

Botes	15 cm
Galeras de remos.	20 cm
Naves de vela.	15 cm
Nave avanzando río abajo	+ 5 cm
Nave avanzando río arriba	- 5 cm
Nave avanzando con el viento	+ 10 cm

En el caso de las naves equipadas con velas es necesario establecer la dirección del viento al inicio de la partida. Esto se puede determinar girando un lápiz o bolígrafo de modo que apunte en una dirección específica, o, si tienes uno, utilizando uno de los dados de dispersión de Games Workshop.

Las naves equipadas con velas no pueden moverse en dirección contraria a la del viento (es decir, no pueden moverse contra el viento). Las naves que se muevan aprovechando el viento por cualquiera de sus dos costados lo hacen a la velocidad normal. Las naves con velas que naveguen con el viento justamente detrás durante todo el turno incrementan su velocidad en 10 cm.

La dirección del viento normalmente no cambia durante el transcurso de una batalla, pero se puede contemplar esta posibilidad en un escenario de batalla diseñado por los jugadores o por el árbitro. Una opción es tirar un dado al final de cada turno, con el viento cambiando si se obtiene un resultado de 6 en la tirada de dado, en cuyo caso se tira de nuevo el dado de dispersión.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Una unidad puede embarcar en una nao o una unidad de barcazas simplemente poniéndose en contacto con la nave en la ribera de un río o en un muelle.

Una unidad a bordo una nave o de una unidad de barcazas puede *desembarcar* mediante su iniciativa para cargar o recibiendo una orden. Las unidades se hallan en formación irregular mientras se encuentran a bordo de las naos o barcazas, y por tanto se mueven a *media marcha*, a menos que carguen.

Una unidad no puede embarcar y desembarcar en la misma fase de mando.



Las unidades pueden embarcar y desembarcar como una brigada si es necesario. Hasta un máximo de cuatro unidades a bordo de una nave son consideradas automáticamente una brigada.

ATAQUES CONTRA UNA NAVE

Es posible crear unas cuantas reglas detalladas sobre encuentros navales. De hecho, ¡espero que algunos de vosotros ya estéis trabajando en ello! Sin embargo, puesto que estas reglas han sido diseñadas para que las naves puedan participar en las batallas terrestres, supondremos que los combates sólo ocurren cuando las naos están en el puerto y las barcazas se hallan en la orilla.

Las *naos* son bastante parecidas a las fortalezas en el sentido de que son demasiado grandes para poder ser destruidas con armas ordinarias. Por tanto, asumiremos que sólo las armas que pueden dañar una fortaleza pueden dañar una nave. Se consideran un *objetivo fortificado*, por lo que es necesario obtener un resultado de 6 para impactar. Los impactos logrados se anotan del mismo modo que los impactos sobre los muros, torres y portones de una fortaleza. Cuando una nao recibe un disparo, tira un dado por cada impacto, escoge el resultado mayor y consulta la Tabla de Daños a Naos. Si la nao ya está dañada, suma +1 al resultado de la tabla. Este bonificador no es acumulativo, por lo que posteriores resultados de daños no suman más bonificadores.

Tabla de Daños a Naos

1D6 Resultado

1-2	Nada. El proyectil rebota sin causar daños.
3-6	La nao es dañada pero se mantiene a flote.
7+	La nao se hunde y cualquier unidad a bordo es destruida.

Modificadores

+1 Si la nao ya ha sido dañada.

Los ataques contra las *barcazas* se resuelven de un modo completamente distinto. Las barcazas que transportan una unidad de tropas tienen el mismo atributo de Impactos y Armadura que las tropas que transporta. En otras palabras, las barcazas le proporcionan a la unidad la capacidad de viajar por el agua, pero no afectan a las características normales de la unidad de ninguna otra manera. Si las barcazas están vacías, resisten 1 Impacto cada una, pero no tienen atributo de Armadura para representar la pequeña tripulación que hay a bordo.

Las naos no pueden ser repelidas por disparos de proyectiles, pero las unidades transportadas en barcazas pueden ser repelidas de la forma habitual. Si las barcazas son repelidas hasta tierra, no son dañadas y sus pasajeros desembarcan automáticamente, sanos y salvos. Cualquier barcaza repelida más allá de su distancia de movimiento normal zozobra y se hunde, y cualquier peana que transporte es destruida.

COMBATE DESDE LAS NAVES

Una nao amarrada a puerto puede ser atacada, produciéndose un combate entre las unidades a bordo y los atacantes. En este caso, se alinea la unidad defensora en el puente de la nave y se coloca a los atacantes tan cerca como sea posible a lo largo de la tierra. El combate cuerpo a cuerpo se resuelve de la forma habitual, excepto que, al igual que en un asalto contra un castillo, las peanas que apoyan son ignoradas. Las unidades a bordo de la nao se consideran un *objetivo fortificado*, por lo que es necesario obtener un resultado de 6 para impactarles, pero en el resto de aspectos se considera como un combate cuerpo a cuerpo normal. Si los defensores se retiran, son lanzados por la borda y destruidos.

Las unidades a bordo de una nao pueden disparar de la forma habitual, aunque puede ser bastante difícil determinar cuántas peanas pueden ver a su objetivo. Esto es especialmente complicado cuando no se puede colocar a todas las peanas sobre el modelo de la nao. Una regla general es permitir que la mitad de las peanas que transporta la nave disparen en cualquier fase de disparo, y medir las distancias y la línea de visión desde los costados de la nao.

Un enemigo puede disparar contra una unidad a bordo de una nao, a la que se considera un objetivo fortificado.

Las barcazas no afectan a las reglas normales de disparo y combate cuerpo a cuerpo. Las peanas que transportan puede combatir, disparar y recibir los disparos de la forma habitual. Si las peanas son destruidas, las barcazas que las transportan son destruidas también. Las barcazas simplemente proporcionan a las unidades la posibilidad de atravesar el agua, y no protegen. Si las barcazas no transportan peanas y son atacadas, se considera que cada una resiste 1 Impacto, pero no tienen Armadura.



La llanura resonaba con el combate entre los caballeros de negra armadura del Caos y los brillantes caballeros del Imperio. La masa de combatientes avanzaba y retrocedía mientras cada bando luchaba por la victoria. Era una feroz y sangrienta batalla, y a medida que el día avanzaba, las pilas de muertos crecían y crecían en cada bando. Desde la cima de una colina cercana, el Conde Borst observaba cómo se desarrollaba el enfrentamiento.

"La batalla todavía está por decidir", -dijo más para sí mismo que para los demás.

"¿Envío a los caballeros de Kislev al combate, Señor?" -Era Maximilian, el hijo del viejo Elector Torban, quien había hablado. Había esperado junto al General durante casi tres horas. Esperaba mientras la batalla se libraba abajo. Esperaba la orden que enviaría al combate las últimas reservas del Imperio.

El Conde Borst se volvió para mirar al joven comandante. Qué alto era, incluso para un norteamericano, y aún así parecía un niño en la compañía de viejos y feroces guerreros. Se preguntaba cuánto tiempo hacía que sus propios ojos no brillaban con el mismo deseo de combatir que ahora brillaba en los ojos de Maximilian. Demasiados años para recordarlo. Demasiadas batallas. Inconscientemente, su vieja mano recorrió la enorme cicatriz que le marcaba desde la ceja hasta la barbilla.

"Paciencia, Maximilian, -dijo amablemente-. Los caballeros son nuestro último recurso, y no deben ser lanzados al combate de forma inconsciente". -El joven comandante inclinó la cabeza, pero no podía ocultar su impaciencia. Se hubiera atrevido a decir algo más, pero en ese momento uno de los miembros del estado mayor lanzó un grito. Por fin la batalla se había decidido.

En la llanura las negras líneas avanzaban sin cesar. De los valientes caballeros del Imperio no quedaban más que unos cuantos jinetes que corrían en todas direcciones perseguidos por oscuros jinetes. Mientras el ejército enemigo se acercaba, el Conde pudo oír los gritos de los guerreros de negra armadura. Ahora debía tomar una decisión. Debía calcular las posibilidades de victoria, o decidir que la batalla estaba perdida y escapar mientras pudiera con los restos de su ejército. Dentro de un momento sería demasiado tarde, y las siniestras huestes del Caos se abalanzarían sobre ellos. Se giró y dio la orden.

"Ahora, Maximilian Torba. Lanza a los caballeros de Kislev contra su flanco y que Sigmar guíe vuestras lanzas".

"¡Sí, mi Señor!", -exclamó el joven comandante, y un momento después había saltado sobre su caballo y se dirigía galopando hacia donde se hallaban las filas de los caballeros de Kislev esperando la orden que los llevaría al combate.

El viejo Elector escuchaba atentamente la historia del desarrollo de la batalla. Había participado en más de una en su juventud, y podía imaginarse fácilmente a los valientes caballeros del Imperio y los oscuros caballeros del Caos mientras luchaban en la llanura.

"Todo parecía perdido. El ejército de la oscuridad nos había expulsado del campo de batalla. En poco tiempo el enemigo se abalanzaría sobre los regimientos de a pie que protegían nuestro último camino de retirada. Nuestros cañones habían enmudecido al agotar la pólvora. Los ballesteros habían disparado sus últimos virotes y se enfrentaban al enemigo sólo con sus largas dagas."

Se detuvo un momento mientras recordaba una vez más la confusión en la que se había sumido el ejército Imperial. El olor a sangre y pólvora, el relinchar de los caballos y los gritos de los heridos. Pánico y destrucción. El sonido de los cascos al galope.

"Mientras el enemigo avanzaba desorganizado, los caballeros de Kislev les atacaron. El enemigo pensaba que la batalla ya estaba ganada y, en su desenfrenado deseo de matanza, había quedado expuesto a un golpe letal. Los últimos rayos del día se reflejaron en las puntas de las lanzas de los Kislevitas, y sus estandartes brillaban rojos y blancos entre el humo. Nuestros valientes caballeros se lanzaron contra el núcleo de la fuerza enemiga hasta que llegaron al Señor de aquella hueste, un enorme demonio de negra armadura que cabalgaba sobre una vil bestia mutante de grandes cuernos."

Mientras hablaba, el sol de un nuevo día brilló a través de la vidriera de la ventana, y se encontró en el centro de un círculo de luz en el que las motas de polvo revoloteaban alrededor de su capa manchada de sangre y sus botas embarradas.

"Cuando el Señor Oscuro cayó, un enorme grito de angustia se alzó entre las filas enemigas. Era un sonido tan terrible que todos nosotros dejamos caer nuestras armas para cubrirnos los oídos y abandonamos toda intención de seguir combatiendo. Sólo cuando ese sonido disminuyó hasta convertirse en un suspiro penoso levantamos la vista para ver al enemigo en completa desbandada. Durante largo tiempo los perseguimos, y muchos murieron en los pantanos y los bosques antes de que cayera la noche."

El viejo Elector siguió sentado en silencio, con sus ojos cerrados y las manos unidas como en una plegaria. Por fin abrió los ojos y murmuró en voz baja:

"Entonces al menos su muerte no fue en vano."

"Maximilian murió como un héroe", -dijo el Conde, mientras su vieja mano recorría inconscientemente la enorme cicatriz que le marcaba desde la ceja hasta la barbilla.