

EL CAMPO DE BATALLA

La topografía del campo de batalla tiene una importancia vital en el transcurso y desenlace de un enfrentamiento al limitar la maniobrabilidad y ocultar los movimientos de las tropas, o incluso al no permitir llegar hasta el enemigo. El reglamento cubre la mayoría de los tipos de terreno, pero deja una amplia libertad a los jugadores para que creen sus propios accidentes del terreno y las reglas concernientes a ellos.



Se puede acordar que un lodazal como éste puede reducir el movimiento a la mitad. Otra innovación podría ser decidir que las peanas que intenten cruzarlo se arriesgan a hundirse en él. Tira un dado por cada peana que atraviese el lodazal durante este turno. Con un resultado de 1, la peana se hunde en el espeso fango, desapareciendo sin dejar rastro.



Cuando realizas un elemento de escenografía que representa una ciudad o un pueblo, las calles quedan mejor si son bastante estrechas. Las peanas de infantería pueden colocarse de lado si es necesario. Esta foto muestra cómo un modelista innovador ha montado peanas sustitutas para representar a una columna en marcha, con cada tira cortada por la mitad para montarla de cuatro en fondo.



Combatir a través de ruinas puede ser peligroso para ambos bandos. Las zonas en ruinas se consideran terreno denso, con una penalización al Mando de -1. Los jugadores pueden decidir que las zonas en ruinas son lo suficientemente peligrosas como para merecer una penalización adicional de -1, quedando por ejemplo en un total de -2.



Los Alabarderos están utilizando un camino para rodear un campo de trigo. Podrían atravesar el campo, pero a éste se le consideraría terreno denso debido a la altura del grano, imponiendo una penalización al Mando de -1 cuando se intentase darle una orden a una unidad en su interior.



En esta partida hemos decidido que si una peana de mando ocupa la torre de vigilancia, la distancia de mando de todos los personajes del ejército se incrementará hasta cubrir todo el campo de batalla.



Se ha utilizado líquen de diferentes colores para representar un bosque bechizado. Todas las unidades con una o más peanas en el interior del bosque no pueden utilizar su iniciativa y sufren una penalización al Mando de -1.



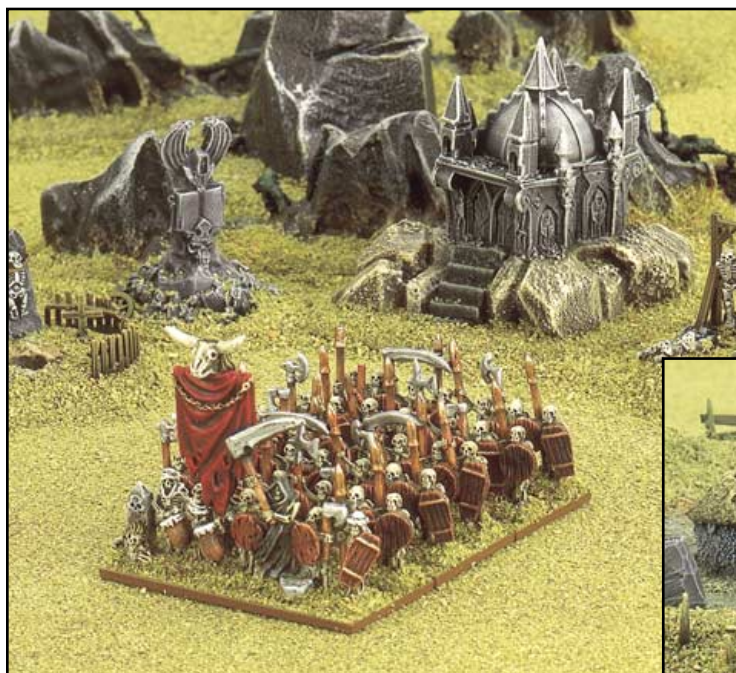
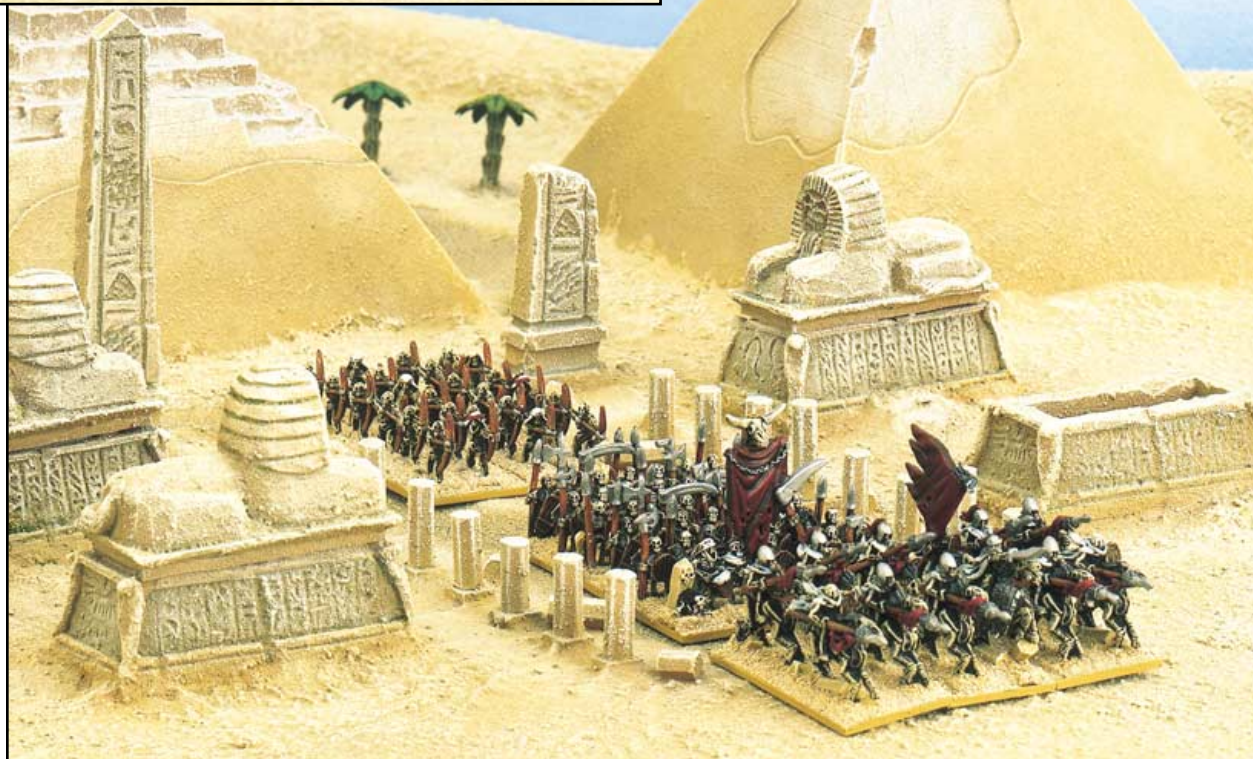
Estos Esqueletos avanzan a través del campo arado de una granja. Normalmente esto no supondría ningún problema a la infantería, pero también podéis poner como alternativa designar este tipo de terreno como denso, imponiendo una penalización al Mando de -1.



La caballería no puede entrar en los bosques y no puede perseguir a la infantería por un terreno en el que no puede entrar.

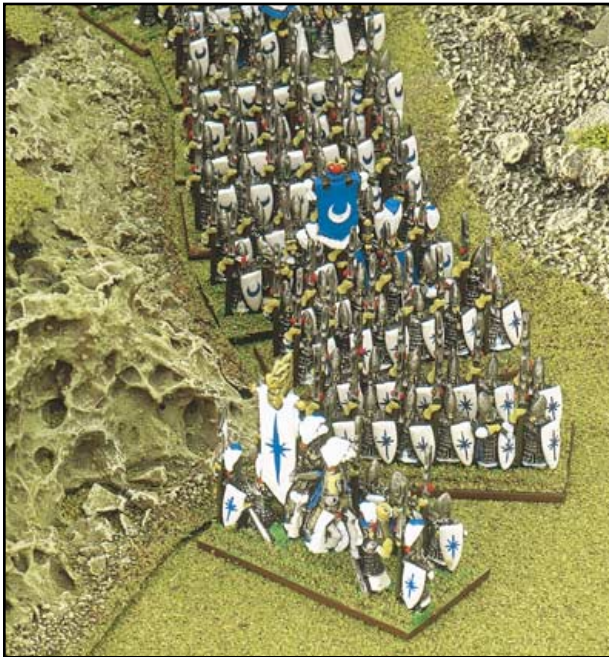


Las tropas normalmente pueden cruzar un arroyo vadeable sin penalización. En el caso de este río, hay numerosos vados modelados a lo largo de su recorrido. Si un río tiene varios puntos de cruce, es posible considerar a estos puntos los únicos sitios por donde se puede cruzar el río.



A muchos jugadores les gusta construir elementos de escenografía específicos para que hagan juego con sus ejércitos. Estas impresionantes pirámides y la esfinge de Khemri han sido creadas como trasfondo del ejército No Muerto. Crear todo un campo de batalla es un proyecto bastante ambicioso, y los elementos de escenografía más pequeños pueden ser igual de efectivos y son mucho más rápidos de realizar. El mausoleo, la estatua y el cementerio de la derecha son miniaturas separadas que se pueden colocar de mil maneras distintas para proporcionar muchas variantes en el campo de batalla. El poblado Orco de abajo está realizado a partir de pequeñas chozas individuales pegadas a una base grande en la que se han incluido vallas rotas y detritos verdes apropiados.



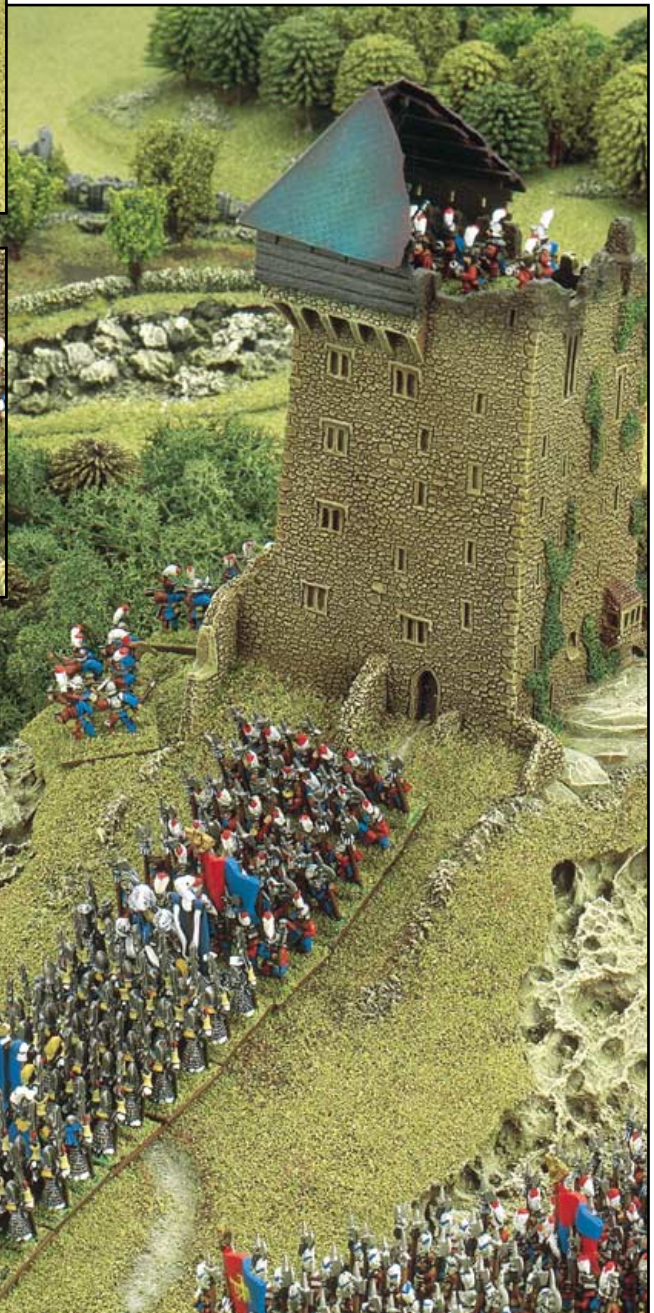


En esta página puedes ver una serie de fotografías que muestran un ataque contra una torre en ruinas. Decidimos que ante las decrepitas condiciones de la torre podría realizarse contra ella un asalto corriente. Normalmente las torres suelen ser demasiado altas y resistentes para ser asaltadas de este modo.

• **Izquierda:** en esta partida, las laderas rocosas alrededor de la torre han sido declaradas impenetrables incluso para la infantería, por lo que los Lanceros Altos Elfos deben marchar a través del estrecho paso.

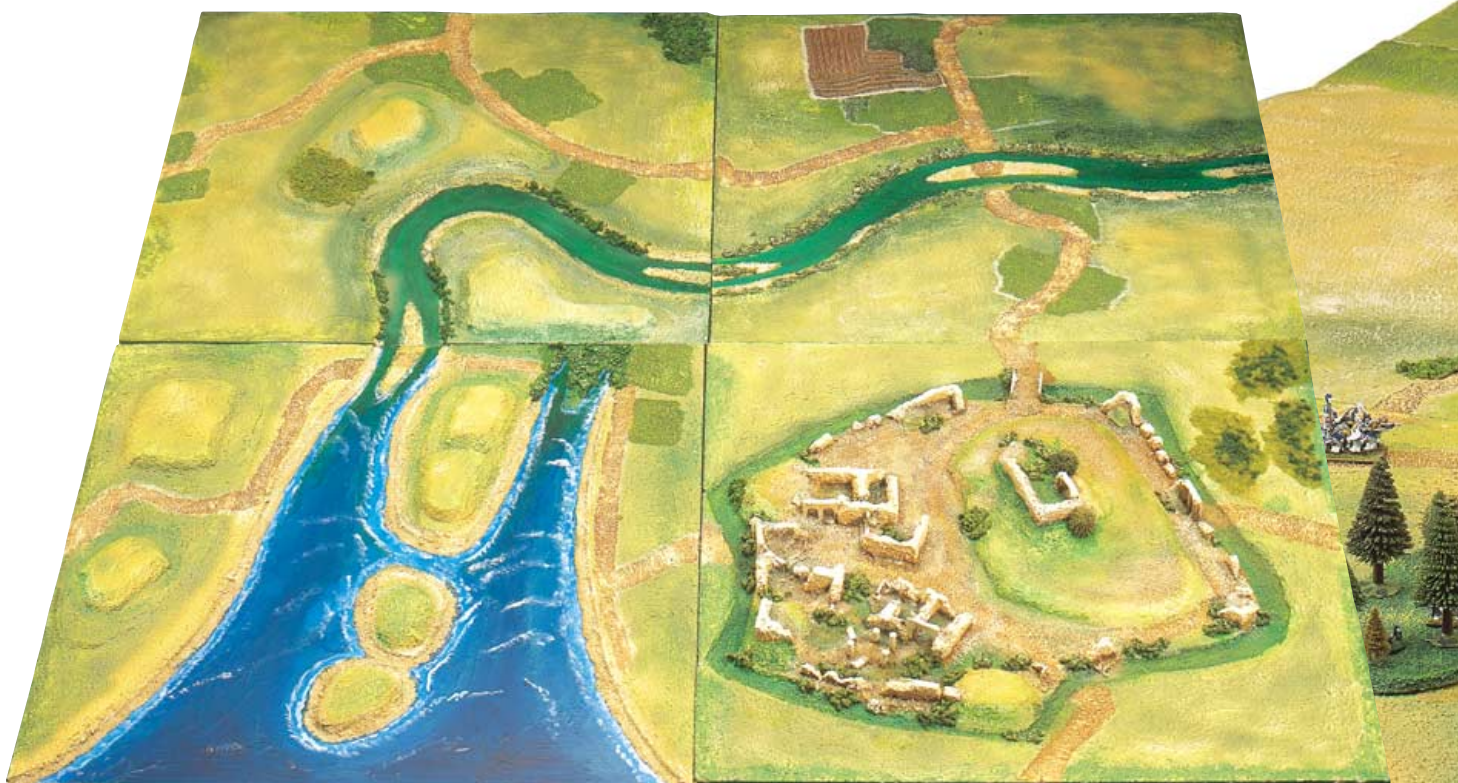
• **Abajo a la izquierda:** las tropas con armas de proyectiles situadas en las impenetrables laderas alrededor de la torre pueden lanzar sus proyectiles contra el enemigo sin temor a que éste cargue contra ellas.

• **Abajo:** esta impresionante torre en realidad es un modelo de resina para turistas de una tienda de regalos, adecuadamente pintada y modificada. Aunque pueden ser caras, hay muchas miniaturas similares que encajan bien con las miniaturas de **Warmaster**.



Cuando se trata de crear elementos de escenografía, el nombre de Nigel Stillman será reconocido inmediatamente por la mayoría de los veteranos. Como ocurre con la mayoría de jugadores, prefiere el aspecto de un paisaje definido, y ha desarrollado una variedad de técnicas para producir mesas de juego completamente desarrolladas. Nigel construye sus secciones de tablero de forma que coincidan en una gran variedad de configuraciones, como puedes ver en los espléndidos ejemplos de esta página.

Para empezar, modeló los tableros, de 60 cm por 60 cm de lado, con colinas, arbustos y caminos, utilizando planchas de poliestireno y arcilla de modelismo. Los caminos se trazaron de forma que siempre entraran y salieran por el mismo punto: el centro de cada borde de tablero. De este modo, los caminos siempre coincidirían de un tablero a otro. Algunos tableros incluyen accidentes de terreno especiales, como un río, una playa o un poblado en ruinas, que pueden utilizarse con los tableros habituales para producir una enorme variedad de campos de batalla.



Para este estupendo campo de batalla se han utilizado secciones costeras y ribereñas.



Detalle del poblado en ruinas que se ve en la fotografía superior

El tablero completo tiene un aspecto muy impresionante, y las combinaciones son infinitas. Los tableros más pequeños pueden unirse para crear un campo de batalla de 120 por 120 cm, de 120 por 180 cm e incluso de 120 por 240 cm, dependiendo del escenario y el tamaño de la batalla. Para añadir más flexibilidad a este terreno, Nigel ha fabricado aparte edificios y bosques para que se puedan colocar en cualquier parte del campo de batalla una vez se han colocado los tableros.



Con un campo de batalla que incluya una red de caminos como ésta es posible representar con una regla apropiada la capacidad de los mensajeros de viajar más rápido por ellos. Si una columna de tropas en un camino puede trazar una línea de visión hasta su borde de tablero, obedecerá automáticamente la primera orden que reciba en cada fase de mando mientras no haya ningún enemigo a 20 cm o menos. Esta regla no necesariamente es apropiada para cualquier campo de batalla que incluya un camino, pero en este caso ayudaría a darle una sensación de realismo, mientras los ejércitos marchan uno contra otro.

Esta muralla de castillo, con todas sus almenas, almacenes, barracones y cuarto de pólvora, es otra de las creaciones de Nigel Stillman para Warmaster. Si se añade otra sección, es posible crear una larga muralla defensiva o una fortaleza impresionante.

