

CAMPAÑAS DE CONQUISTA

Los jugadores más experimentados han librado campañas desde que se inventaron los juegos de estrategia con miniaturas. Los entusiastas ojean ávidamente mapas de sus tierras imaginarias, desplegando sus ejércitos para contrarrestar los ataques de sus enemigos, planeando atrevidas maniobras o conquistando territorios. También reúnen los recursos necesarios para crear regimientos e imponen alegremente impuestos a la población (me temo que ni siquiera en nuestros mundos de fantasía se escapa uno de los impuestos).

Este tipo de juegos tienen el potencial de ser extremadamente detallados geográficamente hablando. Algunos jugadores llegan a veces tan lejos como para incluir cosas tales como suministros y factores logísticos, obligando a los comandantes a alimentar y pagar a sus tropas además de simplemente ordenar que marchen al combate. Otros diseñan reglas para espías, asesinos y embajadores, o para elementos políticos tales como rebeliones, intrigas cortesanas y la destructiva acción de los quintacolumnistas.

Esta sección discute algunas de las ideas utilizadas por estos veteranos jugadores. Puede que desees adoptar alguna de ellas para crear una campaña, o puede que prefieras inventarte algo completamente nuevo. De cualquier forma, espero que estas ideas te animen en tus propios sueños de conquista.

LA OPCIÓN FÁCIL

Aunque las campañas pueden ser muy complejas, es posible jugar una campaña muy corta sin demasiado esfuerzo. El método más fácil es que cada jugador de tu grupo se enfrente una vez contra otro jugador, tomando nota de la posible veteranía obtenida después de cada batalla. El jugador que gane el mayor número de partidas gana la campaña. Esto no es una campaña en el sentido estricto, pero puede jugarse con rapidez y con un sentido real de rivalidad.

MAPA: HACERLO O NO HACERLO

Cuando la mayoría de gente piensa en campañas, automáticamente piensa en mapas. Es una imagen recurrente: generales agachados sobre los mapas moviendo piezas pequeñas o banderas mientras planean el movimiento de sus fuerzas. Aunque es perfectamente posible librar campañas sin mapas, es un hecho irrefutable que el despliegue de territorios ocupados y fuerzas enfrentadas las hace mucho más atractivas.

En general, se puede decir que se gana mucho creando un mapa de la tierra sobre la que desees luchar. Es más, dibujar el mapa, darle a tu tierra una geografía propia y bautizar los principales elementos geográficos es parte de la diversión.



CREAR UNA NUEVA TIERRA

Los creadores de **Warhammer** se han inventado el Mundo de Warhammer y lo han poblado con sus diversas razas y naciones. Puede que quieras utilizar el Mundo de Warhammer como la base de tu campaña, o más bien parte de él, ya que el mundo entero es enorme y la tarea de proporcionar mapas detallados de todo el planeta está más allá de la ambición de incluso el más decidido megalomaniaco (lo sé... yo lo he intentado). Los mapas de algunas zonas del Mundo de Warhammer aparecen en diversos juegos y suplementos, aunque la mayoría de la superficie continúa siendo territorio desconocido, al menos en sus detalles más concretos, que es el nivel en el que estamos interesados. Es más, algunas áreas son descritas oficialmente como "tierras yermas" o "fronterizas", donde es posible colocar cualquier principado menor, nuevo reino o las tribus salvajes que prefieras.



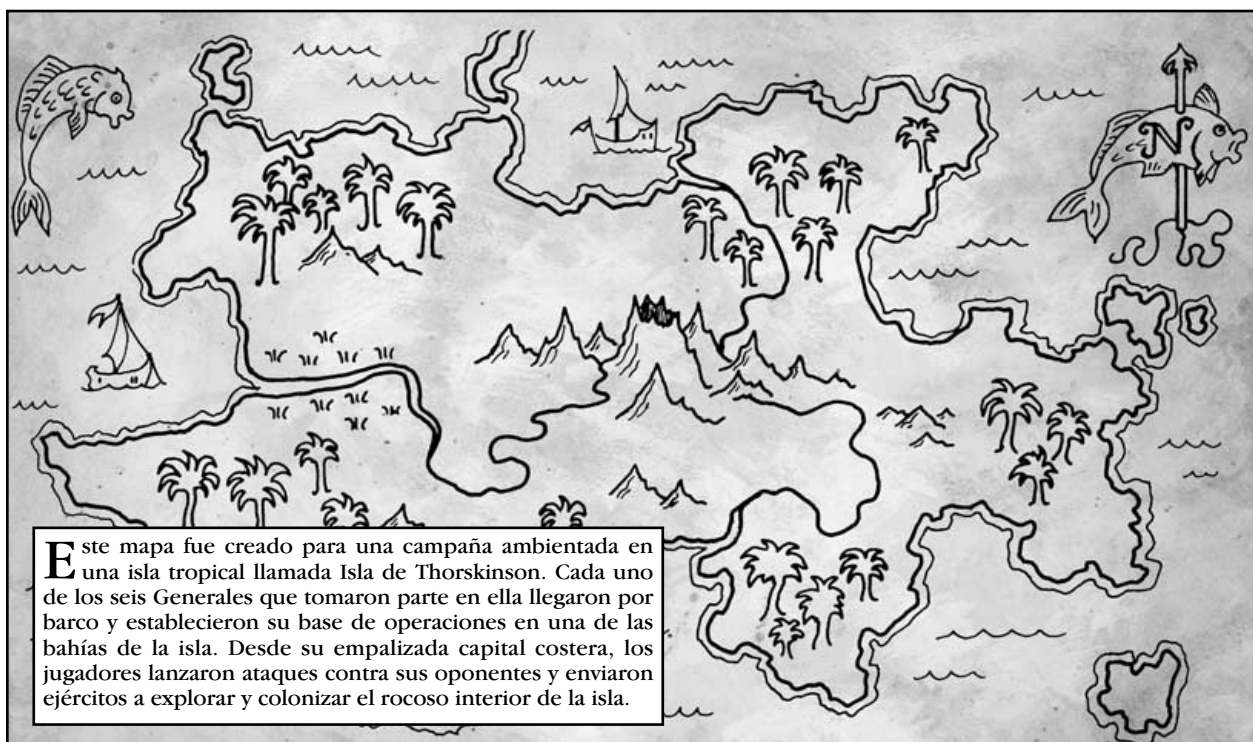
Otra alternativa es simplemente inventarte tu propia tierra a partir de cero. En la práctica, importa poco si representa una parte remota o escondida del Mundo de Warhammer, una gran isla recién descubierta o es algo completamente diferente. De cualquier manera, los jugadores pueden crear sin problema su visión de una tierra sobre la que sus ejércitos puedan luchar.

CÓMO HACER UN MAPA

El primer paso de cualquier campaña basada en un mapa es dibujar el mapa. Puesto que el mapa proporciona la base de la campaña, esta tarea normalmente recae sobre una persona, habitualmente la misma persona que organiza las partidas y supervisa el progreso de la campaña en general. Esto no es algo obligatorio, ya que los jugadores pueden dibujar el mapa juntos del mismo modo que se juntan para organizar otros detalles de la campaña, pero hay ventajas si todo lo realiza la misma persona. La principal de ellas es que la tarea la realiza el individuo más decidido y entusiasta. Otra ventaja importante es que es posible mantener algunos de los detalles de la campaña en secreto para el resto de los jugadores de un grupo.

Utilizando una simple hoja de papel grande es posible dibujar el trazado de tu tierra, dejando el espacio suficiente para incluir los territorios base de cada jugador de la campaña. Debe haber espacio suficiente como para que los jugadores expandan sus territorios, y las suficientes rutas, ya sea por tierra o por mar, para que los ejércitos puedan llegar a varios oponentes desde el principio.

Si no te fías de ti mismo para crear un mapa a partir de cero, échale un vistazo a los grandes atlas de lugares reales y tendrás un montón de ideas. Incluso las siluetas familiares como la de la Antártida o la de Borneo parecen sorprendentemente nuevas cuando se ven desde un ángulo completamente distinto o se unen. Tampoco tienes que restringirte a las islas, el área de la campaña puede estar delimitada por desiertos pantanos, montañas, caudalosos ríos y densas selvas.



CÓMO CREAR NACIONES

Una vez has dibujado la geografía general de tu campaña, puedes empezar a añadir ciudades, pueblos, fortalezas, caminos y elementos similares. No importa si la campaña está basada en el Mundo de Warhammer o si se desarrolla en un mundo completamente nuevo, hay unas cuantas cosas que un cartógrafo debe tener en cuenta.

Cada jugador de la campaña debe tener una capital, que forma el centro de su territorio y constituye su base de operaciones. Lo mejor es que las distintas capitales sean equidistantes entre sí, de tal modo que todos los jugadores tengan algún tipo de territorio alrededor de su capital. La capital del jugador es el asiento de su poder, ya sea Humano o Elfo, una oscura necrópolis de los No Muertos, una fortaleza montañosa de los Enanos o un primitivo asentamiento Orco fabricado con troncos y barro. El jugador, como gobernante de su tierra, dirige a sus ejércitos y embajadores desde su capital, reúne noticias y envía a los recaudadores de impuestos a todos los confines de su dominio.

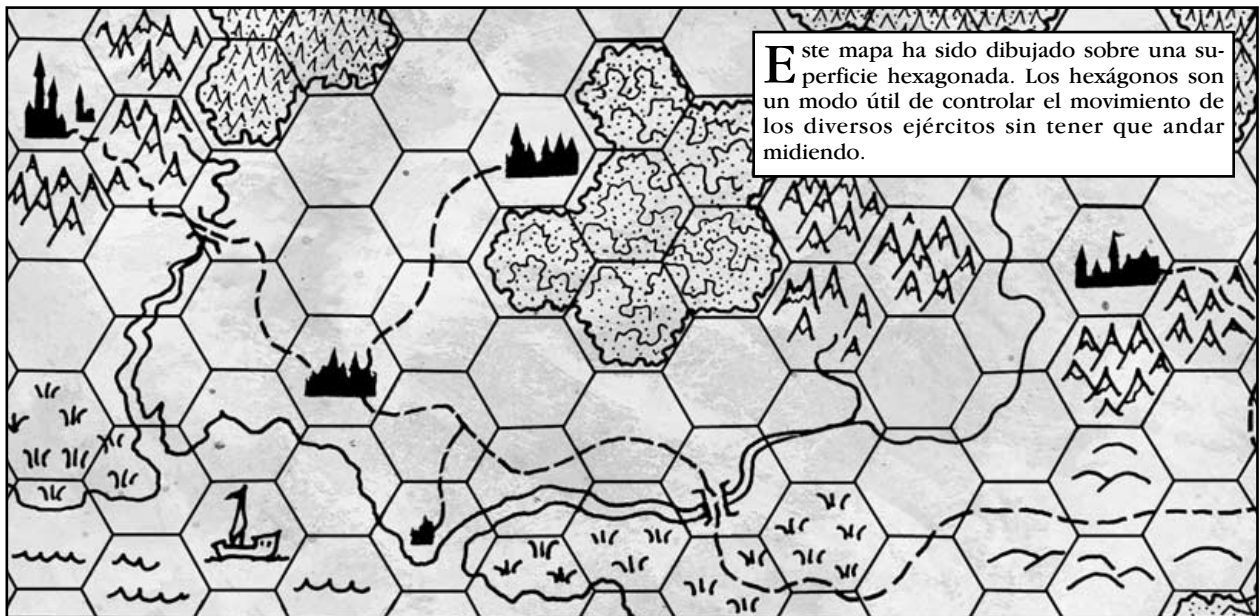
Después de colocar las capitales de los jugadores en el mapa, hay dos formas que proseguir. La primera es asumir que el resto de la tierra es territorio desconocido que los jugadores deben explorar y colonizar. La segunda es suponer que los jugadores controlan reinos bien establecidos con pueblos, ciudades y un sistema de carreteras adecuado para su raza. Aunque este tipo de campañas pueden ser muy divertidas, las operaciones de exploración y colonización pueden ser muy complejas. Los jugadores deben fundar asentamientos fortificados de los cuales pueden recaudar impuestos para organizar ejércitos, o pueden buscar otro tipo de recursos naturales como ingresos alternativos. Un método menos complicado es crear un mapa de tal manera que cada bando posea una cantidad similar de territorios interesantes con los que empezar. En este segundo caso, los jugadores conocen la extensión del territorio enemigo y pueden empezar a combatir desde el primer momento.

CÓMO LIBRAR CAMPAÑAS

Cuando se enfrentan dos ejércitos, los jugadores tienen la oportunidad de inventarse un escenario o algún tipo de historia para explicar las circunstancias que han provocado la batalla. A veces, el mapa sugerirá el terreno o la historia. Por ejemplo, una batalla librada en un paso montañoso puede librarse a lo largo de la mesa de juego, con los bordes largos representando las montañas. Por otro lado, es mejor que se libren las batallas por la posesión de ciudades en terrenos abiertos más que entre sus calles. En general, es mejor dejar que el mapa de la campaña sugiera el escenario más que dictarla los propios jugadores. Puedes escoger librar una batalla por el cruce de un río en el propio río, o suponer que tus fuerzas se encuentran con el enemigo antes de que llegue al río, o después de que lo haya cruzado. Si los jugadores tienen la mente abierta sobre este tipo de cosas, las partidas pueden ser tan variadas como ellos quieran.

Cuando se libran batallas, es preferible que los ejércitos se elijan de nuevo para cada una, normalmente con un valor total en puntos fijado antes de que la campaña comience, o determinado por los territorios poseídos por el jugador. Por tanto, los jugadores pueden variar los detalles de las fuerzas en juego, y no hay necesidad de que utilicen exactamente el mismo tipo de tropas en cada partida. Igualmente, se supone que cualquier baja sufrida en la batalla ha sido reemplazada por nuevos reclutas. Esto significa que no hay necesidad de mantener un registro de exactamente qué regimientos han sufrido bajas de una batalla a otra.

Por supuesto, es posible utilizar las mismas fuerzas de una batalla a otra e introducir reglas para registrar las bajas, reclutar nuevas tropas y mantener un control sobre los elementos individuales de cada ejército. Sin embargo, esto requiere un tedioso ejercicio de seguimiento de cada unidad, y el juego puede terminar convirtiéndose en un sucedáneo de la contabilidad.





LA TIERRA DE PELAGONIA

“La Tierra de Pelagonia” ilustra cómo se puede organizar y jugar una campaña de forma muy simple. En este caso toman parte seis jugadores, aunque puedes adaptar los detalles para un número mayor o menor. Cada jugador puede controlar una raza diferente, aunque esto no es absolutamente necesario, ya que sería perfectamente posible incluir dos tribus de Orcos rivales o dos facciones Imperiales en lucha, por dar sólo dos ejemplos. Este tipo de campaña puede librarse en relativamente poco tiempo, pero aún así proporciona suficientes batallas interesantes como para que merezca la pena el esfuerzo de organizarla.

Cada jugador controla una capital, una fortaleza y una fuente de recursos significativa en su territorio, como por ejemplo una mina de oro, un puerto o un bosque. La posesión de estos territorios le permite al jugador desplegar un ejército tal y como se indica en la siguiente tabla.

Capital	2.000 puntos.
Recursos	1.000 puntos.
Fortaleza	0, pero incluye una guarnición de 1000 puntos

Por tanto, cada jugador empieza con un ejército de 3.000 puntos más una guarnición de 1.000 puntos adscrita permanentemente a la fortaleza. Si un jugador captura recursos de un territorio enemigo, el valor total de su ejército sube +1.000 puntos por cada recurso capturado y el ejército de su enemigo pierde ese mismo valor en puntos. Si un jugador captura una fortaleza, recibe una guarnición de 1.000 puntos para defenderla. Si captura la capital del enemigo no recibe nada, pero la capital es arrasada hasta los cimientos y el jugador enemigo es eliminado de la campaña. El vencedor puede ser el último jugador “en pie” o el que tenga más territorio después de que haya pasado un tiempo determinado.

Además de los tres territorios ya descritos, existen puentes o pasos montañosos que dividen a los jugadores. Al inicio de la campaña este tipo de elementos geográficos no pertenecen a nadie.

La campaña avanza por turnos, cada uno de los cuales representa aproximadamente una semana. Este es un periodo de tiempo razonable para que las tropas efectúen marchas de cierta duración, libren batallas o intercepten a los invasores. Durante un turno, un jugador puede escoger defender sus dominios o mover su ejército para atacar el territorio enemigo contiguo.

Cada jugador anota en secreto en una hoja de papel lo que pretende hacer durante su turno y lo revela al mismo tiempo que el resto de los jugadores. No hay razón

alguna para que los jugadores no firmen algún tipo de pacto de no-agresión, aunque siempre existe la posibilidad de que haya algún tipo de traición.

Defiende tu territorio

Si un jugador se apresta a la defensa, sale al encuentro de cualquier atacante en la frontera de su territorio. Puede ser atacado desde diferentes direcciones por distintos enemigos, en cuyo caso combate contra todos sucesivamente, uno tras otro.

Ataca el lugar “X”

Los ejércitos pueden salir de su propio territorio hasta el territorio enemigo adyacente mediante los caminos. Si el jugador decide lanzar un ataque, entonces se supone que su ejército sigue el camino que lleva hasta el territorio que va a atacar. Si este territorio se halla en un dominio enemigo, se librará una batalla si el enemigo ha decidido defenderse o si el territorio es una fortaleza (que es automáticamente defendida por su guarnición). Si un territorio se halla sin defensa, es automáticamente capturado y no es necesario librar ninguna batalla.

Si un ejército ataca una fortaleza, siempre se produce una batalla, ya que las fortalezas siempre disponen de una guarnición de 1.000 puntos. Si un jugador defiende una fortaleza, su guarnición total será de 4.000 puntos, por lo que será bastante duro de pelar!

Un ejército atacante victorioso en batalla captura el territorio que ha atacado. Cuando dos jugadores deciden atacarse mutuamente a través de la frontera al mismo tiempo, la batalla se libra en algún punto entre los dos territorios enemigos y el vencedor captura el territorio que ha atacado, a menos que sea una fortaleza, en cuyo caso debe librarse una batalla posterior contra la guarnición.

A medida que expanden sus territorios, los jugadores entran en contacto con nuevos enemigos. Si le echas un vistazo al mapa, verás que un jugador que controle una fortaleza puede lanzar un ataque de dos maneras: hacia el territorio más cercano o contra la zona de recurso del jugador cuya fortaleza ha sido capturada.

Si un jugador es atacado desde dos direcciones mientras se defiende, debe decidir contra quién lucha en primer lugar. Si el defensor gana la primera batalla, puede librar la segunda contra el siguiente agresor. Si el defensor pierde la primera batalla no puede enfrentarse al segundo atacante. Si el primer atacante ocupa el territorio en disputa por el segundo, entonces el segundo atacante tiene dos opciones: o lucha contra el ejército que ahora ocupa el territorio o se retira. Esta regla básica se aplica en todas las batallas sucesivas en las que dos enemigos se lancen contra el mismo jugador.

