

El Tanque de Vapor

Por Alessio Cavatore

¡Bienvenidos, compañeros ingenieros! La hora de nuestro mayor logro ya está aquí, pues yo, Alessio Cavatore, he regresado de Altdorf con noticias sobre la más potente de las máquinas de guerra del Imperio, el impresionante Tanque de Vapor.

Una ausencia notable del nuevo libro de ejército del Imperio fue el Tanque de Vapor. A pesar de la preocupación de los jugadores que querían poner en marcha sus motores, desde el principio teníamos un plan para esta monstruosa máquina de metal. El Tanque de Vapor es la segunda miniatura de una gama que se pondrá ya a la venta exclusivamente a través de *White Dwarf*. Saldrán más miniaturas en el futuro, así que ¡no te pierdas un solo número de *White Dwarf*!

Escribir las reglas para el nuevo Tanque de Vapor ha resultado un proceso realmente difícil. ¡La miniatura es gigantesca, enorme! Y es tan extraño, que resulta totalmente diferente de todo para lo que antes haya escrito reglas.

Realmente, una miniatura tan impresionante parecía pedirme a gritos una serie de reglas especiales. Habría resultado demasiado sencillo convertirlo, simple-

mente, en un carro muy resistente, así que me embarqué en esta cruzada para conseguir dar con algo especial y único sin que por ello resultase demasiado absurdo.

Tengo que reconocer que quería que el tanque fuera muy poderoso; en mi opinión, se trata de una máquina que merece que el enemigo le preste atención. El riesgo que implicaba, por supuesto, era que fuese tan potente que resultase indestructible y, por esta razón, intenté buscar un equilibrio.

La máquina que puedes contemplar en este artículo es el resultado de un intenso trabajo y de muchas pruebas de funcionamiento en el Studio.

Estoy seguro de que a los jugadores imperiales les gustará el nuevo Tanque de Vapor, pero también espero que sus adversarios estén de acuerdo en que su

coste en puntos es el adecuado y en que existen formas de neutralizarlo. Seguro que el tanque resulta amenazador, pero podrá comprobarse que resultará muy efectivo contra unos ejércitos y no tan brillante contra otros.

Pero ¿a qué estás esperando? ¡Profundicemos un poco y divirtámonos!

PUNTOS DE VAPOR

Al inicio de cada uno de sus turnos, antes de hacer nada más, el jugador que controla el tanque debe declarar cuántos *puntos de vapor* (Pv) va a gastar ese turno (o sea, cuánto quiere aumentar la presión de la caldera). Puede declararse cualquier número de puntos de vapor entre 0 y 5.

Tira un dado por cada punto de vapor que vayas a gastar y suma los resultados. Si el resultado total es igual o inferior a



Protegido por la torreta blindada, el Ingeniero da órdenes para que el Tanque de Vapor continúe avanzando.

los *puntos de estructura* actuales del tanque, todo va bien y generas los Pv declarados. Si el resultado es superior, la caldera ha generado los Pv, pero algo ha ido mal y debe efectuarse una tirada en la Tabla de Problemas y aplicar el resultado de inmediato.

Es recomendable colocar un dado encima o al lado del tanque para tener presente el número de puntos de vapor de que dispone y reducir este número a medida que vas gastando los Pv.

TABLA DE PROBLEMAS

1D6	Daño	Pv
6	Ninguno	+1
4-5	-1D6 ptos. estructura	-1
2-3	-2D6 ptos. estructura	-2
1	-4D6 ptos. estructura	-4

UTILIZACIÓN DE LOS PUNTOS DE VAPOR

Los puntos de vapor pueden usarse durante la fase de movimiento para mover el tanque o durante la fase de disparo para disparar el cañón (o cañones) del tanque. Los puntos de vapor que no se utilicen se pierden al término del turno en el que se han generado, así que aprovecha todos los puntos que puedas!

Cada acción implica un determinado coste en puntos, según se indica en la siguiente tabla:

Acción	Pv
Mover hacia delante (hasta 8 cm)	1
Mover hacia atrás (hasta 5 cm)	1
Pivotar sin moverse (hasta 90°)	1
Embestida (una vez por turno)	1
Disparar arma casco (una vez por turno)	2
Disparar arma torreta (una vez por turno)	1

MOVIMIENTO DEL TANQUE DE VAPOR

Por cada Pv gastado utilizando el “movimiento hacia delante”, el Tanque de Vapor puede mover hasta 8 cm hacia delante. Por cada Pv gastado utilizando el movimiento para “pivotar”, puede girar hasta 90° hacia la izquierda o hacia la derecha. El Tanque de Vapor también puede realizar un “movimiento hacia atrás” de hasta 5 cm por cada Pv invertido en él. Puedes decidir libremente cómo gastar los puntos de vapor combinando los movimientos hacia atrás y hacia delante y pivotando cuando quieras, siempre que te queden suficientes Pv para ello. Recuerda que es aconsejable guardar algunos puntos de vapor para la fase de disparo si quieres abrir fuego sobre el enemigo con alguno de los cañones.

UNIDAD SINGULAR

TANQUE DE VAPOR CONQUISTADOR300 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tanque Conquistador	—	1	4	6	—	—	0	0	10

Recuerda que sólo puedes incluir un Tanque de Vapor por cada 2.000 puntos de ejército.

Equipo: el modelo “Conquistador” del Tanque de Vapor va equipado con un cañón principal en el habitáculo y uno a vapor en la torreta. Posee 25 puntos de estructura. El comandante del tanque va armado con pistola de repetición.

Reglas especiales: los Tanques de Vapor se consideran *objetivos grandes*, son *inmunes a desmoralización* y *causan terror*. Tienen una *potencia de la unidad* de 10. El Tanque de Vapor no se considera ni un carro ni una máquina de guerra y, por tanto, no despliega a la vez que el resto de máquinas de guerra.

Los diferentes tipos de *terreno difícil* se consideran *terreno impenetrable* para el Tanque de Vapor. Por otra parte, el Tanque de Vapor puede moverse a través de obstáculos como si realmente no hubiese ninguno (muros bajos, vallas y setos no suponen ningún obstáculo para este potente tanque). Además, una vez que ha atravesado el obstáculo, este debe retirarse del tablero y, en el caso de que se trate de un obstáculo de gran longitud (más de 15 cm), se considera que el tanque ha abierto una brecha por donde ha pasado. Esta brecha se considera lo bastante amplia (hasta un máximo de 15 cm de anchura) para que toda una unidad pueda pasar por allí.

DISPARO

Una vez por turno, el Tanque de Vapor puede abrir fuego con el cañón instalado en su casco contra objetivos que se encuentren en su ángulo frontal de 45° (consulta el diagrama 1). Este disparo gasta 2 Pv y puede efectuarse aun cuando el tanque haya movido si todavía dispone de suficientes puntos de vapor.

Una vez por turno, el Tanque a Vapor puede disparar, además, el arma que tiene en su torreta contra objetivos que se encuentren a 360° a su alrededor. Este disparo le supone gastar 1 Pv y puede efectuarse aun cuando el tanque haya movido siempre que le queden puntos de vapor.

Gira la torreta de forma que el arma apunte hacia el objetivo. Es importante que lo hagas, pues se trata de un arma que utiliza la plantilla de llamas y el cañón del arma indica dónde debe colocarse la plantilla. Si has pegado la torreta y no puedes hacerla girar, mide la longitud del cañón y sitúa la plantilla a esa distancia en la dirección adecuada (básicamente, imagina que has girado la torreta encarándola en dirección al objetivo). Se pueden disparar los dos cañones el mismo turno siempre que se disponga de suficientes puntos de vapor.

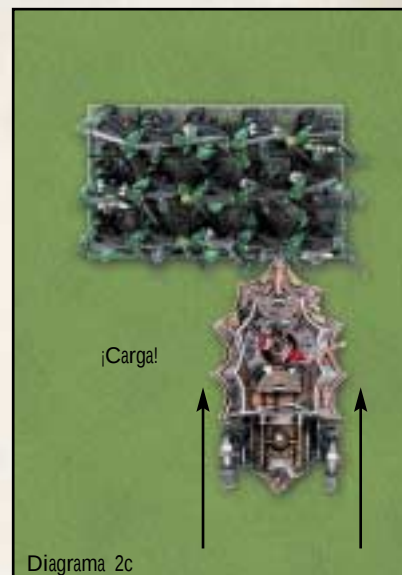
El Tanque de Vapor puede disparar con el cañón de su casco o el de su torreta incluso si se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con una unidad. Incluso puede hacerlo contra las unidades con las que se encuentre trabado en combate (siempre que no exista la posibilidad de impactar a miniaturas propias o que las miniaturas enemigas no se encuentren trabadas en combate con otras miniaturas).

Recuerda que el tanque se considera un *objetivo grande* y, por tanto, puede ver por encima de las tropas enemigas para designar sus objetivos, incluso si se encuentra trabado en combate.

Si el Tanque de Vapor no está trabado en combate, el comandante del tanque puede asomarse por el borde de la torreta y disparar con su pistola de repetición sobre el enemigo (posee un ángulo de visión de 360° y puede ver por encima de otras tropas). Cuando el tanque se encuentre trabado en combate, el comandante no se arriesgará a asomarse por la torreta y, por tanto, no podrá disparar, pero puede *aguantar y disparar* con su pistola de repetición cuando sea objeto



Diagrama 1:
el Tanque de Vapor sólo puede disparar el cañón del habitáculo contra objetivos situados dentro de su ángulo de 45° de visión frontal.



de una carga. Es el único tipo de reacción a la carga permitido al Tanque de Vapor aparte de *mantener la posición*.

CARGAS

El comandante del tanque puede ver todo lo que hay a su alrededor y puede mirar por encima de sus tropas. Por este motivo, puede declarar una carga contra una unidad enemiga situada en un ángulo de visión de 360° al inicio de su movimiento. Una carga es un movimiento hacia el objetivo designado. El tanque debe cargar por el lado enemigo en el que se encuentra al iniciar su movimiento (consulta las reglas habituales para los movimientos de carga en la página 46 del reglamento de

Warhammer). El tanque puede cargar pivotando e, incluso, dando media vuelta, si es necesario. Antes de mover en dirección al objetivo designado, puede pivotar para alinearse con el objetivo e incluso puede dar marcha atrás antes de volver a moverse para cargar hacia delante. De esta forma gana más velocidad y puede causar más daño (consulta los diagramas 2a, b y c).

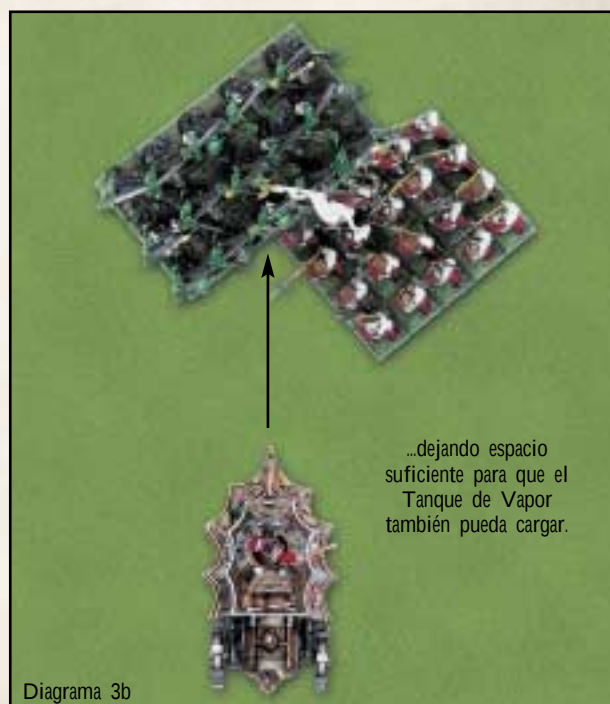
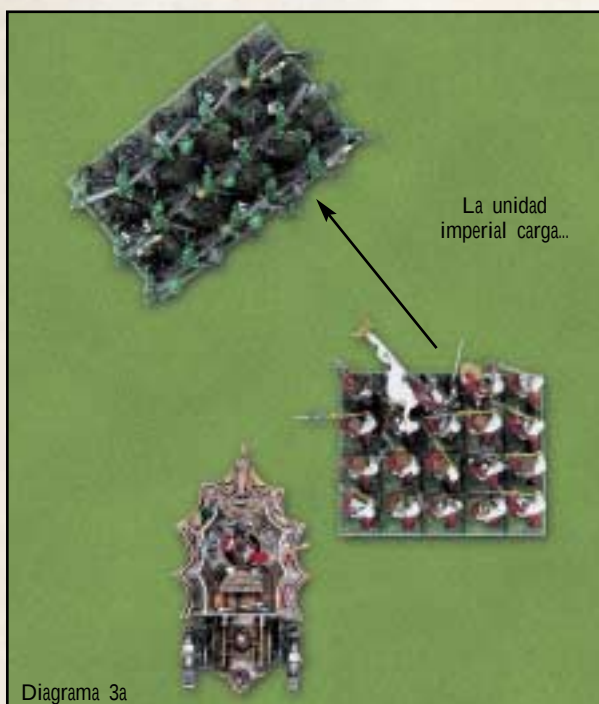
Por ejemplo: el tanque carga a una unidad que se encuentra a 7 cm en su flanco izquierdo. Gasta 1 Pv para girar, 1 Pv para mover hacia atrás y, por último, 2 Pv para cargar 8 cm hacia delante.

El Tanque de Vapor causa 1D3 impactos (como si se tratara de un carro) más

1D3 impactos adicionales por cada 8 cm movidos en línea recta hacia delante al cargar.

Puede moverse libremente y abandonar el combate cuerpo a cuerpo para cargar contra otra unidad o, incluso, para volver a cargar contra la misma unidad con la que estaba trabado (lo habitual es gastar 3 Pv para mover hacia atrás 15 cm y, después, cargar 15 cm hacia delante con los 2 Pv restantes).

Un Tanque de Vapor que se encuentre trabado en combate desde un turno anterior también puede declarar que su único movimiento durante ese turno será embestir una de las unidades con las que se encuentre trabado. Esto le



costará 1 Pv. El tanque no se moverá, pero la unidad designada sufrirá 1D3 impactos. De esta forma se simula el movimiento del tanque por el interior de la unidad pisoteando enemigos. Recuerda que solo puedes gastar 1 Pv para embestir y que el tanque no podrá ejecutar ningún otro movimiento durante ese turno. El resto de Pv podrán invertirse normalmente en la fase de disparo.

Las miniaturas enemigas que se encuentren envolviendo los flancos de un tanque que se mueva fuera de control o embista la unidad retrocederán hacia su unidad.

Si el tanque ha declarado una carga y no consigue alcanzar el objetivo, debe mover igualmente hacia el objetivo designado. La distancia recorrida no se divide a la mitad.

Normalmente, una unidad que cargue se alinea junto al enemigo tras haber entrado en contacto con él; sin embargo, el Tanque de Vapor no se alinea junto a la unidad cargada (consulta diagramas 3a, b y c).

Las unidades de *hostigadores* y los personajes que tengan una *potencia de la unidad* de 1 ó 2 no pueden recibir una carga del tanque, ya que, simplemente, se apartarán. Si el tanque mueve a través de una de estas unidades o personajes, aparta las miniaturas a un lado dejando la distancia mínima necesaria para que el tanque pueda pasar. Una unidad de *hostigadores* que quede dividida en dos como consecuencia del paso del tanque debe recuperar la coherencia de unidad en la siguiente fase de movimiento.

DAÑOS EN EL TANQUE DE VAPOR

Un Tanque de Vapor inicia la partida con un número de *puntos de estructura*. Cuando este número queda reducido a 0, el tanque ha quedado inutilizado y se considera baja. Debes retirar la miniatu-

ra y el enemigo obtiene una cantidad de puntos de victoria igual a su valor en puntos. Si al término de la partida el tanque tiene menos de la mitad de sus *puntos de estructura* iniciales, el enemigo obtiene un número de puntos de victoria igual a la mitad de su valor en puntos.

DISPAROS CONTRA EL TANQUE DE VAPOR

Al disparar contra el Tanque de Vapor, efectúa las tiradas para impactar normalmente (el tanque es un *objetivo grande*). A continuación, determina si se ha impactado en un elemento "blando" (la caldera, una escotilla abierta, etc.) o en un elemento "duro" (placas de blindaje). Para ello, tira un dado por cada impacto en la tabla siguiente:

Localización	Impacto "Duro"	Impacto "Blando"
Frontal	1-5	6
Flanco	1-4	5-6
Posterior	1-2	3-6

Las localizaciones en el tanque se dividen según el ataque le impacte por sus ángulos frontal, laterales o posterior, tal y como muestra el diagrama 4.

Nota: se considera que la escotilla del tanque tiene un blindaje menor; por tanto, todos los ataques (incluyendo los mágicos) que impacten en la parte superior del tanque causarán automáticamente un impacto "blando". Si el agujero central de una plantilla se sitúa sobre el tanque, también causará automáticamente un impacto "blando". De otro modo, causará un impacto normal para el que ha de efectuarse una tirada en la Tabla de Localización de Daños. La dirección del impacto es el ángulo más próximo al centro de la plantilla.

Determina los *puntos de estructura* perdidos a causa del impacto teniendo en cuenta los siguientes factores:

- el resultado de 1D6;
- la Fuerza del impacto;
- el resultado de las tiradas en caso de que cause heridas múltiples (si el ataque no causa heridas múltiples, no se suma nada);
- si has causado un impacto "blando", resta 8 al total obtenido;
- si has causado un impacto "duro", resta 10 al total obtenido.

O sea:

Impacto "blando" = $1D6 + F + * - 8$

Impacto "duro" = $1D6 + F + * - 10$

Ejemplo. Una flecha causa un impacto "blando" de $1D6 + 3 + 0 - 8$ puntos de daño (el 0 indica que la flecha no causa heridas múltiples). Por tanto, solo con

un 6 causará un punto de daño. Un Gran Cañón causa un impacto "duro" de $1D6 + 10 + 1D6 - 10$ puntos de daño (causará de 2 a 12 puntos de daño).

Recuerda que los Tanques de Vapor son inmunes a los efectos del veneno; por tanto, los *ataques envenenados* se considerarán ataques normales.

ATAQUES MÁGICOS

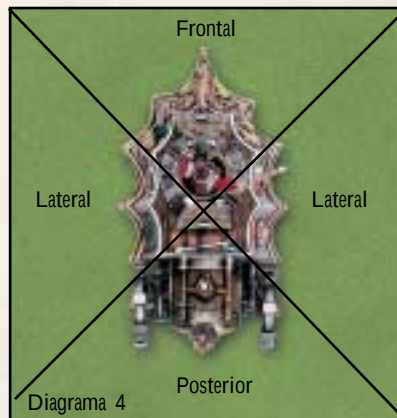
La enorme masa de metal del Tanque de Vapor es lo suficientemente resistente para bloquear la mayoría de energías mágicas. Sin embargo, los hechizos que tengan que ver con ataques físicos sobre el objetivo tienen la posibilidad de causarle daños.

Ningún hechizo amigo o enemigo causa efecto sobre un Tanque de Vapor, excepto aquellos que causen impactos reales con un atributo de Fuerza (todos los *proyectiles mágicos* y otros hechizos, como el *Cometa de Casandora* o el *Pie de Gorko*). Estos hechizos se tratan como disparos normales y, si impactan desde arriba (como las catapultas), los impactos se consideran "blandos". Los hechizos que causan un impacto con un atributo de Fuerza determinado y, además, tienen un efecto secundario (como el *Pozo de Sombras*) funcionan parcialmente sobre el tanque: se aplican solo los daños causados y se ignoran los efectos secundarios.

ATAQUES ESPECIALES

Los ataques que impactan automáticamente deben efectuar una tirada para determinar si se trata de un impacto "blando" o "duro". Los impactos que hieren automáticamente deben efectuar igualmente la tirada para dañar el tanque utilizando la Fuerza de la criatura que efectúe el impacto.

Por ejemplo, en el caso del ataque especial del Gigante *golpear con el garrote*, el ataque impacta automáticamente (el tanque falla automáticamente su *chequeo de iniciativa*), pero el Gigante ha de efectuar otra tirada para determinar





el tipo de impacto causado. Por tanto, el ataque especial *golpear con el garrote* causará: $1D6+6$ (el atributo de Fuerza del Gigante) $+2D6$ (las heridas múltiples que causa) -8 puntos de daño al tanque. Un ataque de *cabezazo* (una herida automática) que cause un impacto "duro" causará $1D6+6-10$ puntos de daño estructural. No produce el efecto secundario de aturdimiento al tanque.

COMBATE CUERPO A CUERPO CONTRA EL TANQUE

En combate cuerpo a cuerpo, los enemigos tienen la oportunidad de concentrar sus ataques en partes vul-

nerables del tanque. El Tanque de Vapor tiene HA1. Todas las miniaturas enemigas en contacto con el Tanque de Vapor o que podrían entrar en contacto proyectando sus peanas tal y como se indica en el diagrama 5 pueden efectuar normalmente la tirada para impactar. Recuerda que no puedes efectuar los ataques de las miniaturas eliminadas por el impacto si el tanque ha cargado. Si el enemigo logra impactar, habrá obtenido automáticamente un impacto "blando". Si falla, habrá obtenido un impacto "duro". Resuelve los daños causados por cada impacto como se ha descrito para los impactos de los disparos.

La resolución del combate se determina normalmente, contando cada punto de daño causado en el Tanque de Vapor como una herida.

Si el tanque pierde el combate, el enemigo puede envolver los flancos normalmente. Los Tanques de Vapor no pueden realizar movimientos de persecución ni capturar estandartes.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS DEL TANQUE

El Tanque de Vapor superará automáticamente todos los *chequeos de atributos* que deba realizar excepto los *chequeos de iniciativa*, que siempre fallará automáticamente (no es demasiado bueno maniobrando).

IMPACTOS POR CARGA CONTRA EL TANQUE DE VAPOR

Los impactos causados por una carga contra el Tanque de Vapor se distribuyen aleatoriamente utilizando la tabla de disparos. Las miniaturas que causen impactos por carga al Tanque de Vapor sufren, a su vez, $1D6$ impactos de F6.

GOBLINS FANÁTICOS

El Tanque de Vapor no se detiene cuando se suelta a los Fanáticos. Mueve los Fanáticos en primer lugar y, a continuación, acaba el movimiento del tanque. Si los Fanáticos y el tanque entran en contacto, resuelve los impactos como si fueran disparos contra el tanque y, después, retira a los Fanáticos (ichof!).



Una unidad de ingenieros dispuesta para el combate a bordo de una plataforma montada sobre su Tanque de Vapor

Tabla de variantes del Tanque de Vapor

La versión "Conquistador" del Tanque de Vapor va equipada con un cañón en el habitáculo y un cañón de vapor en la torreta (300 puntos y 25 puntos de estructura), pero existen otras muchas variantes. Esta tabla te ofrece la oportunidad de crear muchas variantes.

Debes empezar adquiriendo la versión básica y, a continuación, añadirle una modificación en el casco y/o una en la torreta. Cada modificación tiene un coste en puntos determinado y afecta al total de puntos de estructura del tanque.

Tanque de Vapor	Coste Ptos.	Ptos.estr.
Básico (sin armas)	250	29
Mod. Habitáculo		
Cañón	+25	-2
Cañón de salvas	+50	-2
Mortero (sin torreta)	-50	-10
Mod.Torreta		
Cañón de vapor	+25	-2
Plataforma	+120	0

CAÑÓN DE VAPOR (TORRETA)

Alcance	Fuerza	Heridas	Salv.
Plantilla	3	1	-3

Este cañón dispara una nube de vapor con la que achicharra al enemigo y fríe a los rivales dentro de sus armaduras. El cañón de vapor utiliza la plantilla de llamas y posee el siguiente perfil:

CAÑÓN (HABITÁCULO)

Alcance	Fuerza	Heridas	Salv.
40 cm	8	1D3	sin tirada

Funciona como un cañón normal, pero con las siguientes excepciones:

Si obtienes un resultado de Problemas con el primer dado de artillería, el cañón no dispara y debes efectuar una tirada en la Tabla de Problemas del Tanque de Vapor. Aplica el resultado de inmediato. Además de los efectos señalados, si en la tabla obtienes un resultado de 1, el cañón queda destruido; si el resultado es 2 ó 3, el cañón no puede disparar en el turno siguiente.

Los cañones principales del Tanque de Vapor no pueden disparar metralla, pero, si hay una unidad enemiga en contacto con la parte delantera del tanque cuando este dispara, la unidad sufrirá 1D6 impactos de F3 con un modificador de -3 a la tirada de salvación por armadura al ser abrasada por la salida del vapor de la caldera.

PLATAFORMA DE COMBATE DE LOS INGENIEROS (TORRETA)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ingeniero	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Equipo: armadura ligera y arma de mano.

En la plataforma pueden ir montados seis Ingenieros equipados con una serie de armas experimentales:

- Un rifle largo de Hochland (consulta la página 19 del libro del Imperio).
- Un mosquete de repetición (consulta la página 19 del libro del Imperio).
- Un trabuco (mueve o dispara, plantilla de llamas, F3, poder de penetración).
- Una alabarda con garfio (arma a dos manos, F+1, +2 contra caballería).
- Un atrapahombres (arma a dos manos, proporciona la habilidad *golpe letal* a su portador).
- Una bola con cadena (arma a dos manos, F+3 en el primer turno de combate).

Reglas especiales: los Ingenieros montan en el Tanque de Vapor como si fuesen personajes montados en un carro. Aplica las reglas para personajes en carro de la página 127 del reglamento. Las hemos resumido a continuación:

- Los Ingenieros obtienen un bonificador de +2 a la tirada de salvación por armadura, así que obtienen una tirada de salvación por armadura de 4+.
- Al disparar contra el tanque, tira un dado por cada impacto: un resultado de 6 impacta a los Ingenieros. Si no, sigue el procedimiento habitual para un impacto contra un Tanque de Vapor.
- En combate cuerpo a cuerpo, el enemigo puede elegir atacar a los Ingenieros o al tanque.

Los Ingenieros pueden luchar normalmente contra enemigos en contacto con el frontal o los laterales del tanque, pero no con los que se encuentren en la parte posterior. Los Ingenieros armados con armas de proyectiles han de utilizar sus armas de mano cuando se encuentren en contacto con el enemigo, ya que no pueden disparar en combate cuerpo a cuerpo. Mientras el tanque sea operativo, los Ingenieros son *inmunes a la desmoralización*, pero, si el tanque es destruido, se dispersan y huyen (se retiran del tablero). Pueden disparar o mover y disparar incluso si el Tanque se ha movido. Si un Ingeniero es destruido, el jugador imperial elige la miniatura que retira como baja.

MORTERO (HABITÁCULO)

Funciona como un mortero normal (pág. 13 del libro del Imperio), excepto por que el mortero del tanque posee un alcance de entre 15 y 60 cm.

Si obtienes un resultado de Problemas en el dado de artillería, el mortero no dispara y debes tirar en la Tabla de Problemas del Tanque de Vapor. Aplica los resultados de inmediato. Además, si obtienes un resultado de 1, el mortero queda destruido; si el resultado es 2 ó 3, el mortero no podrá disparar en el turno siguiente.

Además, el tanque está equipado con dos cañones giratorios. Cuando no está trabado en combate, la tripulación puede optar por no disparar con el mortero y hacerlo con los dos cañones giratorios (esto no gasta ningún Pv). Los cañones giratorios se consideran arcabuces de Fuerza 6 y siempre se consideran inmóviles, aunque el tanque se haya movido.

Pueden disparar a los objetivos que se encuentren en los flancos o en la parte delantera del tanque. Recuerda que la tripulación tiene HP 4.

CAÑÓN DE SALVAS (HABITÁCULO)

Funciona como un cañón de salvas normal (pág.15 del libro del Imperio) con las siguientes excepciones:

Causa impactos de Fuerza 3 y -1 a la tirada de salvación a largo alcance y de Fuerza 4 y -2 a la tirada de salvación a corto alcance.

Si obtienes un resultado de Problemas al tirar el dado de artillería, tira un dado en la Tabla de Problemas del Cañón de Salvass y otro en la Tabla de Problemas del Tanque de Vapor. Aplica los resultados de inmediato. Recuerda que, si obtienes un resultado de *¡Destruído!* en la Tabla de Problemas del Cañón de Salvass, el resultado se aplica al cañón, no al tanque.