

Variantes de Tanque de Vapor Imperial

por The Main Man



Las reglas expuestas a continuación están pensadas para ser utilizadas como un añadido al Tanque de Vapor convencional. En términos simples, estas variantes tienen un tipo de “disparo alternativo” o bien de ataque distinto al normal, el cual representa las diferentes configuraciones de armamento del que disponen. Siempre que un Tanque de Vapor realice un ataque, debe elegir si utilizar las reglas normales (si puede hacerlo) o bien las relativas a la variante del que se trate, nunca ambas.

Todos los tanques de vapor aquí incluidos siguen las mismas reglas para el Tanque de Vapor descrito en el reglamento de Warmaster, salvo por ciertas excepciones que se indicaran cuando corresponda.

1) Conquistador (Atks 3/3; Hits 4; Arm 3+; 170 pts)



La variante “Conquistador” es la versión estándar de Tanque de Vapor Imperial. Esta equipado con pequeño cañón de vapor montado en una torreta giratoria y un cañón de batalla en el casco. Durante el juego, puede disparar su cañón de vapor tal cual se describe en el reglamento de Warmaster, o bien utilizar su cañón de batalla como se describe a continuación.

Cañón de Batalla: El Conquistador está equipado con un cañón de medio calibre alimentado por vapor en lugar de pólvora. Este cañón está fijado al casco del tanque, con lo cual solo puede disparar a objetivos y responder a cargas dentro del corredor de 2cm que se proyecta desde el borde frontal de su base. El Conquistador puede girar 380° sobre su propio eje para encarar el Cañón de Batalla hacia una dirección concreta; independiente de cuantos grados gire el tanque, hacer esto se considera una acción de movimiento completa, por lo cual solo puede ser realizado si el tanque de vapor recibe una orden durante la Fase de Mando, siendo afectado por las mismas reglas de fallos, y solo si no está trabado en combate.

Para efectos de disparo, el cañón de batalla posee un valor de **Ataques de 1** y sigue todas las reglas normales para cañones, aunque es menos potente que un cañón convencional, por lo que solo tiene un **alcance de 30cm**.

Este cañón no puede disparar “metralla” contra enemigos que cargan, pero si hacer disparos normales contra estos siempre que se encuentren dentro del corredor de disparo ya descrito.

2) Viejo Confiable (Atks 3/3; Hits 4; Arm 3+; 150 pts)



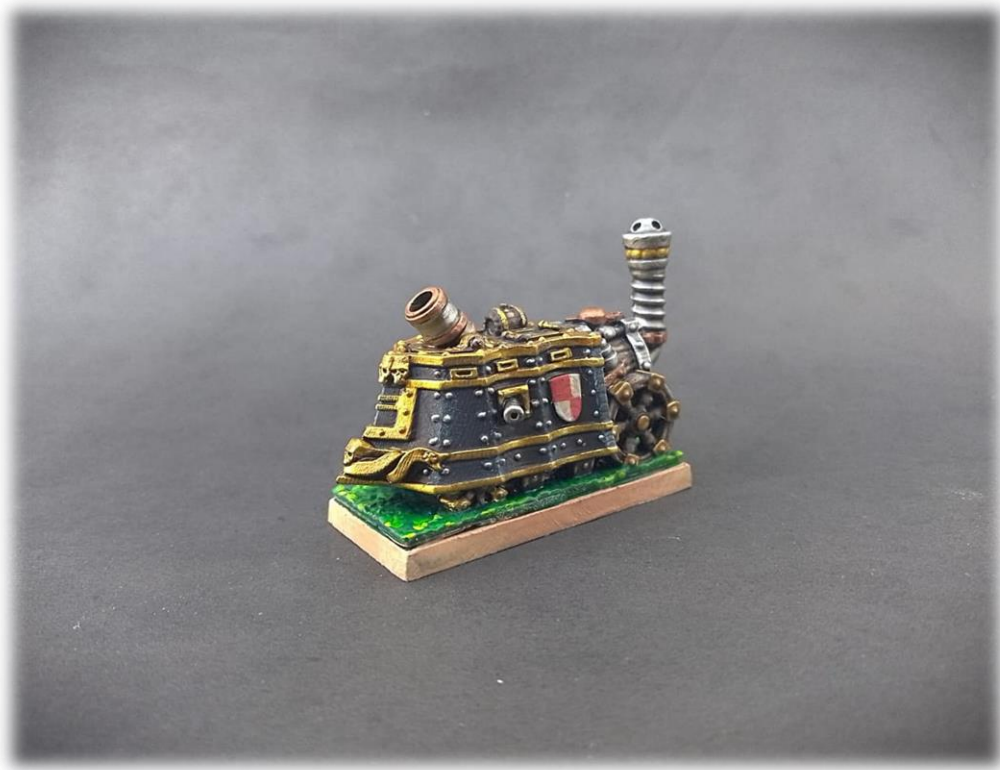
De igual manera que el Conquistador, el “Viejo Confiable” posee una torreta con cañón de vapor, pero en lugar de un cañón de batalla esta variante está equipada con una versión ligera del Cañón de Salvas imperial. Durante el juego, puede disparar su cañón de vapor tal cual se describe en el reglamento de Warmaster, o bien utilizar su cañón de salvas como se describe a continuación.

Cañón de Salvas: Consiste en una versión ligera del Cañón de Salvas del Imperio, alimentado por vapor en lugar de pólvora. Este cañón está fijado al casco del tanque, con lo cual solo puede disparar a objetivos y responder a cargas dentro del corredor de 2cm que se proyecta desde el borde frontal de su base. El Viejo Confiante puede girar 380° sobre su propio eje para encarar el Cañón de Salvas hacia una dirección concreta; independiente de cuantos grados gire el tanque, hacer esto se considera una acción de movimiento completa, por lo cual solo puede ser realizado si el tanque de vapor recibe una orden durante la Fase de Mando, siendo afectado por las mismas reglas de fallos, y solo si no está trabado en combate.

Al disparar, sigue las mismas reglas que el Cañón de Salvas convencional, incluyendo alcance, ataques acordes a la distancia y tabla de efectos. Sin embargo, si se obtiene un 4+ en la tabla de efectos, el Tanque de Vapor es destruido. La mayor parte de la explosión es contenida por la estructura del tanque, por tanto, se ignoran los 6 impactos automáticos a enemigos indicados en la tabla de fallos del Cañón de Salvas.

Dado a que la tripulación está bien resguardada al interior del Tanque de Vapor, este puede realizar acciones de disparo a enemigos contra enemigos que cargan, siempre que estén dentro del corredor anteriormente descrito.

3) Implacable (Atks 3/3; Hits 4, Arm 3+; 160 pts)



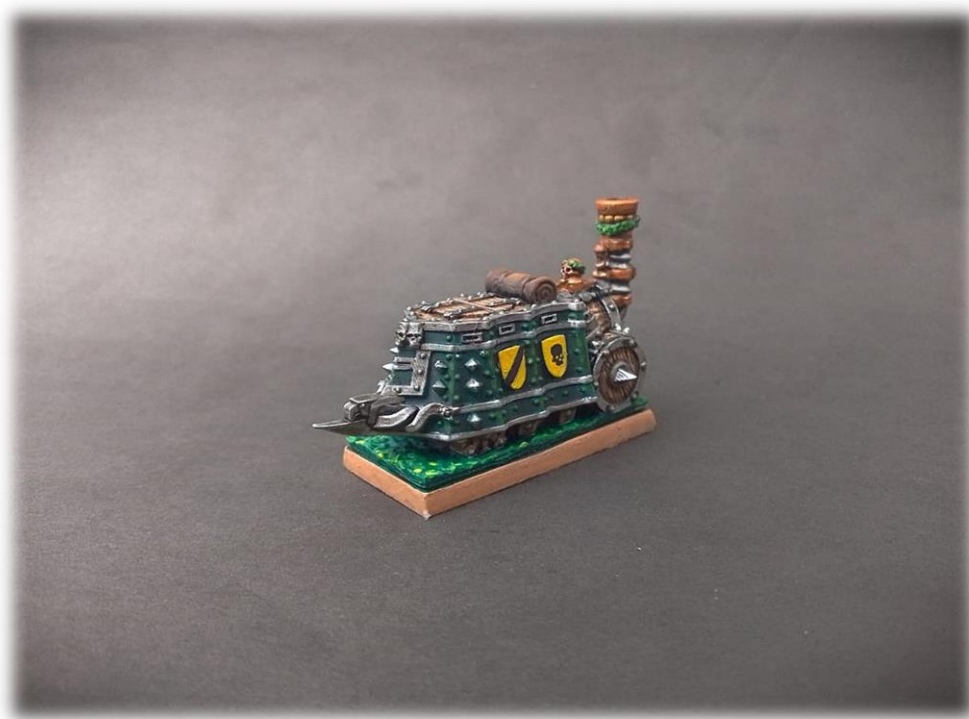
El “Implacable” no posee una torreta giratoria para realizar ataques convencionales, sin embargo, dispone de pequeños cañones laterales que cubren dicha función. En términos de juego, esto solo es un detalle estético y el tanque puede atacar como cualquier otro sin mayor diferencia. La principal característica del Implacable es su mortero de gran calibre que le permite disparar por encima de obstáculos. Durante el juego, puede disparar tal cual se describe en el reglamento de Warmaster, o bien utilizar su mortero como se describe a continuación.

Mortero: El mortero se considera como un Lanza Rocas (Alcance 60cm, Ataques 3) tal como se describe en el reglamento de Warmaster. Este mortero está fijado al casco del tanque, con lo cual solo puede disparar a objetivos dentro del corredor de 2cm que se proyecta desde el borde frontal de su base. El Implacable puede girar 380° sobre su propio eje para encarar el mortero hacia una dirección concreta; independiente de

cuantos grados gire el tanque, hacer esto se considera una acción de movimiento completa, por lo cual solo puede ser realizado si el tanque de vapor recibe una orden durante la Fase de Mando, siendo afectado por las mismas reglas de fallos, y solo si no está trabado en combate.

Los disparos del mortero rebotan como si fueran de un cañón, pero no puede disparar contra enemigos que cargan.

4) Martillo de Sigmar (Atks 5; Hits 5; Arm 3+; 130 pts)



El “Martillo de Sigmar” no posee ninguna clase de armamento para realizar disparos, estando diseñado únicamente para el combate cuerpo a cuerpo, o más precisamente, para aplastar bajo sus ruedas a cualquiera lo suficientemente estúpido para ponérsele en frente.

Por ello este tanque de vapor no puede realizar ataques durante la Fase de Disparo, pero gracias a su casco reforzado, su capacidad de combate es

considerablemente mejor que el de otros tanques de vapor, teniendo **5 Ataques y 5 Hits**.

Cuando el Martillo de Sigmar carga contra un objetivo en terreno abierto, recibe **1D6 ataques adicionales, además del +1 ataque por cargar**. Esta bonificación solo se aplica al cargar, no durante persecuciones, avances, ni cuando el Martillo de Sigmar recibe una carga. La infame y salvaje reputación de este tanque de vapor es bien conocida por los enemigos del Imperio, por lo cual causa **Terror**.

4) Von Zeppel (Atks 4/4; Hits 4; Arm 3+; 140 pts)



La inusual variante “Von Zeppel” no posee una torreta giratoria para disparar vapor ni alguna clase de arma montada en el casco, en su lugar lleva una plataforma tripulada por un grupo de jóvenes ingenieros

ansiosos por poner a prueba sus armas de fuego experimentales usando a los soldados enemigos como blancos de tiro.

La variedad de armas de las que dispone la tripulación del Von Zeppelin suele ser de manufactura y calidad excepcionales, lo que se refleja en una mejor potencia de fuego comparado a otros tanques de vapor. Por ello, el Von Zeppelin posee **4/4 Ataques**. Además, la falta de armamento pesado le hace más ligero y ágil, permitiéndole moverse hasta **40cm**.