

INICIACIÓN A WARHAMMER FANTASY

Warhammer Fantasy (en adelante WF) comenzó siendo un juego de batallas con miniaturas ambientado en un mundo de fantasía medieval. Pero con el transcurso del tiempo, y las sucesivas ediciones, se ha convertido en todo un universo con una geografía y un trasfondo propio, donde el mismo juego ha dejado de tener el absoluto protagonismo, y donde han adquirido importancia la fantasía, el trasfondo, el miniaturismo, el coleccionismo... Así hoy es fácil encontrar aficionados que no juegan, sino que se dedican exclusivamente a otros aspectos del hobby. Mi máximo respeto hacia dichos aficionados, pero en mi opinión están dejando pasar gran parte de la diversión. El aficionado integral debe jugar, lo cual para mí es la parte más importante y lo que me motiva a practicar el resto de actividades, pero también deberá pintar, coleccionar, crear relatos de trasfondo... Esta es la grandeza de WF, no es sólo una afición son multitud de aficiones, por lo que nunca dejará de sorprenderte.

En esta misma página Web podrás encontrar artículos dedicados a otras ramas del hobby, pero en esta sección, que se inicia con este artículo, voy a centrarme en el juego, lo que para mí es el motivo de que me dedique a las restantes ramas de esta magnífica afición. Trataré de explicar lo que he aprendido en mis cerca de veinte años como jugador, y mis más de mil batallas, en lo que me habría encantado que alguien me dijera en mis inicios, cuando estaba totalmente perdido ante una lista de ejército.

Este artículo está dedicado a los jugadores noveles, los que se acercan por primera vez al juego, pero también es útil para los jugadores veteranos, los cuales verán confirmadas sus teorías o encontrarán nuevos puntos de vista. En él no se expondrán complejidades tácticas, estas quedarán reservadas para artículos sucesivos, simplemente trataré de explicar los principios básicos en los que en mi opinión se apoya el juego, y que son aplicables a todas las razas del mismo. Por la misma razón tampoco se explicarán las diversas tácticas, lo que reservaré para posteriores trabajos.

Comencemos por definir lo que es un ejército. Éste es un conjunto de tropas agrupadas en unidades, que cooperan unas con otras para la consecución de un objetivo táctico. En un ejército podemos distinguir un centro, un flanco izquierdo y un flanco derecho. Esta definición parece de Perogrullo, y lo es efectivamente, sin embargo es conveniente que la revisemos periódicamente en nuestras partidas. No hay nada más desolador que ver una gran unidad de caballería que arrasa por todo el campo de batalla para quedar aislada en el otro extremo de la mesa, sin ningún apoyo, y rodeada de enemigos. Ni un jugador que pone todo su cuidado en diseñar un flanco derecho perfecto descuidando completamente su flanco izquierdo por donde lo destroza el enemigo.

Para la confección de un ejército debemos atender a tres fases fundamentales:

- El Plan de Batalla.
- El Diseño propiamente dicho del ejército.
- El Movimiento.

Estudiemos cada una de ellas.

Todo ejército debe comenzarse por un plan de batalla, los músicos de una orquesta no se ponen a tocar sin partitura, los albañiles de una obra no lo hacen sin un proyecto, nosotros no debemos diseñar un ejército sin un plan de batalla que nos sirva de guía. La confección de un ejército no consiste en la acumulación de unidades sin ton ni son, sino en la elaboración de un plan de batalla, y en la elección de las tropas necesarias para desarrollarlo, sin desperdiciar ni un solo punto, pues eso da ventajas al enemigo. Cuantas veces hemos visto costosísimas unidades que no entran en batalla, esto se produce porque el jugador ha diseñado su ejército atendiendo a lo buenas que son cada una de sus unidades, no en un plan de batalla que le indique lo que cada unidad debe hacer, adaptando éstas a la misión que cada una va a desempeñar, y sin, insisto, despilfarrar un solo punto de más.

Para la elaboración de un plan de batalla hay que atender a un concepto fundamental el PUNTO DE RUPTURA. Jugar a WF no consiste en mover ambos ejércitos en masa para que choquen frontalmente en el centro del campo de batalla. Esto solo consigue que siempre gane el ejército más fuerte o el más resistente, o en caso de igualdad de ambos factores el que tenga más suerte con los dados. No me quiero imaginar un ejército élfico chocando frontalmente contra un ejército enano u orco, estos ejércitos son mucho mejores en combate cuerpo a cuerpo, y probablemente el elfo perderá nueve de cada diez partidas, y luego se quejará de su mala suerte con los dados. El ejército elfo es extremadamente móvil, ¿por qué no rodear al enemigo y destruirlo cargando por su flanco o retaguardia a la vez que por su frente, y rehuir el combate frontal?. ¿Y como se consigue esto?. Pues rompiendo la línea enemiga en un punto a través del cual podrán pasar nuestras tropas móviles hacia la retaguardia enemiga de modo que el ejército enemigo se vea atrapado entre estas unidades móviles por su flanco y retaguardia y el resto de nuestro ejército situado en su frente. Trataré de explicarlo mejor.

El concepto de punto de ruptura se basa en que todos los ejércitos han de romper la línea enemiga en algún punto. Si todos. Incluso los hiperdefensivos y lentos enanos, deben romper el frente enemigo cuando sus tropas de proyectiles lo hayan debilitado. Y esto es así porque es casi imposible detener a un enemigo inteligente usando simplemente proyectiles y magia. Él se limitará a poner gran cantidad de unidades, de forma que no puedas concentrar el fuego en unas pocas, y cuando llegue hasta tu línea no tendrás nada con lo que atacarle o defenderte en combate cuerpo a cuerpo. El enano deberá tener tropas de combate cuerpo a cuerpo, listas para romper el frente enemigo en el momento en que éste esté suficientemente debilitado.

Pues bien en esta idea de punto de ruptura se basa todo el plan de batalla de tu ejército. Debemos seleccionar un punto por el que queramos romper el ejército enemigo, desde el que luego poder volvernos para envolver el resto de sus unidades. La elección de este punto dependerá de las posibilidades de la raza que estemos usando, así los enanos, en principio, lo tienen complicado para romper un flanco, dado que después de la ruptura su falta de movilidad les impedirá envolver el centro y el otro flanco enemigo. Es mucho mejor que el enano rompa el centro después de que este se halla debilitado convenientemente con proyectiles. El elfo no tiene unas maravillosas tropas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que difícilmente romperá el centro enemigo, su gran movilidad le permite mejor romper un flanco y desde este envolver al resto del enemigo. Por último hay ejércitos con tantísima movilidad y potencia de combate que se pueden permitir tener dos puntos de ruptura, como es el caso de Bretonia con la que se puede romper los dos flancos.

El punto de ruptura puede elegirse con independencia del ejército al que vayamos a enfrentarnos, o atendiendo a los puntos débiles de este. Así por ejemplo en el caso de los enanos su centro suele ser tremendamente fuerte, teniendo en sus flancos sus puntos más débiles. La falta de

movilidad de este ejército hace que sea envuelto fácilmente. Sin embargo también puede ser una buena opción sorprender al enano asaltando su centro, sobre todo si es un jugador experimentado, pues habrá previsto nuestro movimiento de flaqueo y habrá reforzado sus flancos. Lo ideal es ir probando los distintos puntos de ruptura de que sea susceptible tu raza contra todos los ejércitos. Así sacarás conclusiones de las ventajas e inconvenientes de cada uno.

Lo importante es que seas fiel al punto de ruptura que elijas. No trates de abarcar demasiado, no trates de tener varios puntos de ruptura ni de meter otras tropas muy caras en otros puntos, por donde no vas a romper, si no hay puntos para ello, y si como consecuencia de su inclusión debilitas las tropas que han de producir la ruptura. Esto no significa que el punto de ruptura sea inmutable. Si a la hora de desplegar ambos ejércitos te das cuenta de que es imposible romper por donde tenías previsto, el punto de ruptura podrá moverse donde más te convenga y desplegar en consecuencia. Incluso después de haber desplegado, siempre que puedas desplazar las tropas necesarias para la ruptura en otro punto si tienes movilidad suficiente. Así en mi última batalla el punto de ruptura se desplazó de mi flanco izquierdo al centro, pues la movilidad de mis tropas (jugaba con Bretonia) me permitió desplazarlas a ese punto más rápido que el enemigo.

Una vez visto el plan de batalla pasemos al diseño del ejército. El propio punto de ruptura ya nos habrá dado una idea de las unidades que debemos incluir. Lo primero que tenemos que diseñar es el grupo de unidades que se encargarán de la ruptura, a los que yo llamo grupo de ruptura. Estas unidades tendrán que ser potentes en el combate cuerpo a cuerpo, y lo que es más importante, deberán poder maniobrar por el campo de batalla hasta posicionarse de forma que puedan romper el frente enemigo. Y en este punto, el de posicionarse, es donde entra en juego otro de los principios fundamentales del WF: el de Unidad Fundamental y Unidad de Apoyo. Las unidades de tu ejército no deben luchar aisladas, deben cooperar unas con otras. Imagínate una magnífica unidad de Jinetes de Jabalí al mando de tu caudillo, donde te has gastado 500p., que no puede colocarse a distancia de carga por tener enfrente, amenazándoles una pequeña unidad de cinco yelmos y un carro de guerra elfo, que al enemigo solo le ha costado poco más de 200p. Obviamente es casi un pecado.

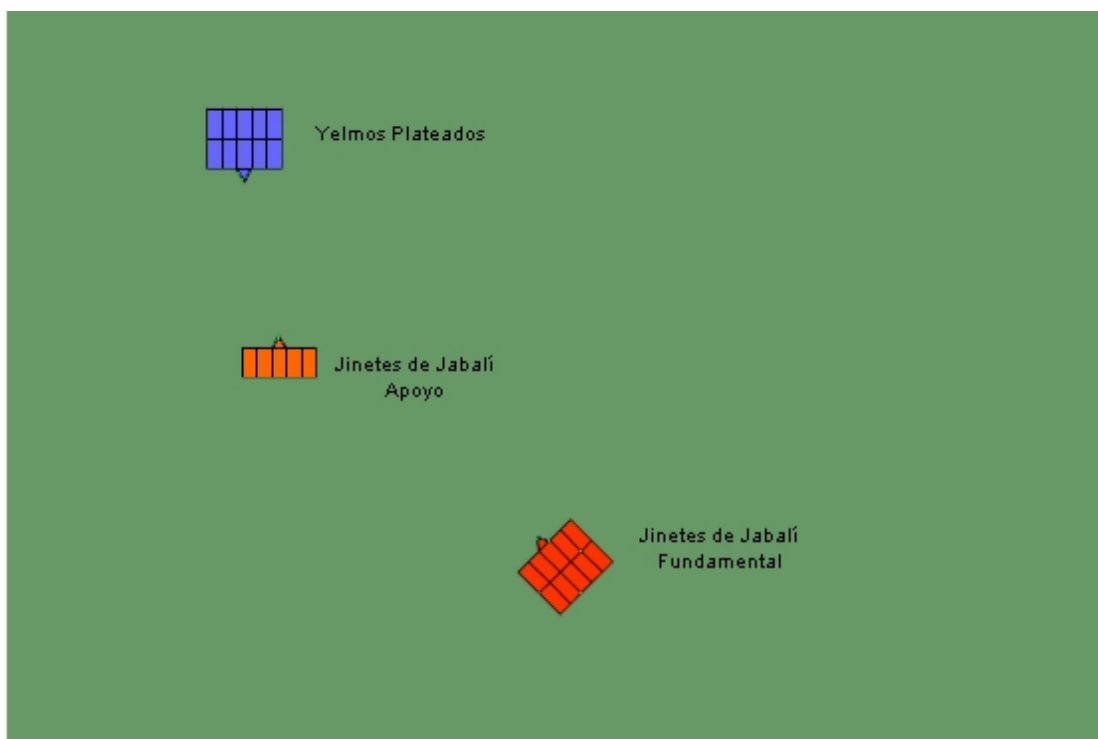
¿Cómo se soluciona esto?. Pues incluyendo en tu ejército pequeñas unidades, llamadas de apoyo, que faciliten la vida y el posicionamiento de la unidad/es fundamental/es. Imagínate si en el caso anterior hubieras tenido junto a la gran unidad de Jinetes de Jabalí otra pequeña de tan solo 5 Jinetes más sin estandarte, que cuesta poco más de 100p., si esta unidad se adelanta a la fundamental y amenaza a los yelmos y al carro, estos estarán obligados a cargar, pues de lo contrario serán cargados por esta pequeña unidad, que sin embargo es potente en combate cuerpo a cuerpo y causará varias bajas al enemigo, si tu huyes con la unidad de apoyo cuando el enemigo cargue, dejarás las unidades enemigas al alcance de tu unidad fundamental la cual podrá destrozarlas rompiendo el frente enemigo. Además si perdemos la pequeña unidad solo habremos perdido 100 p., manteniendo intacta la unidad fundamental. Es más la inclusión de pequeñas unidades de apoyo junto a las unidades fundamentales hace que tu ejército presente un gran número de blancos a los proyectiles enemigos, los cuales no podrán concentrarse en destrozar unos pocos.

Por tanto el grupo de unidades que van a ocasionar la ruptura deberá estar compuesta por una, a lo sumo dos, unidades fundamentales y un gran número de unidades de apoyo, que solo servirán para hacer que las primeras sean aún más efectivas en combate. Siempre deberás incluir más unidades de apoyo que fundamentales, pues la fragilidad de las mismas hace que sean eliminadas con facilidad. Además este concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo te posibilita que puedas concentrar puntos en las unidades fundamentales dotándolas de personajes y estandartes que potencien su poder o las protejan de los proyectiles o la magia enemiga, mientras que en las unidades de apoyo te gastarás el menor número de puntos posible. **Esto no debes llevarlo al extremo, no hay nada peor que el complejo del regimiento asesino, el cual concentra un montón enorme de puntos del ejército.** Si así lo haces la batalla dependerá de la

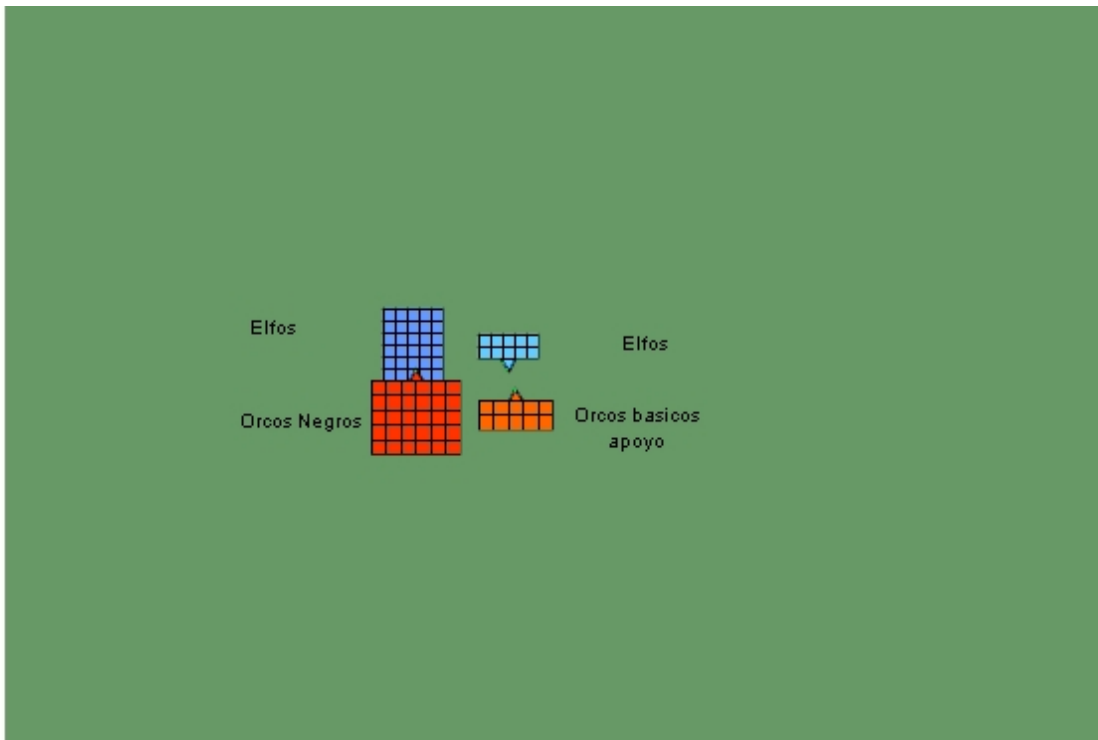
actuación que tenga este regimiento, haciéndose aleatoria. Por experiencia te puedo decir que no debes acumular más de cuatrocientos puntos en una sola unidad, y esto ya sería mucho y a 2000 p. Todo ello sin incluir el coste de personajes.

Lo más fácil de diseñar es la unidad fundamental. Lo más difícil, aunque no lo parezca, es diseñar las unidades de apoyo. Para ellos debemos tener claro que va a necesitar la unidad fundamental. Así deberá llevar al menos una unidad relativamente barata y poderosa en combate cuerpo a cuerpo, que sirva de cebo a las unidades potentes del enemigo para atraerlas a distancia de carga de tu unidad fundamental, o en su caso para proteger el flanco de esta unidad si no consigue desmoralizar al ejercito enemigo en el turno en que cargue; o incluso también para cargar por el flanco de la unidad enemiga una vez que esta cargue a nuestra fundamental si sabemos que esta va a aguantar la carga.

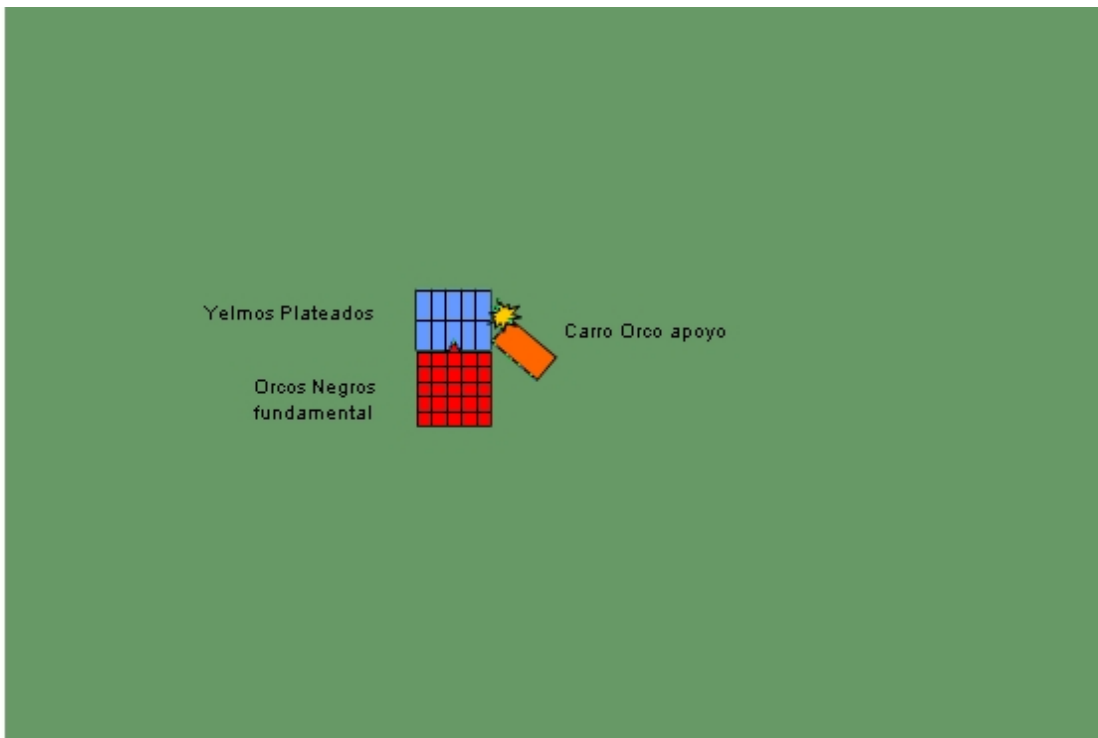
Veámoslo con unos esquemas.



En este caso si la unidad de yelmos carga contra la unidad de apoyo, se verá al alcance de la carga de la unidad fundamental. Y si no le carga serán cargados por la unidad de apoyo.



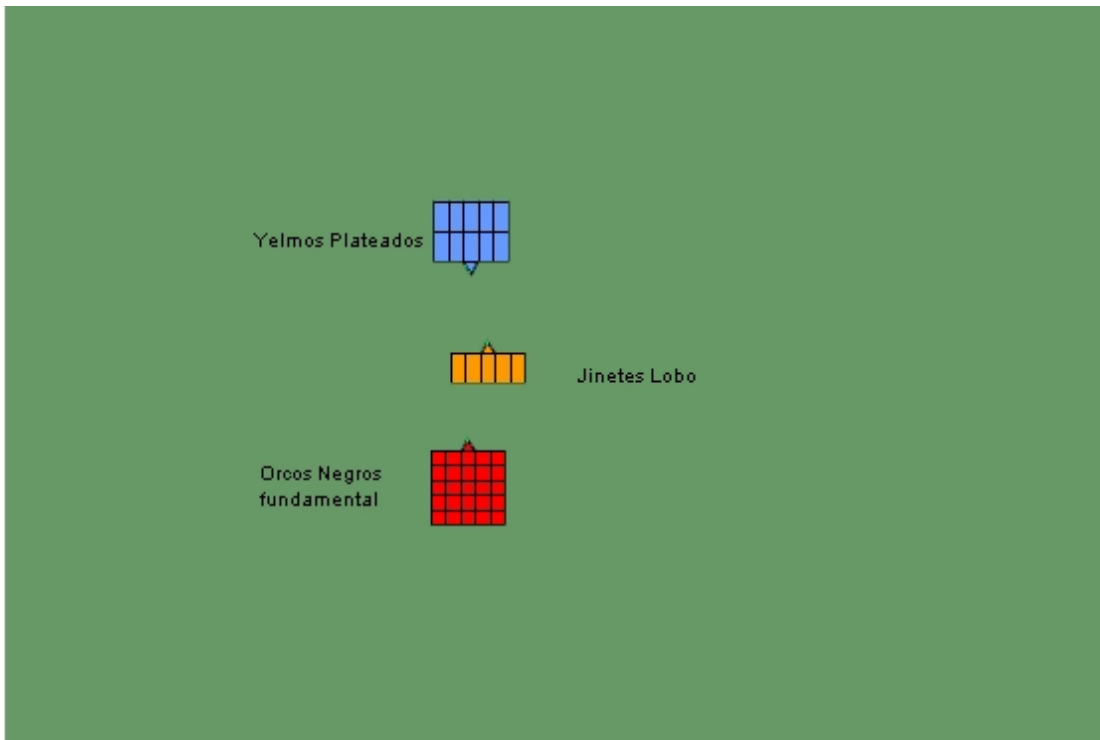
En este caso los orcos básicos protegen a los orcos negros de ser atacados por el flanco en el caso de que no consigan desmoralizar a los elfos.



En este caso el carro orco carga a la unidad enemiga que ha cargado en el turno anterior contra nuestros orcos negros después de que estos hayan aguantado la carga.

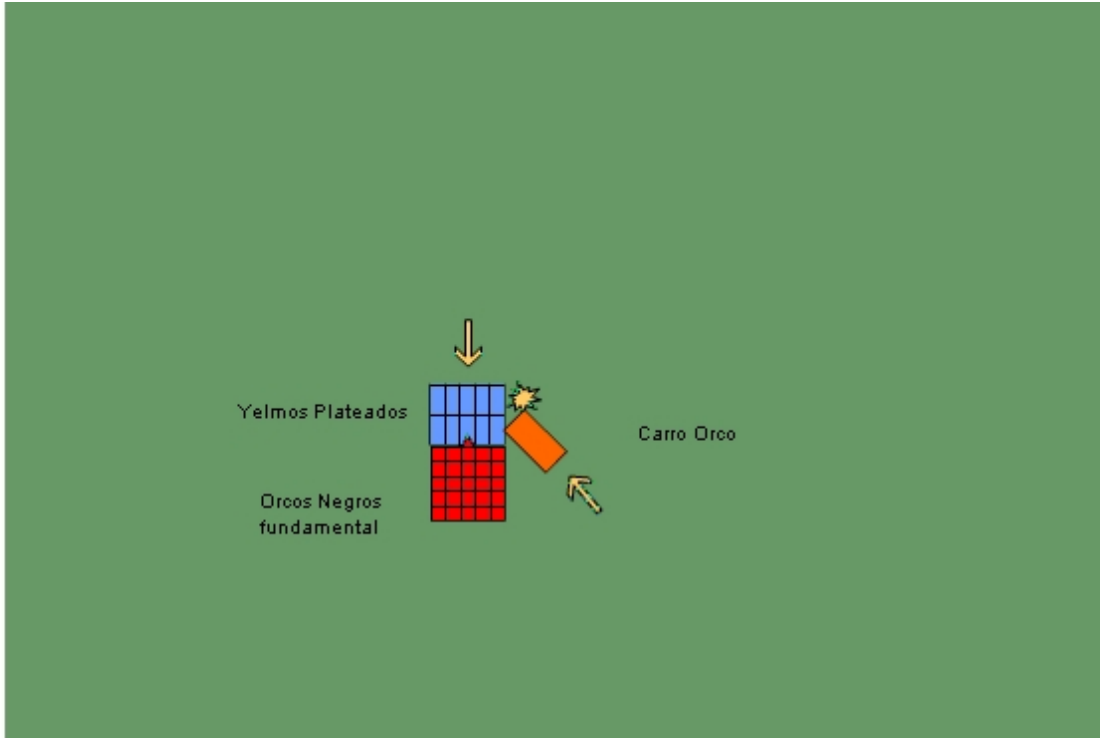
Incluso podemos refinarlo aún más, podemos asegurarnos de que nuestra unidad fundamental (en este caso los orcos negros) aguanta la carga, mediante la inclusión de una pequeña

unidad de apoyo delante de ellos que impide que la unidad enemiga cargue directamente sobre nuestra fundamental. A esta unidad se la llama pantalla. Veámoslo con un esquema:

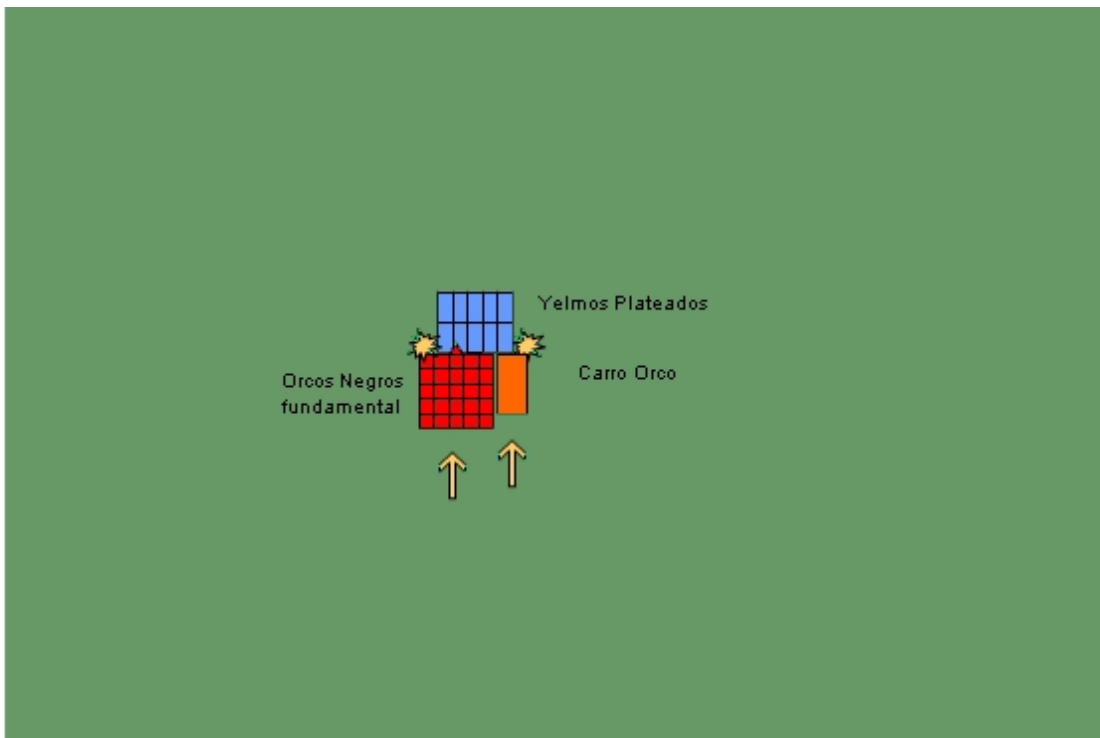


En este caso los Yelmos Plateados no pueden atacar a los Orcos Negros porque en medio hay una pantalla de lobos goblin, si el enemigo carga a la pantalla la destrozará, en cuyo caso podrá hacer dos cosas:

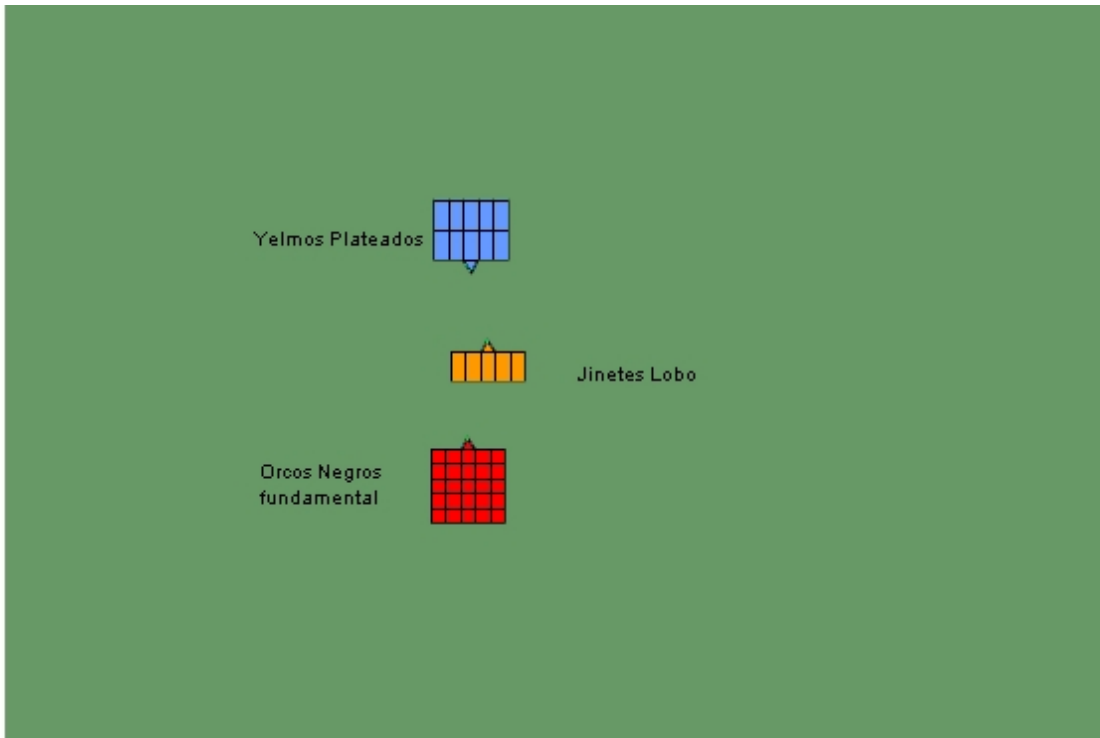
-Perseguir: Con lo que se trabaará con la fundamental pero en carga sobrevenida que se resuelve en el siguiente turno, el nuestro, lo que nos da la opción de contracargar con una unidad de contracarga que habremos previsto y que tendremos cerca, en este caso un carro. Hay que tener mucho cuidado de que la unidad tras la pantalla no esté ya trabada en combate cuando recibe la carga sobrevenida, pues si no la unidad rival, tras destrozar la pantalla, tendría un turno adicional de combate. Veámoslo con un esquema:



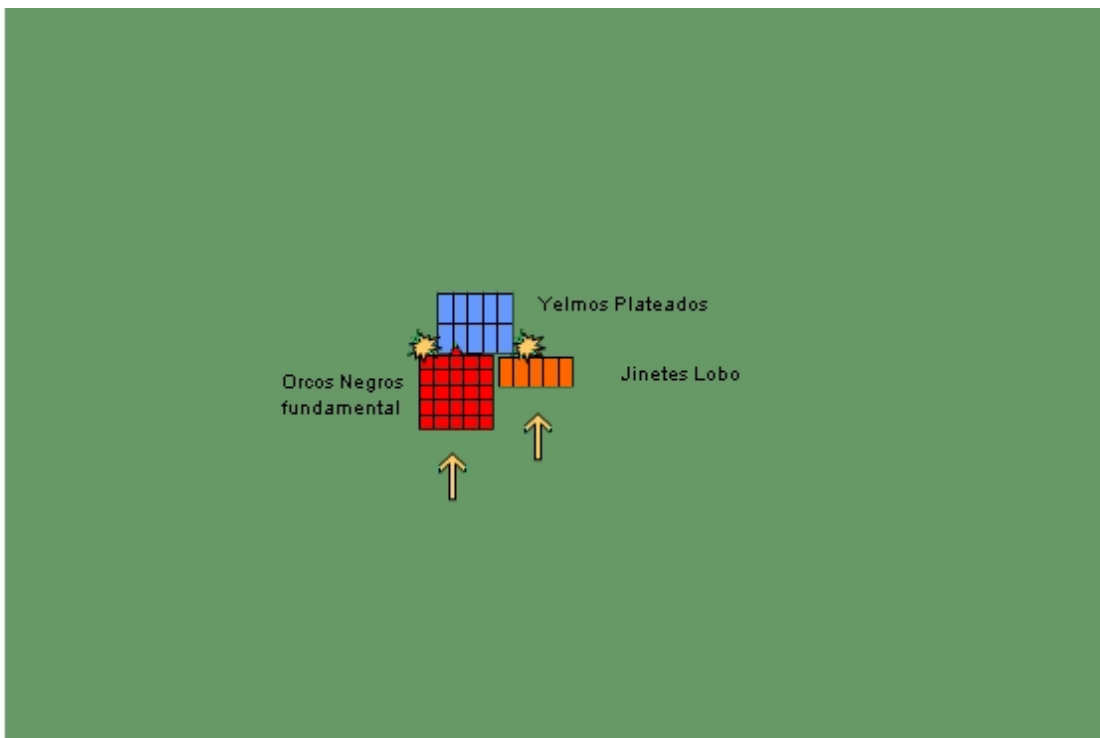
-No perseguir: En cuyo caso somos nosotros los que cargamos, tanto con la fundamental como con la unidad de contracarga.



Si el enemigo, conocedor de la trampa que le estamos tendiendo, no carga a la pantalla, entonces nosotros deberemos haber colocado ésta de forma que al menos una miniatura de nuestra fundamental pueda ver al enemigo a pesar de la pantalla, si lo hemos hecho bien y el rival no carga, seremos nosotros los que carguemos a la vez con la fundamental y con la pantalla, pues ambas ven la unidad enemigo. Veámoslo con dos esquemas.

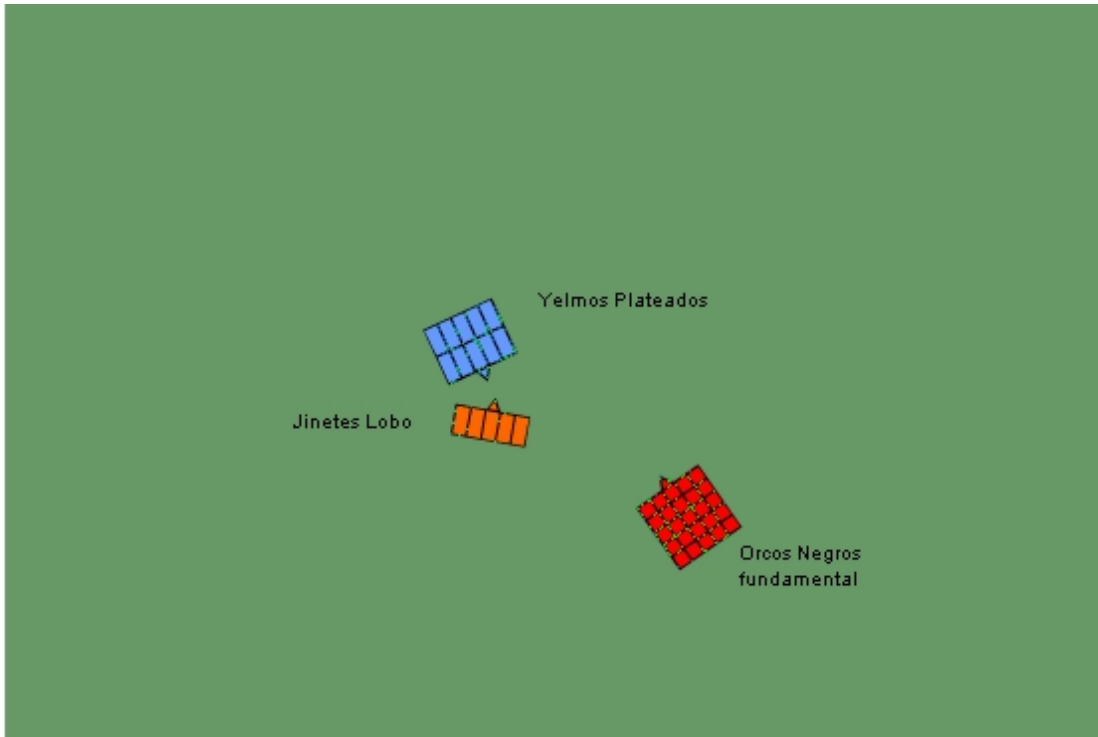


Tanto los Orcos Negros como los Jinetes Lobo ven a la unidad enemiga.

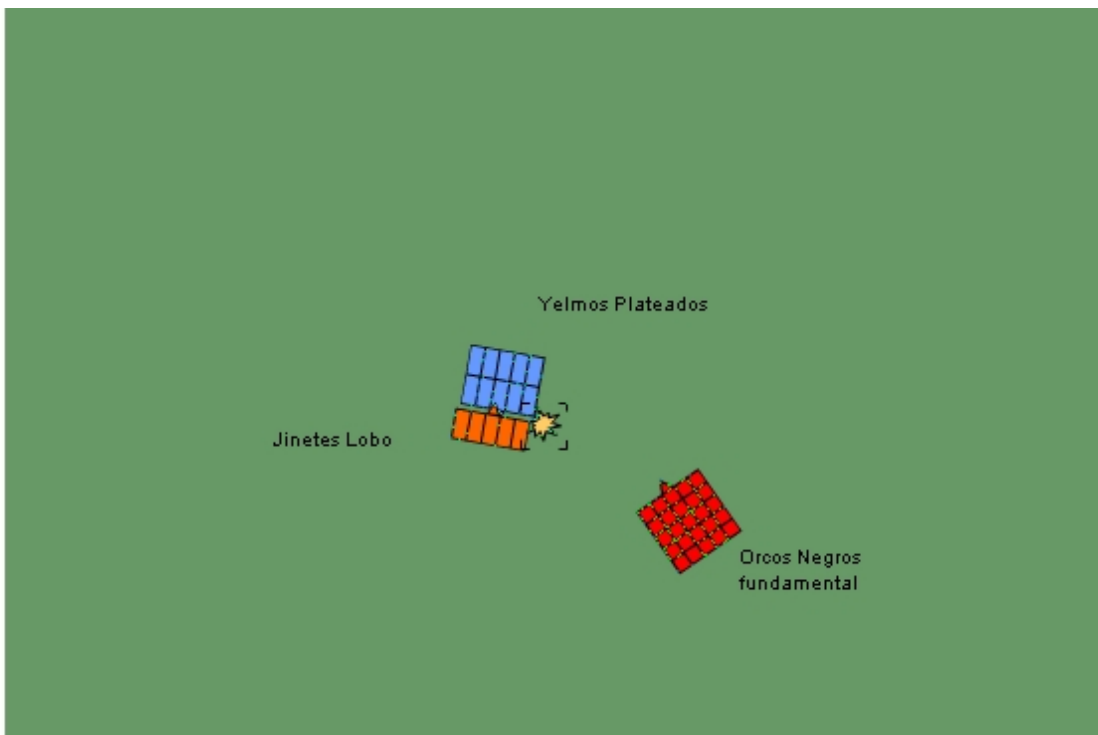


Ambas unidades le han cargado.

El uso de unidades de apoyo como pantallas es **vital** en este juego y ha de ser entendido desde el principio. Las pantallas facilitan totalmente el posicionamiento de nuestras fundamentales, como hemos visto, evitando que sean cargadas y dándoles opciones de cargar. Es más también podemos hacer que el enemigo quede encarado de forma que incluso no pueda ver a nuestra fundamental. Para eso se usa una pantalla encarada en oblicuo hacia el lado contrario de donde esté nuestra fundamental. Si el enemigo carga a la pantalla deberá encararse con ella, y por tanto en su siguiente turno no tendrá línea de visión sobre nuestra unidad. Se vera mejor con un par de esquemas:



Los Yelmos no pueden cargar a los Orcos Negros por tener los Jinetes Lobo delante.



Los Yelmos han cargado a la pantalla, encarándose con ella y, por tanto, en el siguiente turno no tendrán línea de visión sobre los orcos negros. En el futuro veremos muchos usos de este tipo de pantallas.

También serán necesarias pequeñas unidades muy móviles que amenacen los flancos del punto de ruptura, y que puedan pasar a través de este para envolver el resto del ejército. Para eso es ideal la caballería ligera. Esto son solo ejemplos. Las unidades que han de formar el grupo de tropas del punto de ruptura dependerán de cual sea este y de cual sea la raza con la juguemos. Pero podemos sentar unas bases. Así si la ruptura se hace en el centro la unidad fundamental podrá ser de infantería o caballería, no así si lo hace en los flancos, porque la infantería no tendrá capacidad de movimiento suficiente para aprovechar la ruptura después de producirse esta, y no podrá envolver el resto del ejército enemigo. Para este tipo de ruptura es mucho mejor la caballería.

No seamos optimistas, asegurémonos de que el grupo de tropas encargadas de la ruptura lo consiguen en un turno, a lo sumo dos, si estas tropas son detenidas por el enemigo será éste el que las envuelva, perdiendo irremisiblemente la partida. Ello no significa que debamos incluir un regimiento poderosísimo que asegure la ruptura. Ello significa que a nuestras unidades fundamentales hay que apoyarlas con unidades de apoyo que carguen a la vez por el flanco o retaguardia, haciendo que en su conjunto el ataque sea irresistible. Debemos contar el número de filas, la potencia de unidad y el estandarte de la unidad que queremos masacrar en la ruptura. Este número nos dará una idea de los puntos de victoria necesarios para asegurarnos, razonablemente, su huida. Es triste ver como un gran monstruo carga frontalmente contra una unidad de infantería enemiga con cuatro filas y estandarte. La potencia de unidad del enemigo es cinco, 3 por filas, 1 por superioridad numérica y 1 por estandarte. Por tanto, como mínimo deberá hacer seis bajas para obligarla a chequear, y encima si sólo ganamos el combate por 1, es muy posible que pase el chequeo y tu gran monstruo sea destrozado en el siguiente turno por la carga de las tropas enemigas próximas. Es mucho mejor que este monstruo, que para mí siempre será una unidad de apoyo, cargue a la vez que tu unidad fundamental, si es posible por flanco o retaguardia, así a su potencia de combate se le sumarán las filas, estandarte y la propia potencia de esta unidad, con el efecto fácilmente previsible de destrozarse la unidad enemiga.

Con esto concluimos el estudio del grupo de tropas encargadas de la ruptura, en posteriores artículos describiremos, con todo detalle, ejemplos de grupos de ruptura adecuados para cada raza, pero de momento ve experimentando con el concepto para ir entendiéndolo, sobre todo el uso de pantallas, y no te preocupes si pierdes partidas, cada vez estarás más cerca de su perfecto diseño.

Visto el grupo de ruptura veamos el resto de la composición del ejército. Ya dijimos que un ejército está dividido en centro, flanco derecho y flanco izquierdo. Uno de ellos estará ocupado por el grupo de ruptura, el resto deberemos diseñarlo con igual cuidado. Las misiones del resto del ejército son dos: Retrasar la ruptura enemiga y aprovechar la ruptura propia para amenazar a la vez al enemigo con el grupo de ruptura por su retaguardia y flanco y con el resto del ejército por el frente.

Obviamente un adversario inteligente también habrá previsto romper tu ejército por algún punto, o destrozarlo de otra manera, es fundamental impedir, o al menos retrasar, la ruptura del enemigo para que la tuya se produzca primero, de modo que puedas envolver al enemigo antes de que este te envuelva. Para ello es necesario un buen diseño de las partes del ejército no ocupadas por el grupo de ruptura. Pero al igual que en este las unidades que elijas han de estar diseñadas adecuadamente para su misión, sin desperdiciar un solo punto. Aquí es igualmente esencial el concepto de unidad fundamental y unidad de apoyo. Imagínate que has decidido romper por tu flanco izquierdo. En ese caso tu centro y flanco derecho deberán ser suficientemente fuertes para aguantar el asalto enemigo. Así en el centro podrás incluir una buena unidad defensiva, con muchas

filas y estandarte apoyada, por ejemplo, con pequeñas unidades que le sirvan de pantalla o protejan sus flancos, como en el ejemplo que vimos anteriormente. En el flanco derecho podrás colocar tus unidades de proyectiles y tus máquinas de guerra, que apoyarán desde la distancia tanto al centro como, sobre todo en el caso de las máquinas de guerra, al flanco de ruptura. Estas tropas de proyectiles deberán estar apoyadas por pequeñas unidades buenas en combate cuerpo a cuerpo, piensa en una pequeña unidad de caballería pesada o un carro, o por unidades que retarden al enemigo en ese flanco, como pequeñas unidades de hostigadores que nieguen el movimiento de marcha de las tropas que avancen por ese flanco, o pantallas que desvíen al enemigo y le dejen sin visión sobre nuestras máquinas, como antes hemos visto. Insisto en que estos son solo ejemplos, las posibilidades son infinitas, deberás experimentar con tu raza hasta llegar a una buena composición del ejército.

Por último el resto del ejército, no encuadrado en el punto de ruptura, deberá estar preparado para aprovechar la ruptura propia, pudiendo avanzar, si fuere necesario, para atrapar al enemigo en una bolsa, con nuestro grupo de ruptura en su flanco y retaguardia, y el resto del ejército por su frente. Para ello no es necesario que estas unidades, que no ocasionan la ruptura, sean extremadamente poderosas, basta que tengan filas para sumarlas al poder de combate de las unidades del grupo de ruptura que atacan desde la retaguardia.

Finalmente estudiaremos, brevemente, el movimiento de tu ejército. No nos extenderemos demasiado, en los informes de batalla que se publicarán encontrarás ejemplos del movimiento correcto para cada plan de batalla. Baste aquí adelantar las premisas fundamentales del movimiento.

La idea fundamental del movimiento es ocasionar la ruptura, y como ya dijimos, una vez ocasionada, pasar tropas del grupo de ruptura a la retaguardia enemiga, envolviendo el resto de su ejército, y acabar con él con un ataque conjunto entre el grupo de ruptura y el resto del ejército. Para ello deberemos mover correctamente y en su momento cada una de las piezas de nuestro ejército.

Lo esencial es que seas fiel a tu plan de batalla, debes tratar de romper el ejército enemigo por el punto para el que diseñaste tu ejército. Esto, como ya dije, no es inmutable, en caso de que no puedas hacerlo, podrás modificar la situación del punto de ruptura redespiegando el ejército o variando su movimiento, siempre, en este último caso, que tu grupo de ruptura pueda moverse hasta el nuevo punto. Si no tienes movilidad suficiente para lograrlo es mejor que intentes romper por donde tenías previsto.

La segunda idea esencial es que las unidades de apoyo cooperen efectivamente con las unidades fundamentales, ni aquellas ni estas deben hacer la guerra por su cuenta. Las unidades de apoyo no deben abandonar a la principal por muchos cebos que te ponga el enemigo, deben ceñirse a la misión que tienen encomendada y para la que están diseñadas. Si así no lo haces la unidad fundamental se verá sola e imposibilitada de cumplir su misión. La unidad fundamental tampoco debe lanzarse a una carga alocada, sino esperar a que las unidades de apoyo se hallan posicionado, por ejemplo en el flanco o retaguardia enemigas, para facilitar su trabajo. Esto es aplicable tanto al grupo de ruptura como a las restantes partes de tu ejército.

Por lo demás el movimiento de tu ejército solo tiene un secreto. Jugar habitualmente. Ni el mejor jugador del mundo puede ganar con un ejército mal diseñado, ni el peor jugador ganará con una maravilla de ejército que no sabe mover. Una vez construido el diseño del ejército hay que

jugar repetidas veces con él, modificándolo según los resultados obtenidos, los cuales deberás apuntar si no juegas otra partida inmediatamente, reforzando aquellos puntos débiles que hayas encontrado en tu diseño. Es ideal llevar un diario de tus batallas. En él podrás ver tu evolución y como funcionaban tus ejércitos originales, y pasado un tiempo te reirás muchísimo de las barbaridades que hacías al principio.

No te preocupes de perder, aunque sea continuamente, lo que ha de preocuparte es que no saques conclusiones con cada derrota, es muy fácil atribuirlo a la mala suerte. Pero si te paras a examinar cada batalla después de concluida, cosa que te recomiendo hagas una vez pasada la emoción del combate, paso por paso, viendo las posibilidades que tenías de romper cuando no lo conseguiste, o porque el enemigo destrozó tu flanco débil, verás que en la mayoría de las ocasiones la suerte no influye casi nada. Si por el contrario ganas te recomiendo que cambies tu ejercito cuando obtengas cinco victorias consecutivas, tu ejercito ya es perfecto, y tu movimiento también, por lo menos para el nivel de los rivales a que te enfrentas. ¿Tiene algún sentido seguir insistiendo?. Si lo que quieres es aprender a jugar y no simplemente ganar, experimenta, varía el punto de ruptura y mira que pasa, adopta una táctica defensiva cuando antes tenías una ofensiva, aquí te ofreceremos ejemplos de cada cosa. Si no lo haces así, ganarás siempre a tu grupo de jugadores, pero te estancarás en tu aprendizaje, y cuando te enfrentes a un extraño que sepa jugar verás que no eres tan bueno.

En fin nada más de momento. Comienza a jugar con estos conceptos para que vayas asimilándolos, no te preocupes sino te salen, lo que quiero es que te queden claros, luego publicaré artículos dedicados a cada plan de batalla y a cada raza del WF de entre las que juego, y ya verás como la cosa va cogiendo sentido.

En esta reedición del artículo quiero mostrar mi agradecimiento a mis lectores y la página Web Marcus Beli cuya herramienta gráfica de despliegue he utilizado en los esquemas.

Que los dados te sean propicios.

Daradriell