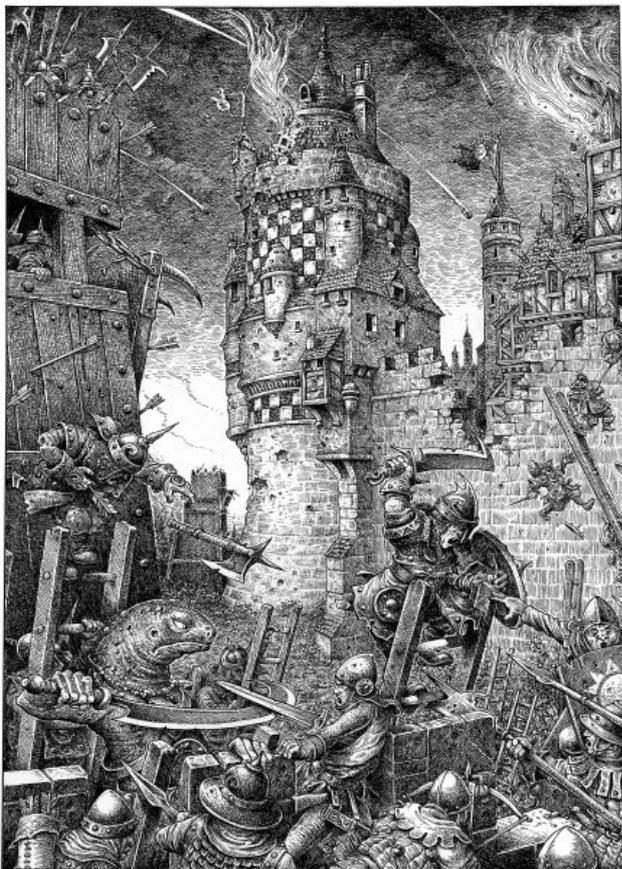


ENMIENDAS OLDHAMMER 4ª / 5ª

Introducción



Las enmiendas son sobre 4ª por un par de razones:

- Es el primer reglamento en español, por lo que mucha gente empezó con él en su día

- Es el primer reglamento de batallas en sí (siendo 3ª un sistema más cercano al rol)

Al ser el primer reglamento enfocado completamente a batallas puede tener defectos, pero los factores "carrera armamentística" y "obsolescencia programada" no están presentes (o se muestran en tabula rasa).

Esos defectos en el manual son los que intentaremos corregir con estas enmiendas.

Todos los posibles cambios, añadidos o modificaciones estarán tomados tanto de las ideas buenas de otras ediciones, como de las experiencias con el sistema desde 1993. Son apreciaciones personales que podéis compartir o no, tomar en su totalidad o seleccionar las que mejor os parezcan.

En cualquier caso esto no son tablas de la ley; si tenéis alguna propuesta interesante podéis ponerla en los comentarios y el post en cuestión será modificado o se plantearán variaciones.

Para jugar necesitaréis el manual de 4ª o 5ª (esencialmente son el mismo). También necesitaréis los libros de ejército de esa época, primando los de 4ª sobre los de 5ª (es decir, si jugáis con Bretonia tendréis que usar el de 5ª porque en 4ª no había salido, pero si jugáis con altos elfos -que tuvieron un libro en cada edición- deberéis usar el de 4ª). ¿Por qué? Porque conforme transcurrió el tiempo los libros de ejército fueron enrevesándose con más y más reglas especiales; ¿que con el libro de ejército de 5ª los altos elfos eran mejores? bueno, seguramente... pero esto es Oldhammer y aquí estamos para divertirnos, no para tomar parte en las escaladas bélicas que ya vemos a donde han conducido el juego.

El suplemento de magia también presentaba alguna diferencia entre 4ª y 5ª, pero no demasiadas. Utilizad el que tengáis.

Si sois jugadores veteranos seguramente tendréis todo lo necesario. Si sois noveles necesitaréis este material. Tenéis la opción de buscarlo en eBay (si no sois afortunados a precios escandalosos) o buscarlo por la red. A estas alturas todos sabemos como buscar archivos en Google o vía torrent, así que no daré más explicaciones aquí.

Preparación

Las formas de colocar la escenografía y desplegar los ejércitos son variadas y, algunas de ellas, propensas a la polémica y a la discusión. Si estáis jugando a Oldhammer se entiende que estáis por encima de esas bajezas.

En primer lugar debéis decidir si queréis luchar sobre un campo de batalla abigarrado, sobre un

solar o sobre un término medio. Esto determinará el trasfondo de la batalla y es gran parte de la diversión.

El enfrentamiento podría tener lugar en una mesa plagada de edificios -representando una batalla urbana (tal vez un sector de una ciudad cuyas defensas han caído, algo así como Gondolin)-, o en un terreno con solo un par de colinas suaves -los no muertos de Khemri presentan batalla antes de que los invasores profanen los templos-.

Dividid la mesa en cuatro sectores imaginarios, cada uno de esos sectores podrá contener de cero a dos elementos de escenografía (o más si así lo habéis decidido).

El demiurgo

Para este método necesitáis una tercera persona. Puede ser un espectador o el juez, si contáis con él. Este colocará los elementos en los sectores tal como le venga en gana.

Terraformación a dos bandas

Cada uno de los jugadores toma elementos y los coloca por turnos. Podéis deteneros al llegar al máximo que os hayáis fijado o permitir que el último jugador en colocar un elemento tenga opción de poner otro más de forma adicional.

Invasión

Mi favorito. Determinad un atacante y un defensor antes de comenzar a colocar la escenografía. El jugador defensor situará la escenografía tal como desee. Una vez toda la escenografía esté sobre la mesa el jugador atacante podrá intercambiar la posición de dos elementos y/o retirar uno de la mesa. El jugador atacante decide en qué lado de la mesa desplegará. El defensor despliega en primer lugar. El atacante tiene el primer turno.



Despliegue

Al igual que para la colocar la escenografía hay varias forma de desplegar las unidades de ambos ejércitos.

Tras el telón

El mejor método, aunque por razones logísticas no siempre se puede. Se coloca una barrera o telón en medio del campo de batalla (una plancha de corcho, unas cajas...) y ambos jugadores despliegan sin saber cómo lo ha hecho su rival. Una vez ambos han terminado retiran la pantalla y se sorprenden y lamentan por sus decisiones.

Por turnos

Simplemente cada jugador toma una unidad, la coloca y su contrincante hace lo mismo. Se continúa así hasta que ambos jugadores han terminado. Si un jugador termina antes su rival seguirá desplegando en solitario hasta finalizar. Los personajes cuentan como unidades en sí mismos a no ser que formen parte de una unidad, en cuyo caso despliegan con ella.

Orden de batalla

Igual que "por turnos". Pero en este caso se distinguirá la movilidad de las tropas de cada ejército. En lugar de colocar las unidades como desee cada jugador deberá desplegar primero las piezas de artillería, posteriormente los monstruos no voladores, la infantería, la caballería, los personajes no incluidos en unidades (en caso positivo desplegarían con ellas), las criaturas o unidades con capacidad de vuelo y los exploradores.

¿Quién empieza?

En el caso de haber un atacante y un defensor (como en el despliegue "Invasión") el atacante dispondrá del primer turno.

En cualquier otra circunstancia podéis decidirlo por una tirada de dado.

Una regla de la casa habitual es conceder al ejército que terminó antes de desplegar la ventaja de sumar +1 a su tirada de dado. Esto es una modesta forma de compensar el hecho de que su rival podrá desplegar el resto de sus unidades "a placer" una vez su oponente haya terminado.

Duración de la batalla

Una batalla puede determinar un determinado tiempo del Mundo Real; no es el modo más evocador, pero sí el más práctico. Decidir "a las 20:00 hacemos recuento y recogemos como esté" es poco épico, pero puede que os salve de alguna regañina.

Otra opción es fijar un número de turnos de juego. Decidir que jugaremos 4-6 turnos es una posibilidad más justa en el caso de que -por la razón que sea- la duración cronométrica de los turnos de los jugadores varíen mucho entre sí (como un jugador que se toma mucho tiempo en estimar la distancia de su artillería, o un general goblin que tenga que mover muchísimas unidades y hacer montones de tiradas de animosidad).

La opción más emocionante es decidir un número de turnos fijos y un número de turnos variables. Por ejemplo jugar 4 turnos fijos, al acabarlos se tirará un dado; con un resultado de 3+ se jugará un turno adicional. Tras esto se jugarán nuevos turnos con resultados de 4+, 5+ y 6. Lo bueno de esta modalidad es que la batalla será mucho más impredecible y los jugadores no podrán realizar "movimientos de cierre" con alegría.



Críticos y pifias

Incluso el más humilde de los goblins puede tener un día de suerte, e incluso un señor del caos puede pegar un resbalón. La regla de críticos y pifias pretende hacer menos invulnerable a los más poderosos y dar algo de chance a los más sencillos. Y, como efecto secundario, reducimos un poco el factor *Herohammer*.

- Cualquier resultado de 6 en la tirada de dado es un éxito. No importan los modificadores de impacto de proyectiles o la comparativa fuerza/resistencia. Una flecha guiada por el destino puede atravesar el visor de un yelmo o un skaven puede introducir su daga entre las juntas de la armadura de un paladín del caos.

- Cualquier resultado de 1 es un fallo. Esto es aplicable a la tirada de impacto con proyectiles. Del mismo modo un resultado de doble 1 en un chequeo de desmoralización es un éxito (aunque tras los resultados de combate se necesitase un resultado negativo); hasta los goblins más cobardes pueden tener un día heroico.



Disparando

Rodilla en tierra

Siempre nos ha parecido ridículo que solo pueda disparar la primera fila de una unidad equipada con armas de proyectiles. Solucionarlo es bastante fácil.

Cualquier unidad equipada con armas de proyectiles podrá disparar con sus dos primeras filas siempre que no haya movido ese turno. Esto representa a los guerreros de la primera fila poniendo una rodilla en tierra, o a sus compañeros de la segunda fila disparando entre los huecos de sus camaradas del frente.

Tiro parabólico

En el libro de Bretonia aparecido en 5ª sus arqueros podían disparar desde las filas interiores de su unidad siempre que esta se dispusiese en formación de flecha. No entraremos ahora a hablar de la mala idea de poner formaciones triangulares en un juego que funciona con cuadrados (una revisión de su libro de ejército sería muy conveniente), pero sí concordaremos que los bretonianos no son quienes inventaron el tiro parabólico.

Solo las tropas equipadas con arcos (arco, arco corto o arco largo) pueden realizar tiros parabólicos. Solo podrán efectuarlo si no han movido ese turno. Este tipo de tiro permitirá que todas las miniaturas de la unidad disparen (sí, todos los miembros de tu enorme bloque de arqueros goblin podrán disparar) con un modificador de -1 a su tirada para impactar.

Combate

Retirando las bajas

Un combate cuerpo a cuerpo es un horrible caos donde todos luchan por sobrevivir y -eventualmente- lanzar alguna estocada. Pensar que las filas se mantienen como trazadas con tiralíneas es bastante ingenuo.

Las bajas se retirarán de la fila posterior, ya que por cada guerrero caído otro avanzará empujado por sus compañeros para ocupar su lugar. Si un personaje muere un guerrero común ocupará su lugar y combatirá normalmente. Esto quiere decir que si la unidad con más iniciativa ha eliminado a 4 guerreros de un frente enemigo de 5 serán 5 miniaturas quienes responderán a su ataque.

La excepción está en los combates contra un flanco o la retaguardia. Ser atacado por unos puntos tan vulnerables es una experiencia realmente inquietante y ninguna formación está preparada para responder adecuadamente a esos ataques. Ningún guerrero ocupará el hueco de sus compañeros caídos para reponder en un ataque por el flanco o la retaguardia (esto no quiere decir que quites la miniatura caída y quede ese espacio vacío; retírala de la fila final).

Resultados

Superioridad numérica

Además de los bonificadores al resultado del combate expuestos en el manual traemos de 6ª la regla de superioridad numérica. Esta regla otorga un ligero bonus a las unidades de tropas mediocres que no acostumbran a marcar la diferencia en combate. Por supuesto puedes crear una gran unidad de tus tropas más *killer*. Y, si el enemigo es lo suficientemente astuto, esquivará o dará cebos a esta

über-unidad haciéndote sentir que has tirado los puntos.

La unidad con superioridad numérica tiene un +1 adicional cuando se calcule el resultado del combate.

Para calcular qué unidad tiene la superioridad numérica sumad el número de heridas de las miniaturas que la componen (incluyendo los personajes que se encuentren entre sus filas). En el caso de las unidades montadas las heridas de sus monturas también se suman al total.

Armas

Armas de mano

Denominamos arma de mano a cualquier arma básica sin ninguna regla propia; espadas, mazas, garrotes, hachas...

Aquí traemos otra regla de 6ª: cualquier miniatura equipada con arma de mano y escudo suma un +1 adicional a su tirada de salvación en combate cuerpo a cuerpo. Esto representa la mayor versatilidad y agilidad de un arma de mano combinada con un escudo.

Armas a dos manos

En el reglamento original las miniaturas equipadas con armas a dos manos atacan siempre en último lugar. Aunque hayan cargado este turno.

Esto es bastante ingenuo, porque la capacidad destructiva potencial, y la inercia de un arma a dos manos esgrimida por un guerrero a la carga son más que considerables. Así que una miniatura equipada con un arma a dos manos podrá atacar en primer lugar el turno en que realice la carga.

Lanzas

El reglamento original (y subsecuentes) han considerado las lanzas poco más que palos afilados. Las tropas armadas con lanzas atacarán en dos filas incluso si han cargado es turno.

Regla modificada por sugerencia de [Victor Honrado](#).

Picas

Las reglas para picas aparecen en el libro de los mercenarios (5ª edición). Al ser el único ejército capaz de equiparse con ellas solo te interesará si eres un condottiero, y supondremos que ya tienes tu libro de ejército.

Arcos

Las miniaturas equipadas con cualquier tipo de arco pueden realizar tiros parabólicos, tal como describimos anteriormente.



Vuelo y combate aéreo

Afrontémoslo. Las reglas de vuelo eran una locura complicadísima, con tipos en monstruos cayendo desde cualquier parte, con dos alturas de vuelo y con un montón de problemas prácticos.

Solucionaremos este lío sustituyendo este apartado completo por las reglas de ediciones posteriores. Tampoco es que sean perfectas (el que los voladores muevan "saltando" es un poco chorra), pero simplifican mucho todo este asunto.

Movimiento y cargas

Las miniaturas con la regla especial "vuela" pueden mover realizando "saltos" de hasta 50cm. En este movimiento pueden desplazarse libremente por encima de escenografía y tropas, tanto amigas como enemigas.

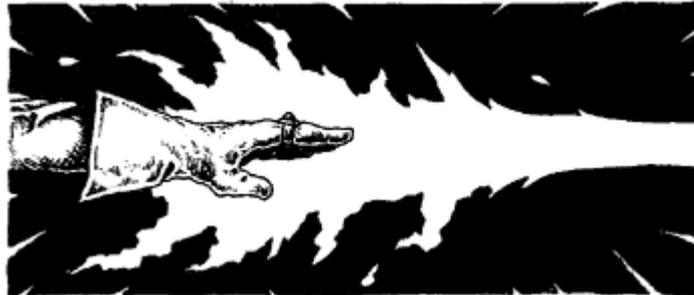
En una carga no doblarán su movimiento, si no que simplemente podrán cargar contra cualquier enemigo dentro de su movimiento de vuelo de 50cm.

Huida y persecución

Como cualquier otra miniatura con un movimiento superior a 15cm las miniaturas voladoras huyen y persiguen 8D6cm.

Unidades voladoras

Algunos tipos de tropa, como las arpías o los halcones, pueden formar unidades voladoras. Estas se comportan como unidades de hostigadores y ningún personaje puede unirse a ellas, aunque tenga la habilidad de volar él mismo.



Héroes y hechiceros

El principal problema de 4ª y 5ª era el efecto "HeroHammer". En aquellos tiempos se estilaba ver poderosísimos personajes capaces de causar verdaderos estragos (el caso más célebre era el infame ejército nomuerto compuesto por una única unidad de esqueletos con su fila frontal repleta de personajes).

La mejor manera de solucionar este problema es el autocontrol. Una buena forma consiste en impedir el uso de héroes de nivel 4 o más. Es decir, si los tipos de personaje son nivel básico (individuo de tropa), pasando a paladín, héroe y comandante en el caso de los guerreros, o a hechicero, paladín hechicero, maestro hechicero y gran hechicero, prohibiríamos el uso de comandanes, maestros hechiceros y grandes hechiceros.

Otra forma de afrontarlo es restringir la posibilidad de reclutarlos dependiendo de los puntos a los que estemos jugando la batalla.

- Batallas a 500 o menos puntos. Las unidades podrán incluir paladines, y el ejército podrá contar con un único héroe que actuará como general del ejército. Este héroe no podrá ser un portaestandarte de batalla.
- Batallas de 501 a 1999 puntos. Se podrán incluir tantos personajes como permita la organización del ejército, pero no podrán incluirse comandantes ni grandes hechiceros. Solo se podrá incluir un único maestro hechicero. Se pueden incluir portaestandartes de batalla. El personaje de nivel más alto deberá ser el general del ejército, excepto si es un mago, en cuyo caso podrá ceder el cargo a un "militar",
- Batallas de 2000 o más puntos. Se podrán incluir tantos personajes como permita la organización del ejército, pero solo se podrá contar con un único comandante y un único gran hechicero. Como en el caso anterior el personaje de nivel más alto deberá ser el general, excepto si es un mago.

Objetos mágicos

Aquí es donde todo se volvía una locura. Combos como el infausto Corazón del Infortunio + Anillo de los Carstein campaban a sus anchas echando a perder toda la diversión y convirtiendo el juego en personajes arrolladores y unas cuantas unidades actuando como palmeros.

Aquí vamos a meter tijera pero bien, aplicando a rajatabla lo que Rick Preistley sugería por aquel entonces.

- Paladines: solo pueden llevar objetos mágicos hasta un máximo de 25 puntos en total.
- Héroes: solo pueden llevar objetos mágicos hasta un máximo de 35 puntos en total.
- Comandantes (y hechiceros de niveles 3 y 4): hasta 50 puntos en total.

Disparo contra personajes

Si un personaje se encuentra dentro de una unidad no podrá ser designado como objetivo de un ataque de proyectiles, aunque seguirá pudiéndose ver afectado por el impacto de la artillería (en cuyo caso se podrá aplicar la regla "Cuidado, señor").

Los personajes actuando de manera independiente pueden ser designados como objetivo aplicando un -1 a la tirada para impactar.

Además se aplicará un -1 adicional si se encuentra a 10cm o menos de una unidad amiga del mismo tipo. Es decir, junto a una unidad de infantería si va a pie, o una unidad de caballería si va montado. Con esta enmienda intentamos eliminar la *obligatoriedad* de poner a los magos dentro de unidades, lo cual -dada su naturaleza- quedaba un poco artificial.

Personajes especiales

Eres libre de usar personajes especiales si tú y tu oponente así lo decidís.

En cualquier caso solo podrán incluirse personajes en batallas de 2.000 o más puntos. Y no olvides lo ridículo que queda el rey de Bretonia o el emperador del Imperio en un ejército de la escala a la que se juega una batalla de Oldhammer 4ª.



Estandartes y músicos

Músicos

Añadiremos otra función a los músicos. Si en la resolución del combate hay un empate el bando que tenga un músico podrá sumar un +1 adicional (si ambos bandos tienen músicos anulan su bonificador entre sí).

Notad que esto **no** es un +1 *de base*, si no únicamente si hay un empate.

Portaestandartes de batalla (no muertos)

Habréis notado que en el caso de los no muertos los estandartes de batalla pierden la mitad de su utilidad en el juego. Lo solucionaremos trayendo una regla de ediciones más recientes.

En lugar de poder repetir los chequeos de desmoralización, en el caso de los no muertos el estandarte de batalla hace que cualquier unidad a 30cm o menos sufrirá una herida menos de las habituales si es derrotada en combate. Es decir, una unidad que debería perder cuatro heridas tras el resultado de la resolución del combate perderá solo tres.