

WARMMASTER[®]

GRANDES BATALLAS SOBRE UNA MESA DE JUEGO

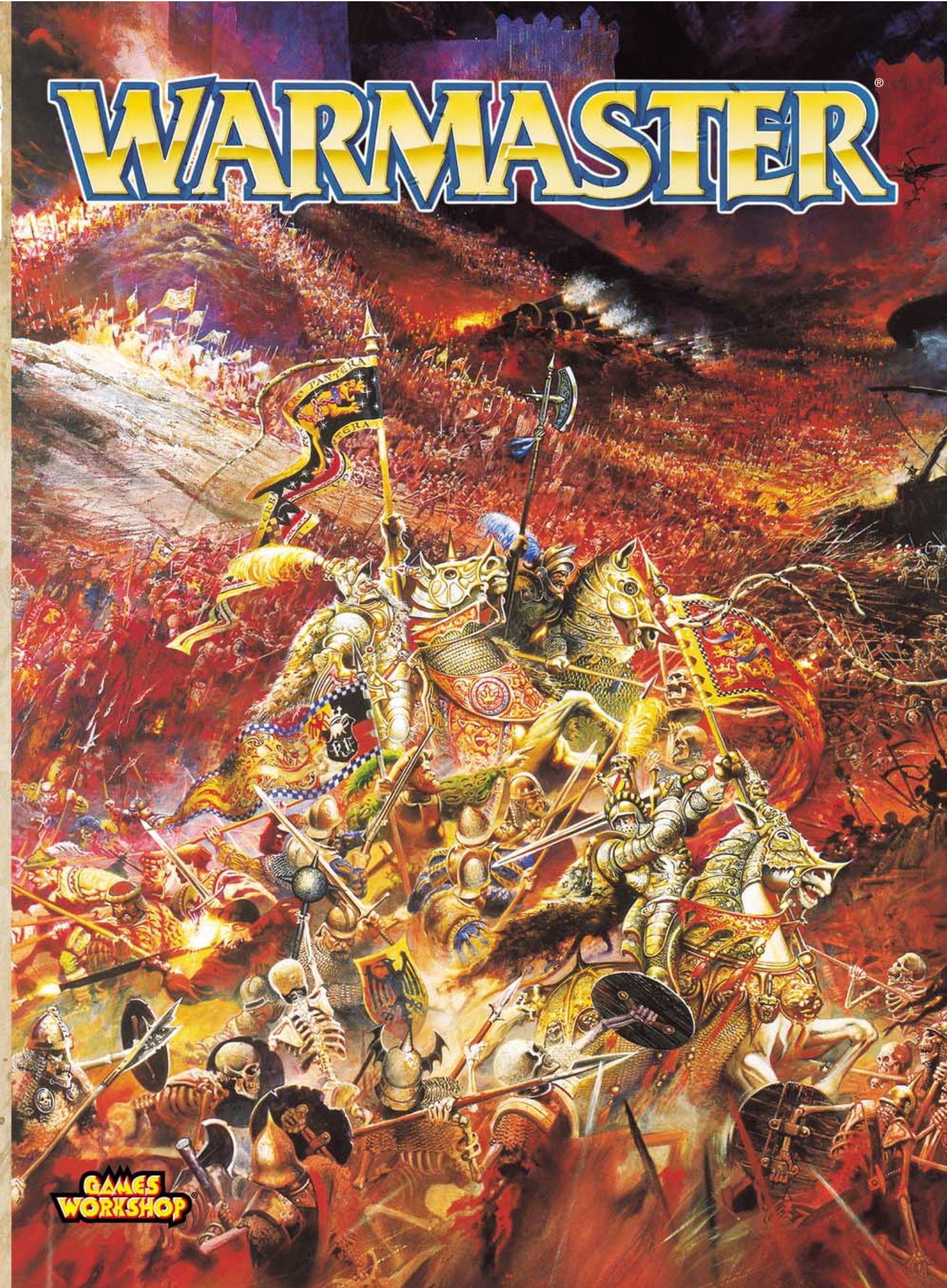
Este libro incluye una guía completa para librar combates en un campo de batalla medieval fantástico con la gama de miniaturas de Warmaster de Games Workshop.



- *Reglamento detallado para librar batallas en una mesa de juego entre dos o más jugadores.*
- *Las reglas avanzadas incluyen hechizos, asedios y fortalezas, adquisición de veteranía, árbitros y campañas de conquista, además de barcasas y naos.*
- *Ocho escenarios diferentes de batallas basados en conflictos heroicos.*
- *Listas de ejército completas para seis poderosos ejércitos: el Imperio, los No Muertos, Caos, Orcos, Altos Elfos y Enanos.*
- *Sumario de reglas.*
- *Ampliamente ilustrado con dibujos y fotografías.*

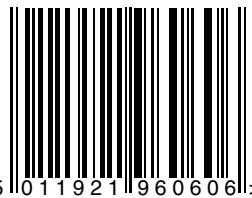
WARMMASTER[®]

WARMMASTER[®]



WARMMASTER[®]

ISBN 84-88879-58-X



5 101192 119606 061

Reino Unido
Games Workshop Ltd,
Willow Road,
Lenton, Nottingham,
NG7 2WS.

GAMES WORKSHOP[®]

P.V.P. recomendado
4.995 Pta/30,02 €

IMPRESO
EN ESPAÑA



España
Games Workshop S.L.,
Motores 300-304,
Polígono Gran Vía Sur,
08908, L'Hospitalet de
Llobregat (Barcelona).



IMPRESO
EN ESPAÑA

MINIATURAS
CITADEL

CÓDIGO DE PRODUCTO
03 04 12 99 001

Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y Warmaster son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y otros países del mundo. El copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2000. Todos los Derechos Reservados.



Esta formación en brigada es especialmente adecuada para proteger a las unidades de artillería. Coloca la unidad de artillería en medio de tus tropas de proyectiles y a éstas formando un corredor de tiro. Es muy difícil que las unidades enemigas carguen contra la artillería por delante, ya que las tropas de proyectiles serían las unidades más cercanas. Cualquier unidad lo bastante osada para intentarlo sería volada en pedazos en el proceso. Además, en este caso, los Montaraces Enanos pueden perseguir a cualquier atacante que pierda el combate.



Utiliza las tropas con armas de proyectiles para repeler a las unidades de las brigadas enemigas antes de que se libre el combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, la brigada (foto pequeña) está compuesta por tres unidades de caballería élfica: dos de Yelmos Plateados y una de Caballeros Guardianes. La brigada ha sido cargada por una unidad de Caballeros Imperiales que lucharán contra los Yelmos Plateados por delante. En la fase de disparo, los Arcabuceros Imperiales barren desde la colina a la unidad de Guardianes. Cae una peana y la unidad es repelida. Los Guardianes se retiran a través de los Yelmos Plateados. Para representar que la unidad queda desorganizada, se le da la vuelta a una de las peanas de Guardianes que quedan de forma que quede encarada en la dirección contraria.

WARMASTER®

Por
Rick Priestley

con Stephan Hess y Alessio Cavatore



ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

Geoff Taylor

DISEÑO GRÁFICO

John Blanche, Alan Merrett y Talima Fox

DISEÑADORES DE MINIATURAS

Dave Andrews, Gary Morley, Trish Morrison,
Alan Perry, Tim Adcock, Colin Grayson, Mark Bedford,
Mark Harrison, Alex Hedström, Juan Díaz y Shane Hoyle.

ARTISTAS

John Blanche, Alex Boyd, David Gallagher, Nuala
Kennedy, Neil Hodgson, Karl Kopinski y John Wigley

REALIZADORES DE ESCENOGRAFÍA

Chris Smart y Mark Jones

PINTORES

Richard Baker, Neil Green, Martin Footitt, Matt Parkes,
Keith Robertson, Chris Smart y Dave Thomas.

Agradecimientos: Rob Broome, Warhammer Players Society, Jervis Johnson, Gordon Davidson, Tim Huckelbery, Jeremy Vetock, Jim Butler, Mark Anscombe, Gary Peterson, John Ratcliffe, Steve Weaver, Matthew Sully y todos aquellos implicados en Games Workshop por su ayuda, ánimo y entusiasmo.

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Warhammer y Warmaster son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd en el Reino Unido y otras partes del mundo. Gigante de Hueso, Jinete de Dragón, Tanque de Vapor Imperial, Cañón Lanzallamas, Girocóptero, Cañón de Salvas, Sacerdote Funerario, Nagash, Herruerelos, Guardianes, Lanzapiedros, Yelmos Plateados, Lanzacráneos y Dragón Zombi son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop han sido producidas por artistas propios o por encargo.

El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes contenidas en ellas son propiedad de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2000. Todos los Derechos Reservados.

ISBN: 84-88879-58-X

CÓDIGO DE PRODUCTO: 03 04 12 99 001

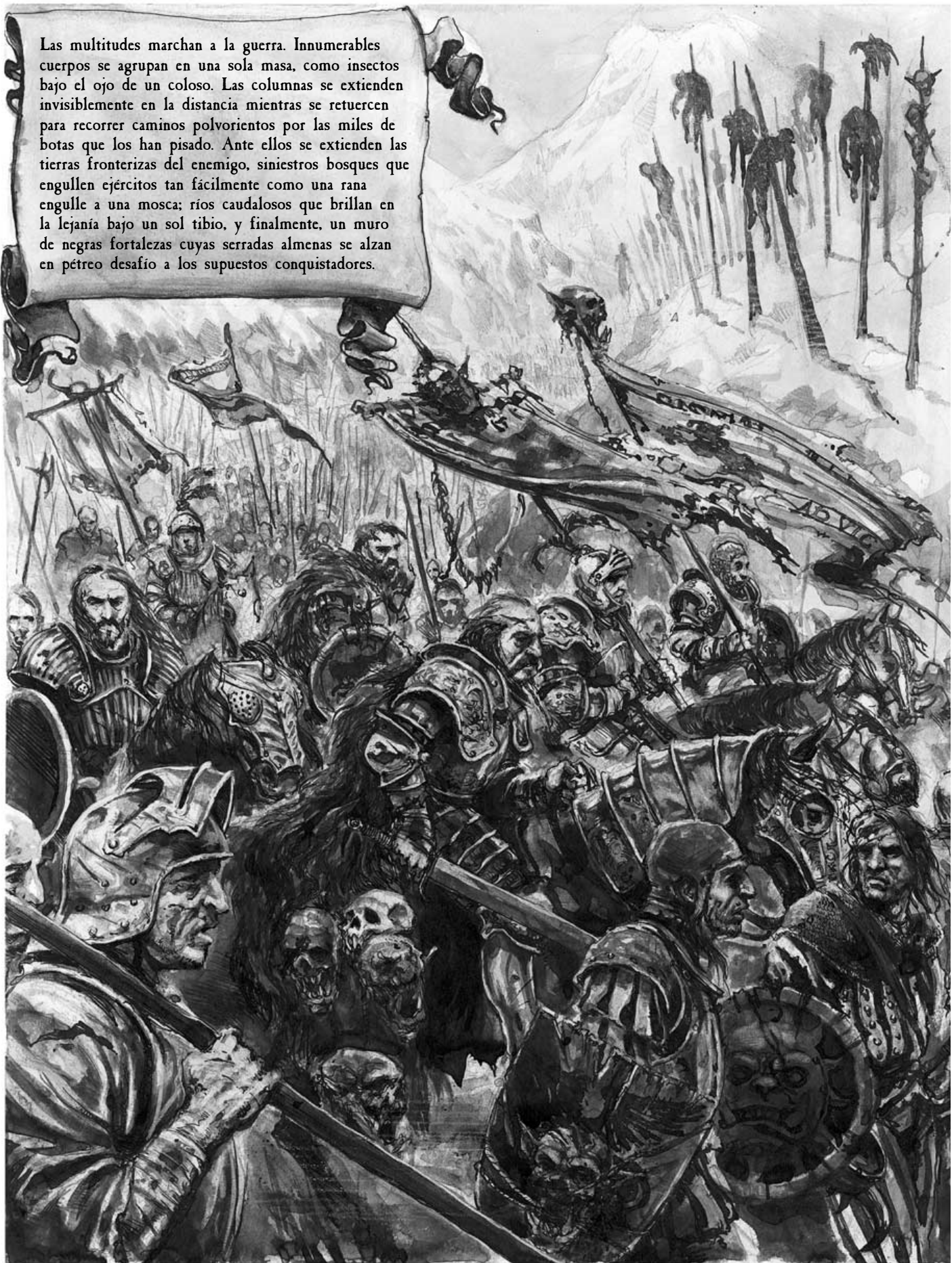
Reino Unido
GAMES WORKSHOP LTD
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham
NG7 2WS

**GAMES
WORKSHOP®**

España
GAMES WORKSHOP S.L.
Polígono Gran Vía sur
Motores 300-304
08908 L'Hospitalet de Llobregat
Barcelona

Games Workshop World Wide Web site: <http://www.games-workshop.com>
<http://www.games-workshop.es>

Las multitudes marchan a la guerra. Innumerables cuerpos se agrupan en una sola masa, como insectos bajo el ojo de un coloso. Las columnas se extienden invisiblemente en la distancia mientras se retuercen para recorrer caminos polvorientos por las miles de botas que los han pisado. Ante ellos se extienden las tierras fronterizas del enemigo, siniestros bosques que engullen ejércitos tan fácilmente como una rana engulle a una mosca; ríos caudalosos que brillan en la lejanía bajo un sol tibio, y finalmente, un muro de negras fortalezas cuyas serradas almenas se alzan en pétreo desafío a los supuestos conquistadores.



Pocos de los que hayan coleccionado y jugado con ejércitos de miniaturas no han soñado con recrear la gran batalla definitiva. Una batalla así no sería tan sólo una batalla, o más bien, no sería simplemente el enfrentamiento inmediato entre guerreros rivales, sino que incluiría las maniobras y contramaniobras de ejércitos enteros, la composición de brigadas completas y la ejecución de atrevidas estrategias tan imaginativas como ambiciosas. Como muy bien saben los generales veteranos, pocos juegos ofrecen estas oportunidades, ya que la mayoría prefieren ceñirse a la mecánica del combate individual y los intrincados detalles de las armas y armaduras. Debe de haber de todo, sin duda, pero seguro que también debe existir un desafío más grande y emocionante.

¡Y de eso se trata **Warmaster**! No tengo espacio suficiente para contaros todos los detalles. Hojea el libro y te harás una idea de la estructura del juego. En las fotografías verás el aspecto que tienen los ejércitos de miniaturas mucho mejor de lo que yo puedo describírtelo con palabras. Lo que sí me gustaría decir es que **Warmaster** es un juego muy diferente al resto de los que hayas jugado hasta ahora. De hecho, es muy diferente a nuestro conocido juego **Warhammer**, por ejemplo, ya que representa un nivel de conflicto completamente diferen-

te. Los jugadores veteranos que se hayan convertido en expertos en otros de nuestros juegos, especialmente en **Warhammer**, puede que encuentren algunos de los nuevos conceptos de **Warmaster** inquietantes. Ya que estos conceptos constituyen la base de todo el juego, merece la pena echarles un vistazo desde el principio.

Warmaster, fundamentalmente, es un juego basado en la capacidad de un general para mandar más que en la habilidad de las tropas para combatir, aunque eso también es muy útil! Cada turno del juego refleja el tiempo que se toma para considerar, formular, comunicar y llevar a cabo las decisiones tomadas por el general, más que el tiempo literal que le llevaría a un hombre recorrer cierta distancia o disparar una flecha. De hecho, como ocurre en las guerras de verdad, nuestros guerreros pasan más tiempo esperando órdenes que realmente avanzando y combatiendo. Ésta es la idea básica de **Warmaster** ¡Pero ya basta de preámbulos! Ya me extendo bastante explicando la intención del juego en aquellos puntos del libro en que considero conveniente explicar el por qué de ciertas reglas específicas. Sólo me queda decir que espero que te diviertas explorando, jugando y (ya que no pretendo haber creado algo perfecto) mejorando el juego de **Warmaster** tanto como yo he disfrutado mientras lo creaba.



La piedra se resquebraja con un crujido como el trueno y la rota torre se desmorona sobre las multitudes bajo ella. Cientos son aplastados en un momento cuando la masa de negras piedras se estrella contra el suelo, pero la marea inacabable sigue avanzando, pasando por encima de las ruinas de la muralla de la fortaleza. La horda proclama la posesión de la tierra que ha conquistado con un millar de voces. Con una batalla se ha forjado una nueva nación que gobernará a las otras. Avanzan a través del humo y la destrucción, un ejército imparable, cuyas filas se extienden por la llanura con la misma fluidez que una inundación. Los miras con el inquebrantable orgullo de un indomable Señor de la Guerra.

CONTENIDO

Introducción a Warmaster	6
Atributos	8
Secuencia de Juego	11
<i>Sumario sección fase de mando</i>	12
Fase de Mando	13
Movimiento por iniciativa	13
Movimiento por órdenes	13
Impartir una orden	14
Penalizaciones al Mando	15
¡A la carga!	16
Brigadas	16
<i>Sumario sección de movimiento</i>	18
Movimiento	19
Formación de movimiento	19
Formación y movimiento	20
Movimiento por iniciativa	22
Unidades que salen de la mesa	23
<i>Sumario sección de disparo</i>	24



Fase de Disparo	25
Atributo de Ataque	25
Objetivos	25
Alcance	26
Cómo calcular las bajas	26
Repeler al enemigo	27
Disparos contra una unidad que carga	28
La función táctica de las tropas de proyectiles	28
<i>Sumario sección de combate</i>	30
Fase de Combate	31
Trabarse en combate	32
Mover las tropas que cargan	32
Ataques	36
Modificadores al ataque	37
Cómo calcular las bajas	38
Resultados del combate	39
Tropas de apoyo	40
Retiradas	40
Persecución	42
Enemigo destruido	43
Avanzar	44
Retroceder	44
Reorganizarse	44
Tropas parapetadas y fortificadas	45
Combates Múltiples	46
<i>Sumario sección de Desorganización</i>	48

Desorganización	49
¿Cuándo queda desorganizada una unidad?	49
Unidades desorganizadas	50
Dejar paso	50
<i>Sumario sección Generales, Hechiceros y Héroes</i>	52
Generales, Hechiceros y Héroes	53
Atributos	53
Función de los personajes	54
Los personajes y el terreno	54
Órdenes de Hechiceros y Héroes	54
Malentendidos	55
Movimiento a través de personajes	56
Cómo integrarse en una unidad	56
El movimiento del enemigo	56
Disparos contra personajes	57
Los personajes en un combate	57
Monstruos y carros	57
<i>Sumario sección Unidades Voladoras</i>	58
Unidades Voladoras	59
Iniciativa	59
Órdenes	59
Movimiento de regreso	59
Movimiento	60
Terreno	60
Tropas fortificadas	60
Personajes	60
<i>Sumario sección Final de la Batalla</i>	62
Final de la Batalla	63
¡Acabáronse los Turnos!	63
Admisión de la derrota	63
Retirada	63
Puntos de Victoria	63
REGLAS AVANZADAS	
El propósito del juego	66
El espíritu del juego	66
Artillería y máquinas de guerra	67
Peanas	67
Artillería en combate	67
Terreno	67
Disparos por encima de la cabeza	67
Artillería	68
Máquinas de guerra	71
Magia	72
Hechizos	72
Objetos Mágicos	72
Lanzamiento de hechizos	72
Hechizos del Imperio	73
Hechizos No Muertos	73
Hechizos Orcos	74
Hechizos Altos Elfos	74
Hechizos del Caos	75
Antimagia de los Enanos	75
Objetos Mágicos	75

Estandartes Mágicos	76
Armas Mágicas	77
Artefactos Mágicos	77
Campos de Batalla	78
Colocación de la escenografía	79
Tamaño de la mesa y zonas de despliegue	79
¿Cuánto dura la batalla?	79
Escenarios	79
Asedios y Fortalezas	90
Fortalezas	90
Fortalezas en miniatura	90
Tropas en las murallas	91
Puertas y brechas	91
Disparos	91
Arietes	92
Asaltos	92
Máquinas de asedio	93
¡A las Armas!	97
Veteranía y Árbitros	113
Veteranía	113
La función del árbitro	114
Partidas con varios jugadores por bando	116
Campañas de Conquista	117
La opción fácil	117
Mapa: hacerlo o no hacerlo	117
Crear una nueva tierra	118
Cómo hacer un mapa	118
Cómo crear naciones	119
¿Cómo librar campañas?	119
Naos y Barcazas	122
La función táctica de las naves	122
Movimiento de naos y barcazas	122
Embarcar y desembarcar	123
Ataques contra una nave	123
Combate desde las naves	123
LISTAS DE EJÉRCITO	
El perfil de atributos	126
Cómo organizar un ejército	127
Tamaño	127
Unidades/personajes	127
Objetos Mágicos	127
El ejército Imperial	128
El ejército No Muerto	130
El ejército del Caos	132
El ejército Orco	135
El ejército Alto Elfo	138
El ejército Enano	140
APÉNDICES	
Apéndice 1 – Ejemplos de juego	144
Apéndice 2 – Notas sobre el Terreno	147
Apéndice 3 – Sumario	148
Glosario de Términos	158
Hoja de Referencia	159

LAS REGLAS

“En verdad
se decía de él
que sus guerreros
eran incontables
e incommensurable
su poder.”



R.P. FRENCH

INTRODUCCIÓN A WARMASTER

Warmaster es un juego de combates a gran escala librados sobre un área de terreno que se supone tiene muchos kilómetros cuadrados. Aunque nuestras miniaturas tienen aproximadamente unos 10 mm de altura, no debe tomarse como una representación literal de la escala comparada con el tamaño del campo de batalla.

El área ocupada por un regimiento de miniaturas se supone repleta de cientos de guerreros, incluidos todos los elementos de apoyo, tales como las mulas cargadas con munición adicional, los carros de los cirujanos, predicadores, sirvientes, mensajeros, exploradores y toda la parafernalia de la guerra. No importa que el número real de miniaturas sea aproximadamente de unos 30-40 en el caso de un típico regimiento de infantería. Debes imaginarte la formación al completo, ¡y marchando gloriosamente al combate! Esta abstracción, mediante la cual se utilizan unas cuantas miniaturas para representar a un número mucho mayor de guerreros de los que hay en realidad no debería preocuparnos durante la partida, aunque tiene una relación directa con el modo en el que las reglas han sido formuladas.



De igual modo, cuando tengamos en cuenta las distancias de 20 cm ó 30 cm que mueven las unidades, es mejor imaginárnoslas como la representación de una unidad redesplegándose hasta nuevas posiciones desde las que podrá lanzar ataques o enviar a grupos de guerreros, para que exploren. Cuando las tropas cargan contra sus enemigos sería incorrecto imaginarlas corriendo como locos toda esa distancia. En realidad, es mejor pensar que marchan hasta ponerse en posición, despliegan sus filas de modo apropiado y sólo cubren a algo parecido a paso vivo la parte final de su maniobra. Por tanto, las distancias de movimiento en **Warmaster** dependen del despliegue de una unidad y de la estructura de mando más que de la velocidad de marcha de un guerrero individual.

Debido a que las unidades en **Warmaster** representan una cantidad tan grande de tropas, las reglas de combate enfatizan la posición de las unidades más que el armamento con el que está equipado cada uno de los guerreros. Obviamente, las tropas que se hallan en un terreno ventajoso o apoyadas por compañeros combaten con mayor efectividad. Incluso las tropas de escasa capacidad lucharán relativamente bien en esas circunstancias. Por otro lado, las bajas sufridas tienen un efecto directo sobre la efectividad de una unidad, no sólo debilitándola en combate, sino también desgastando su apoyo logístico, haciendo que sea más difícil que obedezca las órdenes del general.



Lo anterior es comparable a lo que se ha decidido respecto a los alcances de los proyectiles. En el juego, un arco puede llegar hasta 30 cm, pero esto representa una distancia mucho mayor a la que podría llegar un arco real. Esta distancia no está basada en el alcance de un arco, sino en el área táctica que un regimiento equipado con armas de proyectiles podría cubrir. Podemos imaginarnos al oficial del regimiento haciendo avanzar a destacamentos individuales o adelantando sus líneas para destruir al enemigo. Por esta razón los alcances de las armas de proyectiles no están basadas por completo en los alcances teóricos de las armas. Nos interesa mucho más la capacidad de un regimiento así de dominar el terreno que tiene delante.

El aspecto más importante del juego es la función que desempeñan los oficiales del ejército. **Warmaster** está basado en la capacidad de los distintos generales y sus oficiales subordinados para controlar las acciones que tienen lugar a su alrededor. En el juego esto se logra mediante tiradas de dados, pero en la realidad nos podemos imaginar al general y a su estado mayor inclinados sobre los mapas, esperando impacientemente noticias de sus subordinados, leyendo informes de combates lejanos y enviando mensajeros con nuevas órdenes. Los generales influyen en las acciones que tienen lugar a su alrededor dirigiendo las tropas, y su función como combatientes no es especialmente importante, ¡aunque la presencia personal de un oficial puede inspirar a sus tropas para que se esfuercen un poco más en los momentos críticos!



LAS REGLAS DEL JUEGO

Las siguientes páginas contienen todas las reglas de **Warmaster**. Te sugerimos que te las leas cuidadosamente todas las reglas antes de intentar jugar, pero no te preocupes por aprendértelas de memoria ¡Es mucho mejor aprender mientras se juega! Siempre puedes consultar las reglas mientras lo haces. Después de unas cuantas partidas te darás cuenta que la mecánica básica del juego es muy fácil de recordar, y que las reglas especiales o poco habituales pueden consultarse cuando sea necesario.

Las reglas se presentan con un sumario al inicio de cada sección. También hay un glosario de términos en la parte final del libro. Para aquellos jugadores que ya se hayan familiarizado con el juego hay una sección de referencia al final del libro.



DADOS

El juego de **Warmaster** utiliza dados para representar el elemento "suerte" en los disparos y en el combate cuerpo a cuerpo. Para ahorrar espacio nos referimos a los dados de seis caras como "D6", de modo que cuando decimos "tira 1D6" significas que debes tirar un dado. Quizás tendrás que tirar dos dados y sumar los resultados, en cuyo caso te diremos "tira 2D6". Muy ocasionalmente tendrás que tirar el dado y multiplicar el resultado por otro número, en cuyo caso escribiremos 10 x 1D6, ó 5 x 1D6 y así sucesivamente.

En muy pocos casos las reglas te pedirán que tires "1D3". Es una forma conveniente de referirse a un resultado aleatorio entre 1 y 3, logrado mediante una tirada de 1D6 y dividiendo el resultado por dos, redondeando hacia arriba. Así pues, una tirada de 1D3 con un resultado de 1-2 = 1, de 3-4 = 2, y de 5-6 = 3.

REGLAS DE PLÁSTICO Y CINTAS MÉTRICAS

En **Warmaster**, las unidades avanzan por el campo de batalla una distancia determinada. Cuando las tropas disparen será necesario medir la distancia para asegurarse de que el objetivo está dentro del alcance. Todas las distancias se dan en centímetros. Te recomendamos que compres cintas métricas retraíbles para medir las distancias.

PONTE A JUGAR

Aunque sólo se puede apreciar la capacidad de diversión de **Warmaster** jugando con los ejércitos de miniaturas, para aprender las reglas puede que quieras improvisar tu ejército fabricando tus propias peanas con cartón. Esto te permitirá captar la sensación que da jugar desde el mismo principio.

De igual modo, puede que quieras desplegar miniaturas sin pintar que hayas comprado. Puedes pintar tu ejército más tarde, pero esto te llevará tiempo, así que es mejor aprender jugar y librar antes unas cuantas batallas.

No se necesita nada más, aunque un bolígrafo y una hoja de papel son muy útiles para tomar notas, y algo para picar (ya sabes, comida y bebida) tampoco vendría mal.



ATRIBUTOS

Algunas tropas combaten de forma mucho más eficiente que otras: algunas están mejor entrenadas, otras son mucho más agresivas por naturaleza y así sucesivamente. Para representar todas estas cualidades de los diferentes guerreros, monstruos y demás criaturas que aparecen en el juego, hemos asignado tres atributos a las piezas o "peanas". Los atributos son: Ataques, Impactos y Armadura.



Ataques

3

Es el número básico de dados que la peana tira en combate cuerpo a cuerpo: cuantos más dados tire, más impactos podrá infligir.

Impactos

3

El número de impactos que la peana puede sufrir antes de ser retirada.

Armadura

5+

El atributo de Armadura indica las posibilidades de anular un impacto. Un atributo de 6+ indica que es necesario obtener un resultado de 6 para anular un impacto sufrido, un 5+ que es necesario un 5 ó un 6, y así sucesivamente. Un atributo de 0 indica que la peana no tiene armadura.

Infantería, caballería, carros, artillería, monstruos, y máquinas de guerra

En general, los ejércitos están compuestos por infantería, caballería, carros, monstruos, artillería y máquinas de guerra. Esta última categoría incluye diversos artefactos extraños, como veremos más adelante.

Las reglas distinguen entre estos seis tipos de tropas. Las criaturas monstruosas de tamaño pequeño y medio son clasificadas como caballería o infantería. Los Ogros, por ejemplo, son evidentemente infantería, aunque su apariencia sea realmente monstruosa.

Disparos

Si las tropas están equipadas con armas de proyectiles, tendrán dos atributos de Ataques separados por una barra: por ejemplo 3/1 ó 2/2. En este caso, la primera cifra se utiliza para el combate cuerpo a cuerpo y la segunda para los disparos.



Ataques

3 / 1

Tira 3 dados en combate cuerpo a cuerpo

Tira 1 dado cuando disparas.



MANDO

El *Mando* es otro atributo del juego, ¡y también uno muy importante! Sólo tu General y otros personajes importantes tienen un atributo de *Mando*, y lo utilizan cuando dan órdenes. Este atributo varía desde un bajo 7 hasta un elevado 10, pero sólo los mejores generales tendrán un atributo tan elevado como 10. Hablaremos más sobre este atributo más adelante.

UNIDADES

La infantería, la caballería y la mayoría del resto de tipos de tropas luchan en formaciones de numerosas *peanas* cada una, compuestas por cierto número de miniaturas de metal pegadas a una base de 40mm x 20mm de **Warmaster**. Un cierto número de peanas forman un regimiento de infantería, un escuadrón de caballería, una batería de artillería, y así sucesivamente. Todas las peanas de la misma formación deben estar tocándose, ya sea lado con lado, una detrás de otra o en contacto en algún punto.

Por conveniencia nos referiremos a todas estas formaciones como *unidades*. Las unidades habitualmente se componen de tres peanas del mismo tipo de tropa, pero esto puede variar, y a veces una unidad puede estar compuesta por una sola peana.

Se pueden colocar hasta cuatro unidades juntas, y entonces forman una *brigada*. Trataremos las brigadas con mayor detalle más adelante.

PERSONAJES

Además de todas estas tropas descritas, los ejércitos siempre incluyen un General, y además pueden incluir otros Héroes y Hechiceros. Cada uno consiste en una sola peana que incluye al poderoso individuo además de sus ayudantes o acólitos. A estas peanas se las denomina *personajes*.

MEDICIONES

Los jugadores pueden medir las distancias antes de efectuar los movimientos o de disparar, y en muchos casos eso será necesario para determinar a qué objetivo se puede disparar o contra cuál se puede cargar. No hay restricciones para efectuar mediciones durante cualquier momento de la partida; los jugadores pueden efectuar mediciones como y cuando quieran.

¿QUEDA ALGO POR SABER?

La mayoría de los ejércitos tienen tropas con características únicas de un tipo u otro, muchas de las cuales tienen reglas especiales que reflejan sus habilidades fantásticas o mágicas. Ahora mismo no necesitas saber cuáles son, así que no te preocupes por ellas. Más adelante te darás cuenta de que esto precisamente es lo que hace que dirigir a cada uno de los distintos ejércitos sea todo un desafío.



Las tropas se organizan en unidades compuestas por peanas, habitualmente tres, pero a veces dos o incluso sólo una. Esta página muestra unidades típicas de infantería, caballería y carros.

Las peanas de infantería siempre están orientadas por el borde largo de la base, como esta unidad de Altos Elfos. En general, el resto de las tropas, incluidos los monstruos y la artillería, además de los carros y la caballería, están orientadas hacia el borde corto de la base, tal y como están las unidades que aparecen a la derecha. Cualquier excepción se indica en la sección de las Listas de Ejército.

Las máquinas de guerra habitualmente no tienen bases, ya que pueden ir solas, o pueden montarse en bases de cartón del tamaño apropiado.





SECUENCIA DE JUEGO

1

DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS

Al inicio de la batalla, ambos jugadores despliegan sus ejércitos separados al menos por 80 centímetros.

Los ejércitos se despliegan en secreto mediante un mapa del campo de batalla indicando la posición de las unidades o, si los jugadores lo prefieren, colocándolas alternativamente, comenzando por el ejército con más unidades.

Ver la sección
Campos
de Batalla
(pág. 78).

2

COMIENZA LA BATALLA

Cada bando actúa por turnos, comenzando por el jugador que ha obtenido el resultado mayor en una tirada de 1D6.

Un turno se divide en tres fases, tal y como se indica a continuación. Estas fases se completan en el orden indicado, empezando por la fase de mando y acabando en la fase de combate.

Los jugadores pueden establecer el número de turnos a jugar o luchar hasta que uno de los bandos se vea obligado a retirarse.

Ver la sección
Final de
la Batalla
(pág. 63).

MANDO

Se imparten órdenes y se mueven las tropas.

En su turno, cada jugador imparte órdenes a sus tropas en la fase de mando. Las tropas mueven por iniciativa o respondiendo a las órdenes que se les imparten.

Ver la sección
Fase de
Mando
(pág. 13).

DISPARO

Las tropas disparan las armas de proyectiles.

El jugador puede efectuar sus disparos en su turno. Esto incluye armas de corto alcance, como los arcos, y armas de largo alcance, como los cañones y los hechizos. A menudo no tienen suficiente alcance para llegar hasta el enemigo, por lo que en ese turno no habrá disparos.

Ver la sección
Fase de
Disparo
(pág. 24).

COMBATE

Ambos bandos luchan en combate cuerpo a cuerpo.

Una vez efectuados todos los disparos, los jugadores resuelven los combates cuerpo a cuerpo. La fase de combate es algo diferente al resto, ya que ambos bandos actúan. Ambos jugadores combaten con todas las tropas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

Ver la sección
Fase de
Combate
(pág. 31).

3

FINAL DE LA BATALLA

La partida acaba cuando uno de los jugadores admite la derrota o un ejército es obligado a retirarse del campo de batalla, o, si los jugadores lo prefieren, cuando hayan pasado un número determinado de turnos.

Una vez un jugador ha completado su fase de combate, su turno ha terminado y es el turno de su oponente. Éste resuelve su turno del mismo modo, empezando con la fase de mando y acabando con la de combate. Entonces es el turno del primer jugador de nuevo, hasta que ambos han completado un número predeterminado de turnos, o uno de los bandos admite la derrota o es obligado a abandonar el campo de batalla.

Ver la sección
Final de
la Batalla
(pág. 63).

4

¡LOOR AL VENCEDOR!

Una vez ha acabado la partida y se ha asentado el polvo del combate es el momento de determinar el ganador.

Una vez la batalla ha acabado, ambos jugadores suman el número de puntos de victoria que han logrado. Cuantas más unidades enemigas se destruyan, más puntos de victoria se consiguen.

Ver la sección
Final de
la Batalla
(pág. 63).



SUMARIO SECCIÓN DE MANDO

ÓRDENES

1. Las unidades mueven por iniciativa o por órdenes.
2. Las unidades que mueven por iniciativa mueven en primer lugar.
3. Las otras unidades necesitan órdenes para moverse.
4. Debes acabar de dar órdenes con un personaje antes de empezar a dar órdenes con otro distinto.
5. Se pueden dar varias órdenes sucesivas a la misma unidad.
6. Debes acabar de dar órdenes a una misma unidad antes de empezar a dar órdenes a otra distinta.

MANDO

1. Un personaje debe obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Mando en una tirada de 2D6 para dar una orden.
2. Si se falla la tirada, la orden no se da y el personaje no puede intentar dar más órdenes.
3. Si el General no logra dar una orden, ningún otro personaje podrá dar más órdenes.

PENALIZACIONES AL MANDO

Por cada 20 cm de distancia	-1
Por cada orden sucesiva a la unidad	-1
Enemigo a 20 cm o menos de la unidad	-1
La unidad se halla en terreno denso	-1
Por cada baja sufrida por la unidad	-1

ÓRDENES A LAS BRIGADAS

1. Hasta cuatro unidades que estén en contacto pueden reunirse en una brigada y pueden moverse con una sola orden.
2. Las unidades que se muevan como una brigada completan todo su movimiento como brigada, a menos que haya una carga.

CARGA

1. Una unidad que mueva y se ponga en contacto con el enemigo se dice que ha cargado.
2. Cuando las unidades están en contacto se consideran trabadas en combate cuerpo a cuerpo.
3. Las unidades en contacto con el enemigo no pueden recibir más órdenes.

FASE DE MANDO

Las unidades se mueven en la fase de mando. Una unidad habitualmente necesita órdenes para poder moverse; pero si el enemigo está muy cerca, una unidad es capaz de reaccionar directamente en su presencia. Si no es así y la unidad no recibe órdenes, permanece donde está y espera nuevas instrucciones.

La fase de mando se resuelve mediante la siguiente secuencia:

1. Movimiento por Iniciativa

Las unidades que se *mueven por iniciativa* (sin necesidad de órdenes por cercanía del enemigo).

2. Movimiento por Órdenes

Aquellas unidades a las que se les ha de dar *órdenes* para que se muevan.

MOVIMIENTO POR INICIATIVA

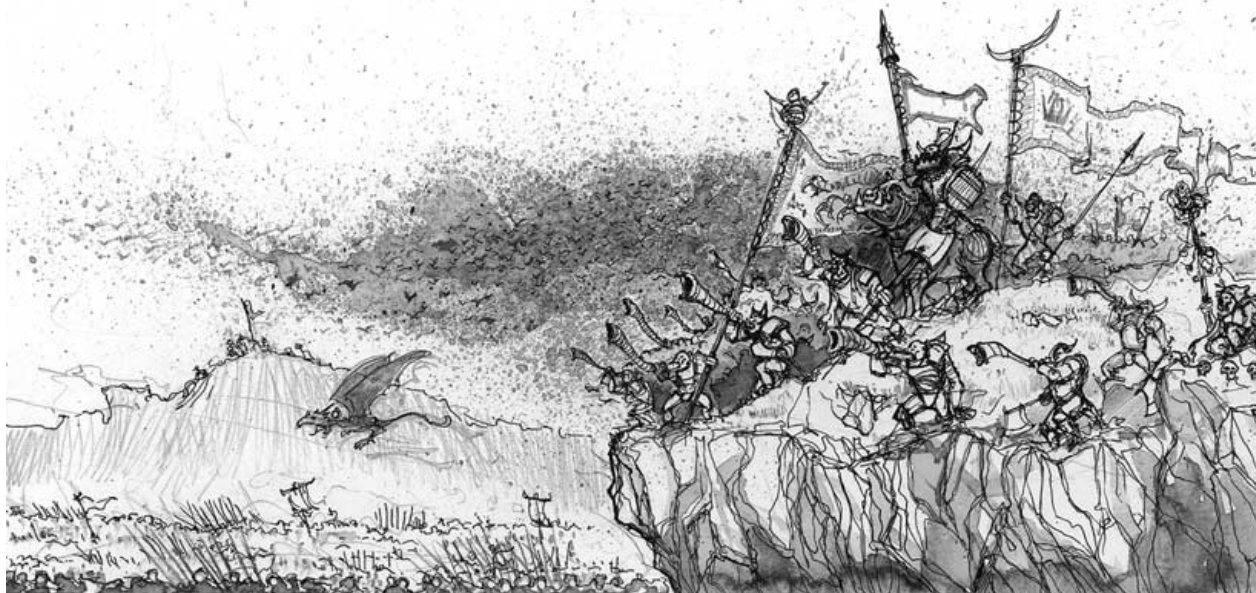
Las unidades a 20 cm o menos del enemigo al inicio de la fase de mando pueden usar su iniciativa para moverse sin órdenes, aunque no están obligadas a ello. El jugador decide si usar la iniciativa o dar una orden. Si el jugador quiere que cualquiera de sus unidades use su iniciativa, debe hacerlo antes de que se impartan las órdenes.

Antes de enfrascarnos más con el *movimiento por iniciativa*, hay que entender cómo funciona el *movimiento por órdenes*. Por ello, damos una explicación del *movimiento por iniciativa* y más reglas en la sección Movimiento del reglamento.

MOVIMIENTO POR ÓRdenes

Dar órdenes es uno de los elementos más importantes de **Warmaster**. Una orden dada a una unidad le permite moverse. Una vez la unidad se ha movido, otra unidad puede recibir una orden y así sucesivamente. Esto representa el proceso de enviar instrucciones por mensajero, o la interpretación del jefe de la unidad de las órdenes dadas mediante señales o impartidas antes de la batalla.

Las órdenes las imparten los Generales, los Hechiceros y los Héroes, conocidos en general como *personajes*. Las reglas específicas para los Generales, los Hechiceros y los Héroes aparecen en la sección Generales, Hechiceros y Héroes del reglamento.



IMPARTIR UNA ORDEN

El jugador comienza a dar una orden eligiendo una unidad que desea mover. Debe tirar los dados para determinar si la orden es recibida y obedecida. Esto se resuelve del siguiente modo:

Tira 2D6 (es decir, tira dos dados y suma las tiradas para obtener un resultado entre 2 y 12). Si resultado es igual o menor que el atributo de Mando del personaje, la unidad ha recibido la orden y puede moverse. Si el resultado es mayor que el atributo de Mando del personaje, entonces la unidad no ha recibido la orden y no puede moverse.

Una vez un personaje ha empezado a dar órdenes, debe acabar de dar todas sus órdenes antes de que otro personaje pueda empezar a dar las suyas. No se puede hacer que un personaje dé una orden, después un personaje diferente dé otra y que luego el primer personaje vuelva a dar otra orden.

ATRIBUTO DE MANDO

Esta lista muestra los atributos de Mando de diferentes Generales. Como ves, existen tres valores básicos y unos son mejores que otros.

Alto Elfo10
Enano10
Imperio9
Rey Funerario9
Caos9
Orco8

Cuando un personaje no logra dar una orden, no puede dar más órdenes en esa fase de mando. Una vez el General ha fallado en dar una orden, ningún otro personaje puede dar más órdenes en esa fase de mando, incluso si

todavía no lo han hecho. El personaje se ha quedado sin tiempo, la distancia entre él y la unidad a la que le está dando órdenes es demasiado grande para que se entiendan sus señales, o el mensaje se ha perdido o malinterpretado (quizás el mensajero se ha visto atrapado en una escaramuza con el enemigo y ha muerto).

Impartir más órdenes

Cuando una unidad recibe una orden, se mueve hasta una posición completamente nueva. Habitualmente esto permite a la unidad moverse 20 cm si es de infantería o 30 cm si es de caballería, pero algunas tropas pueden moverse a velocidades diferentes, como veremos más adelante.

Una vez una unidad se ha movido, el personaje puede darle otra orden para moverla de nuevo o puede intentar darle una orden a una unidad diferente. Sin embargo, el personaje no puede darle una orden a una unidad que haya movido previamente una vez empiece a dar órdenes a otra unidad. Tampoco se permite que un personaje diferente dé órdenes a una unidad si esa unidad ya ha recibido una orden en ese turno, incluso si la orden no se llevó a cabo. Esta regla es muy importante, así que merece la pena recordarla desde el principio. Si quieres mover una unidad varias veces, el personaje debe acabar de darle todas las órdenes y moverla por completo antes de intentar darle una orden a una unidad diferente.

El jugador continúa dando órdenes y moviendo sus unidades hasta que no desee moverlas más o hasta que no pueda dar más órdenes. Es posible que no se logre dar ni una sola orden en toda la fase de mando, aunque esto es realmente raro. Lo más habitual es que un jugador logre mover una o dos unidades antes de que las tiradas de dados acaben el movimiento. Esto representa la confusión del combate, la indecisión del jefe de la unidad, la estupidez ocasional y todos esos molestos acontecimientos que plagan el proceso de librar una batalla.



PENALIZACIONES AL MANDO

A veces, las circunstancias pueden hacer que sea más difícil dar una orden. Por ejemplo, una unidad puede ser un puntito lejano en el horizonte o puede estar oculta por un terreno denso. Todo esto puede dificultarle al personaje la comprensión de lo que está pasando, y es menos probable que se imparta o se reciba una orden efectiva. Para representar esto, aplicamos las siguientes penalizaciones:

1. Si la distancia entre el personaje y la unidad que desea mover es superior a 20 cm, el personaje sufre una penalización al Mando de -1 por cada 20 cm de distancia. Cuando midas las distancias entre personajes y unidades, mide la distancia más corta entre ellos.

Distancia	Penalización
Hasta 20 cm	Ninguna
Hasta 40 cm	-1
Hasta 60 cm	-2
Hasta 80 cm	-3
por cada 20 cm adicionales	-1 adicional

2. Si a una unidad ya se le ha dado una orden durante la fase de mando, hay una penalización de -1 cada vez que el personaje dé una orden posterior. Esto representa la fatiga y los límites de tiempo, por lo que será más difícil mover una unidad que ya se ha movido varias veces en ese turno. Esta penalización es acumulativa, por lo que la segunda orden a una unidad tiene una penalización de -1; la tercera de -2 y así sucesivamente.

Orden	Penalización
Primera	Ninguna
Segunda	-1
Tercera	-2
Cuarta	-3
Cada orden adicional	-1 adicional

3. Si la distancia entre la unidad que deseas mover y la unidad enemiga más cercana es de 20 cm o menos, existe una penalización al Mando de -1. Es natural que las unidades cercanas al enemigo sean más propensas a utilizar su iniciativa al reaccionar, por lo que es más difícil darles una orden específica.

Enemigo más cercano	Penalización
Hasta 20 cm	-1
Más de 20 cm	Ninguna

4. Si la unidad está en terreno denso, existe una penalización al Mando de -1. Esta penalización se aplica incluso si una sola peana se halla parcialmente dentro de terreno denso. Accidentes del terreno densos típicos son los bosques, el interior y los alrededores de un edificio, las ruinas, etc., pero consulta la sección Movimiento para saber más detalles sobre el terreno denso.

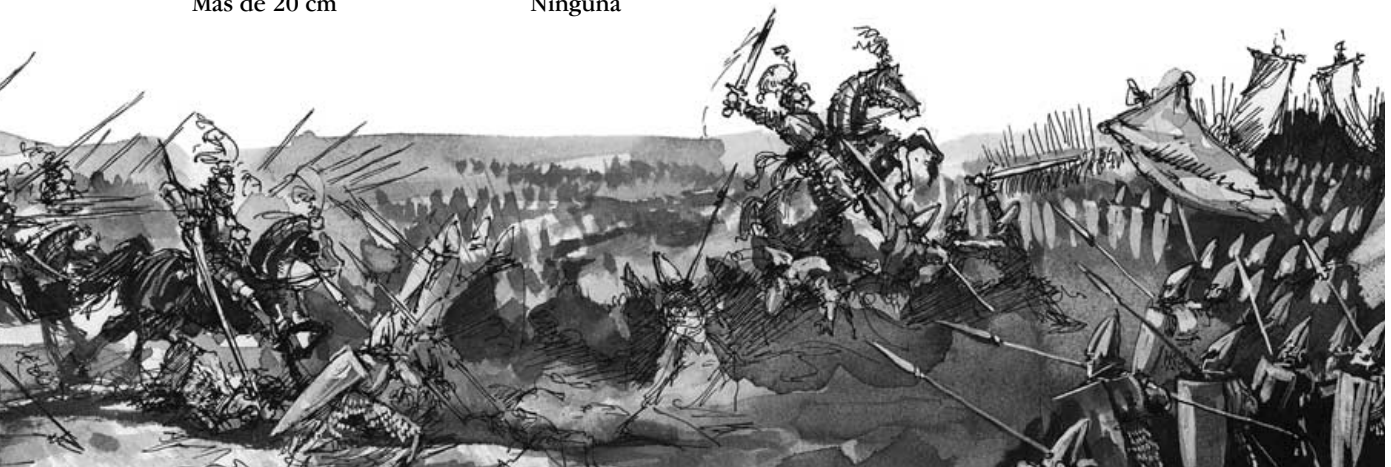
Terreno Denso	Penalización
Dentro del terreno	-1

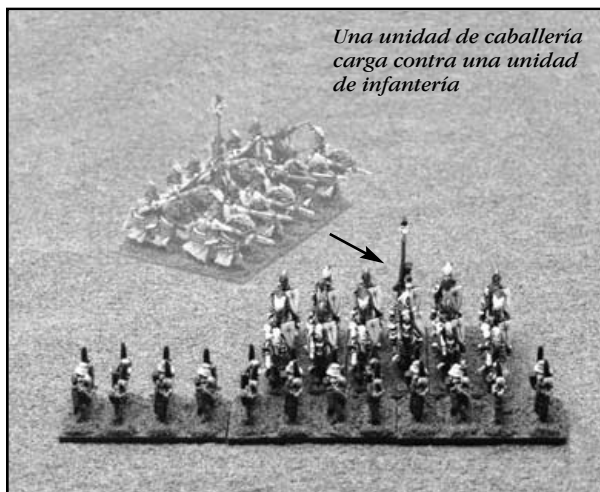
Por ejemplo, un General (atributo de Mando 9) quiere dar una orden a una unidad de infantería para que avance. La unidad está a 25cm de distancia (-1 de penalización por distancia) y dentro de un bosque (-1 de penalización por terreno denso). Por tanto, el jugador necesita obtener un resultado de 7 ó menos para lograr impartir con éxito la orden.

5. Si la unidad ha perdido una o más peanas como bajas, existe una penalización al Mando de -1 por cada peana perdida. Las unidades que han sufrido bajas son más difíciles de motivar que las unidades intactas.

Bajas	Penalización
Cada peana	-1

Ejemplo: el General tiene un atributo de Mando de 9. Ya ha hecho avanzar a su caballería una vez. Ahora quiere que avancen de nuevo para capturar una aldea en el flanco enemigo. La caballería está a 65 cm y ya se ha movido una vez, lo que significa una penalización al Mando de -4! (-1 por cada 20 cm y -1 por ser segundo movimiento). El jugador tendrá que sacar un 5 ó menos para lograr dar la orden. Sabe que es poco probable, pero decide arriesgarse de todos modos, ya que considera que el pueblo es un objetivo importante. Tira 2D6 y saca un 4... ¡lo logra! El jugador mueve la caballería a su nueva posición. Después intenta darle una orden a una unidad de infantería a 10 cm de distancia. Aunque sólo necesita obtener un 9 ó menos, esta vez no tiene suerte y obtiene un 10. La unidad no se mueve.





Una unidad de caballería carga contra una unidad de infantería

¡A LA CARGA!

Un movimiento que trabe a una unidad en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo se denomina *carga*. Una carga no significa que la unidad implicada cubra la distancia corriendo o galopando como locos, pero de todas maneras utilizaremos esta palabra, por conveniente y dramática, para describir un movimiento que se transforma en enfrentamiento.

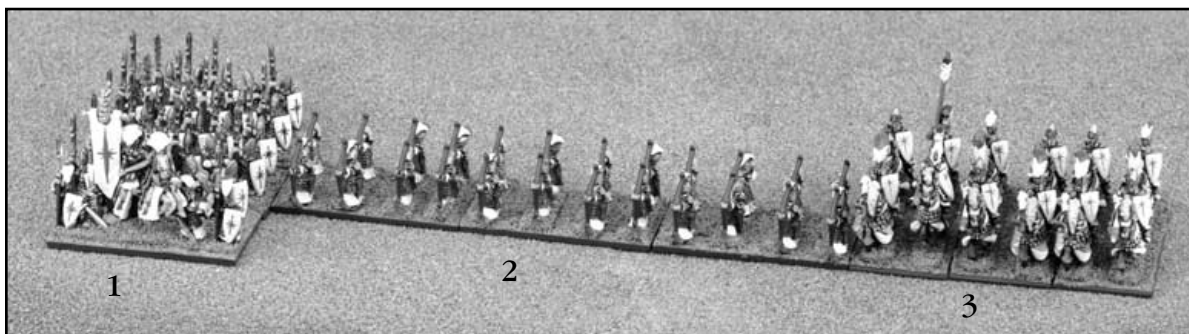
Una vez la unidad ha cargado no puede recibir más órdenes durante ese turno. Está enfrascada en el combate y debe luchar en la fase de combate que tiene lugar a continuación. Consulta la sección de Combate para conocer más detalles.

BRIGADAS

Para ahorrar tiempo, se permite impartir una orden a un máximo de cuatro unidades adyacentes. Esto significa que se necesitan menos tiradas para dar órdenes a todas las unidades del ejército. También asegura que las unidades se mueven a la vez, manteniendo un plan de batalla coherente. Si crees que todo esto es un poco confuso, no te preocupes. Puedes ignorar sin problemas las reglas sobre *brigadas* en las primeras partidas. Más adelante, cuando le hayas cogido el truco al juego y conozcas todos sus diferentes aspectos, puedes empezar a dar órdenes de este modo.

Una brigada está compuesta por hasta cuatro unidades dispuestas de forma que estén en contacto, formando una única formación. Las unidades que componen una brigada al inicio del segmento de movimiento por órdenes de la fase de mando pueden moverse con una misma orden y como un solo cuerpo. Una vez se ha movido, la brigada puede recibir más órdenes si es necesario; por lo que puedes moverla del mismo modo que las unidades individuales.

Ten en cuenta que no es obligatorio mover las unidades como brigadas simplemente porque estén en contacto al inicio de la fase de mando. Una brigada no es una división formal del ejército, sino que más bien es una formación *ad hoc* y conveniente, que puede cambiar de un turno a otro. Las unidades que la forman pueden recibir órdenes por separado si lo prefieres, o dos o más unidades pueden separarse de una formación mayor y ser tratadas como una brigada completamente distinta. En realidad, depende completamente de ti. Puedes mover o no las unidades en contacto como una brigada.

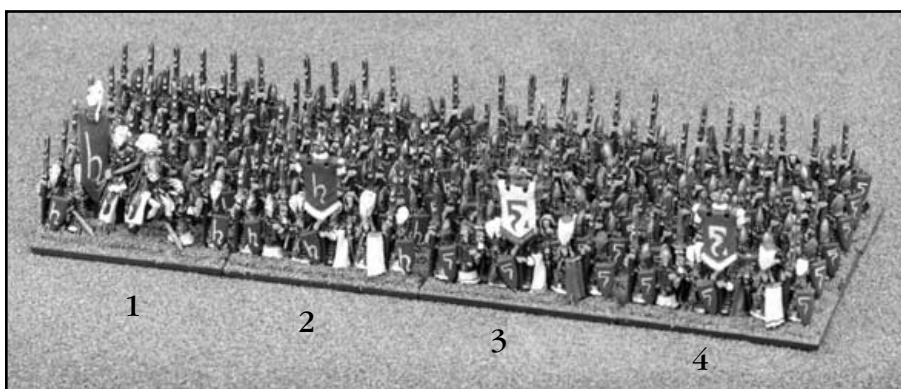


Arriba

Estas tres unidades pueden formar una brigada.

Derecha

Estas cuatro unidades también pueden formar una brigada. Cada unidad se organiza en una columna de tres peanas de profundidad.



Para darle órdenes a una brigada, mide la distancia desde la unidad que esté más lejos y tira los dados una sola vez. Acuérdate de aplicar la penalización de -1 si alguna unidad de la brigada está a 20 cm o menos del enemigo o en terreno denso. También si la brigada se ha movido con anterioridad en ese turno o si cualquiera de las unidades que la componen ha tenido bajas. No apliques ninguna penalización más de una vez (por ejemplo, si dos unidades están en terreno denso sólo se aplica un -1); y en el caso de las bajas se aplica la penalización por la unidad que haya sufrido más bajas (más peanas). Si logras dar la orden, toda la brigada se mueve. Igualmente, si fallas, ninguna unidad de la brigada se moverá.

Suponiendo que la orden se ha impartido con éxito, la brigada puede moverse. Excepto cuando las unidades desean cargar, las brigadas deben moverse como un único cuerpo, con cada unidad manteniendo el contacto las unas con las otras.

Las unidades individuales de la brigada pueden intercambiar sus posiciones, pero deben seguir formando una brigada una vez finalizado su movimiento. Las unidades individuales que componen la brigada pueden cambiar su formación durante su movimiento, pero ninguna peana de ninguna unidad puede mover más que el movimiento máximo permitido.

Es posible que algunas unidades de una brigada deseen cargar contra el enemigo mientras que otras no. Cualquier unidad en una brigada que desee cargar no tiene por qué permanecer en contacto con el resto de la brigada. Incluso si la brigada en conjunto ha recibido órdenes, las unidades individuales siempre pueden cargar. Lo ha-

cen de forma individual, una por una, exactamente como si hubiesen recibido órdenes por separado. Las unidades que no carguen deben mantener el contacto al final de su movimiento.


Una vez una brigada se ha movido, puede que el jugador no quiera mover toda la brigada de nuevo, sino que sólo quiera mover una unidad individual o grupo de unidades en contacto. También puede ser que quiera dividir la brigada en dos grupos y mover ambos grupos en dos direcciones diferentes. Para ello, el jugador debe impartir una orden por separado a cada unidad o sub-brigada. Las unidades individuales o subgrupos sufrirán cualquier penalización por Mando por segundos o posteriores movimientos.

Una vez se ha movido la brigada, el jugador debe acabar de mover todas las unidades de la brigada original antes de mover otras unidades. Si divides una brigada en dos (digamos A y B), debes completar el movimiento de cada subgrupo por turno antes de mover cualquier otra unidad (debes acabar de mover el grupo A, después el grupo B y después mover el resto de las unidades del ejército).

Las brigadas no pueden utilizar la iniciativa como conjunto. Las unidades que utilicen su iniciativa deben moverse al inicio de la fase de mando de la forma habitual.

Durante una batalla, las unidades pueden ponerse en contacto y formar una nueva brigada. Sin embargo, una brigada no puede formarse y moverse en la misma fase de mando. Las unidades deben formar una brigada al inicio del segmento de movimiento por órdenes de la fase de mando para moverse como una brigada.





SUMARIO SECCIÓN DE MOVIMIENTO

DISTANCIA

1. Las unidades se mueven en la fase de mando por iniciativa propia o si reciben órdenes.
2. Las unidades que reciben una orden después de otra pueden moverse varias veces durante la fase de mando.

Tipo de tropa	Marcha	Media Marcha
Infantería	20 cm	10 cm
Caballería	30 cm	15 cm
Carros	30 cm	15 cm
Artillería	10 cm	5 cm
Monstruos	20 cm	10 cm
Máquinas de Guerra	el movimiento varía	
Unidades Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

3. Las unidades que cargan y rehuyen el combate pueden moverse a marcha normal. Una unidad con una formación regular de columnas y en línea recta mueve a marcha normal, a menos que esté fortificada. Las unidades fortificadas y las unidades en una formación irregular mueven a media marcha.

TERRENO

1. La infantería puede mover a través de cualquier terreno.
2. La caballería y los monstruos no pueden entrar o atravesar accidentes del terreno que no sean colinas, puentes, ríos vadeables y obstáculos bajos.
3. Los carros, la artillería y las máquinas de guerra (en general) no pueden entrar o atravesar accidentes del terreno que no sean colinas o puentes.

INICIATIVA

1. Una unidad a 20 cm o menos del enemigo puede utilizar su iniciativa para moverse.
2. Una unidad que use su iniciativa debe cargar o rehuir a la unidad enemiga más cercana.
3. Una unidad no puede usar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

GENERALES, HECHICEROS Y HÉROES

1. Los personajes pueden mover hasta 60 cm cuando acabe la fase de mando.
2. Los personajes no necesitan órdenes para moverse.
3. A los personajes les afecta el terreno como a la infantería.

MOVIMIENTO

Las unidades se mueven cuando se les da una orden (como se ha explicado en la sección Mando), o según su iniciativa (como se explica en esta sección). La distancia que puede avanzar una unidad depende del tipo de tropa y de su formación. Algunas tropas son por naturaleza más veloces que otras. Por ejemplo, la caballería es más rápida que la infantería. Además, las tropas dispuestas en una *formación regular* son capaces de mover con más rapidez que las unidades en una *formación irregular*.

DISTANCIAS DE MOVIMIENTO

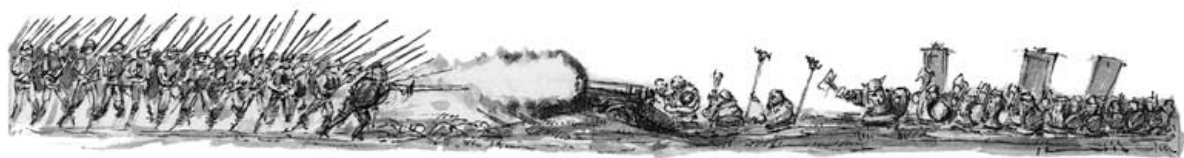
En general, las unidades de infantería y de monstruos pueden mover hasta 20 cm; la caballería y los carros pueden mover hasta 30 cm y la artillería (como las catapultas y los cañones) pueden mover hasta 10 cm. Las tropas que vuelan pueden mover hasta 100 cm, pero su movimiento sigue unas reglas especiales (que se describen más adelante). Esta tabla muestra la capacidad de movimiento de *marcha* y de *media marcha* de cada tipo de tropa. El jugador puede mover la unidad menos distancia si así lo desea.



Tabla de Movimiento

Tipos de Tropa	Marcha	Media Marcha
Infantería	20 cm	10 cm
Caballería	30 cm	15 cm
Carros	30 cm	15 cm
Artillería	10 cm	5 cm
Monstruos	20 cm	10 cm
Máquinas de Guerra	Variable – Ver la sección Artillería y Máquinas de Guerra	
Unidades Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

Encontrarás unas cuantas excepciones a estas capacidades de movimiento en las listas de ejército, pero de momento no necesitas preocuparte de estas rarezas.

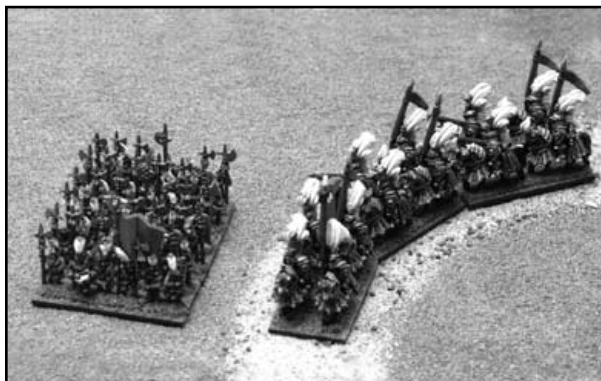




FORMACIÓN Y MOVIMIENTO

Las unidades deben disponerse en formación, lo que significa que todas las peanas de la unidad deben estar en contacto con al menos otra peana de la unidad. Los jugadores pueden situar las peanas como quieran, siempre que estén en contacto por uno de sus bordes o por una esquina.

1. Las unidades que *cargan* o *rehuyen* pueden avanzar a marcha sin importar su formación. Las cargas se tratan en mayor profundidad en la fase de combate, y la reacción de rehuir al enemigo se explica en esta sección, en el apartado Movimiento por Iniciativa.
2. Todas las unidades que se hallen completa o parcialmente en una *posición fortificada* al inicio de su movimiento avanzan a media marcha, sin importar su formación, a menos que *carguen* o *rehuyan*, en cuyo caso mueven a marcha. Encontrarás más reglas sobre las tropas fortificadas en la sección Fase de Combate.
3. Las unidades dispuestas en columna con peanas una detrás de otra pueden mover a marcha a menos que estén en una posición fortificada. Las unidades en columna están en *formación regular*.

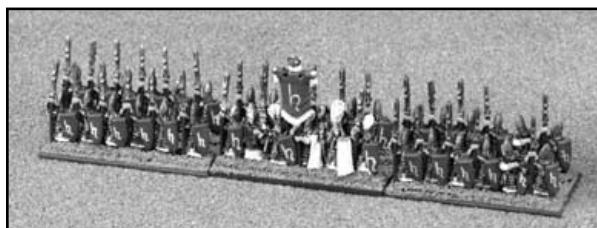


En una columna, las peanas se colocan una detrás de la otra, ya sea lado con lado (como en la izquierda) o tocándose en un punto formando una columna curva (como en la unidad que sigue la curva). Esta formación es muy adecuada para el movimiento.

4. Las unidades dispuestas en línea recta con todas sus peanas encaradas en la misma dirección y pegadas lado con lado se mueven a marcha, a menos que se hallen tras una fortificación, como se ha indicado anteriormente. Las unidades en línea también se hallan en *formación regular*.



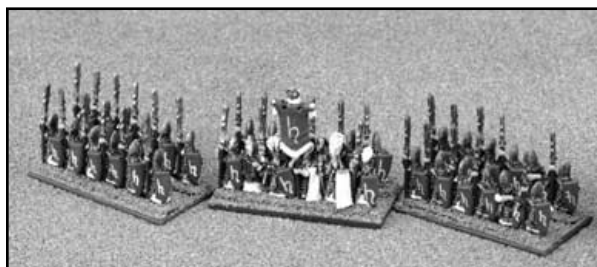
Infantería y caballería dispuestas en línea recta. Estas es la formación de combate más efectiva.



5. Todas las unidades en otra formación o circunstancias avanzan a media marcha. Por ejemplo, la infantería puede mover hasta 10cm, la caballería hasta 15 cm, y así sucesivamente. Esto representa el hecho de que la unidad no tiene una formación regular y es necesario regrouparla para que se mueva. Por conveniencia nos referiremos a todo tipo de esta formación como *irregular*. Fíjate que la única situación en que una formación irregular avanza con normalidad es cuando carga.



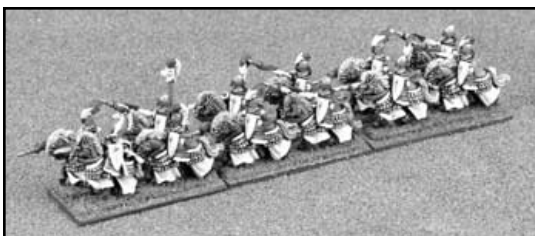
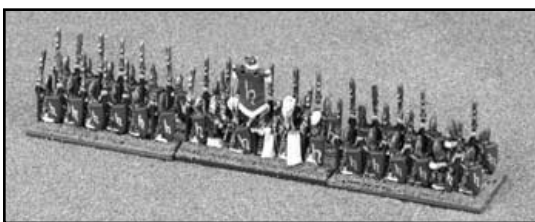
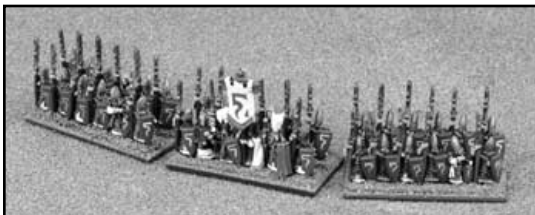
Las unidades en formación irregular avanzan a media marcha para representar el hecho de que sus filas están desorganizadas.



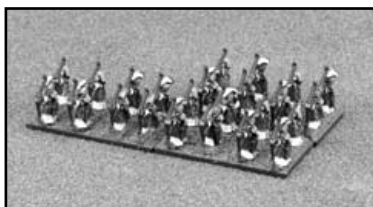
6. En algunas circunstancias, las unidades mueven una distancia determinada por una tirada de dados o como resultado de un combate (como, por ejemplo, cuando son *repelidas*, efectúan un *movimiento de avance* o de *retirada*). Estas distancias no se ven afectadas por la formación de la unidad.

Movimiento de las peanas

Cuando muevas una unidad, puedes recolocar sus peanas como desees. Las peanas deben permanecer en contacto entre sí, pero pueden colocarse encaradas en dirección contraria o dispuestas en una línea, columna o formación irregular. Sin embargo, ninguna peana individual puede mover más de su distancia de movimiento permitida cuando se haga esto.



Las peanas de una unidad deben estar en contacto, pero pueden disponerse en la formación que prefieras.



Cuando se mueve una unidad, ninguna peana puede pasar a través de una peana de la misma unidad u otra diferente. La excepción a esto ocurre cuando una unidad *atraviesa* a otra durante un movimiento en el que *rebuje* a otra unidad, tal y como se describe más adelante. Las unidades siempre pueden pasar a través de personajes (ver la sección de Generales, Hechiceros y Héroes).

Terreno

Más adelante describiremos como puedes construir elementos de escenografía tales como ríos, puentes, colinas y bosques para tu campo de batalla. De momento, basta con saber que estos accidentes del terreno afectan seriamente la estrategia, ya que proporcionan puntos de defensa además de obstrucciones al movimiento.

La **infantería** puede entrar o atravesar los accidentes de terreno sin reducción de su capacidad de movimiento.

La **caballería** y los **monstruos** no pueden ni entrar ni atravesar accidentes del terreno excepto las colinas, los puentes, los ríos vadeables y los obstáculos bajos (setos, muretes, vallas o zanjas, por ejemplo).

Los **carros** y la **artillería** no pueden ni entrar ni atravesar accidentes del terreno excepto las colinas y los puentes.

Las **máquinas de guerra** tienen reglas especiales, pero en general el terreno les afecta como a los carros.

Cualquier otro accidente del terreno que sea lo bastante importante como para ser representado en la mesa de juego se considera una barrera para el movimiento de la caballería, los carros, los monstruos, las máquinas de guerra y la artillería (a menos que los jugadores acuerden otra cosa antes de que empiece la partida).

Las tropas pueden pasar por encima de las colinas si éstas son lo bastante despejadas, pero aquellas que sean muy rocosas y abruptas o en las que haya un bosque se consideran impenetrables para todas las unidades exceptuando la infantería.



En algunos casos excepcionales, el terreno puede ser considerado una barrera para todo tipo de tropas, incluida tanto la infantería como la caballería, etc. Ejemplos obvios son un gran desfiladero, un lago de lava, el océano o un río especialmente ancho. Todos estos son accidentes del terreno muy poco usuales y muy interesantes, pero no se incluyen en la gran mayoría de los juegos, así que aquí no nos ocuparemos más de ellos. Si consultas la sección ¡A las Armas! encontrarás más ejemplos de reglas sobre accidentes del terreno poco habituales.

A veces, las reglas obligan a las unidades a mover a través de terreno por el que no pueden pasar. Si una unidad intenta entrar en un terreno que no puede cruzar, se detendrá en su borde. Si resulta *repelida* hasta un terreno impassable como resultado de disparos o de un hechizo puede que quede *desorganizada* (consulta la sección Fase de Disparo (pág. 28) y la sección Desorganización). En el caso de que una unidad se vea obligada a *retirarse* hasta terreno impassable como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, ésta quedará destruida (consulta la sección Fase de Combate, págs. 41 y 43).

Fortificaciones y edificios

Los muros altos, las torres y los edificios grandes impiden el paso, como es de esperar. En estos casos, las tropas deben moverse a través de puertas o brechas. La única excepción a esto son las tropas voladoras. Esto se describe en mayor profundidad en la sección Unidades Voladoras.

El único momento en el que las tropas terrestres pueden atravesar una muralla intacta, una torre o fortificación similar es cuando la infantería está realizando un asalto, tal y como se describe en la sección Asedios y Fortalezas. Las tropas asaltantes deben estar preparadas con escalas, ganchos para trepar, torres de asedio y una buena dosis de feroz determinación.

MOVIMIENTO POR INICIATIVA

La regla de iniciativa representa la capacidad del oficial al mando de llevar a sus tropas al ataque o de alejarlas del peligro. Una vez el enemigo está cerca, el entrenamiento del regimiento y los instintos naturales determinan en gran medida lo que ocurre a continuación, sin importar lo que pueda preferir el General. Al inicio de la fase de mando, si una unidad puede ver a una unidad enemiga a 20 cm o menos, el jugador tiene la opción de utilizar la iniciativa de la unidad para moverla o de darle una orden para que se mueva de la forma habitual. La decisión depende del jugador en la mayoría de los casos, excepto en los casos que se indiquen en las Listas de Ejército.

Se supone que una unidad puede ver a otra si es posible trazar una línea recta ininterrumpida desde el borde **de-lantero** de cualquier peana hasta la otra unidad. No es posible ver a través de peanas de ninguno de los dos bandos, o de terreno que no sea bajo, como los obstáculos de poca altura, ríos/arroyos, etc. Los personajes jamás interrumpen la línea de visión (consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes).

Las unidades individuales que deseen moverse por iniciativa deben hacerlo **antes** de que se dé ninguna orden. Una vez cualquier personaje ha impartido una orden, ninguna otra unidad podrá moverse por iniciativa. Una unidad que utilice su iniciativa para mover no puede recibir órdenes ese turno.

Una unidad que se mueva por iniciativa puede moverse de dos maneras: puede **cargar** contra la unidad enemiga más cercana que pueda ver que se halle a 20 cm o menos o puede alejarse de la unidad enemiga más cercana que pueda ver que se halle a 20 cm o menos, **rebuyendo el combate**. Si quieres que cualquier unidad haga algo diferente, como flanquear o atacar a un enemigo que no sea el más cercano, entonces tendrás que darle una orden.

Las unidades que se mueven por iniciativa lo hacen por turnos, no a la vez. El movimiento de una unidad puede tapar la línea de visión de otras, haciendo imposible que utilicen su iniciativa o afectando la determinación de cuál es la unidad enemiga más cercana visible.

Si dos o mas unidades enemigas están a la misma distancia, el jugador escoge contra cuál carga o a cuál rehuye. Consulta la sección Fase de Combate (págs. 32-35) para saber más sobre las reglas de las cargas.

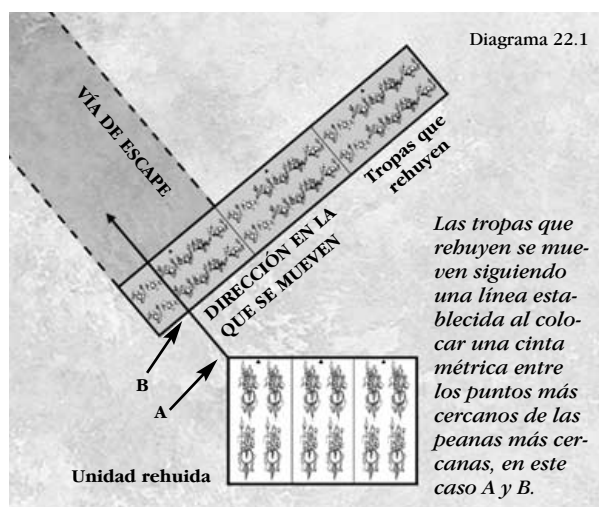
La artillería no puede utilizar su iniciativa para **cargar**, aunque puede utilizarla para **rebuir el combate**. Las dotaciones de artillería, como los cañones o las catapultas, no tienen una inclinación natural a lo primero, y muy poca habilidad en combate cuerpo a cuerpo.



Movimiento de Retirada

Cuando las tropas **rebuyen el combate**, pueden utilizar su movimiento de marcha en dirección contraria al enemigo que pueden ver. Cuando decimos en dirección contraria, ésta queda establecida siguiendo la línea resultante de colocar una cinta métrica entre los puntos más cercanos de las peanas más cercanas. Cuando hay varias peanas a la misma distancia, el jugador escoge con cuál trazar la línea. La línea trazada indica la dirección exacta en la que las tropas que rehuyen el combate se retiran. Consulta el Diagrama 22.1.

Mueve la peana que rehuye más cercana en línea recta en esta dirección y después pivótala para que se encare en la dirección que quieras. Por último, reorganiza las peanas restantes en formación alrededor de la primera. Las peanas restantes no pueden ser colocadas más cerca de la unidad a la que se rehuye que la primera. Estas peanas restantes pueden moverse más de su capacidad de movimiento máxima y pueden cambiar su posición dentro de la unidad al reorganizarse.



Cuando las unidades **rebuyen el combate** de esta manera, su vía de escape es determinada por el movimiento de la primera peana y la posición final de toda la unidad. Se supone que las demás peanas siguen el camino de la primera, más que tener que moverlas todas juntas como un único cuerpo.

Las unidades que *rehuyen el combate* no pueden pasar a través de terreno que normalmente no podrían atravesar ni a través de unidades enemigas o trabadas en combate. Una unidad que rehuye el combate debe acabar su movimiento al menos a 1 cm de cualquier unidad enemiga.

Una unidad que *rehuye el combate* puede mover a través de una unidad propia que no esté trabada en combate si el jugador lo desea, suponiendo que las tropas que rehuyen el combate dispongan de movimiento suficiente para llegar hasta el otro lado. A esto se le llama *atravesar una unidad*, y es una excepción a la regla de que una peana no puede moverse a través de otra. Este movimiento representa una situación en la que tropas entrenadas en formación maniobran alrededor las unas de las otras, donde una unidad abre sus filas para que las tropas de la otra puedan pasar. Consulta el Diagrama 23.1. Obviamente, esto lleva tiempo, por lo que una unidad que es atravesada por otra queda automáticamente *desorganizada*! Consulta la sección Desorganización.

Movimiento de los Personajes

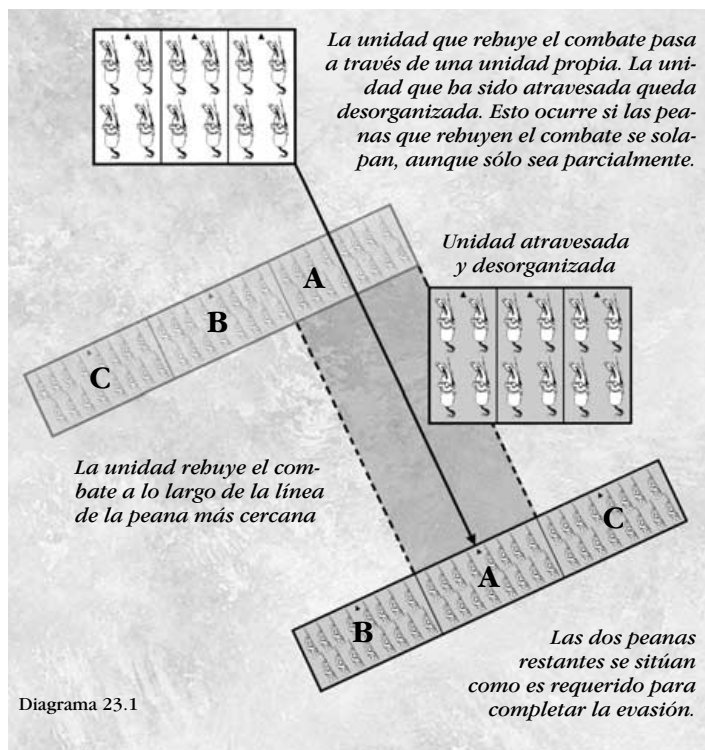
Los personajes se mueven al finalizar la fase de mando, después de que se han completado los movimientos de las unidades. Los personajes nunca se mueven con ellas durante la fase de mando, ni siquiera si un personaje se ha unido a una unidad en el turno anterior o si esa unidad carga o rehuye un combate utilizando su iniciativa. Cuando las unidades se relocalan durante otras fases (por ejemplo, un ataque en persecución), los personajes que se han unido a las unidades se mueven con ellas.

Cada personaje puede moverse una vez y hasta 60 cm, o 100 cm si vuela. Los personajes siempre pueden mover a movimiento de marcha y, a menos que vayan montados en una criatura voladora o en un carro, siempre se consideran infantería a efectos de terreno. No es necesario ninguna tirada de Mando para que un personaje se mueva. Cualquier orden fallada en la fase de mando no afecta a su capacidad de moverse.

Debido a su especial papel en **Warmaster**, los personajes son tratados de forma diferente a los otros tipos de unidad. Las peanas de personajes son esencialmente “fichas” que se consideran “transparentes” en el campo de batalla. En otras palabras, esto significa que pueden mover a través de unidades de su propio bando y viceversa. Todas las peanas de ambos bandos pueden ver a través de ellos y, si están armados adecuadamente, pueden disparar a través de los personajes como si no estuviesen allí. Consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes.

UNIDADES QUE SALEN DE LA MESA

A veces, las unidades o los personajes se ven obligados a salir de la mesa de juego. Esto puede suceder cuando una unidad recibe una orden “malentendida”, pero también puede ocurrir a unidades que han sido derrotadas en combate o tropas que han sido repelidas por proyectiles.



Si una o más peanas de una unidad salen de la mesa de juego, ya sea parcial o completamente y por cualquier razón, tira 1D6 y después consulta la Tabla de Abandono de Batalla para determinar qué ocurre. Resta un -1 por cada una de las peanas de la unidad que haya sido retirada como baja.

1D6	Resultado
0 ó menos	La unidad/personaje abandona el campo de batalla y no regresa. La unidad/personaje se considera destruida.
1-2	La unidad/personaje abandona el campo de batalla y puede (o no) que regrese. Tira de nuevo en esta tabla al inicio de su siguiente turno, antes de los movimientos por iniciativa.
3-4	La unidad/personaje se coloca en el borde de la mesa. La unidad/personaje no puede mover más en ese turno.
5-6	La unidad/personaje reaparece por el borde de la mesa por donde desapareció. Si reaparece al inicio de un turno, puede mover de la forma habitual.

Los personajes que salen de la mesa con la unidad a la que se unieron sufren el mismo destino que la unidad. Los personajes que salgan solos (en el improbable caso de que ocurra) deben tirar en la misma tabla.

Si un General abandona la mesa de juego y no regresa inmediatamente, la batalla ha acabado y el ejército se retira. Abandona a su ejército, se esconde entre las colinas y es considerado una baja. Consulta la sección Final de la Batalla.



SUMARIO SECCIÓN DE DISPARO

OBJETIVOS

1. Las unidades disparan una vez por turno contra la unidad enemiga más cercana.

ALCANCE

1. La mayoría de las tropas con armas de proyectiles pueden disparar contra el enemigo a un máximo de 30 cm de distancia.

ATAQUES

1. Suma los atributos de Ataques en disparo de las peanas de la unidad que disparan.
2. Tira el número de dados indicado.
3. Para impactar se necesita un resultado de 4+.
Para impactar a un enemigo parapetado se necesita un resultado de 5+.
Para impactar a un enemigo fortificado se necesita un resultado de 6+.
4. Efectúa una tirada de salvación por armadura por cada impacto.
5. Anota el número final de impactos obtenidos.
6. Retira las peanas cuando se hayan obtenido suficientes impactos.

REPELIDA

1. Tira un dado por cada impacto sufrido. Tira 1 dado menos para las unidades parapetadas y 2 menos para las fortificadas.
2. Suma los resultados y retira la unidad esta distancia en centímetros.
3. Si cualquier resultado es un 6, la unidad queda desorganizada.
4. Una unidad repelida hasta unidades enemigas, trabadas en combate o unidades propias que no dejen paso, queda desorganizada.
5. Una unidad repelida hasta terreno impasable o unidades propias que dejen paso queda desorganizada con un resultado de 6.
6. Una unidad que deja paso a una unidad repelida queda desorganizada con un resultado de 6.
7. Una unidad repelida más de su capacidad de movimiento es destruida.

DISPAROS CONTRA UNIDADES A LA CARGA

1. Los impactos infligidos a las tropas que cargan se mantienen durante el primer turno de combate.
2. Los atacantes que cargan no pueden ser repelidos.

DESCARTAR IMPACTOS SUELTOS

1. Al terminar la fase de disparo, descartar los impactos sueltos.



El efecto de las armas de proyectiles se resuelve en la fase de disparo. Esto incluye los disparos de las tropas armadas con arcos, ballestas y armas similares, además del bombardeo de artillería de armas como los cañones y catapultas. Algunos ataques mágicos también tienen lugar durante la fase de disparo, como la *Bola de Fuego* o el *Rayo de Muerte* lanzados por los hechiceros.

ATRIBUTO DE ATAQUE

Las tropas equipadas con armas tales como arcos, ballestas y arcabuces tienen un atributo de Ataques adicional. Esto se refleja mediante un número separado por una barra de este modo: 3/1, donde 3 es el atributo de Ataques en combate cuerpo a cuerpo y 1 el atributo de Ataques cuando dispara.



ATAQUES

3 / 1

*Atributo de Combate
Cuerpo a Cuerpo*

Atributo de Disparo

OBJETIVOS

Las unidades equipadas con armas de proyectiles pueden disparar una vez durante su fase de disparo. Las unidades trabadas en combate no pueden disparar más que a la unidad que les ha cargado, como se indica más adelante.

Una unidad dispara automáticamente contra la unidad enemiga más cercana. Todas las peanas disparan contra la misma unidad objetivo si es posible. Si dos unidades enemigas visibles están igualmente cercanas, el jugador puede escoger a cuál dispara. Si es imposible para todas

las peanas disparar contra la misma unidad objetivo, entonces los disparos se pueden resolver peana por peana, aunque esto tiende a ser más inefectivo.

Una peana debe poder ver a su objetivo para disparar contra él. Se supone que puede verlo si se puede trazar una línea de visión sin obstáculos desde el borde frontal de su peana hasta la peana del objetivo. La visión puede quedar obstaculizada por un accidente del terreno circundante (que no sean obstáculos bajos, ríos o arroyos, marismas, etc.), otras unidades, otras peanas de la unidad que dispara o cualquier otra circunstancia que hiciera imposible ver o disparar. Consulta el diagrama 25.1.

Las peanas en el interior de un bosque se supone que pueden ver hasta 1 cm. Las peanas situadas en el interior de un bosque a menos de 1 cm del borde pueden ver fuera de los bosques. Igualmente, las peanas fuera del bosque pueden ver a las peanas situadas a 1 cm o menos del borde del bosque. Esto le permite a los arqueros situarse en el borde de un bosque y disparar sin exponerse a la carga de la caballería o de los carros, para quienes el bosque es terreno impasable.

Las unidades enemigas en combate cuerpo a cuerpo se suponen mezcladas con sus oponentes y, por tanto, no presentan un objetivo claro para los proyectiles. Por lo tanto, se las ignora como objetivos potenciales.

Diagrama 25.1

OBJETIVOS A LA VISTA



OBJETIVOS FUERA DE VISTA

Una peana puede ver si es posible trazar una línea de visión sin obstáculos desde su frontal hasta el objetivo (área sombreada).

Si un jugador desea que una unidad dispare desde su parte posterior, entonces la peana o peanas deben pivotarse 180° para que puedan ver al objetivo. Esto sucede automáticamente. Las peanas no pueden pivotar sobre su lado para disparar. Algunas tropas pueden disparar en un arco completo de 360° sin necesidad de girarse, tal y como se describe en las listas de ejército.

ALCANCE

La mayoría de las tropas tienen un alcance de 30 cm con sus armas, sin importar que sean arcos, ballestas, o lo que sea. El alcance representa el área táctica sobre la que la unidad opera, más que la distancia real que el arma puede alcanzar, y la mayoría de las armas de proyectiles son comparables en este aspecto. Por supuesto, muchas piezas de artillería pueden disparar un proyectil más grande, bala de cañón o similares, ya que su función táctica es proporcionar un bombardeo a larga distancia. En estos casos, se aplican reglas especiales, como veremos más tarde. Las diversas reglas para las distintas armas también aparecen en la sección Listas de Ejército.

La distancia entre unidades se mide peana por peana. Una peana individual debe hallarse dentro del alcance para poder disparar. Esto puede dar como resultado que algunas peanas estén dentro del alcance mientras otras no, incluso aunque estén dentro de la misma unidad.

CÓMO CALCULAR LAS BAJAS

Para determinar el efecto de los proyectiles, se empieza por sumar el valor total de Ataques de la unidad. Por ejemplo, una unidad de tres peanas, cada una con un atributo de Ataques de 2, tendrá un atributo total de

Ataques de 6. El valor total de esta suma es el número de dados que se tiran para determinar el número de impactos que se logran sobre el objetivo. El resultado mínimo necesario para impactar es normalmente 4 ó más. Por lo tanto, ocho tiradas de dados de 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 y 6 equivalen a cuatro impactos sobre el objetivo.

En la práctica, los jugadores descubrirán que es más conveniente resolver los ataques de disparo de varias unidades al mismo tiempo si disparan contra la misma unidad enemiga. Ésta es una práctica aceptada y ahorra muchas tiradas dados y tiempo. Simplemente, hay que sumar el número total de dados de todas las unidades y tirarlos a la vez.

Es más difícil lograr un impacto sobre un objetivo si está *parapetado* o en una *posición fortificada*. En aquellos casos en que algunas peanas de una unidad estén protegidas mientras que otras no, las unidades que disparan siempre lo harán contra el enemigo más desprotegido, siempre que puedan verlo y esté dentro del alcance, incluso aunque haya otras peanas más cerca. Las peanas más desprotegidas deben retirarse como bajas antes que el resto. En los casos en los que las peanas den como resultado la retirada de peanas enteras, será necesario dividir las tiradas en grupos para que se pueda aplicar la penalización apropiada una vez todas las peanas expuestas hayan sido destruidas. La definición completa y el resto de las reglas para las tropas en posiciones parapetadas y fortificadas aparecen en la sección Fase de Combate (págs. 45-46).

La siguiente tabla muestra los resultados necesarios para impactar:

RESULTADOS PARA IMPACTAR

<i>Todos los objetivos, excepto los abajo indicado</i>	4, 5 ó 6
<i>Infantería/artillería en una posición parapetada</i>	5 ó 6
<i>Infantería/artillería en una posición fortificada</i>	6



Armadura

Si el objetivo tiene armadura, entonces el número de impactos logrados puede reducirse. El atributo de Armadura del objetivo se expresa con un número: 6+, 5+... Este número indica el resultado mínimo necesario para anular un impacto. Tira un dado por cada impacto que sufra la unidad. Cualquier dado que obtenga un resultado igual o superior al atributo de Armadura de la unidad anulará o "salvará" un impacto. Los impactos anulados de este modo se ignoran, no afectan al objetivo y no son tenidos en cuenta. Por ejemplo, 2 unidades de arqueros disparan contra una unidad de Caballeros Imperiales (con Armadura 4+) y logran cuatro impactos. La unidad de Caballeros tira 4 dados, uno por cada impacto, y logra un 2, un 4, un 5 y un 6. Puesto que cada resultado igual o superior a 4 anula un impacto, la unidad de Caballeros sólo sufre un impacto.

Retirada de Bajos

Las unidades pueden sufrir un cierto número de impactos antes de que una peana sea destruida, y este número varía dependiendo de lo resistente y lo valeroso que sea el objetivo. Por ejemplo, los hombres tienen un atributo de 3 Impactos, mientras que los Enanos, más tuzudos, tienen un atributo de 4. Una vez la unidad ha sufrido un número de impactos igual a su atributo de Impactos, retira una peana inmediatamente. Si la unidad no sufre impactos suficientes para destruir una peana, o si sufre los suficientes para retirar una peana y sobran otros, anota los impactos que sobran. La forma más fácil de hacer esto es colocar un dado coloreado directamente detrás de la unidad para que muestre el número de impactos que ha sufrido la unidad.

Si una unidad recibe disparos de varios enemigos durante la fase de disparo puede sufrir más impactos con lo que el total aumentará. Retira las peanas a medida que se produzcan las bajas y anota cualquier impacto sobrante del modo apropiado. Una vez ha terminado la fase de disparo, los impactos sobrantes se "borran". Los impactos que no logran destruir una peana no se cuentan de un turno a otro. Se supone que el regimiento se reagrupa y los guerreros ligeramente heridos se organizan de nuevo en filas de combate. Aunque esto significa que es bastante difícil infligir bajas mediante disparos, puede utilizarse para repeler unidades enemigas, como se verá a continuación.

REPELER AL ENEMIGO

Al finalizar la fase de disparo, las unidades que han sufrido impactos durante esta fase son *repelidas* por la lluvia de proyectiles. Debe pensarse en esto como una retirada ordenada bajo fuego enemigo o como una huida seguida de un rápido reagrupamiento, dependiendo de la distancia recorrida. Cuantos más impactos sufra una unidad, más lejos será repelida. Calcula la distancia a la que es repelida una unidad después de que se hayan efectuado todos los disparos, pero antes de eliminar los impactos sobrantes al final de la fase de disparo. El jugador cuyas unidades son repelidas puede decidir el orden en que lo son.

Para determinar la distancia que recorre una unidad repelida, el jugador enemigo tira un dado por cada impacto sufrido. No olvides incluir los impactos de cualquier peana que haya sido retirada durante la fase de dis-

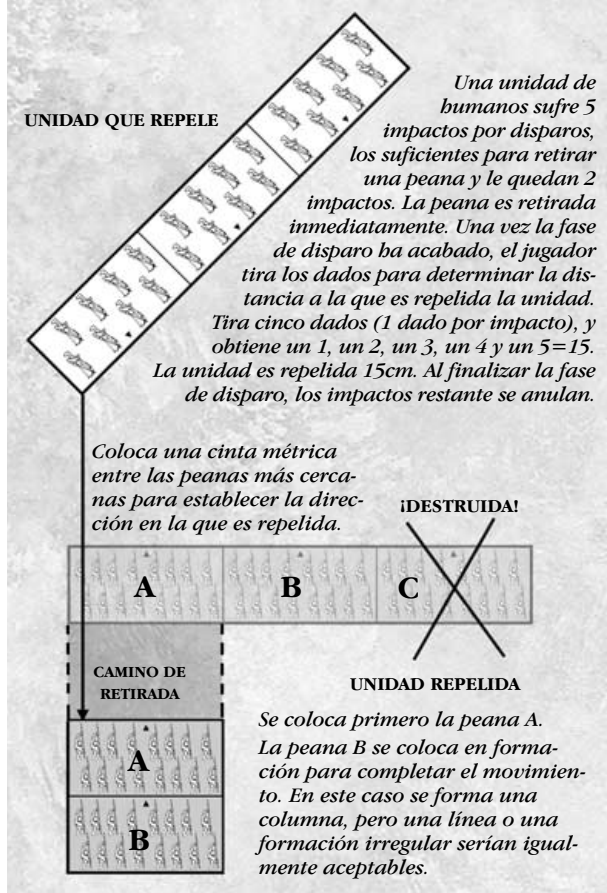
paro. Suma todos los resultados para determinar la distancia que la unidad es repelida. Por ejemplo, una unidad que haya sufrido dos impactos tira dos dados y obtiene un 3 y un 4, lo que indica que la unidad es repelida 7 cm.

Las unidades *parapetadas* tiran un dado menos para determinar la distancia. Por tanto, 1 impacto no puede repeler, con 2 impactos se tira un dado, con 3 impactos se tiran dos dados y así sucesivamente.

Las unidades *fortificadas* tiran dos dados menos para determinar la distancia. Por tanto, 1 ó 2 impactos no pueden repeler, con 3 impactos se tira un dado, con 4 impactos se tiran dos dados y así sucesivamente.

Las unidades repelidas mueven en dirección contraria a la unidad más cercana que les ha disparado (la unidad que repele). El camino seguido se determina del mismo modo que con las tropas que *rebuyen un combate*. Coloca una cinta métrica entre los puntos más cercanos de las peanas más cercanas y mueve la primera peana repelida a lo largo de esa línea. Las restantes peanas se mueven a lo largo de esa línea en una formación apropiada, pero no pueden estar más cerca de la unidad que las repele que la primera peana. Esto le permite a una unidad que es repelida reorganizar su formación mientras se retira. Ten en cuenta que la medición del movimiento se hace desde la peana repelida más cercana, y que las otras peanas pueden retirarse más distancia que la obtenida en los dados. Ver diagrama 27.1.

Diagrama 27.1



Unidades Desorganizadas al ser Repelidas

Las unidades que han sido repelidas pueden quedar desorganizadas debido a este tipo de retirada. Esto es una gran desventaja debido a que significa que estas unidades no podrán moverse el siguiente turno.

Cuando tires los dados para determinar la distancia a la que es repelida una unidad, cualquier resultado de 6 significará que la unidad queda *desorganizada*.

Una unidad también quedará desorganizada si es repelida hasta un terreno en el que no puede entrar o si es repelida hasta otras unidades, ya sean amigas o enemigas. Consulta la sección Desorganización (pág. 49) para saber todos los detalles sobre esto.



Unidades en Desbandada al ser Repelidas

Una unidad repelida una distancia mayor que su capacidad de movimiento es automáticamente *desbandada* y destruida. Se supone que la unidad se ha dispersado más allá de toda posible reorganización y que sus tropas han abandonado sus armas y han huido o se han retirado del campo de batalla llorando y gimiendo. La unidad es retirada inmediatamente.

Esto ocurre muy rara vez, ya que las unidades que sufran muchos impactos serán destruidas de todas maneras, ¡pero cuando ocurre es muy espectacular! También es una forma muy útil de eliminar grandes criaturas enemigas que tienen muchas heridas y que de otro modo serían muy difíciles de matar.

DISPAROS CONTRA UNA UNIDAD QUE CARGA

Las peanas capaces de disparar (incluida la artillería, los monstruos apropiados y las máquinas de guerra) pueden disparar contra las unidades enemigas que carguen contra ellas, suponiendo que puedan verlas.

Esto representa a la unidad disparando proyectiles contra el enemigo mientras éste se acerca, quizás hasta el último momento, pero posiblemente como parte de una retirada en combate por parte de grupos delante de un cuerpo principal. Los disparos de este tipo son una excepción a la secuencia de turno normal, ya que ocurren en el turno del enemigo y se resuelven antes de que se libere la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo. Las tropas que disparan pueden hacerlo en el momento que sea más conveniente para ellas, para asegu-

rar que sus proyectiles logran el máximo efecto, pero deben poder ver a su objetivo en el punto en que efectúan sus disparos.

Cualquier impacto infligido en una unidad enemiga se tiene en cuenta a la hora de resolver el combate cuerpo a cuerpo, y se considera que ha sido infligido en el primer turno de este combate. Así pues, si una unidad de arqueros inflige dos impactos en una unidad de Caballeros que carga contra ella, los Caballeros iniciarán el combate con dos impactos. Si inflige cuatro impactos, una peana de Caballeros se retira como baja y un impacto permanece, y los cuatro impactos se tienen en cuenta al resolver el primer turno de combate.

Las unidades que disparan contra enemigos que cargan contra ellas no las repelerán. Esto ocurre en parte por conveniencia, ya que el juego se haría mucho más lento, y también refleja la capacidad de las tropas de avanzar estoicamente bajo el fuego enemigo una vez lo tienen a la vista. Cualquier pérdida de entusiasmo se tendrá en cuenta por las bajas causadas por los disparos en el resultado final después del primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

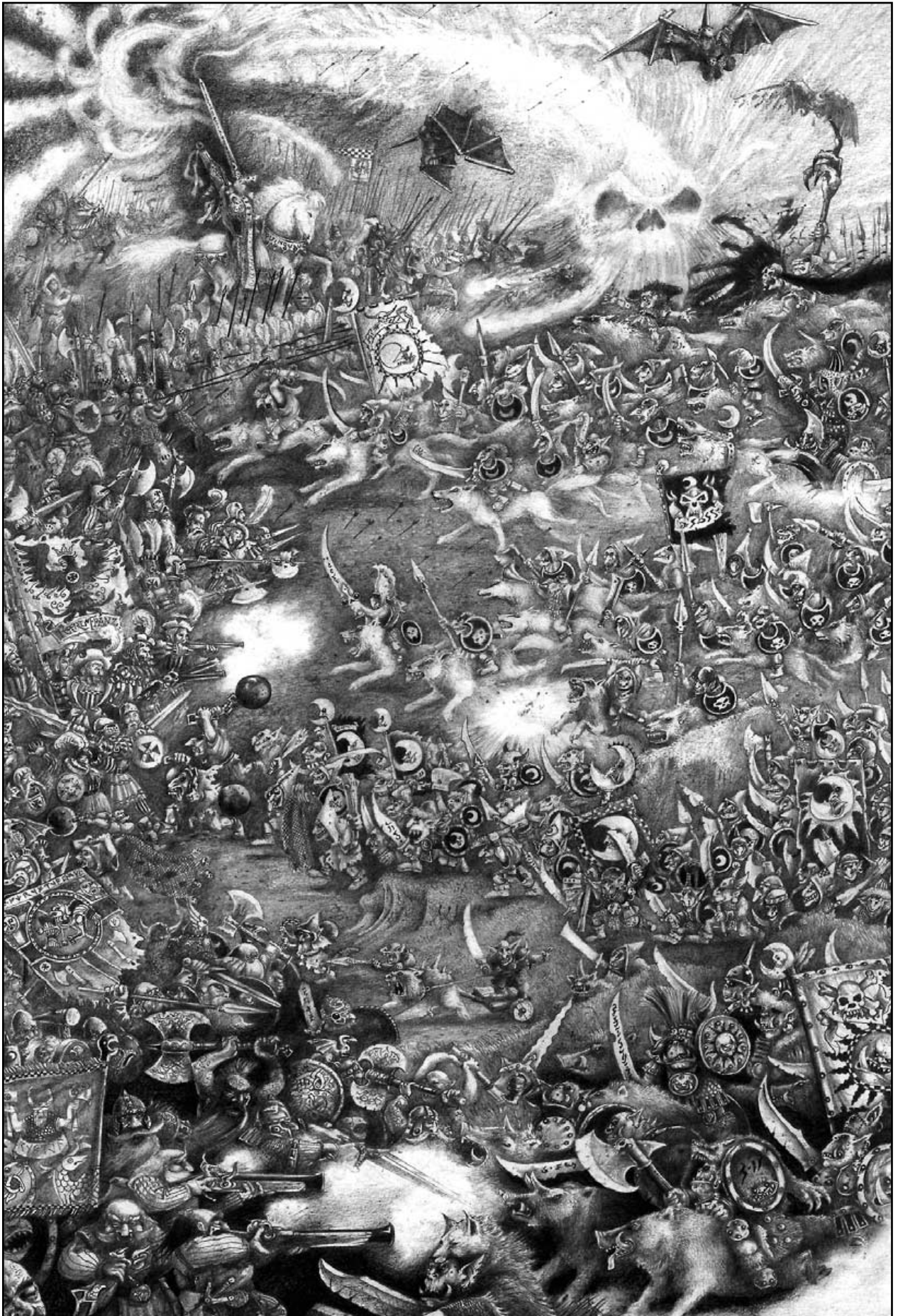
Si una unidad con armas de proyectiles es cargada por dos unidades enemigas, una tras la otra, entonces puede disparar dos veces: una contra la primera y otra contra la segunda. Sin embargo, cuando se dispara contra la segunda unidad (o contra cualquier otra posterior), sólo las peanas que no están tocando a una peana enemiga pueden disparar. Recuerda que las peanas que están en contacto esquina con esquina se consideran en contacto a efectos de combate cuerpo a cuerpo, por lo que no pueden disparar de este modo.

LA FUNCIÓN TÁCTICA DE LAS TROPAS DE PROYECTILES

Probablemente te habrás dado cuenta de que las armas de proyectiles no son la mejor manera de aniquilar a una unidad enemiga. El número de impactos infligido probablemente será insuficiente para retirar una peana, y los disparos sobrantes siempre se descuentan al final de la fase. El modo más efectivo de emplear los disparos es coordinar los ataques de varias unidades a la vez.

Sin embargo, los disparos son una forma muy efectiva de detener a las tropas enemigas y de expulsarlas de posiciones fuertemente defendidas. Los buenos generales reconocerán estas cualidades inmediatamente, ya que son una forma de controlar el campo de batalla y frustrar los planes de tu enemigo.







SUMARIO SECCIÓN DE COMBATE

1. **Ataque:** Tira los dados y anota los impactos.
2. **Resultado:** Compara los impactos obtenidos por ambos bandos.
Empate: Ambos bandos retroceden.
Vence: El perdedor se retira. El vencedor se queda, persigue/avanza o retrocede.
3. **Persecución:** Libra otra ronda de combate.

COMBATE

1. Varias unidades trabadas forman un único combate múltiple, pero determina los resultados de cada combate por separado.

ATAQUES

1. Suma los atributos de Ataques de las peanas de la unidad que ataca.
2. Tira el número de dados indicado.
3. Para impactar se necesita un resultado de 4+.
Para impactar a un enemigo parapetado se necesita un resultado de 5+.
Para impactar a un enemigo fortificado se necesita un resultado de 6+.
4. Efectúa una tirada de salvación por Armadura por cada impacto.
5. Anota el número final de impactos obtenidos.
6. Retira las peanas cuando se hayan obtenido suficientes impactos.

RESULTADOS

1. Compara el número de impactos obtenidos por ambos bandos.
2. Suma +1 por cada peana que apoye.
Empate Ambos bandos obtienen el mismo número de impactos.
Ambos bandos retroceden desde 1 cm hasta 3D6 cm, excepto las unidades parapetadas o fortificadas.
Finaliza la fase de combate.
Vence Uno de los bandos obtiene más impactos.
El perdedor se retira la diferencia de impactos obtenidos por ambos bandos (divididos por el número de unidades en caso de combates múltiples).
El vencedor retrocede, permanece o persigue/avanza.
Si el vencedor permanece o retrocede acaba la fase de combate.
Si el vencedor persigue, se libra otra ronda de combate.

PERSECUCIÓN/AVANCE

1. La infantería nunca persigue a una unidad de caballería o carros que se retira.
2. La artillería nunca persigue. Si se ve obligada a retirarse es destruida.
3. Las tropas fortificadas nunca persiguen.
4. Los vencedores no pueden perseguir a través de un terreno que no pueden cruzar.
5. Las unidades que avanzan cargan contra la unidad enemiga visible más cercana a 20 cm/10 cm o menos de distancia.

MODIFICADORES AL ATAQUE

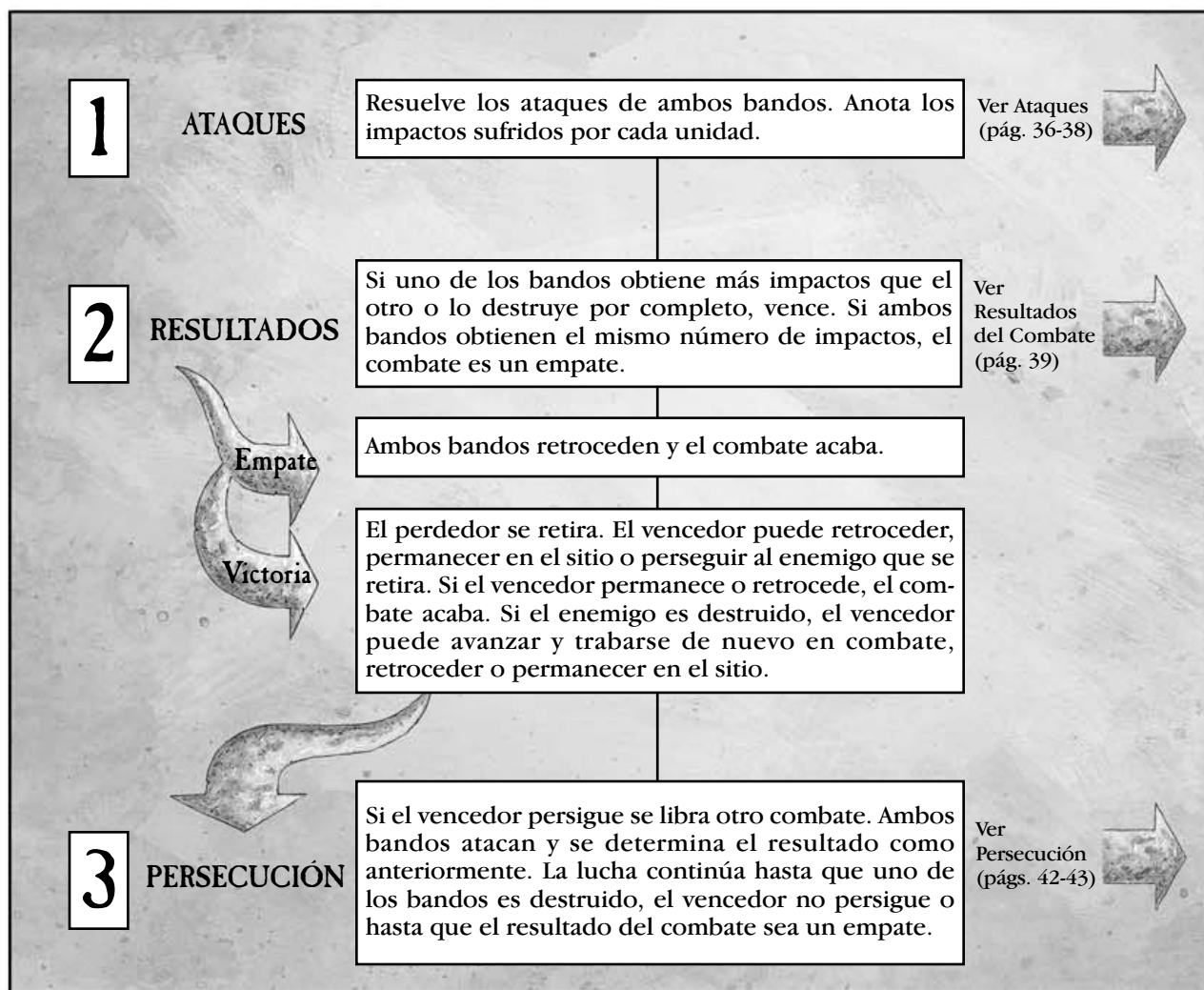
Cargar contra un enemigo en terreno abierto	+1
Monstruo/carro cargando contra un enemigo en terreno abierto	+1
Combate en persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Luchar contra un enemigo <i>terrorífico</i>	-1
Enemigo a retaguardia o en el flanco propios	-1
Desorganizada	-1

FINAL DEL COMBATE

1. Al terminar la fase de combate se descartan los impactos sobrantes.
2. Las unidades pueden reorganizarse.

FASE DE COMBATE

En la fase de combate se resuelven los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Debes determinar el resultado de cada combate antes de seguir con el siguiente. Resuelve cada uno según la siguiente secuencia de combate.



Esta fase representa el enfrentamiento entre enemigos, ya sea el feroz combate cuerpo a cuerpo, disparos a muy corta distancia o una combinación de ambos. En algunos casos podemos imaginar a las unidades luchando repetidamente durante breves periodos de tiempo interrumpidos por momentáneas pausas en las

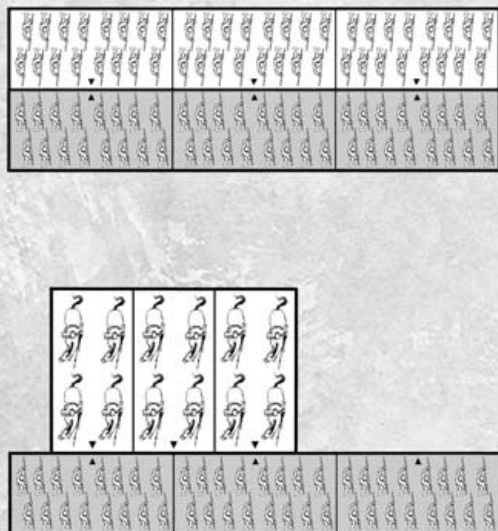
que los combatientes reúnen fuerzas. Esto es bastante probable cuando se lucha en terrenos abruptos, como los bosques o entre ruinas, o cuando las tropas asaltan fortificaciones. En cualquier caso, cualquier enfrentamiento cuerpo a cuerpo se representa mediante las reglas de esta sección.

TRABARSE EN COMBATE

Las unidades pueden ponerse en contacto con unidades enemigas durante su fase de mando, ya sea mediante una orden o por propia iniciativa. Las unidades que utilizan su iniciativa siempre deben avanzar contra la unidad más cercana que vean. Las unidades que actúan bajo órdenes pueden avanzar contra cualquier enemigo a su alcance y al que puedan ver. En ambos casos, este movimiento es denominado *carga*. Una vez las unidades están en contacto con una unidad enemiga se dice que están trabadas en combate.

Una vez las unidades se han trabado en combate cuerpo a cuerpo se suelen colocar tal y como se muestra en el Diagrama 32.1.

Diagrama 32.1

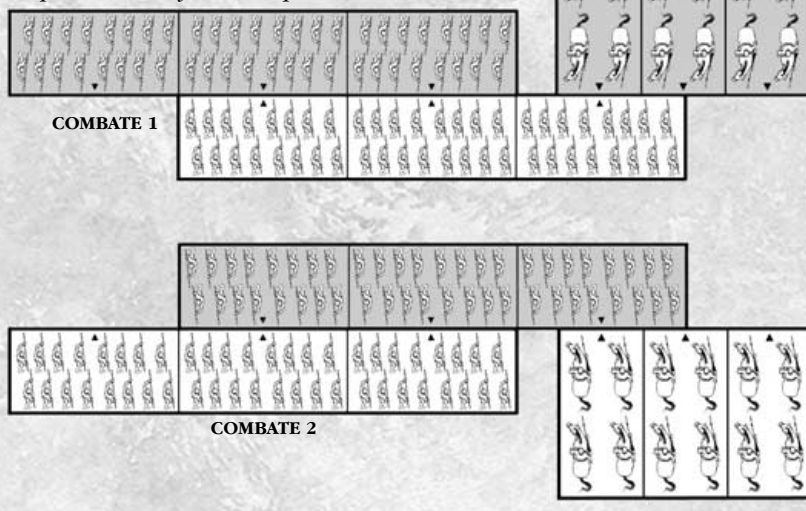


Arriba: dos unidades de infantería en combate.

Abajo: una unidad de caballería en combate con una unidad de infantería

Cuando varias unidades están trabadas, tal y como se muestra en estos dos ejemplos, forman un único combate cuerpo a cuerpo.

Un combate así puede involucrar a varias unidades de cada bando, pero lo habitual es que involucre a dos, o a veces tres, unidades por un bando y sólo una por el otro.



A veces, un combate cuerpo a cuerpo puede involucrar a varias unidades por parte de uno o ambos bandos. Se considera que todas las unidades trabadas luchan en el combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 32.2.

MOVER LAS TROPAS QUE CARGAN

Las reglas para mover las tropas que cargan pueden parecer un poco intimidatorias al principio, ¡pero no te preocupes!, la mayoría de los movimientos ocurren de una forma lógica. Muchas de las reglas que aparecen a continuación están pensadas para clarificar cualquier circunstancia inusual con la que te encuentres.

Secuencia de cargas

El término “carga” describe el movimiento de una unidad que entra en contacto con una unidad enemiga. Las unidades que mueven por iniciativa mueven antes que las unidades que mueven por órdenes, pero, aparte de eso, no hay obligación de mover las unidades que cargan en ningún orden concreto. Las cargas tienen lugar a lo largo de toda la fase de mando cuando las unidades avanzan y se ponen en contacto con las unidades enemigas. Un jugador no está obligado a anunciar que una unidad carga antes de moverla o a declarar que se va intentar realizar una carga. Los jugadores pueden medir las distancias antes de mover para determinar si una carga es posible.

Enemigo a la vista

Una unidad sólo puede cargar contra un enemigo al que pueda ver al inicio de su movimiento. Es posible que el movimiento de una unidad que carga bloquee la línea de visión de otra unidad que también se dispone a cargar, haciendo que sea imposible para esa segunda cargar incluso aunque la unidad objetivo fuese visible al inicio de la fase de mando, y viceversa, que la carga de una unidad deje libre la línea de visión de otra unidad. Esta es la razón por la que una unidad que carga debe poder ver a su objetivo **al inicio de su movimiento**, así que es conveniente tener esto en cuenta cuando decidas qué unidades vas a mover en primer lugar.

Se supone que una unidad es capaz de ver a un enemigo si es posible trazar una línea de visión ininterrumpida desde el borde frontal de cualquiera de sus peanas hasta cualquiera de las peanas de la unidad enemiga. El resto de las unidades, amigas o enemigas, bloquean la línea de visión del mismo modo que lo hacen los accidentes del terreno, aparte de los obstáculos bajos, los ríos y arroyos, las marismas, etc. Los personajes nunca bloquean la línea de visión de ninguna unidad, tal y como se explica en la sección de Generales, Hechiceros y Héroes.

Diagrama 32.2

La carga

Antes de mover la unidad que carga debes determinar qué peana es la que se halla más cerca de la unidad enemiga que va a ser cargada. Una peana que no puede ver al enemigo o que no puede llegar hasta él, sea cual sea la razón, se ignora en favor de una que pueda. Cuando un terreno impenetrable u otras unidades bloquean el camino más corto hasta el enemigo, mide la ruta que debe tomarse para determinar qué peana es la más cercana y si se puede llegar hasta ella. Si no se puede decidir qué peana es la más cercana, o si varias están a la misma distancia, por ejemplo, el jugador que efectúa la carga designa a una de ellas como la más cercana. Mueve la peana más cercana "a la carga" para ponerla en contacto con el enemigo visible más cercano. Coloca el borde frontal de la peana que carga centro frente a centro del borde más cercano de la peana enemiga. Consulta el Diagrama 33.1.

Cuando la esquina de una peana enemiga es el punto más cercano, las tropas que cargan avanzarán hasta el borde indicado por la división del frontal de las unidades, tal y como se muestra en el Diagrama 33.2. Si la mayoría de las peanas de una unidad se hallan a la izquierda de la línea más corta entre las dos unidades, entonces ésta carga hacia su flanco izquierdo; y si hay más a la derecha, hacia la derecha. Si es imposible decidir porque existe el mismo número de peanas a derecha e izquierda, entonces el jugador que carga decide.

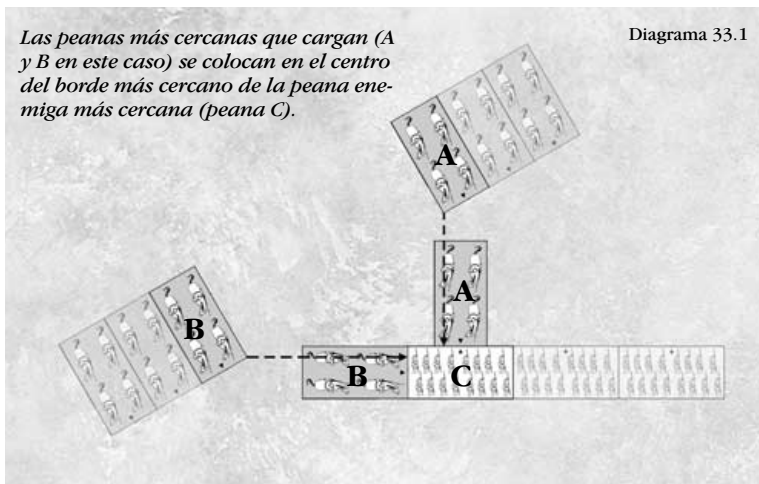
Las peanas o unidades enemigas que no pueden ser vistas o que son inaccesibles (por ejemplo, porque se hallan detrás de terreno impenetrable, como marismas o ríos), siempre se ignoran cuando se decide dónde colocar las tropas que cargan. Consulta el Diagrama 33.3.

Una vez has colocado la primera peana, mueve el resto de la unidad para acompañarla. Debes colocar cada una de las peanas restantes con su borde frontal pegado al borde contactado de la unidad cargada, y cada peana que carga debe estar en contacto con todo su borde frontal cuando sea posible. Si es imposible colocar la peana que carga con su borde frontal en completo contacto con el enemigo, se puede aceptar la colocación de la peana de forma que su borde frontal se halle en contacto de forma parcial (o incluso esquina con esquina). En estos casos, la unidad que realiza la carga debe colocar la peana de forma que se procure poner en contacto con el enemigo la mayor parte de su borde frontal. Consulta el Diagrama 33.4.

En algunos casos, puede que las peanas que cargan entren en combate cuerpo a cuerpo con una segunda unidad enemiga desplega-

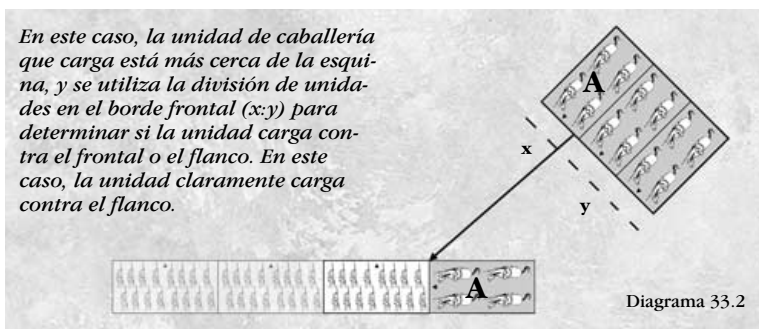
Las peanas más cercanas que cargan (A y B en este caso) se colocan en el centro del borde más cercano de la peana enemiga más cercana (peana C).

Diagrama 33.1



En este caso, la unidad de caballería que carga está más cerca de la esquina, y se utiliza la división de unidades en el borde frontal (x:y) para determinar si la unidad carga contra el frontal o el flanco. En este caso, la unidad claramente carga contra el flanco.

Diagrama 33.2



En algunos casos, la unidad que es cargada ya estará trabada en combate, o puede que alguna de sus peanas esté detrás de terreno impenetrable o sea inaccesible o fuera de la línea de visión por alguna otra razón. En esos casos, la unidad que carga descarta a la peana inaccesible cuando se determina hacia dónde mover.

El borde más cercano no se puede ver y por tanto es inaccesible

Diagrama 33.3

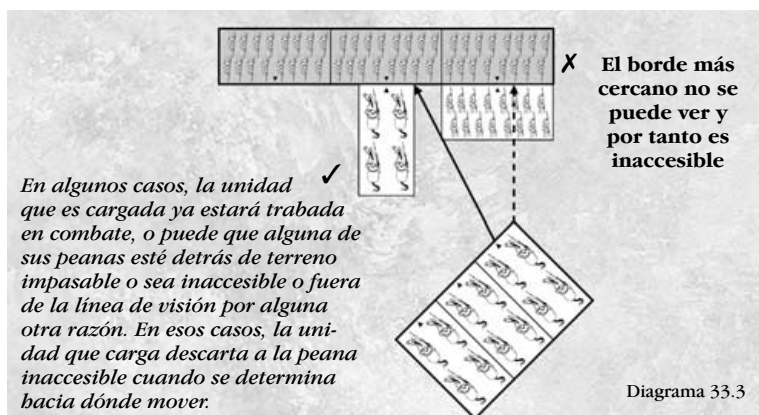


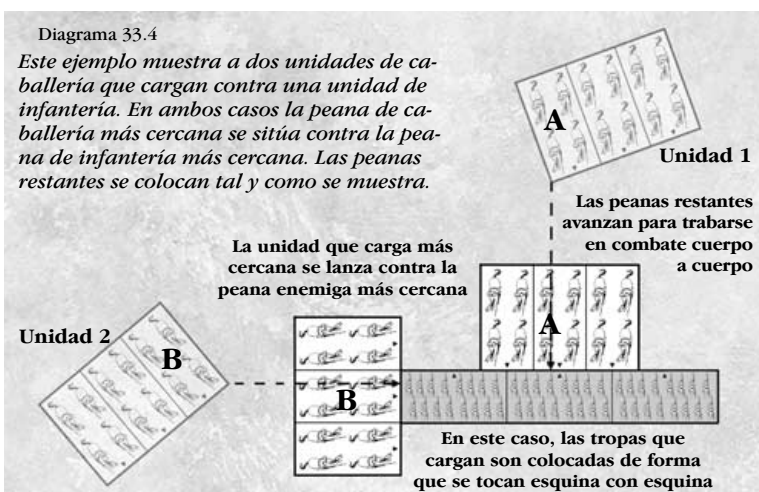
Diagrama 33.4

Este ejemplo muestra a dos unidades de caballería que cargan contra una unidad de infantería. En ambos casos la peana de caballería más cercana se sitúa contra la peana de infantería más cercana. Las peanas restantes se colocan tal y como se muestra.

La unidad que carga más cercana se lanza contra la peana enemiga más cercana

Las peanas restantes avanzan para trabarse en combate cuerpo a cuerpo

Unidad 2



En este caso, las tropas que cargan son colocadas de forma que se tocan esquina con esquina

da al lado de la primera. También se considera que esta segunda unidad enemiga ha sido “cargada” y queda trabada en combate cuerpo a cuerpo. La obligación de las tropas que cargan de poner en contacto toda su base si es posible se extiende a las unidades enemigas adicionales a los lados de la unidad objetivo, y tiende a dar como resultado que más unidades se vean trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 34.1.

Puede que a veces encuentres que es imposible alinear a la primera unidad que carga con el centro del borde/esquina de la peana enemiga más cercana debido a que el borde está parcialmente cubierto, por ejemplo, por otra peana o por el terreno. En este tipo de situaciones, la unidad o peana que carga es colocada lo más cerca posible. Consulta el Diagrama 34.2.

Cuando se coloca a las tropas que cargan, ninguna peana individual puede avanzar más de su capacidad de movimiento de marcha. Si una de las peanas que carga no dispone de la suficiente capacidad de movimiento para llegar hasta el enemigo, o si hay insuficiente espacio para colocarla tal y como se ha descrito antes debido a un terreno impasable o por la proximidad de otras peanas, debes colocarla detrás de las otras peanas de su unidad o ligeramente detrás, de forma que sigan formando parte de la unidad.

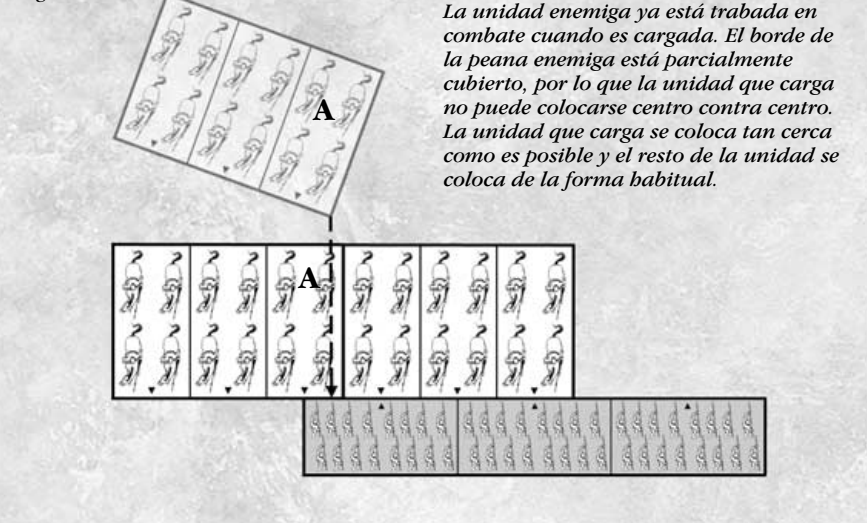
Tal y como se ha descrito antes, todas las peanas que cargan deben ser colocadas pegadas al borde de la unidad enemiga contra la que se carga. Por ejemplo, si se lanza una carga contra el borde frontal del enemigo, todas las peanas deben colocarse en ese frontal; si se ataca por el flanco, no puedes rodearla por la retaguardia o la vanguardia, etc. Consulta el Diagrama 34.3. Más adelante describiremos cómo las peanas pueden rodear a un enemigo una vez se ha iniciado el combate (consulta la sección Persecución, págs.42-43).

A veces será imposible colocar a las tropas que cargan exactamente tal y como se describe debido a que la línea enemiga no es recta. En este caso, las tropas que cargan se disponen a lo largo de la formación enemiga de modo que las peanas individuales estén en contacto con su propia unidad como con la del enemigo. La mecánica es colocar a la primera peana que carga de la forma habitual. Las peanas restantes se colocan después de modo que permanezcan en contacto tanto con su propia unidad y con el enemigo, ya sea frontalmente o por una esquina frontal. Consulta el Diagrama 35.1 en la página siguiente.

Diagrama 34.1



Diagrama 34.2



Una unidad que carga siempre se coloca pegada a uno de los bordes de la unidad atacada. La unidad que carga no puede rodear a la formación enemiga.

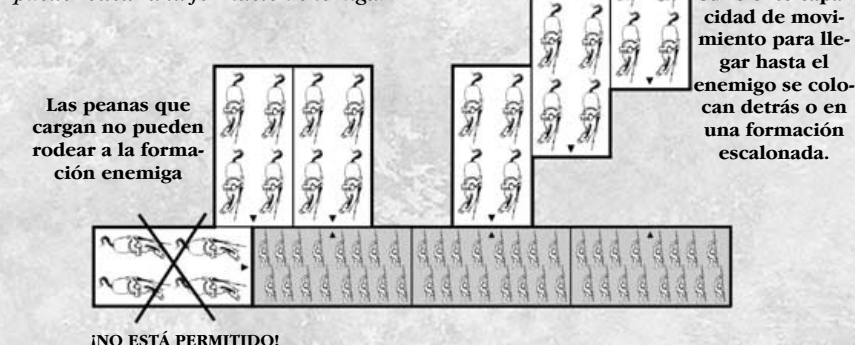
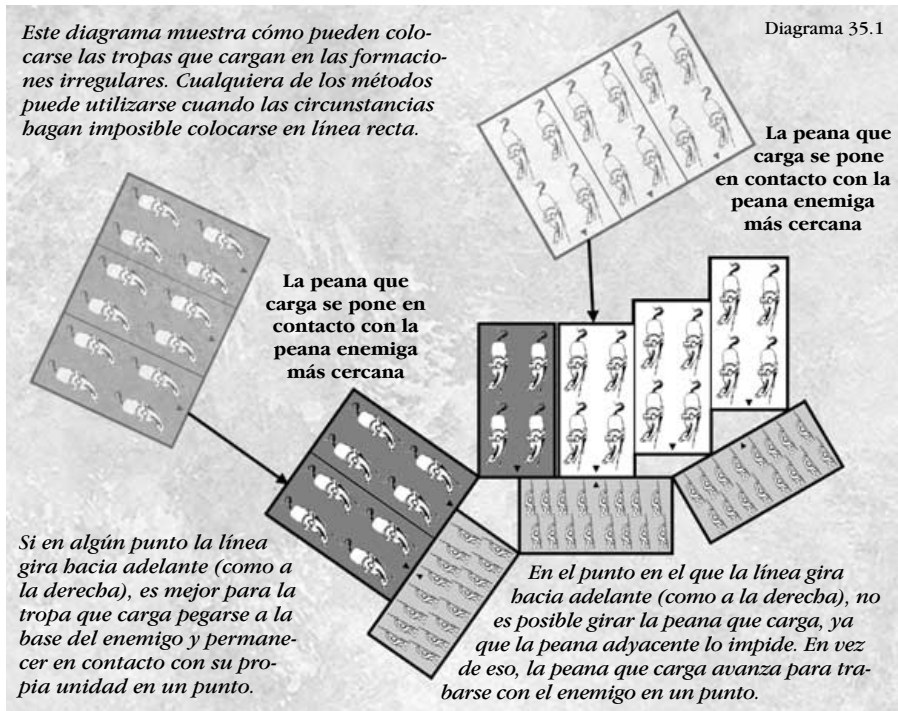


Diagrama 34.3



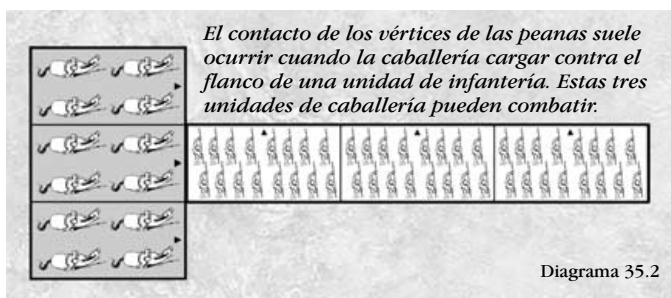
Separar las tropas de una brigada

Hasta cuatro unidades que estén en contacto pueden obedecer la misma orden, y mueven como una *brigada* (consulta la sección Fase de Mando, págs. 16-17).

Normalmente, un grupo de unidades que reciben una orden como brigada deben moverse en conjunto (es decir, deben permanecer en contacto una vez se han movido). Sin embargo, una unidad que carga se separará automáticamente de la brigada. No es necesario que la unidad reciba una orden individual para ello; la orden ya impartida a la brigada le permite a una o a todas las unidades cargar. Tampoco es necesario que toda la brigada cargue porque una unidad lo haga. Las cargas deben efectuarse una por una, ya

que el movimiento de una puede cerrar o abrir el camino a las otras. El jugador decide el orden en el que cargan las unidades.

La razón por la que las tropas que cargan pueden separarse de este modo es que a menudo es imposible que las unidades de una brigada permanezcan en contacto una vez cargan. El posicionamiento de las peanas individuales contra las peanas enemigas a menudo obliga a separarse a las unidades, y también pueden aparecer huecos debido a las bajas sufridas por los disparos enemigos. Permitir que las unidades de una brigada se separen de este modo puede ser considerado una forma de representar la capacidad de los oficiales de cada unidad de identificar y acercarse a los adversarios una vez ha comenzado la batalla. Las unidades que no cargan deben permanecer en contacto al finalizar el movimiento y deben cerrarse los huecos aparecidos debido a las cargas efectuadas.



El contacto de los vértices de las peanas suele ocurrir cuando tres peanas de caballería cargan contra el flanco de una unidad de infantería, en cuyo caso las tres peanas de caballería se hallan en contacto con el enemigo, ya que una peana está pegada con las otras peanas mientras toca ambas esquinas. Consulta el Diagrama 35.2.



ATAQUES

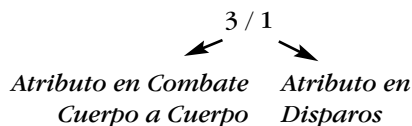
Todas las unidades que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo atacan en la fase de combate sin importar de quién sea el turno. Resuelve los enfrentamientos uno por uno. El jugador cuyo turno esté jugándose designa qué combates se libran en primer lugar.



Si al término de un combate una unidad victoriosa avanza hasta otro combate o avanza y queda trabada de nuevo en combate cuerpo a cuerpo con otra unidad enemiga, entonces resuelve ese combate en siguiente lugar e incluye la unidad que avanza entre aquellas que combaten (consulta la sección Avanzar, pág. 44).

Atributo de Ataques

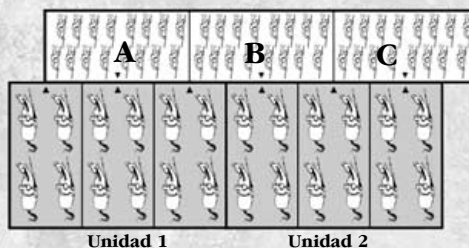
Todas las peanas tienen un atributo de Ataque que determina la efectividad de esa peana en combate cuerpo a cuerpo. Cuanto más elevado sea el atributo, mejor lucharán los combatientes. Algunas tropas tienen dos atributos separados por una barra. El primero de los atributos se utiliza para el combate cuerpo a cuerpo y el segundo para los disparos.



Resuelve los ataques de cada unidad una por una. Lo habitual es que el jugador cuyo turno esté jugándose complete sus ataques antes que su oponente, ya que es lo “correcto”, especialmente cuando las unidades cargan teatralmente al combate cuerpo a cuerpo! En realidad no importa quién ataca al primer lugar, ya que las peanas eliminadas pueden responder al ataque antes de ser retiradas del campo de batalla.

Elige una unidad por la que empezar. Cualquier peana en contacto con una unidad enemiga puede combatir, incluso si sólo está en contacto esquina con esquina, por la retaguardia o por el flanco. Una peana puede atacar a cualquier enemigo con el que esté en contacto. Si está en contacto con dos o más unidades enemigas, el jugador puede decidir a quién ataca. Consulta el Diagrama 36.1.

Diagrama 36.1



Cuando una peana está en contacto con dos o más unidades enemigas (caso de la peana B), el jugador decide a cuál ataca.



MODIFICADORES AL ATAQUE

El atributo Ataques de una peana se modifica por factores tácticos como los que se muestran abajo. Estos representan diferentes situaciones tácticas mediante bonificadores o penalizaciones.

<i>Cargar contra un enemigo en terreno abierto</i>	+1
<i>Monstruo/carro cargando contra un enemigo en terreno abierto</i>	+1
<i>Combate en persecución</i>	+1
<i>Por cada 3 cm de combate en persecución</i>	+1
<i>Combatiendo contra un enemigo terrorífico</i>	-1
<i>Enemigo a retaguardia o en el flanco</i>	-1
<i>Unidad desorganizada</i>	-1

Carga contra un enemigo en terreno abierto

Este bonificador se aplica a todas sus peanas cuando una unidad carga al combate cuerpo a cuerpo. El bonificador sólo se aplica en la primera ronda de un combate cuerpo a cuerpo. Este bonificador no se aplica si el enemigo no está en terreno abierto, como por ejemplo cuando una peana está enfrentándose a infantería o artillería en una posición *parapetada* o *fortificada*, tal y como se explica más adelante.

Monstruo/carro a la carga

Este bonificador se aplica a las peanas de monstruos y carros que cargan además del bonificador básico por cargar. Esto significa que los monstruos y carros reciben un bonificador total de +2 cuando cargan contra una peana enemiga que está en terreno abierto.

Combate en persecución

Este bonificador se aplica a las peanas cuyas unidades ganaron la ronda de combate previa y han perseguido al enemigo. Los bonificadores sólo se aplican cuando el combate dura varias rondas.

Por cada 3 cm de combate en persecución

Este bonificador se aplica a las peanas cuyas unidades persiguen a un enemigo que se ha retirado 3 cm ó más en la ronda de combate previa. El bonificador se suma al

bonificador por persecución. Por cada 3 cm que el enemigo se retire se suma un +1 adicional. Por lo tanto, una unidad que obligue a retirarse 6 cm al enemigo recibe un bonificador de +1 más un +1 adicional por cada 3 cm, lo que da un total de +3.

Combatiendo contra un enemigo terrorífico

Esta penalización se aplica a todas las peanas individuales que estén en contacto con al menos una peana de un enemigo *terrorífico*. Los enemigos terroríficos suelen ser criaturas especialmente grandes, como por ejemplo un enorme Dragón. La penalización no se aplica a las unidades que son terroríficas en sí mismas... ¡no puedes aterrorizar a una criatura terrorífica! Las criaturas que causan terror a sus enemigos están indicadas en la sección Listas de Ejército.

Enemigo a retaguardia o en el flanco

Esta penalización se aplica a todas las peanas individuales que tengan una peana enemiga con su borde frontal en contacto contra su propio flanco o retaguardia, aunque sea por las esquinas. Ten en cuenta que sólo las esquinas y bordes frontales de las unidades enemigas imponen esta penalización. Las peanas enemigas en contacto por los bordes laterales no se penalizan mutuamente de este modo.

Unidad desorganizada

Esta penalización se aplica a todas las peanas de una unidad *desorganizada*. Una unidad puede quedar desorganizada como resultado de ataques de proyectiles, por atravesar una unidad propia o por verse forzada a entrar en terreno impasable. Consulta la sección Desorganización, pág. 49.



CÓMO CALCULAR LAS BAJAS

Para calcular las bajas infligidas por una unidad en combate cuerpo a cuerpo suma los atributos de Ataques de las peanas que combaten. Por ejemplo, una unidad de tres peanas, cada una con un atributo de Ataques de 3, tendrá un atributo total de Ataques de 9.

El atributo total de Ataques es el número de dados que el jugador tira para determinar cuántos impactos causa al enemigo. El resultado mínimo para impactar en el dado normalmente es 4. De este modo, si se tiran ocho dados y se obtienen los siguientes resultados: 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 y 6, esto implica que se han infligido cuatro impactos en el enemigo.

Si el enemigo se halla en una posición *parapetada* o *fortificada*, el resultado mínimo necesario será de 5+ y 6 respectivamente. Consulta la sección Tropas Parapetadas y Fortificadas (págs.45-46).

Armadura

Como ya se ha descrito en la sección de disparos, si una unidad dispone de armadura, entonces el número de impactos infligidos por el enemigo puede quedar reducido. El atributo de Armadura de una unidad se expresa con un número: 6+, 5+, 4+ ó 3+. Esto indica el resultado mínimo que debe obtenerse en la tirada de dado para anular un impacto. Tira un dado por cada impacto infligido por el enemigo. Cualquier resultado igual o superior al atributo de Armadura de la unidad anulará o “salvará” un impacto. Los impactos anulados de esta manera se ignoran, ya que no han afectado a la unidad y, por lo tanto, no se anotan.

Por ejemplo, una unidad de doce lanceros Elfos (Armadura 5+) sufre cuatro impactos. Se tiran cuatro dados por Armadura (un dado por impacto) y se obtienen un 2, un 3, un 5 y un 6. Puesto que cualquier resultado igual o superior a 5 equivale a una “salvación”, dos impactos quedan anulados y los Elfos sólo sufren dos impactos como resultado.

Bajas

Una peana sufre un determinado número de impactos antes de ser destruida, tal y como se describe en la sección Fase de Disparo (pág.27). Esto varía dependiendo de lo resistente y tozuda que sea la unidad. Los humanos

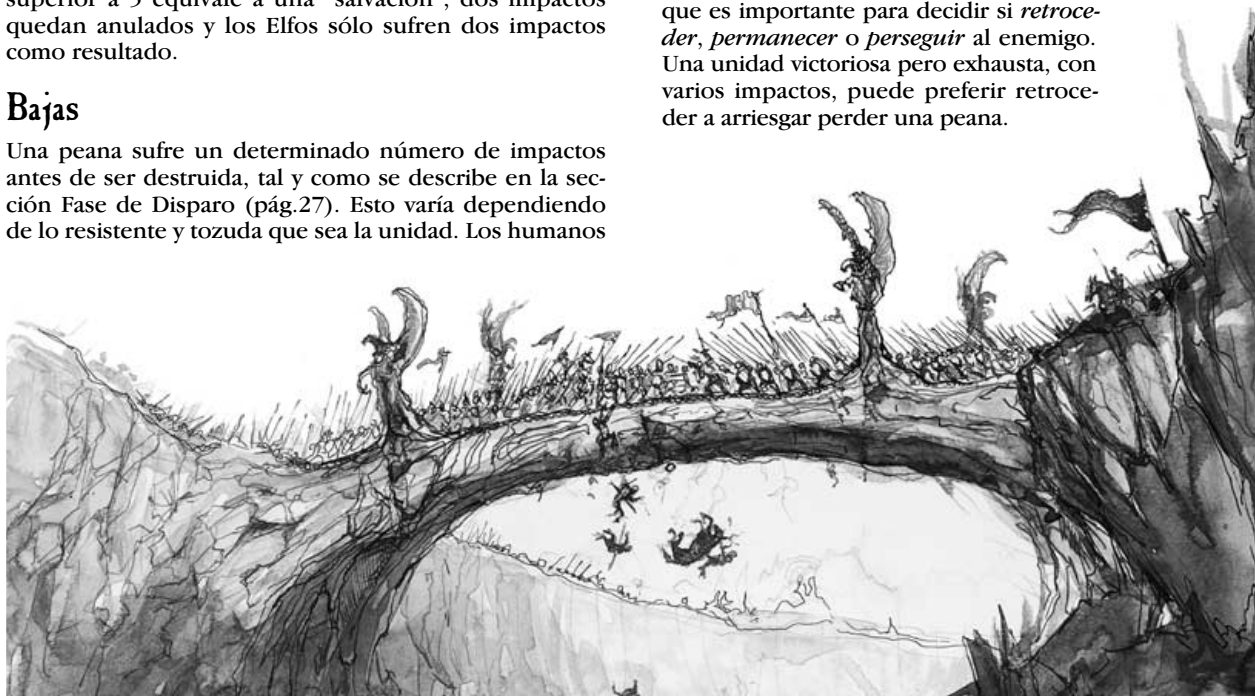
tienen un atributo de 3, por ejemplo, mientras que los Enanos, una gente exasperantemente resistente, tienen un atributo de 4.

Si una unidad sufre un número de impactos igual a su atributo de Impactos, el jugador retirará una peana como baja. Las peanas siempre se retiran del borde de la formación de la unidad, nunca del centro, pero aparte de eso, el jugador puede escoger qué peana o peanas retira. Se pueden retirar peanas que no están en contacto con el enemigo, en cuyo caso se supone que las bajas ocurren en la línea frontal y que los compañeros de los caídos se adelantan para cubrir los huecos. Será más fácil recordar cuántos impactos se han logrado si las peanas no se retiran hasta que ambos bandos hayan finalizado sus ataques. Mientras tanto, puede dársele la vuelta a los “muertos” o incluso ponerlos boca abajo.

Cuando una unidad no sufre impactos suficientes para que una peana resulte destruida o si sufre los suficientes como para destruir una peana y que sobren unos cuantos, anota los impactos sobrantes. Lo más fácil es colocar un dado coloreado al lado de la unidad o directamente detrás, para así mostrar el número de impactos que ha sufrido. Si el combate involucra a varias unidades por bando, es recomendable utilizar papel y bolígrafo para mantener un registro de los impactos y las bajas. Alternativamente, puedes diseñar y crear marcadores de impactos adecuados o simplemente recordar cuántos han sido, lo que te parezca más conveniente.

Los impactos infligidos se acumulan de una ronda de combate a otra, y en nuevos enfrentamientos resultado de avances de las tropas (consulta la sección Avanzar, pág. 44).

Una vez ha finalizado la fase de combate, cualquier impacto sobrante es descartado. Al igual que ocurre con los disparos, los impactos no se guardan de una fase para otra, ni de un turno para otro. Se supone que las unidades se reagrupan una vez ha finalizado el combate, y que los heridos leves regresan a las filas de la unidad. Esto no sólo se hace para evitar anotar los impactos, sino también porque es importante para decidir si *retroceder*, *permanecer* o *perseguir* al enemigo. Una unidad victoriosa pero exhausta, con varios impactos, puede preferir retroceder a arriesgar perder una peana.



RESULTADOS DEL COMBATE

Después de que ambas unidades hayan atacado, es el momento de determinar el *resultado del combate*. Si uno de los bandos es destruido, el combate es ganado automáticamente por el superviviente. Si no es así, se comparan el número de impactos infligidos por ambos bandos. En aquellos casos en los que una unidad ha sufrido más impactos de los que en realidad puede sufrir (por ejemplo, una unidad con un total de nueve impactos sufre doce), sólo se tienen en cuenta los impactos que puede sufrir. Los impactos en exceso se ignoran a efectos de calcular el resultado del combate.

Los Mismos Impactos – ¡Empate!

Si ambos bandos logran el mismo número de impactos, el resultado es un *empate* y ambos deben *retroceder*.

Tira tres dados para determinar la distancia que retrocede una unidad. La unidad puede retroceder la suma total de los resultados de los dados, y debe retroceder al menos el resultado más bajo de los tres. Por ejemplo, con unos resultados de 2, 4 y 6, la unidad puede retroceder entre 2 cm y 12 cm. Una vez los combatientes se han separado, el combate ha acabado. Consulta el apartado Retroceder (pág. 44) para saber más detalles.

La excepción a esta regla es que las unidades *parapetadas* o *fortificadas* pueden mantener la posición en vez de retroceder. Los jugadores pueden decidir retroceder con las unidades que prefieran. Consulta el apartado Tropas Parapetadas y Fortificadas (pág. 45-46) para conocer mejor las reglas sobre el combate en posiciones parapetadas y fortificadas.



Uno Inflige Más Impactos – ¡Victoria!

Si uno de los bandos logra infligir más impactos que el otro, gana la ronda de combate. El perdedor debe retroceder 1 cm por cada impacto de diferencia con los causados por el enemigo. De este modo, si uno de los bandos, por ejemplo, logra tres impactos y el otro uno, el segundo bando pierde por una diferencia de dos y debe retirarse 2 cm. Consulta los apartados Retiradas (pág. 40-41) y Combates Múltiples (pág. 46-47) para conocer más detalles sobre las unidades que retroceden.

Si una unidad vence, el jugador puede escoger qué hacer a continuación. La unidad victoriosa puede *retroceder*, *mantener la posición* o *perseguir*. Si una unidad destruye a su enemigo, no puede perseguir, pero puede *avanzar* en vez de ello.

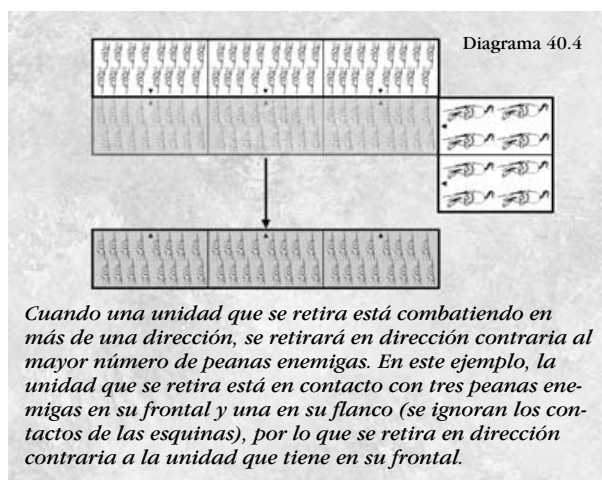
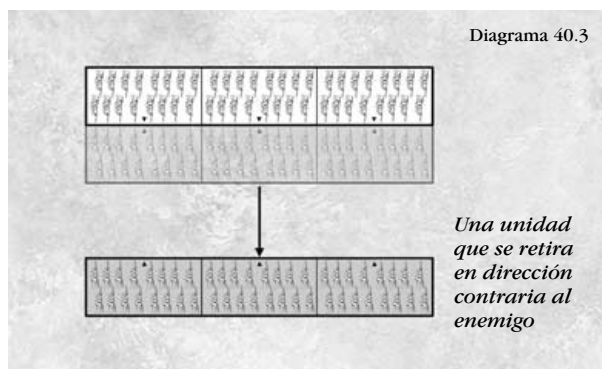
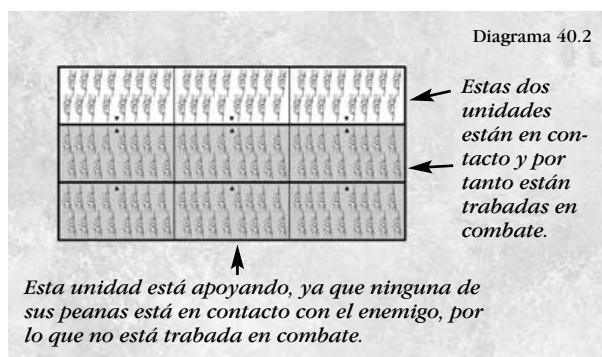
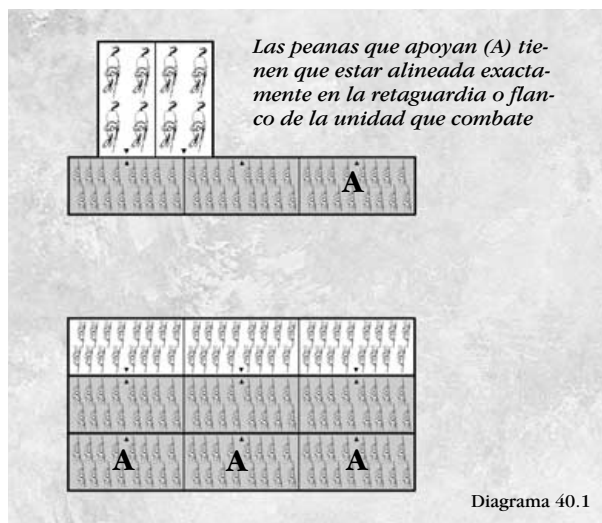


Retrocede. La unidad victoriosa retrocede hasta 3D6 cm y debe retroceder al menos el resultado más bajo de los tres dados. Acaba el combate.

Mantiene la Posición. La unidad victoriosa se queda donde está. Acaba el combate.

Persigue. Se pone de nuevo la unidad victoriosa en contacto con la unidad vencida y se libra otra ronda de combate. Consulta el apartado de Persecución (págs. 42-43). Cualquier impacto ya infligido anteriormente se mantiene en la siguiente ronda de persecución. Los impactos de rondas anteriores no se tienen en cuenta en la resolución de combates posteriores, pero pueden dar como resultado la destrucción de peanas debido a los daños acumulativos. No se aplica el bonificador por carga durante una persecución, pero existe el bonificador de +1 por perseguir y más bonificadores por perseguir al enemigo que se haya retirado 3 cm o más. Una unidad que se retira de una posición parapetada o fortificada ya no se considera parapetada o fortificada.

Avanza. La unidad victoriosa puede avanzar una vez hasta 20 cm en la primera ronda de combate o 10 cm en los turnos subsiguientes para trabarse en combate con otra unidad enemiga. Consulta el apartado Enemigo Destruído (pág. 43).



TROPAS DE APOYO

Es posible afectar el resultado de un combate utilizando peanas de infantería para apoyar a unidades de infantería en combate. Esto representa la capacidad de una unidad de amenazar los flancos del enemigo o proporcionar solidez mediante la profundidad de sus filas. Sólo la infantería puede apoyar y ser apoyada de este modo.

Para que una unidad pueda dar apoyo no debe estar en contacto con ningún enemigo, la unidad a la que pertenece no puede estar desorganizada, debe estar situada justo detrás o al lado de una peana que está en combate cuerpo a cuerpo y encarada en la misma dirección que se muestra en los diagramas de la izquierda. Una peana que apoya puede pertenecer a la misma unidad que la peana a la que apoya o puede pertenecer a otra unidad completamente diferente. Consulta el Diagrama 40.1.

Cada peana que apoya proporciona un bonificador de +1 "impacto" al resultado del combate una vez ambos bandos han atacado. Las peanas que sean destruidas durante la lucha no pueden apoyar ni ser apoyadas. Esto puede convertir una derrota en un empate, o incluso en una victoria, o incrementar el efecto de una victoria en la persecución que se produzca. Fíjate que las peanas que apoyan sólo añaden un bonificador al resultado del combate y que no infligen impactos "reales", pero afectan la distancia que debe retirarse el bando perdedor.

Una unidad situada directamente detrás de una unidad que combate y que apoya a ésta última, tal y como se muestra en el Diagrama 40.2, no está trabada en combate y por lo tanto no puede perseguir al enemigo si éste se retira (consulta el apartado Persecuciones y Retiradas). Si la unidad que combate se ve obligada a retirarse, la unidad que apoya no se retira, sino que debe *dejarle paso* o negarse a ello. Esto se explica en el apartado Retiradas Bloqueadas y con más detalle en la sección Desorganización.

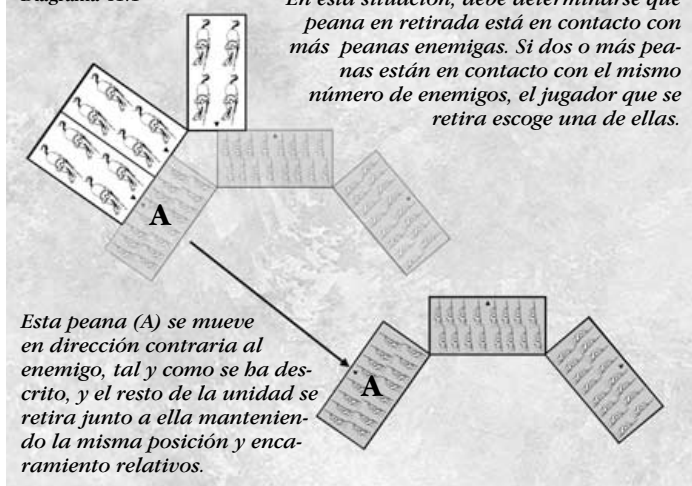
RETIRADAS

Una unidad que se retira se mueve en sentido contrario al enemigo sin cambiar la formación o la dirección en la que estaba encarada. Normalmente será evidente hacia dónde debe moverse la unidad. En la mayoría de los casos, todas las peanas enemigas estarán alineadas contra el frontal, el flanco o la retaguardia de la unidad, y la unidad que se retira simplemente se mueve en la dirección opuesta. Consulta el Diagrama 40.3.

Puede que la dirección de la retirada sea menos clara si la unidad está combatiendo contra enemigos procedentes de distintas direcciones al mismo tiempo. En este caso, la unidad se retira alejándose del mayor número posible de peanas enemigas con las que está en contacto (frontal, flanco o retaguardia; no se tienen en cuenta las esquinas). Si hay el mismo número por todos lados, el jugador que se retira puede designar la dirección en la que se retirará. Consulta el Diagrama 40.4.

En unos pocos casos, la formación de una unidad puede estar dispuesta de manera que la dirección de retirada no esté clara. En este caso, identifica a la peana en retirada que esté en contacto con más peanas enemigas y resuelve la retirada de la unidad en base a ella, tal y como se muestra en el Diagrama 41.1. Si todas las peanas se enfrentan al mismo número de enemigos, el jugador que se retira puede designar la dirección en la que se retirará.

Diagrama 41.1

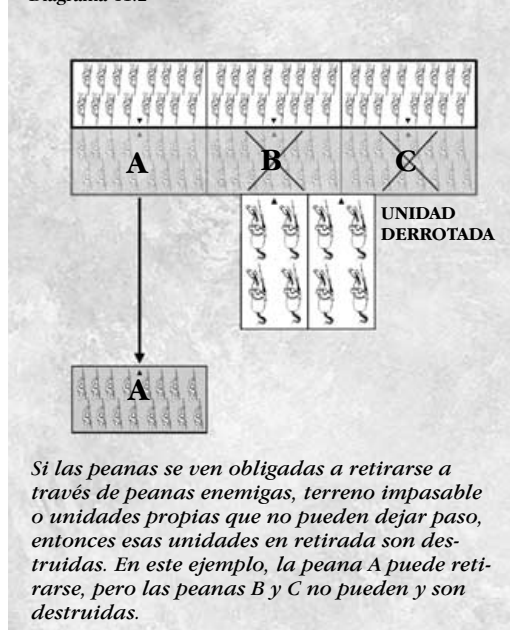


Retiradas bloqueadas

Las unidades que no están trabadas en combate cuerpo a cuerpo y se hallan en medio de la ruta de retirada de una unidad propia pueden abrirle camino. Se dice que esas unidades *dejan paso*. Depende del jugador que la unidad deje o no paso a la unidad que se retira. Sin embargo, las peanas que se retiran son destruidas si se ven obligadas a atravesar unidades propias que no quieren o no pueden dejarles paso. Las unidades que dejan paso y las unidades que se retiran obligando a otras unidades a dejar paso pueden quedar *desorganizadas*. Consulta la sección Desorganización para conocer todas las reglas relativas a las unidades desorganizadas por dejar paso.

Si la retirada de las peanas de una unidad debe realizarse a través de una unidad enemiga, o de terreno impenetrable, o de unidades propias trabadas en combate cuerpo a cuerpo o que también se han visto obligadas a retirarse, o a través de unidades propias que se niegan o que son incapaces de dejarles paso, entonces estas peanas son destruidas. Esto ocurre a menudo cuando una unidad está rodeada completa o parcialmente, por ejemplo cuando lucha contra una unidad delante y otra detrás al mismo tiempo. Consulta el Diagrama 41.2.

Diagrama 41.2



Los jugadores ocasionalmente pueden decidir que para facilitar la diversión es permisible una ligera flexibilidad a la hora de recolocar las unidades a lo largo de su línea de retirada. Esto se considera aceptable si ambos jugadores están de acuerdo.

Artillería en retirada

Las unidades de artillería en retirada son una excepción a las reglas normales sobre las tropas en retirada. Una unidad de artillería que se ve obligada a retirarse es automáticamente *destruida*. Sus armas son derribadas y sus dotaciones masacradas o dispersadas más allá de toda posible reorganización.



PERSECUCIÓN

Una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo puede *perseguir* a una unidad enemiga que se retira y librar otra ronda de combate inmediatamente. Esta segunda ronda también puede dar lugar a una tercera y subsiguientes rondas de combate. A esto se le llama *combate en persecución*. Sólo las unidades que ya están trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden perseguir. Una unidad que no está trabada en combate sino que sus unidades sólo apoyan no puede perseguir. Esto puede influir en la decisión de un jugador de perseguir o no, ya que la persecución a menudo priva a una unidad de su apoyo.

El combate en persecución continúa ronda tras ronda hasta que uno de los bandos es destruido, el combate es un empate o las peanas de la unidad vencedora mantienen la posición o retroceden. La decisión de perseguir a menudo depende del estado en que hayan quedado las tropas victoriosas en comparación a las enemigas.

No todas las tropas pueden perseguir en todas las circunstancias. Algunas tropas tienen sus opciones de persecución restringidas, tal y como se describe aquí:

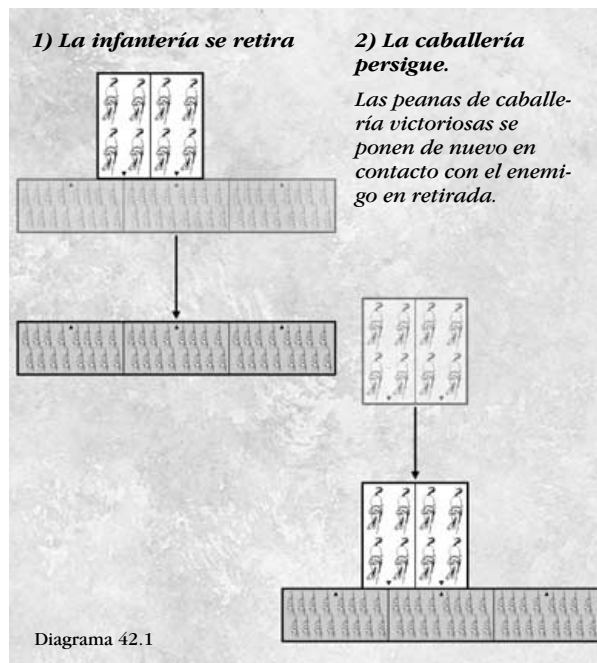
Restricciones a la Persecución

1. La infantería nunca persigue a la caballería o a los carros que se retiren. Puede perseguir a otras unidades de infantería, monstruos y máquinas de guerra que se retiren.
2. La artillería nunca persigue a ningún tipo de enemigo en retirada. Las peanas de artillería que se retiran son *destruidas* automáticamente. Consulta la sección de Artillería y Máquinas de Guerra, pág. 67.
3. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Si vencen un combate deben *retroceder* o *mantener la posición*.
4. Las tropas nunca persiguen a un enemigo que se ha retirado hacia o a través de un terreno en el que no pueden entrar. Por ejemplo, la caballería no puede perseguir a la infantería que se retire hacia el interior de un bosque.
5. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a unidades voladoras en retirada. Sólo las unidades voladoras pueden perseguir a unidades voladoras.

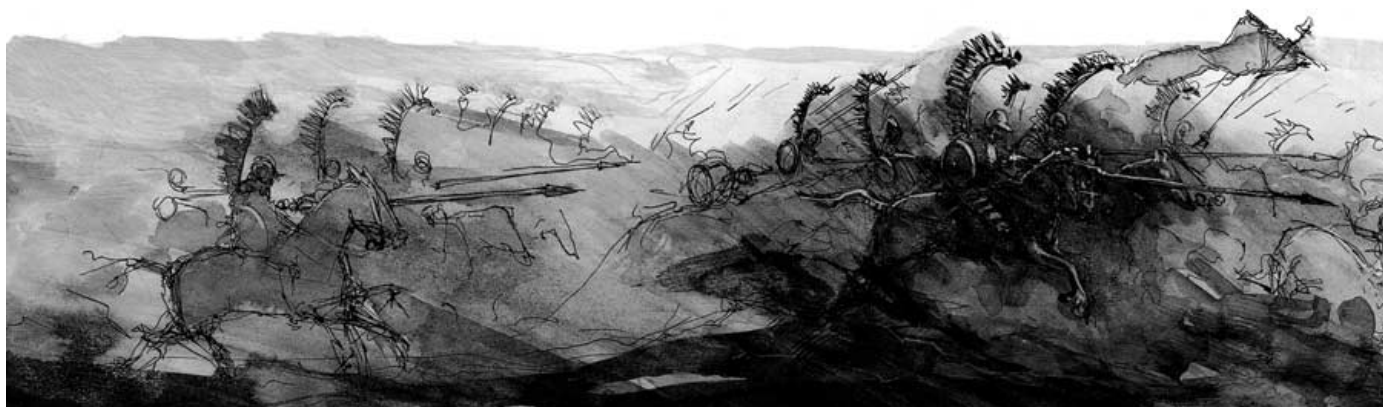
Mover a los perseguidores

Durante el *combate en persecución*, las unidades que persiguen se ponen de nuevo en contacto con el enemigo que se retira. La distancia real recorrida no es fija: se supone que la unidad avanza presionando durante el curso del combate, manteniendo el contacto.

Las peanas que persiguen y que están combatiendo contra una de las peanas enemigas en retirada en su borde frontal se ponen automáticamente de nuevo en contacto con la misma peana y borde siempre que sea posible. Consulta el Diagrama 42.1.



El resto de las peanas de la unidad que persigue deben ponerse en contacto con la misma unidad o unidades enemigas si es posible. Esto incluye cualquier peana previamente en contacto esquina con esquina, además de las peanas que no estaban en contacto con un enemigo y aquellas que estaban en contacto con un enemigo que ha caído como baja. Las peanas individuales en persecución pueden avanzar más que la distancia recorrida por el enemigo en retirada. Los movimientos de persecución no están restringidos por la distancia.



Las peanas pueden rodear los flancos y la retaguardia del enemigo para combatir en la siguiente ronda, pero sólo si es el único modo de ponerse en contacto con el enemigo en retirada. Las peanas que avanzan por el flanco o la retaguardia del enemigo deben disponer de camino libre, y una vez se han movido todas las peanas, toda la unidad debe mantenerse en contacto entre sí. Consulta el Diagrama 43.1.

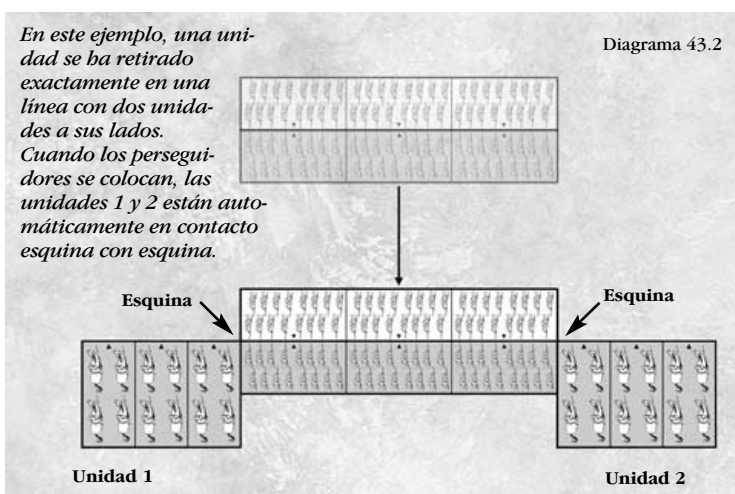
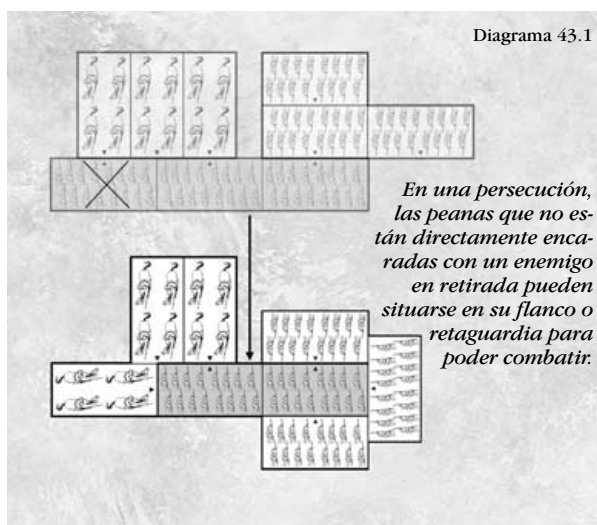
Puede que cuando las peanas que persiguen avancen se pongan en contacto con una unidad enemiga que no estaba trabada en combate cuerpo a cuerpo. A veces, esto hará que automáticamente otros enemigos entren en combate cuerpo a cuerpo, pero en otros casos el jugador podrá escoger dependiendo de las posiciones exactas de las peanas que persiguen. Cualesquiera nuevas unidades enemigas con las que se entre en contacto quedan trabadas en combate cuerpo a cuerpo y lucharán en la consiguiente ronda de combate. Los bonificadores por persecución no se aplicarán cuando se ataque a estas unidades, sólo contra las unidades que se han retirado en la ronda previa. El perseguidor tampoco recibe bonificador alguno por cargar contra este nuevo enemigo, y éste no puede disparar como podría hacer contra una carga. Consulta el Diagrama 43.2.

A veces será imposible poner todas las peanas que persiguen en contacto con el enemigo en retirada debido a la posición de otras unidades, propias o enemigas, o debido a terreno impenetrable. Si es posible poner algunas pero no todas las peanas de una unidad en contacto con el enemigo en retirada, el jugador puede colocar las peanas como desee, siempre que permanezcan en contacto con su propia unidad.

Fíjate que cuando, como resultado de una persecución, el frontal de una peana enemiga toque a los perseguidos por el flanco o la retaguardia, deberá aplicarse una penalización al combate en la siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo (consulta el apartado Modificadores al Ataque, pág. 37).

ENEMIGO DESTRUIDO

Una unidad es destruida si todas sus peanas caen como bajas o si todas sus peanas se ven obligadas a retirarse a través de enemigos, terreno impenetrable o unidades propias que *no dejen paso*. Además, las unidades de artillería son destruidas si se ven obligadas a retirarse. Se supone que el armamento es abandonado por sus dotaciones y destruido por el enemigo.



A menudo, una unidad se encuentra con que la unidad o unidades enemigas contra las que luchaba han sido destruidas. Cuando todas las unidades enemigas en contacto con una unidad victoriosa son destruidas, entonces el vencedor no puede perseguir, porque no le quedan enemigos a los que perseguir! Puede que haya otras unidades enemigas involucradas en el combate, pero no pueden ser perseguidas si no estaban en contacto durante el combate con la unidad victoriosa.



AVANZAR

Si todos los enemigos contra los que está luchando una unidad son destruidos, ésta puede hacer tres cosas: puede *mantener la posición*, puede *retroceder* hasta 3D6 cm como si el combate hubiese sido un empate o puede *avanzar* hasta un nuevo combate. Las tropas no pueden avanzar a través de terreno en el que no pueden entrar, si están en una *posición fortificada*, si no hay espacio por el que puedan pasar o si ya han avanzado en esa fase de combate. Una unidad puede avanzar contra cualquier tipo de enemigo, incluso contra un tipo de tropa al que normalmente no podrían perseguir, como por ejemplo infantería persiguiendo a caballería o carros.

Una unidad que avanza carga contra la unidad enemiga más cercana a la que pueda ver y hasta la que pueda llegar. Una unidad que ha destruido a su enemigo en la primera ronda de combate puede avanzar hasta 20 cm. Una unidad que destruye a su enemigo en una ronda de combate posterior puede avanzar hasta 10 cm. La carga de la unidad que avanza se resuelve del mismo modo que cualquier otra carga, excepto que ninguna peana puede moverse más allá de la distancia permitida por el avance. Como ves, la distancia que una unidad puede avanzar no depende del tipo de tropa sino de la ferocidad con que ésta destruya a su enemigo ¡Una unidad que aniquile a su enemigo en la primera ronda de combate puede explotar con mayor facilidad su victoria! Ten en cuenta que el término *avance* se utiliza para distinguir este movimiento de una *persecución* ordinaria (que se resuelve de forma diferente) o una *carga* ordinaria (que tiene lugar en la fase de mando). En ese sentido, un “avance” es una carga. Una unidad no puede avanzar simplemente hacia terreno abierto una vez ha destruido a sus enemigos.

Un avance puede iniciar un nuevo combate cuerpo a cuerpo o puede llevar a la unidad que avanza hasta un combate cuerpo a cuerpo ya existente. Se considera que la unidad que avanza ha cargado. La unidad enemiga puede disparar contra la unidad que avanza hacia ella del mismo modo que puede disparar contra las unidades que cargan contra ella. La unidad que avanza recibe el bonificador habitual por cargar, pero ningún bonificador por persecución, ya que el avance la lleva a un nuevo combate cuerpo a cuerpo contra una unidad completamente diferente. Cualquier impacto ya acumulado contra la unidad que avanza se contabilizará en la nueva ronda de combate cuerpo a cuerpo. Los impactos sobrantes que no han eliminado por completo a una peana sólo se descartan al final de la fase de combate, una vez han finalizado todos los combates.



Una unidad victoriosa no tiene obligación de avanzar si el jugador no quiere, a menos que la unidad deba cargar contra los enemigos siempre que sea posible debido a una regla especial, en cuyo caso sí debe avanzar.

Fíjate que, como ya se ha descrito, una unidad sólo puede avanzar una vez por fase de combate. Esto se aplica incluso si la unidad debe avanzar normalmente debido a una regla especial que le obligue a cargar siempre que pueda. Se considera que las tropas que avanzan están demasiado exhaustas para avanzar de nuevo durante la misma fase de combate. Esto limita el tiempo que una unidad puede luchar durante la fase de combate, e impide que haya unidades que se abran paso de un extremo a otro del campo de batalla en un solo turno.

RETROCEDER

Cuando un combate queda empatado, ambos bandos deben *retroceder*, excepto cuando uno de ellos se halle en una posición *parapetada* o *fortificada*, en cuyo caso esa unidad puede *mantener la posición*. Una unidad victoriosa puede escoger retroceder si el jugador así lo desea. La posibilidad de retroceder le da a los jugadores la oportunidad de retirar unidades del combate cuerpo a cuerpo y relocalizarlas en una mejor situación táctica.

Cuando ambos bandos tienen unidades que retroceden, se tira un dado para determinar quién retrocede en primer lugar.

Básicamente, retroceder es un movimiento gratuito que representa a la unidad reorganizándose con sus estándares y oficiales. A diferencia de cuando huye o es repelida, la unidad no tiene por qué retroceder en una dirección específica o una distancia exacta, ni tiene por qué hacerlo en línea recta.

La distancia que una unidad retrocede es establecida mediante una tirada de tres dados. Una unidad puede retroceder una distancia máxima igual a la suma de los tres resultados, y debe retroceder un mínimo de la tirada más baja. Así pues, con unas tiradas de 6, 4, y 3, una unidad debe retroceder entre una distancia máxima de 13 cm y una distancia mínima de 3 cm.

Si diversas unidades deben retroceder en el mismo combate, se efectúa una misma tirada para todas ellas. Cada unidad debe moverse entre la misma distancia máxima y mínima, pero las unidades no tienen por qué mover la misma distancia.

Cuando una unidad retrocede, ninguna peana puede moverse más de la distancia permitida, y al menos una de las peanas debe moverse la distancia mínima. No es necesario que todas las peanas muevan la distancia mínima. Cuando las peanas mueven no pueden acabar a 1 cm o menos de cualquier peana enemiga o peanas trabadas en combate, excepto para moverse en dirección contraria. Las peanas que retroceden no pueden atravesar unidades propias o terreno impasable.

Cuando una unidad no puede mover la distancia mínima requerida sin quedar a menos de 1 cm de una peana enemiga o de peanas trabadas en combate cuerpo a cuerpo, o entrar en terreno impasable, o a través de una peana amiga, entonces se resuelve del mismo modo que si la unidad hubiese sido *repelida por disparos*. Cuando ocurra esto, la unidad puede quedar *desorganizada* (consulta la sección Desorganización, pág. 49). En este caso, una unidad propia puede dejar paso a otra que retroceda, como si hubiese sido repelida por disparos, pero en general, las unidades propias no dejan paso a las unidades que retroceden, y éstas deben rodearlas.

REORGANIZARSE

Al término de la fase de combate cualquier impacto sobrante se descarta, y las unidades supervivientes de ambos bandos que han combatido en ese turno pueden *reorganizarse*. Es importante esperar hasta el final de la fase de combate antes de hacer esto, ya que es posible que una *persecución* o un *avance* haga combatir de nuevo a una unidad.

Si ambos bandos desean reorganizar sus unidades, tira un dado para decidir qué bando reorganiza sus unidades en primer lugar.

Una unidad que se reorganice recoloca sus peanas del siguiente modo: una de las peanas se queda donde está, pero puede cambiar su encaramiento en la dirección que desee. El resto de las peanas pueden reorganizar su formación alrededor de ella. La distancia que se mueven es indiferente. Sin embargo, las peanas deben tener vía libre para colocarse en su nueva posición. No pueden atravesar terreno impenetrable u otras unidades, por ejemplo.

TROPAS PARAPETADAS Y FORTIFICADAS

En la mayoría de las circunstancias se supone que todas las unidades enemigas están en “terreno abierto”. Esto significa que no se hallan en posición de beneficiarse de una cobertura natural o de la protección de fortificaciones permanentes o parapetos temporales. Sin embargo, las unidades de infantería y artillería pueden aprovechar las coberturas naturales y las fortificaciones. En ambos casos, el resultado necesario para impactar aumentará tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Objetivo	Resultado necesario
Infantería/ artillería fortificada	6+
Infantería/ artillería parapetada	5+
Todos los demás objetivos	4+

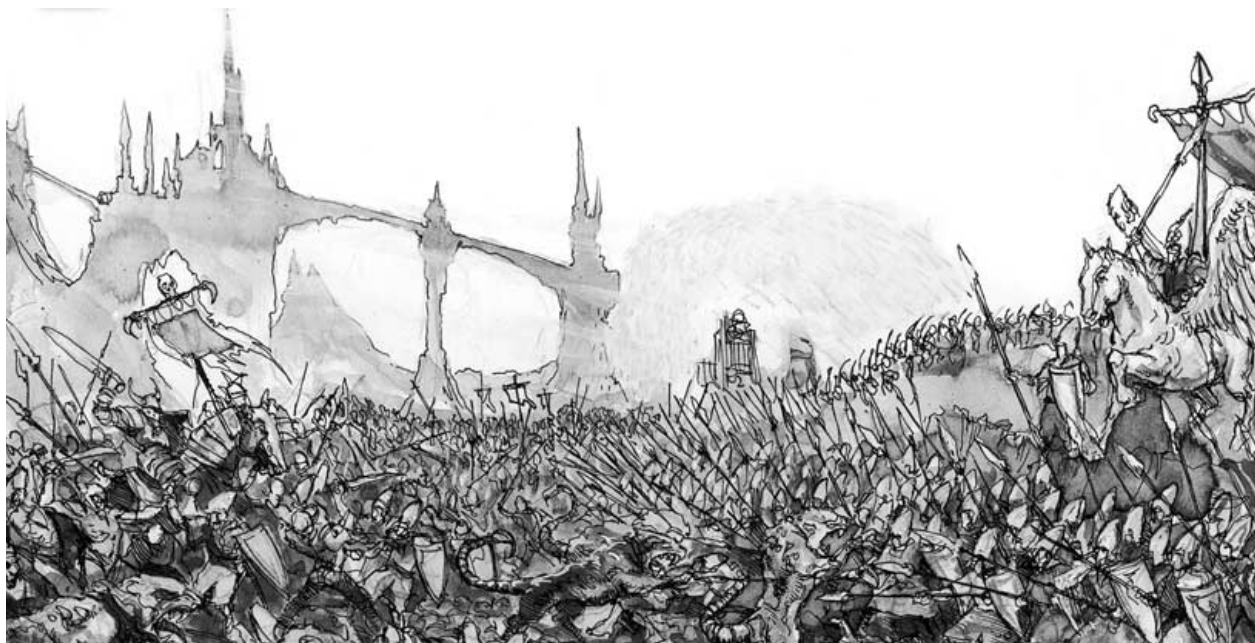
Una peana *parapetada* es aquella situada detrás de un obstáculo bajo como un muro o un seto, en el borde o en el interior de un bosque, entre ruinas o edificios o situada a lo largo de la cresta o el escalón superior de una colina de modo que ocupe un terreno más elevado que el del enemigo. Estas son posiciones fácilmente defendibles que proporcionan alguna ventaja de altura o cobertura a las tropas que las ocupan. En el caso de las peanas situadas en las faldas de una colina, su ventaja se debe en parte a su posición elevada, pero también suponemos que las laderas de las colinas son onduladas o que están cubiertas de matorrales, lo que les permite a las tropas improvisar algún tipo de atrincheramiento o colocarse de modo que el enemigo se vea forzado a avanzar sobre un terreno irregular.

Una peana *fortificada* es aquella situada detrás de una fortificación substancial, por ejemplo, un castillo, una muralla, torre, fuerte o construcción similar.

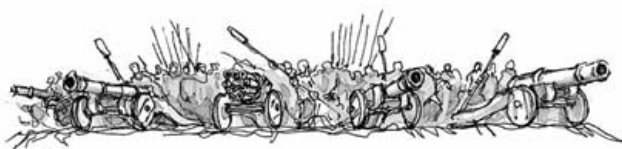
Enemigo parapetado y fortificado

La infantería, las tropas voladoras y los gigantes pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo a un enemigo *fortificado*. La caballería, los carros, la artillería, los monstruos no voladores y las máquinas de guerra no pueden. En el caso de los muros de un castillo, las torres y fortificaciones elevadas similares, será necesario un equipo especial para lanzar un asalto, tal y como se describe en la sección Asedios y Fortalezas del Reglamento (pág. 90).

Las peanas *parapetadas* o *fortificadas* son más difíciles de impactar, tal y como se ha descrito antes. Por eso es necesario obtener un resultado de 5+ ó 6 respectivamente para infligir un impacto. Además, no se aplican bonificadores en una carga contra ellos, ya que no se hallan en “terreno abierto”. Este caso será más común durante una batalla en aquellas situaciones en las que la infantería se halla en las faldas superiores de una colina o en el lindero de un bosque.



Las peanas de caballería, de carros, de máquinas de guerra y de monstruos se consideran en terreno abierto en todas las circunstancias. Nunca se consideran parapetadas o fortificadas, incluso si se hallan en lo alto de una colina, detrás de un seto o de un muro bajo o similares. En estas situaciones, se supone que la caballería y los carros tienen que moverse para poder combatir, renunciando a cualquier ventaja que ofrezca la cobertura en favor de una mayor movilidad. Los monstruos y las máquinas de guerra simplemente son demasiado grandes o demasiado bobos para aprovechar la cobertura.



Se considera que las tropas que cargan o avanzan siempre están en terreno abierto, como por ejemplo, las peanas de infantería que cargan hacia un bosque. Las tropas que persiguen a un enemigo en retirada también se consideran en terreno abierto. En ambos casos, las tropas no pueden aprovechar la ventaja de la cobertura mientras lanzan el ataque. Las tropas que se retiran de una ronda de combate siempre se consideran en terreno abierto durante las siguientes rondas de combate en persecución del mismo turno. En la mayoría de los casos, esto es bastante obvio, ya que el enemigo habrá sido expulsado de un obstáculo bajo o de un muro. En otros casos, una unidad puede hallarse todavía dentro de un bosque o colina arriba de un enemigo, pero la unidad siempre pierde la ventaja de su posición cuando se retira.

COMBATES MÚLTIPLES

Hasta ahora hemos descrito situaciones en las que una unidad está luchando contra otra unidad enemiga. Esto es algo bastante común, pero también es posible que un combate involucre a bastantes unidades, tal y como se describe en el Diagrama 46.1. En aquellas situaciones en las que una unidad cargue contra otra, a menudo puede suceder que una segunda unidad se vea trabada en combate cuerpo a cuerpo debido a que una de sus peanas toca esquina con esquina con la unidad que carga. También puede ocurrir que dos unidades carguen contra el mismo enemigo una tras otra. En estas situaciones, todas las unidades que están en contacto quedan trabadas en combate, incluso si sólo se tocan en las esquinas.

Resolución de combates múltiples

Para resolver los combates múltiples, determina el número de ataques que puede efectuar cada unidad involucrada en el mismo combate y anota todos los impactos infligidos. Ten en cuenta que las peanas que están en contacto esquina con esquina están trabadas en combate cuerpo a cuerpo y pueden luchar.

En los combates múltiples en los que varias unidades atacan a la misma unidad enemiga a menudo es posible tirar todos los dados de una vez en vez de tirar unidad por unidad. Sin embargo, esto sólo es una sugerencia por conveniencia, y depende por completo del jugador hacerlo o no.

Una vez todas las unidades han combatido, compara los impactos que han logrado todas las unidades de cada bando y añade los bonificadores pertinentes por las peanas que apoyen. Esto significa que, aunque una unidad puede hacerlo fatal, otra puede hacerlo espectacularmente bien, asegurando que su bando gane la ronda de combate. Cuando el resultado sea el mismo, esto se considera un empate de la forma habitual y todas las unidades retroceden. Efectúa una tirada de *retroceso* para todas las unidades de cada bando involucradas en el combate. Todas retroceden entre la distancia mínima y máxima señalada por los dados, pero no tienen por qué retroceder exactamente la misma distancia si el jugador no lo quiere así.

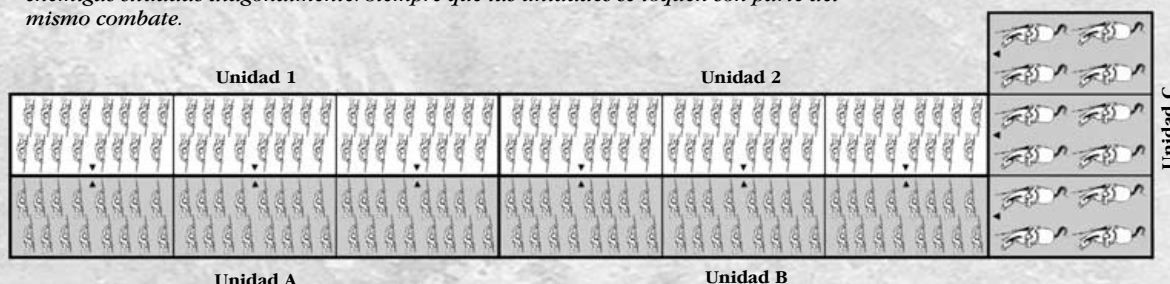
Retiradas y persecuciones

Si uno de los bandos vence, cada unidad enemiga debe retirarse. El jugador que se retira puede decidir qué unidades se retiran en primer lugar. La distancia recorrida es la diferencia entre el número de impactos logrados por cada bando dividida por el número de unidades del bando perdedor, incluidas las unidades retiradas como bajas. Recuerda incluir los impactos por bonificadores de las peanas que apoyan y los impactos causados por las unidades que han sido destruidas, ya que es bastante fácil olvidarse de ellos. Redondea hacia arriba cualquier fracción cuando calcules la distancia de retirada. Recuerda también que las unidades que se retiran siempre lo harán al menos 1 cm.

Ejemplo: el bando A inflige once impactos al bando B, que a su vez le inflige tres impactos. El bando A vence por ocho impactos. El bando B tiene dos unidades en combate, por lo que $8 \div 2 = 4$ cm de retirada.

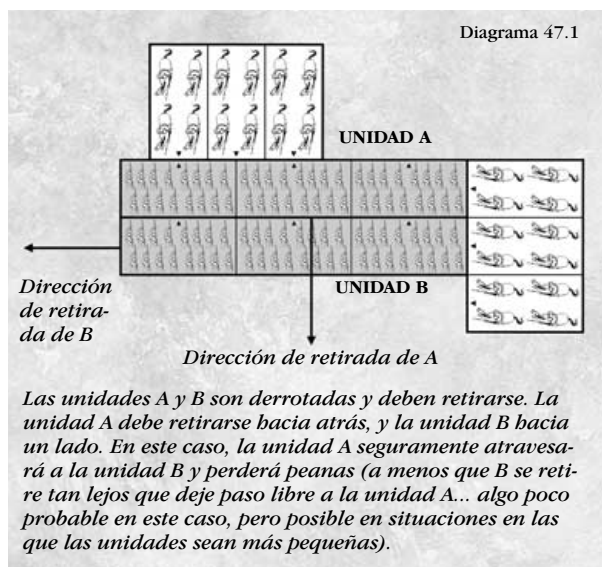
En este combate, dos unidades luchan contra tres. Aunque las dos unidades de la izquierda no tienen el borde frontal en contacto, se tocan esquina con esquina con las unidades enemigas situadas diagonalmente. Siempre que las unidades se toquen son parte del mismo combate.

Diagrama 46.1



Retiradas bloqueadas

Las retiradas bloqueadas son muy comunes en los combates múltiples. Las peanas obligadas a retirarse a través de unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo resultan destruidas, como ya se ha descrito con anterioridad. Esto quedará especialmente claro en aquellas ocasiones en las que una doble línea de tropas combate contra enemigos en su frontal y en su flanco (Diagrama 47.1). La unidad frontal debe retirarse, pero la unidad en retaguardia se desplazará lateralmente. En este caso, es probable que la unidad frontal pierda peanas al retirarse.



Es posible reducir las pérdidas potenciales teniendo cuidado de las peanas que se retiran como bajas durante el combate y retirando las unidades en un orden con el que se creen tantos huecos como sea posible. Sin embargo, en la práctica, las formaciones profundas que hayan sido “flanqueadas” de este modo normalmente se colapsarán de una forma bastante rápida.

Opciones de las unidades victoriosas

Las unidades del bando vencedor disponen de las habituales opciones de *retroceder*, *perseguir/avanzar* o *mantener la posición*. No hay obligación de que todas las unidades victoriosas hagan lo mismo. Algunas pueden retroceder mientras otras persiguen, por ejemplo. El jugador puede mover las unidades en el orden que desee. Si las unidades deciden retroceder, el jugador efectúa una tirada única que se aplica a todas como si fuese un resultado de empate (ver más arriba).

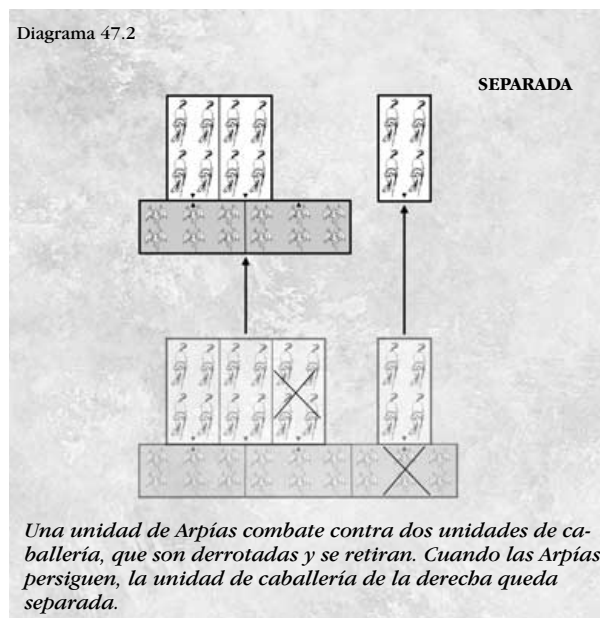
Una unidad que persigue puede encontrarse con unidades enemigas que se retiran en diferentes direcciones. En este caso, la unidad perseguirá a las unidades enemigas en su borde frontal si es posible y esto puede dar como resultado que algunas unidades que se retiran queden separadas. Si una unidad que persigue queda (algo

inusual) encarada en varias direcciones diferentes, perseguirá al enemigo encarado por la mayoría de sus peanas, y si esto no queda claro, el jugador decide a qué enemigo persigue.

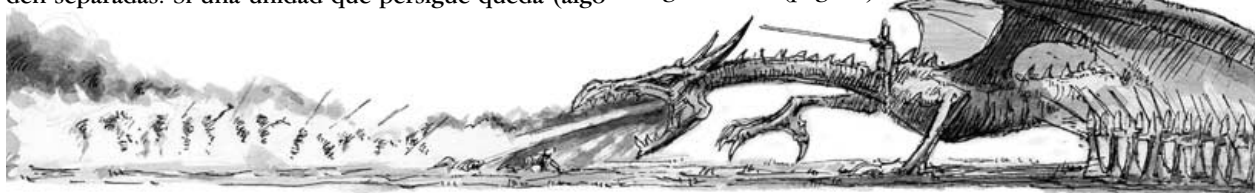
Si todos los enemigos en contacto con una unidad victoriosa son destruidos, la unidad no puede perseguir, pero tiene la opción de avanzar (consulta el apartado Avanzar, pág. 44). Una unidad que avance siempre carga contra el enemigo más cercano a la vista y dentro de su alcance. En un combate múltiple, esto a menudo da como resultado un avance contra el flanco de una unidad enemiga adyacente.

Unidades separadas

Si un bando victorioso sufre bajas, su vanguardia puede “encogerse”. En un combate múltiple esto puede dar como resultado que algunas unidades derrotadas quedarán separadas. La unidad derrotada se retira pero no hay peanas enemigas que puedan seguirla. Las unidades en retirada que quedan separadas de este modo simplemente quedan fuera de ese combate cuerpo a cuerpo. Cualesquiera impactos sufridos en ese turno se mantienen hasta el final de la fase de combate, ya que es posible que otras persecuciones o avances traben de nuevo a la unidad en un combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 47.2.



Las unidades también pueden quedar separadas cuando dos o más unidades se ven obligadas a retirarse del mismo enemigo en diferentes direcciones o cuando una unidad que persigue se “desengancha” de un enemigo para perseguir a otro. En estas circunstancias, cualquier unidad que ya no esté en contacto con un enemigo queda fuera de ese combate cuerpo a cuerpo y puede reorganizar sus filas al final de la fase. Consulta el apartado Reorganización (pág. 44).





SUMARIO SECCIÓN DE DESORGANIZACIÓN

UNA UNIDAD QUEDA DESORGANIZADA SI:

1. Es atravesada por tropas que rehuyen al enemigo.
2. Es repelida por proyectiles y se obtiene en cualquiera de los dados de la tirada por ser repelida un 6.
3. Se obtiene un resultado de 6 cuando es repelida/retrocede por terreno impasable.
4. Cuando es repelida/retrocede hasta un enemigo o un combate cuerpo a cuerpo.
5. Se obtiene un resultado de 6 al pasar a través de unidades propias.
6. Cuando es repelida/retrocede hasta una unidad propia que no deja paso.
7. Se obtiene un resultado de 6 cuando deja paso.

UNIDADES DESORGANIZADAS

1. Las unidades desorganizadas no pueden moverse en la fase de mando ni por propia iniciativa ni por órdenes.
2. Sufren un modificador de -1 Ataque en combate cuerpo a cuerpo.
3. No pueden apoyar en combate cuerpo a cuerpo.
4. Dejan de estar desorganizadas al final de su fase de mando.



Como ya se habrán dado cuenta los jugadores más astutos, hay bastantes situaciones en las que una unidad puede quedar *desorganizada*. La desorganización a menudo ocurre durante la fase de combate, cuando una unidad se ve obligada a moverse a través de otras tropas o de terreno impasable, o en la fase de disparo, cuando una unidad es repelida por proyectiles. Para mayor comodidad hemos resumido en esta sección todas las circunstancias por las que una unidad puede quedar desorganizada.

CUÁNDO QUEDA DESORGANIZADA UNA UNIDAD

1. Es atravesada por tropas que rehuyen al enemigo.

Las unidades que son atravesadas por tropas que *rehuyen al enemigo* quedan automáticamente *desorganizadas*. Esas unidades no podrán moverse más durante esa fase de mando, pero se recuperarán al término de la fase de mando, por lo que no sufren penalizaciones durante ese turno. Consulta la sección Movimiento (págs. 22-23) para conocer todos los detalles.

2. Es repelida por proyectiles.

Una unidad queda *desorganizada* si es *repelida* por disparos y se obtiene un 6 en cualquiera de los dados tirados para determinar la distancia a la que es repelida. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

3. Retrocede/es repelida hasta terreno impasable.

Una unidad *repelida* por disparos o que *retrocede* hasta un terreno que no puede cruzar, se detendrá en su borde y quedará *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

4. Retrocede/es repelida hasta un enemigo o un combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad *repelida* o que *retrocede* hasta el enemigo o unidades trabadas en combate (propias o enemigas), se detiene a 1 cm y queda automáticamente *desorganizada*. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

5. Pasa a través de unidades propias.

Si una unidad es *repelida por disparos*, se *retira* de un combate o *retrocede* hasta una unidad propia, el jugador tiene la opción de mover a la unidad propia para *dejar paso*. Una unidad que atraviesa de este modo a una unidad propia obligándola a dejar paso quedará *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a Dejar Paso (págs. 50-51).

6. Retrocede/es repelida hasta una unidad que no deja paso.

Una unidad *repelida por disparos* o que *retrocede* hasta una unidad propia que no puede o no quiere dejar paso queda automáticamente *desorganizada*. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (págs. 27-28).

7. Deja Paso.

Una unidad que *deja paso* a una unidad propia queda *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a Dejar Paso (págs. 50-51) más adelante en esta sección.

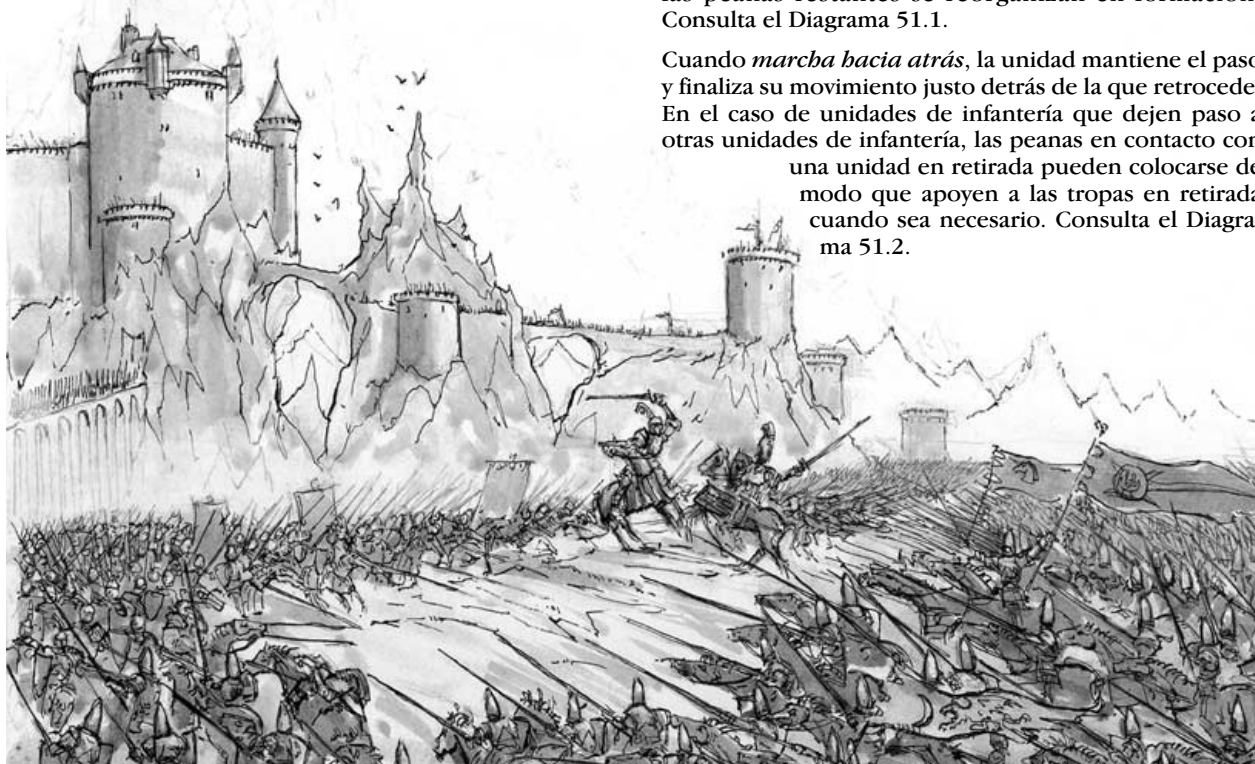
Las peanas que se ven obligadas a *retirarse* de un combate cuerpo a cuerpo hasta unidades propias que no *dejan paso*, enemigos, unidades en combate cuerpo a cuerpo o terreno impasable son *destruidas* ¡Por eso la posibilidad de que queden desorganizadas no se ha tenido en cuenta! Consulta la sección Fase de Combate (págs. 40-41 y págs. 46-47) para conocer los detalles completos sobre la retirada de un combate cuerpo a cuerpo.

UNIDADES DESORGANIZADAS

Se considera que una unidad *desorganizada* ha quedado desmoralizada o confundida. Las tropas no pueden o no quieren obedecer a sus oficiales, y en combate cuerpo a cuerpo luchan de forma poco entusiasta o bastante descoordinados. La unidad permanece *desorganizada* hasta el final de su fase de mando. Al final de su fase de mando, la unidad se recupera automáticamente

1. Una unidad que está desorganizada no puede moverse en la fase de mando, ni por iniciativa ni por órdenes. En el caso de una unidad voladora, puede efectuar un *movimiento de regreso*. Consulta las secciones Fase de Mando (págs. 13-14) y Unidades Voladoras (pág. 59). Fíjate que las unidades pueden moverse en otras fases y deben hacerlo cuando las reglas así lo indiquen.
2. Mientras está desorganizada, una unidad sufre un modificador de -1 Ataque en combate cuerpo a cuerpo. Habitualmente, las unidades quedan desorganizadas durante un combate cuerpo a cuerpo si las unidades que se retiran se ven obligadas a entrar en contacto con unidades propias. Consulta la sección Fase de Combate (pág. 41).
3. Una unidad de infantería desorganizada no puede apoyar en combate cuerpo a cuerpo. Consulta la sección Fase de Combate (pág. 40).

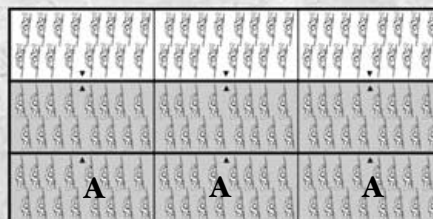
Cuando una unidad queda desorganizada, es recomendable que sea aparente de algún modo visual. Lo mejor es poner las peanas en una formación irregular para representar el desorden en sus filas. La unidad puede reformarse al final de la fase de mando. Si una unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo, es mejor utilizar una ficha o girar una peana, ya que cambiar la formación hace más difícil determinar la dirección de retirada.



DEJAR PASO

Las unidades no trabadas en un combate cuerpo a cuerpo pueden dejar paso a las tropas propias que han sido *repelidas*, que se están *retirando* o que ellas mismas están *dejando paso*. Las unidades que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, que tienen limitado su movimiento por el terreno o que son incapaces de moverse por cualquier otra razón no pueden dejar paso.

Diagrama 50.1



Las peanas que apoyan (A) deben estar alineadas exactamente en la retaguardia o en el flanco de una peana que combate.

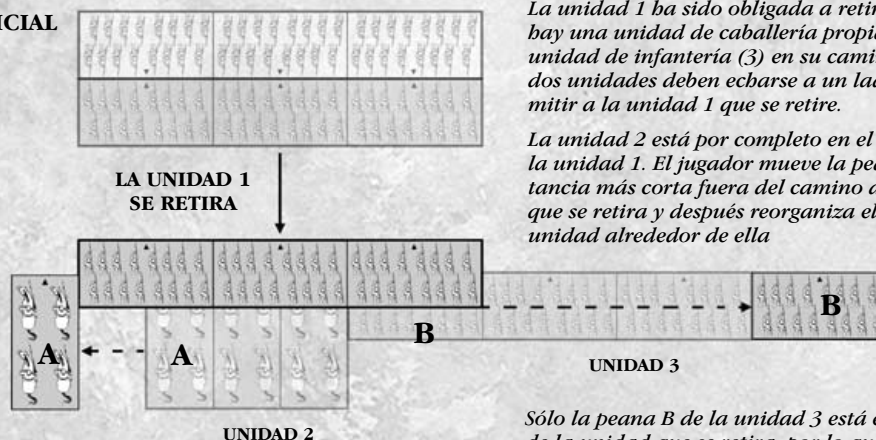
El caso más común en el que la unidad puede dejar paso se da durante una retirada de un combate en el que una unidad de infantería está situada directamente detrás de otra para apoyarla. Consulta el Diagrama 50.1.

Cuando una unidad *deja paso* a otra puede *echarse a un lado* o *marchar hacia atrás*.

Cuando se *echa a un lado*, solo las peanas directamente en el camino de la unidad propia se mueven. El jugador reorganiza la formación de las peanas que permanecen estacionarias. Si todas las peanas deben moverse, entonces el jugador mueve una peana la distancia más corta posible para quitarse del camino de la unidad propia y las peanas restantes se reorganizan en formación. Consulta el Diagrama 51.1.

Cuando *marcha hacia atrás*, la unidad mantiene el paso y finaliza su movimiento justo detrás de la que retrocede. En el caso de unidades de infantería que dejen paso a otras unidades de infantería, las peanas en contacto con una unidad en retirada pueden colocarse de modo que apoyen a las tropas en retirada cuando sea necesario. Consulta el Diagrama 51.2.

1) POSICIÓN INICIAL

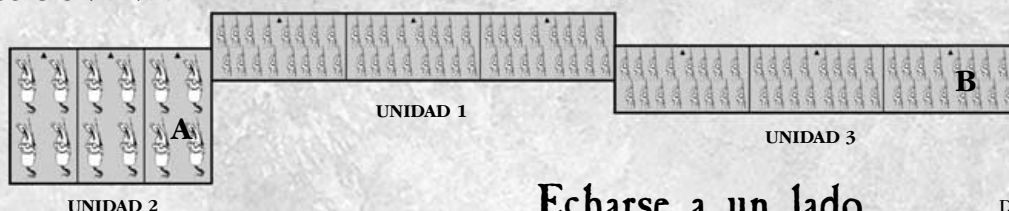


La unidad 1 ha sido obligada a retirarse, pero hay una unidad de caballería propia (2) y una unidad de infantería (3) en su camino. Estas dos unidades deben echarse a un lado para permitir a la unidad 1 que se retire.

La unidad 2 está por completo en el camino de la unidad 1. El jugador mueve la peana A la distancia más corta fuera del camino de la unidad que se retira y después reorganiza el resto de la unidad alrededor de ella.

Sólo la peana B de la unidad 3 está en el camino de la unidad que se retira, por lo que el jugador sólo tiene que recolocar la peana B, y las otras dos peanas permanecen estacionarias.

2) POSICIÓN FINAL



Echarse a un lado

Diagrama 51.1

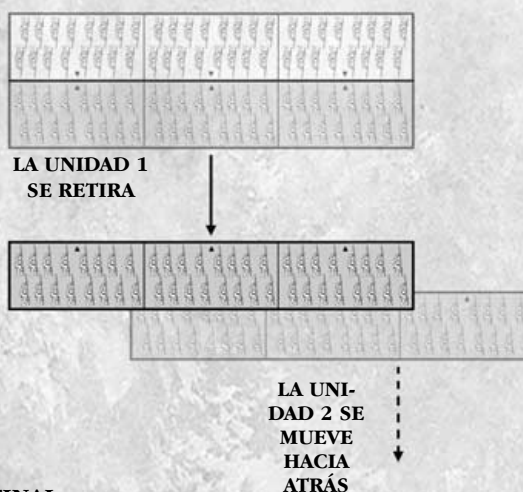
Dejar paso a las unidades propias puede dar como resultado el cambio de posición de varias unidades, cada una de las cuales se echa a un lado para dejar sitio para la siguiente unidad. Todas las unidades que se mueven para dejar paso, además de la unidad original, deben efectuar una tirada para determinar si quedan desorganizadas. La unidad original deberá efectuar una tirada por cada unidad que le deje paso, por lo que cuantas más unidades atraviese, más probable es que quede desorganizada.

Una unidad no puede dejar paso si para ello debe ponerse a 1 cm o menos del enemigo (suponiendo que no lo esté al inicio del turno), en contacto con cualquier unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, o atravesar terreno impassable o una unidad propia inmovilizada.

Una unidad que no pueda dejar paso o que el jugador prefiera no mover para dejar paso se considera "unidad inmóvil". Una unidad que deba moverse hasta ella se detiene al entrar en contacto con ella y queda automáticamente desorganizada (pág. 49). Una unidad en retirada de un combate cuerpo a cuerpo es destruida si llega hasta una "unidad inmóvil" (consulta la sección Fase de Combate (pág. 41)). Una unidad que se niegue a dejar paso no queda desorganizada y no se ve afectada en modo alguno.

1) POSICIÓN INICIAL

Diagrama 51.2



2) POSICIÓN FINAL



En esta situación, la unidad de infantería (2) marchará hacia atrás con la unidad de infantería que se retira (1). Puesto que las tres peanas están en contacto con la unidad que se retira, la unidad que marcha hacia atrás puede recolocar sus peanas en posiciones de apoyo.

Moverse hacia Atrás



SUMARIO SECCIÓN GENERALES, HECHICEROS Y HÉROES

PERSONAJES

1. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son conocidos como personajes.
2. Los personajes pueden atravesar y ser atravesados por las unidades de su propio bando.
3. Los personajes no pueden ser vistos ni cargados por el enemigo, ni se puede disparar contra ellos.
4. Las personajes que se unan a una unidad se ignoran a efectos de medidas y de calcular qué peanas combaten.

ÓRDENES

1. Los Generales pueden dar órdenes a cualquier unidad del ejército. Los Héroes pueden dar órdenes a unidades a 60 cm o menos. Los Hechiceros pueden dar órdenes a unidades a 20 cm o menos.
2. Cuando un Héroe o un Hechicero da una orden, un resultado de 12 indica un malentendido. La unidad o la brigada debe efectuar una tirada en la Tabla de Malentendidos.
3. Una vez el General no logra dar una orden, ningún otro personaje puede impartir órdenes.

COMBATE CUERPO A CUERPO

1. Los personajes no pueden ser atacados. Los personajes mueren si la unidad en la que están es destruida en combate cuerpo a cuerpo, por disparos o por magia.
2. Los personajes suman su atributo de Ataques como bonificador a cualquier peana de la unidad en la que se hallen.
3. Los personajes pueden luchar, avanzar, perseguir, retirarse o mantener la posición con la unidad en la que estén a menos que no puedan debido a restricciones por el tipo de terreno.

GENERALES,

HECHICEROS

Y HÉROES



Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son representados mediante una única peana que incluye al propio personaje más su escolta, portaestandarte, familiares, sirvientes, mensajeros, observadores, cortesanos, mascotas, bufones, pelotas y similares que constituyen su entorno más cercano. Por aquello de la conveniencia, los Generales, los Hechiceros y los Héroes son conocidos todos ellos como personajes.

ATRIBUTOS

En algunos ejércitos, los Generales, los Hechiceros y los Héroes tienen nombres diferentes, como por ejemplo Sacerdote Funerario en el ejército de los No Muertos o los Chamanes en el ejército Orco. Nombres aparte, todos son la misma cosa, ya sea un General, un Hechicero o un Héroe, y como tal se indica en la lista de ejército correspondiente que aparece en la sección de Listas de Ejército del reglamento.

A diferencia de las peanas de tropas, las peanas de personajes no tienen un atributo de Impactos o Armadura. En vez de eso tienen un atributo de Mando. También tienen un atributo de Ataques que se expresa como un bonificador, por ejemplo +1, +2, +3, etc. La fotografía inferior muestra la peana de un Héroe Imperial con sus atributos. Los atributos completos de cada personaje se encuentran en la sección de Listas de Ejército.



General



Hechicero



Héroe



Héroe

Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son piezas inmediatamente reconocibles.



Ataques +1 Impactos* Armadura* Mando 8

FUNCIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes son diferentes al resto de los otros elementos del juego. La mayoría de las peanas de infantería o de otro tipo de tropas representan un gran cuerpo de guerreros definidos por el área de una peana. Los personajes representan un número de individuos comparativamente pequeño, algunos de los cuales pueden estar dispersos a lo largo del campo de batalla cumpliendo su función como mensajeros, exploradores y observadores.

La función primaria de una peana de personaje es proporcionar un punto fijo desde el que se imparten las órdenes. Además de eso, una peana de personaje puede aumentar la capacidad de combate cuerpo a cuerpo de una unidad si se une a ella. En el caso de los Hechiceros, estos también pueden lanzar conjuros, algunos de los cuales son directamente ofensivos por naturaleza.

Debido a su función única en el juego, las peanas de personajes se tratan de forma diferente a las unidades de tropas. Una peana de personaje se utiliza más como una ficha o un marcador. La propia peana es ignorada en el campo de batalla por las unidades de ambos bandos.



Las unidades del propio bando pueden mover a través de sus personajes sin penalización alguna y estos, a su vez, pueden moverse a través de unidades de su propio bando. Si la unidad se mueve de tal forma que desplaza a una peana de personaje, entonces el jugador debe mover inmediatamente el personaje la distancia mínima necesaria para que la unidad tome su posición. Eso puede dar como resultado que un personaje se mueva varias veces durante la fase de mando para quitarse del camino del movimiento de las tropas.

Si se mueven a través de tropas enemigas, los personajes se resitúan tal y como se describe más abajo.

Se puede ver a través de los personajes, y cuando sea apropiado, se puede disparar a través de ellos por parte de las tropas de ambos bandos. No se considera que su presencia tape la línea de visión de una unidad.

Por tanto, se deduce que no se puede disparar específicamente contra una peana de personajes ni con proyectiles ni con hechizos, ni se les puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes no sufren impactos por disparos o en combate cuerpo a cuerpo, aunque pueden ser destruidos si la unidad en la que están es destruida, tal y como se describe más tarde. Una peana de personaje por sí misma no puede cargar o combatir contra una unidad enemiga.

Hay que tener en cuenta que las peanas de personajes siempre se ignoran cuando se determina qué objetivo enemigo es más cercano y cuando se mide la distancia entre dos unidades. Igualmente, una unidad enemiga no puede actuar por iniciativa propia contra una peana de personaje, y la presencia de un personaje enemigo a 20 cm o menos no impone el -1 de penalización al Mando.

LOS PERSONAJES Y EL TERRENO

A menos que vaya montado en un carro o en un monstruo, una peana de personaje ignora el terreno del mismo modo que la infantería. Sólo el terreno que es imposible de cruzar para la infantería lo es también para los personajes (es decir, un personaje no puede cruzar el mar abierto, un lago volcánico y similares). Si va montado en un monstruo o en un carro, el personaje tiene restringido el movimiento por el terreno del mismo modo que estas tropas. Consulta la sección Monstruos y Carros (pág. 57).

ÓRDENES DE HECHICEROS Y HÉROES

En la sección de la fase de mando ya hemos descrito cómo dan órdenes los personajes.

Cualquier personaje puede dar una orden a cualquier unidad o brigada dentro de su alcance de Mando. El alcance de Mando del General se extiende por todo el campo de batalla, pero un Héroe sólo puede dar órdenes a las unidades a 60 cm o menos de la peana de personaje y un Hechicero sólo puede dar órdenes a las unidades a 20 cm o menos de la peana de personaje.

Personaje	Alcance de Mando
General	Todo el campo de batalla
Héroe	60 cm
Hechicero	20 cm

Un jugador puede dar órdenes con sus personajes en el orden que él desee, pero debe finalizar de dar órdenes con cada personaje antes de pasar a dar órdenes con el siguiente. Por ejemplo, no puedes dar órdenes con el General, después con un Héroe y después con el General otra vez.

Una vez un Héroe o un Hechicero no logra dar una orden, ese personaje no puede impartir más órdenes en esa fase de mando. Sin embargo, otros personajes pueden continuar dando órdenes hasta que ellos también fallen a la hora de impartir una orden. Cuando el General no logra dar una orden, no se pueden dar más órdenes en esa fase de mando por ningún otro personaje, incluso si éste aún no ha impartido ninguna orden. Esto hace que sea preferible que los Héroes y los Hechiceros impartan las órdenes en primer lugar y que el General lo haga en último lugar, aunque esto no es obligatorio. A veces, un jugador prefiere esperar el resultado de los intentos de impartir órdenes por parte del General antes de intentarlo con un Hechicero o un Héroe.

MALENTENDIDOS

Los Hechiceros y los Héroes no siempre son fiables. Suponemos que el General les ha instruido sobre todo lo relativo a su plan de batalla, les ha explicado cuidadosamente cuál es su misión y se ha esmerado en dejarles todo lo más claro posible. En un mundo perfecto esto debería ser suficiente, pero, ¡ay!, esto raramente ocurre. Algunos subalternos son realmente cortos de mollera y malinterpretan las órdenes. Otros se dejan llevar y cargan en persecución de un nuevo objetivo. Unos cuantos prefieren ignorar el plan de su General en favor del suyo propio.

Esta posibilidad se tiene en cuenta cuando un Hechicero o un Héroe no logra impartir una orden con un resultado de 12. Si el jugador saca un 12 en la tirada, entonces no sólo no logra impartir la orden, sino que además hay un *malentendido*. El Hechicero o el Héroe ha malinterpretado o ha ignorado las instrucciones que le habían dado o ha girado donde no debía o ha confundido a un grupo de aldeanos con el enemigo. El jugador tira un dado y consulta la Tabla de Malentendidos. El resultado se aplica a la unidad que no ha logrado cumplir la orden, y a todas las unidades en el caso de una brigada, excepto en aquellos casos que se indique alguna otra cosa.

Regla Alternativa de Malentendidos

Una regla alternativa para un malentendido favorecida por ciertos jugadores, y que te presentamos aquí, es aquella en la que un malentendido simplemente finaliza la fase de mando del mismo modo que una orden no obedecida del General. Esto es más predecible y tiene más aceptación entre los jugadores que prefieren un modo de jugar más "realista".

1D6 Malentendido

1 ¡Debe de estar loco!

Los oficiales de la unidad están realmente sorprendidos por las órdenes recibidas e insisten en discutir su interpretación. Esto lleva bastante tiempo, durante el cual los temperamentos se exaltan, los puños se disparan y algunos oficiales se dedican a pasar el resto de la batalla saboteando los esfuerzos de sus rivales.

La unidad sufre una penalización al Mando de -1 durante el resto de la batalla. Si una brigada ha sido afectada por el malentendido, entonces esta penalización se aplica a una de las unidades,

des, y el jugador puede escoger cuál es la afectada. La penalización se aplicará a toda la brigada si ésta incluye la unidad afectada por este malentendido. Esta penalización es acumulativa, por lo que teóricamente es posible que la efectividad de una unidad caiga en picado hasta un nivel serio de incompetencia. Ya que la orden no se ha logrado impartir, la unidad/brigada no podrá moverse más en esa fase de mando.

2-3 Pero Señor, ¿son miles!

Los oficiales de la unidad confunden a una unidad de nativos curiosos con una enorme fuerza enemiga. Si no hay enemigos visibles al alcance del paso normal de la unidad o brigada, la unidad/brigada se detiene y en este caso no hay más penalizaciones. Si hay unidades enemigas visibles dentro del paso de *marcha* de la unidad o brigada, entonces la unidad o cada unidad de la brigada debe moverse en dirección contraria a las unidades enemigas visibles de modo que al menos se hayan alejado una vez su capacidad de movimiento normal. En caso de varias unidades con diferentes capacidades de movimiento, la brigada se mueve al paso de la más lenta. Una vez se ha movido, la unidad/brigada se detiene de la forma habitual. Si no puede cumplirse lo anterior, la unidad se detiene.

4-5 ¡No pienso dejarme matar, Señor!

Los oficiales de la unidad están indecisos y acobardados, convencidos de que la unidad está rodeada por el enemigo y por peligros invisibles. Si se ven obligados a avanzar en lo que ellos juzgan es una acción suicida, tomarán todas las precauciones posibles!

La unidad/brigada puede moverse, pero lo hará a *media marcha* y no podrá cargar. Después de avanzar, la unidad/brigada no puede mover más.

6 ¡A por ellos, muchachos!

Las tropas se ven asaltadas por un repentino e incontrolable deseo de gloria y avanzan fuera de control.

La unidad debe avanzar su capacidad de movimiento máxima hacia la unidad enemiga más cercana y cargará contra ella si es posible. Si toda una brigada sufre este malentendido, mueve cada unidad una por una, ya que el movimiento de una puede afectar la capacidad de las demás unidades para cargar por tapar la línea de visión o el acceso a los bordes de las peanas. Una vez las unidades se han movido, ya no pueden mover más en ese turno.



MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Ya hemos cubierto lo esencial sobre el movimiento de los personajes en la sección de Movimiento. Para resumir:

1. Los personajes se mueven al final de la fase de mando y nunca se mueven en compañía de las unidades durante la fase de mando.
2. Un personaje puede moverse hasta 60 cm (100 cm si vuela). No es necesario efectuar ninguna tirada de Mando para mover a un personaje.
3. Los personajes se mueven en compañía de aquellas tropas a las que se hayan unido en otras fases. Por ejemplo, si la unidad es *repelida por disparos*, o se mueve para *dejar paso* a otras unidades, y también a lo largo de la fase de combate durante las *persecuciones*, *retrocesos*, *retiradas* y *avances*.

CÓMO INTEGRARSE EN UNA UNIDAD

Una peana de personaje se integra en una unidad simplemente poniéndose en contacto con ella al final de la fase de mando. El jugador declara que el personaje se halla integrado en la unidad. Un personaje puede unirse a una unidad que está trabada en combate cuerpo a cuerpo si así lo deseas. Los jugadores deben tener cuidado en no colocar a los personajes en contacto con las unidades si no pretenden que se unan a ella, y siempre deberían dejar un hueco discernible para que quede bien claro.

Un personaje también debe integrarse en una unidad si se ve obligado a moverse como resultado del movimiento de tropas enemigas. En este caso, debe integrarse con una unidad propia que se halle a 30 cm o menos, tal y como se describe más adelante.

Si un personaje se integra en una unidad que está *desorganizada*, eso no impide que el personaje se mueva al final de la fase de mando. Tampoco impide que imparta órdenes a otras unidades durante la propia fase de mando.

La posición exacta de una peana de personaje respecto a la unidad en la que se ha integrado no es importante. Una vez se ha integrado en la unidad, se supone que el personaje se halla dentro de la formación de la unidad. Cuando el personaje se ha integrado en una unidad, su peana puede situarse en cualquier punto de alrededor de la unidad que más convenga. Por ejemplo, para que otra unidad pueda cargar o para moverse a su lado. La peana del personaje debe permanecer en contacto con la unidad en algún punto si es posible. Si eso es imposible, si la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo y completamente rodeada, por ejemplo, el jugador puede poner temporalmente la peana en medio de la unidad o dejarla a un lado y decir que está allí.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE PERSONAJES

Si una peana de personaje se encuentra en el camino de una unidad enemiga cuando ésta se mueve, la peana de personaje debe moverse hasta 30 cm para integrarse en una unidad propia. Las unidades voladoras sobrevuelan el campo de batalla mientras se mueven, por lo que sólo desplazan a las peanas de personajes si acaban su movimiento encima de ellas. Las peanas de personajes no pueden moverse para desplazar a las peanas de personajes enemigos. Fíjate que una peana de personaje desplazada no tiene por qué integrarse en la unidad más cercana, el jugador puede decidir en qué unidad se integra.

Si un personaje no se puede mover hasta una unidad propia, se considera que ha muerto y es retirado de la batalla. Si el General muere, la batalla acaba tal y como se describe en la sección Final de la Batalla (págs. 63-64).

Esta regla es muy importante, ya que obliga a los personajes a permanecer bastante cerca de sus tropas, especialmente los Hechiceros, que de otro modo explotarían esa invulnerabilidad para lanzar ataques mágicos por su cuenta detrás de las líneas enemigas.

Si un personaje está integrado en una unidad cuando entra en contacto con un enemigo en movimiento, entonces el personaje puede recolocarse y ponerse fuera



de su camino de la forma más conveniente mientras permanezca en contacto con la unidad en algún punto. Si eso es imposible, (si la unidad está completamente rodeada, por ejemplo), el jugador puede poner temporalmente la peana en medio de la unidad o dejarla a un lado y decir que está allí

DISPAROS CONTRA PERSONAJES

No se puede disparar contra los personajes, pero puede dispararse contra la unidad en la que se han integrado, que puede ser *repelida* o *destruida* como resultado. Si un personaje se halla integrado en una unidad que es repelida por disparos, automáticamente se mueve con ella.

Si un personaje se ha integrado en una unidad y ésta resulta destruida por disparos o huye y es destruida como resultado de un retroceso, el personaje muere.

LOS PERSONAJES EN UN COMBATE

Cuando uno o más personajes se integran en una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, el personaje con el atributo de Ataques más elevado puede añadirlo como bonificador al atributo de Ataques de una cualquiera de las peanas de la unidad. En una unidad se pueden integrar cualquier número de personajes, pero sólo uno puede sumar su atributo de Ataques a la unidad cada vez.

Las peanas de personajes que se han integrado en una unidad en combate cuerpo a cuerpo deben permanecer con ella mientras dure la fase de combate, y deben *retroceder, mantener la posición, retirarse, perseguir* o *avanzar* con la unidad.

Un General, un Hechicero o un Héroe muere si la unidad en la que se halla integrado es destruida en combate cuerpo a cuerpo. Esto tiene una gran importancia, ya que convierte al combate cuerpo a cuerpo en un asunto extremadamente arriesgado para los personajes, y en algo que desde luego no deben tomarse a la ligera.

MONSTRUOS Y CARROS

Si lees la sección de Listas de Ejércitos, verás que los Generales, los Hechiceros y los Héroes a menudo pueden montar en algún tipo de monstruo o carro.


Tanto si un personaje monta en un monstruo como en un carro, eso no afecta a las reglas descritas anteriormente. La peana sigue siendo una peana de General, de Hechicero o de Héroe a efectos de juego. Sin embargo, la montura habitualmente incrementará el atributo de Ataques del personaje en combate cuerpo a cuerpo. Los bonificadores por ir montado en un monstruo o en un carro se añaden a los bonificadores al combate cuerpo a cuerpo normales del personaje. Además, hay reglas especiales aplicables al respecto. Por ejemplo, un General montado en un monstruo puede causar *terror*. Estas reglas se especifican en las Listas de Ejércitos.

Es bastante común que los personajes monten en algún tipo de criatura voladora tales como un Grifo o un Dragón. Esto incrementa su capacidad de movimiento máxima hasta 100 cm. Un personaje que vuele no se ve afectado por terreno impasable como sería habitual, ya que puede sobrevolarlo del mismo modo que el resto de las peanas voladoras.

Un personaje montado en un carro o en un monstruo no puede entrar en un terreno en el que su montura no pueda normalmente. Por ejemplo, no puede entrar en un bosque. No puede integrarse en una unidad en la que todas sus peanas estén en un bosque, y si la unidad en la que está integrada se *retira, retrocede, persigue* o *avanza* hasta un bosque debe moverse hasta 30 cm para integrarse en otra unidad del mismo modo que si hubiese contactado con el enemigo y se hallase sola. Si no puede hacerlo así, la peana será destruida. Sin embargo, mientras al menos una peana de una unidad en terreno permitido, el personaje podrá integrarse en la unidad.

Fíjate que una peana de personaje en la que éste vaya a caballo se considera exactamente igual que si fuera a pie ¡No penalizamos a los personajes por ir a caballo!





SUMARIO SECCIÓN UNIDADES VOLADORAS

INICIATIVA

1. Una unidad voladora puede utilizar su iniciativa para cargar si está a 20 cm o menos del enemigo. Las unidades voladoras no pueden rehuir el combate.

MOVIMIENTO DE REGRESO

1. Una unidad voladora a más de 20 cm de un personaje puede mover de regreso hasta 10x1D6 cm hacia cualquier personaje antes de que se empiecen a impartir las órdenes.

ÓRDENES

1. Una unidad voladora sólo puede recibir órdenes si se halla a 20 cm o menos de un personaje.
2. La unidad voladora que reciba órdenes puede mover hasta 100 cm.

TERRENO

1. Una unidad voladora ignora el terreno (lo sobrevuela) pero no puede finalizar su movimiento en un bosque.

PERSONAJES

1. Un personaje que monte en un monstruo suma el atributo de Ataques del mismo a su propio atributo de Ataques.
2. Un personaje que monte en una criatura voladora puede mover hasta 100 cm en vez de 60 cm.



Las tropas y los monstruos que pueden volar pueden mover largas distancias muy rápidamente. Sin embargo, una vez en el aire son casi imposibles de controlar, por lo que tales tropas deben ser desplegadas y utilizadas en batalla con cuidado.

INICIATIVA

Una unidad voladora puede utilizar su iniciativa para cargar contra un enemigo que se halle a 20 cm o menos. En ese sentido es igual que cualquier otra unidad.

Las tropas voladoras no pueden *rebuir* un combate como lo hacen las tropas terrestres. Esto se debe a que pueden efectuar un *movimiento de regreso*, como se explica más adelante.

ÓRDENES

Una unidad voladora sólo puede recibir órdenes si tiene un personaje a 20 cm o menos. Este alcance restringido refleja la dificultad de impartir órdenes a las tropas que se hallan en vuelo.



MOVIMIENTO DE REGRESO

Una unidad voladora a más de 20 cm de un personaje al inicio de la fase de mando puede escoger mover hasta 10x1D6 cm hacia cualquier personaje después de que se hayan efectuado los *movimientos por iniciativa*, pero antes de que se imparta ninguna orden. A esto se le llama *movimiento de regreso*. El jugador puede tirar los dados antes de decidir si efectúa o no ese movimiento de regreso.

Una unidad voladora puede efectuar el movimiento de regreso y recibir órdenes en la misma fase de mando si al regresar se halla a 20 cm o menos de un personaje.

La unidad puede regresar incluso si está *desorganizada*, aunque esa unidad no puede recibir órdenes en la fase de mando.

A menos que se vea afectada por un hechizo que impida el movimiento, una unidad voladora siempre puede efectuar un movimiento de regreso si el jugador lo desea. Esto se debe a que las unidades en el aire se hallan aisladas de la mayoría de los acontecimientos, y su reacción natural a no saber lo que está ocurriendo es regresar a un punto conocido más que ir dando vueltas completamente confundidas.

MOVIMIENTO

Una unidad voladora puede mover hasta 100 cm cuando obedece órdenes, y siempre se mueve al mismo “paso”. Una vez una unidad voladora se ha movido, se la considera exactamente igual que a una unidad terrestre, por lo que se puede disparar o cargar contra ella, o incluso puede ser objeto de ataques mágicos de la forma habitual. Sin embargo, se aplican ciertas reglas especiales relativas al terreno.

TERRENO

Una unidad voladora no tiene por qué preocuparse por los efectos que el terreno, un alto edificio o los muros de una fortaleza tengan sobre su movimiento, ya que puede sobrevolarlos. También puede sobrevolar ríos profundos, abismos y cualquier otro tipo de terreno sin importar la severidad del mismo y sin incurrir en ningún tipo de penalización por hacerlo. Si los jugadores desean construir un enorme volcán escupiendo lava, de ellos depende decidir cómo podría afectar eso al movimiento de las tropas voladoras. Por razones prácticas no nos hemos ocupado de cosas así en este punto.

Sin embargo, las peanas voladoras nunca pueden entrar en un bosque. Pueden sobrevolarlo, pero no pueden acabar su movimiento situadas encima de ninguno. Las unidades voladoras no pueden cargar hacia un bosque ni combatir en su interior.

TROPAS FORTIFICADAS

Las unidades voladoras pueden atacar a las *unidades fortificadas*, además de a las unidades en el interior del patio de un castillo y lugares similares. Las unidades fortificadas todavía se consideran como tales a efectos de un ataque desde el aire. Se supone que las almenas disponen de cercas de madera y otras fortificaciones similares que ofrecen cobertura suficiente para protegerlas de un ataque aéreo.

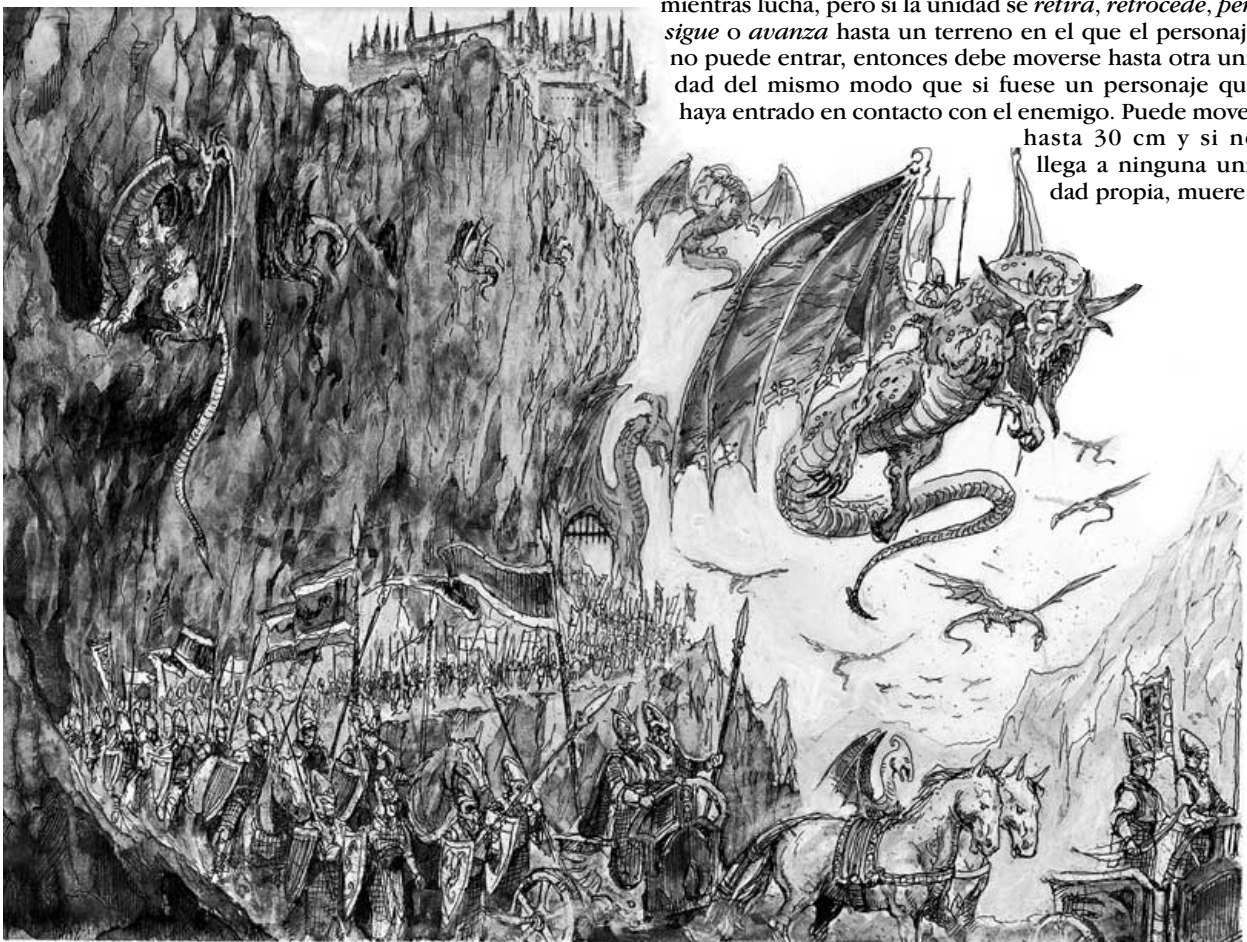
PERSONAJES

Si un General, un Hechicero o un Héroe monta en un monstruo, como por ejemplo un Dragón o un Grifo, su capacidad de combate aumenta notablemente. La capacidad de movimiento máxima de la peana se ve incrementada hasta 100 cm, y el bonificador al atributo de Ataques del monstruo se suma al del personaje.

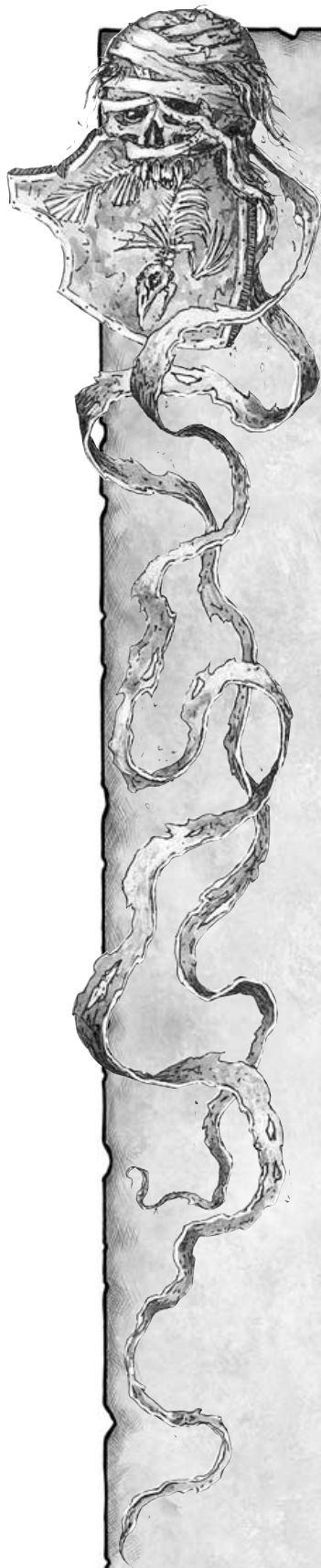
Un personaje que monte en un monstruo está sujeto a las restricciones de movimiento por terreno que se aplican a los monstruos voladores. Consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes (pág. 53-57).

Si un personaje volador tiene que moverse hasta una unidad propia como resultado de entrar en contacto con el enemigo, puede mover hasta 30 cm para ponerse a salvo. En este caso, su capacidad de movimiento no se incrementa debido a que monte una criatura voladora. Si no hay ninguna unidad propia a 30 cm o menos, muere.

Si un personaje volador se une a una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, debe permanecer con ella mientras lucha, pero si la unidad se *retira*, *retrocede*, *persigue* o *avanza* hasta un terreno en el que el personaje no puede entrar, entonces debe moverse hasta otra unidad del mismo modo que si fuese un personaje que haya entrado en contacto con el enemigo. Puede mover hasta 30 cm y si no llega a ninguna unidad propia, muere.







SUMARIO SECCIÓN FINAL DE LA BATALLA

LA BATALLA ACABA CUANDO

1. Los dos oponentes ya han jugado un número predeterminado de turnos.
2. Uno de los jugadores admite la derrota.
3. Uno de los ejércitos se retira.

RETIRADA

1. Un ejército debe retirarse cuando:
 - a) El General resulta muerto.
 - b) El ejército ha perdido el 50% o más de sus unidades.
2. Una vez un ejército se retira, el turno finaliza, después de lo cual la partida acaba.

PUNTOS DE VICTORIA

1. Cada jugador recibe puntos de victoria por cada unidad enemiga y peana de personaje destruidas.
2. Cada jugador recibe la mitad de puntos de victoria por las unidades enemigas reducidas de tres o cuatro peanas a una.
3. El jugador que logre más puntos de victoria gana la batalla.
4. Un jugador que admita la derrota no logra puntos de victoria.
5. Un ejército que se retire no puede lograr más puntos de victoria que su enemigo (es decir, no puede ganar la batalla, aunque puede empatarla).

FINAL DE LA BATALLA

La batalla prosigue ferozmente hasta que ambos oponentes han jugado un número predeterminado de turnos, hasta que uno de los jugadores admite la derrota o hasta que uno de los ejércitos se ve obligado a retirarse del campo de batalla. Una vez acaba la partida, cada bando calcula el número de *puntos de victoria* que ha conseguido. Cuantos más puntos de victoria se logren mejor, y el jugador que logre más será el vencedor.

¡ACABÁRONSE LOS TURNOS!

A muchos contrincantes les gusta jugar hasta el amargo final; en cambio, otros prefieren jugar un estricto y limitado número de turnos. Los jugadores pueden acordar este límite de turnos antes del inicio de la partida, pero no están obligados a ello. Aquellos jugadores que prefieran establecer un límite de turnos pueden hacerlo de mutuo acuerdo o tirando un dado al inicio de la partida para determinar la duración de la misma: 1-2 = 6 turnos, 3-4 = 7 turnos, 5-6 = 8 turnos. Una vez ambos oponentes han jugado este número de turnos, cae la noche y finaliza la batalla.

ADMISIÓN DE LA DERROTA

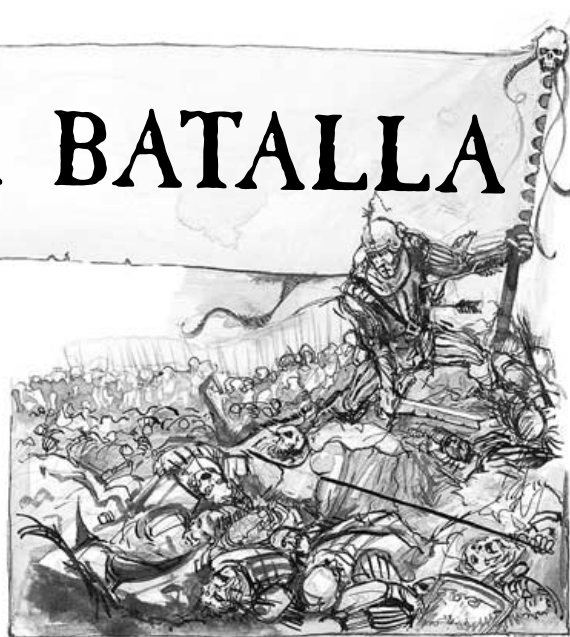
Un jugador puede rendirse en el momento que lo desee. Si se rinde, su ejército no logra ningún punto de victoria.

RETIRADA

Un ejército se verá obligado a retirarse debido a dos circunstancias: debe retirarse si el General muere o abandona definitivamente el campo de batalla, y debe retirarse si sufre tantas bajas que se considera que es incapaz de seguir combatiendo. La partida finaliza en cualquiera de estos casos. Ambos bandos calculan los puntos de victoria, pero el bando que se retira no puede obtener más puntos de victoria que su enemigo.

Muerte del General. Si el General muere o abandona el campo de batalla definitivamente, el ejército debe retirarse. Los rumores de la muerte de su jefe llegan en poco tiempo hasta las tropas, quienes se apresuran a retirarse del campo de batalla.

Bajas. Al inicio de la batalla cada jugador anota cuántas unidades componen su ejército. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes no se incluyen, incluso si van



montados en un monstruo o en un carro. Una vez el ejército ha perdido la mitad o más del total de sus unidades debe retirarse.

Cuando uno de los ejércitos se retira la batalla acaba inmediatamente, y se calculan los puntos de victoria para determinar quién es el vencedor.

PUNTOS DE VICTORIA

Se obtienen puntos de victoria del siguiente modo:

1. Por cada unidad enemiga destruida y cada personaje muerto se concede su valor en puntos completo tal y como aparece en su correspondiente lista de ejército. En el caso de los personajes, este valor incluye las monturas. En todos los casos el valor incluye los objetos mágicos.
2. Cada unidad enemiga reducida de tres o más peanas a tan solo una concede la mitad de su valor en puntos redondeado hacia arriba y hacia los 5 puntos más cercanos, incluido el valor en puntos de cualquier objeto. Por ejemplo, una unidad cuesta 112 puntos, la mitad serían 56 puntos, pero redondeada hacia los siguientes 5 puntos sería 60 puntos. Si, por ejemplo, la mitad fuese 53, se redondearía hasta 55. Las unidades enemigas que inician la batalla con una o dos peanas deben ser eliminadas por completo para lograr puntos de victoria por su destrucción.
3. Algunos de los escenarios de batallas que se describen más adelante incluyen puntos de victoria por lograr unos objetivos específicos. En unas cuantas batallas se ignoran por completo los puntos de victoria y el vencedor se determina únicamente por los objetivos logrados. Consulta las páginas 81 y 89.

Puedes mantener un control de los puntos de victoria a medida que avanza la partida o puedes esperar hasta el final de la partida y calcular los puntos a partir del "montón de muertos". No hay diferencia entre un método y otro.





Lord Elodain torció el gesto disgustado por el hedor del enemigo que le traía el viento. Era el olor seco y rancio a tumba lo que llenaba el aire del valle y hacía que los corceles patearan el suelo nerviosos. El Señor Elfo tranquilizó a Crin de Nieve con unas palabras amables y el caballo se aquietó al instante, tal era la confianza que tenía la montura en el jinete que la había criado desde que era un potrillo en la tierra de Ellyrion.

A su espalda se hallaban un centenar de jinetes esperando sus órdenes. Se volvió para mirarlos mientras cada uno tranquilizaba a su propio caballo como él mismo había hecho. Era lo mejor de la caballería élfica. Cada uno lucía una cota de malla finamente trabajada y sobre ella una placa pectoral embellecida con la maravillosa artesanía élfica, y también cada uno llevaba en su brazo un escudo cuya superficie brillaba con runas élficas de delicadeza exquisita, y cada mano derecha cubierta por un guante de malla llevaba una lanza cuya punta brillaba de forma letal. En sus costados se balanceaban largas espadas cuyos bordes eran más afilados que cualquier cuchilla. Por último, cada uno llevaba un gran yelmo por el que eran llamados Yelmos Plateados, el orgullo de los reinos élficos.

Lord Elodain miró cómo las harapientas filas enemigas se tambaleaban valle abajo, sin prisa pero sin pausa, simplemente hacía delante como si estuvieran torpemente dirigidas por alguna voluntad maligna. Sabía que no eran más que cadáveres armados, huesos rotos y ropas podridas, espadas embotadas y escudos hendidos. No eran nada comparado con el poderío y la majestad de los Elfos, pero eran muchos y jamás se rendían.

Mientras miraba hacia la distante horda de muertos, un guerrero detuvo su caballo a su lado. Era Aeol, uno de los jóvenes Elfos cuyos rápidos caballos, vista aguda y excepcional maestría en cabalgar le habían ganado la tarea de explorar por delante del ejército.

"Mi Señor, creo que se aproxima un mensajero del Este." -le dijo mientras señalaba hacia una distante colina que marcaba el borde del valle.

Lord Elodain se esforzó por ver la pequeña mota que parecía apenas distinguible entre las escarpadas rocas y los árboles que luchaban por vivir en aquel desolado lugar.

"Tu vista es realmente aguda, Aeol. -dijo Elodain- Sólo veo el polvo alzándose del suelo."

"Esa es la horda de jinetes muertos que le sigue. Está flanqueándole. Creo que su caballo está cojo, pues es la única razón posible por la que los cadáveres le estén ganando de terreno."

"¡Rápido Aeol, toma una compañía de Yelmos Plateados y sálvale, ya que debe tener alguna misión vital para atreverse a una cabalgada tan peligrosa! -Pero mientras Elodain hablaba, una sombra pasó por el rostro de Aeol y habló sin esperanza.

"Es demasiado tarde, mi Señor, ya que ahora mismo están en sus talones, ¡malditos sean! Ha sacado su arco y lanza una flecha tras otra contra sus huesudos pechos, pero son demasiados. Sólo le queda una flecha. ¡Un momento! Se dirige hacia nosotros y la dispara. Ya le han alcanzado." -Tras decir esas palabras Aeol quedó en silencio, y Elodain supo que el valiente jinete había muerto.

Los Elfos inclinaron sus cabezas apesadumbrados y lamentaron la pérdida de alguien tan valiente, preguntándose qué mensaje podía ser tan importante para que su portador muriera de forma tan horrible al intentar entregarlo. Lord Elodain también se preguntaba qué debería hacer él: ¿avanzar o retirarse?, ¿moverse o mantener su posición?, ya que ¿quién podía adivinar el transcurso de la batalla más allá de los estrechos confines del valle? Lo único que sabía es era que la batalla se hallaba en un momento crítico esperando la intervención decisiva de sus guerreros. Pero, ¿cuándo? y ¿dónde?

Con un sonido suave, la flecha aterrizó a una docena de pasos delante de Crin de Nieve. Había sido disparada con la fuerza de la desesperación, y había atravesado el aire más allá de lo que ninguna flecha jamás voló. Cayó inofensivamente, con su ímpetu exhausto hasta el punto de que si hubiera golpeado carne, no habría hecho más daño que una ramita arrojada por un niño. Era una flecha blanca con plumas de águila, y su brillante punta había sido pulida hasta tal extremo que había atravesado el aire como una guadaña siega la tierna hierba de primavera. Atada a su ástil y escrito en el pergamino más fino había un mensaje.

Aeol desmontó inmediatamente y se apresuró a recoger la flecha, que llevó a Lord Elodain sin dudar. El Señor Elfo la tomó con cuidado, retiró el pergamino y en un momento todo signo de duda desapareció de su cara. Los Yelmos Plateados no serían atraídos a lo que él ahora sabía era una insidiosa trampa. Sabía que el enemigo sería derrotado gracias al valiente jinete del Este. Miró la delicada flecha blanca, la pulida punta y las finas plumas.

"Tómala, Aeol -le dijo al joven Elfo mientras le entregaba la flecha.- Será una bonita historia para contar a tus bisnietos un día, cuando tus ojos estén cansados y tus miembros estén rígidos por la edad. Atesora en tu memoria al jinete cuya valentía te salvó la vida."

REGLAS AVANZADAS

"Recordad,
oh Señor, que
debemos nuestra
buena fortuna a los
dioses, y nuestras
desgracias a nosotros
mismos"



Una vez has llegado hasta aquí, ya te has leído todas las reglas básicas de **Warmaster**. La siguiente sección te presenta nuevas reglas para utilizar magia, máquinas de destrucción, o cómo mejorar las habilidades de combate de tus ejércitos; además, a los muy ambiciosos les mostraremos cómo librar campañas de conquista. No necesitas ninguna de estas reglas para jugar a **Warmaster**, pero hacen que el juego sea más divertido. Te recomendamos que libres unas cuantas batallas utilizando sólo las reglas básicas para familiarizarte con la forma en la que se desarrolla el juego. Una vez que te has acostumbrado a las rutinas básicas, puedes ir introduciendo nuevas reglas.

EL PROPÓSITO DEL JUEGO

Las reglas avanzadas de esta sección describen formas de ampliar el juego para cubrir nuevas armas, campañas y escenarios. A diferencia de anteriores secciones de este libro, muchos de estos temas se presentan de una manera narrativa, para que los jugadores puedan decidir por ellos mismos cómo desarrollar sus batallas. Esto puede sorprender a algunos lectores, ya que es un poco extraño en un libro de reglas, pero **Warmaster** no es un juego normal.

La mayoría de los demás juegos proporcionan unas reglas fijas y dejan muy poco al libre albedrío de los jugadores. **Warmaster** invita a los jugadores a cambiar, inventar, expandir y detallar las reglas a su propio gusto. De hecho, sería imposible para nosotros proporcionar reglas para cada aspecto imaginable de la guerra, o

para acomodarse a los gustos individuales de cada uno. Animamos a los jugadores para que se inventen sus propias reglas, a cambiar aquellas partes que no les gusten y a expandir el juego de forma que se adapte a sus propios gustos. Por ejemplo, puede que quieras crear nuevos y potentes hechizos, o grandes y exóticas máquinas de guerra de diseño propio. Puede que desees fervientemente librar batallas que incluyan abordajes en alta mar, asaltos desde barcos a un territorio enemigo, prolongados asedios, combates aéreos entre rugientes bestias y así sucesivamente. Todo esto requeriría un poco de esfuerzo y mucha imaginación, pero entraría dentro de las capacidades de un jugador experto.

EL ESPÍRITU DEL JUEGO

Ganar no es lo más importante, ¡ide verdad! Vale, a todos nos gusta ganar, pero lo mejor es hacerlo mediante una táctica superior, decisiones acertadas y un poco de suerte, no exprimiendo y discutiendo las reglas cuando no nos convienen o agobiando al oponente hasta que se harta. Lo verdaderamente importante es que todos lo pasen bien.

Si los jugadores se encuentran discutiendo por una regla especial o no tienen muy claro cómo funciona, lo mejor es llegar a un acuerdo provisional y seguir con la partida. Más tarde, una vez se haya enfriado el ánimo combativo, habrá mucho tiempo para que los jugadores comprueben el reglamento o acuerden una regla de diseño propio que podrán aplicar en el futuro. Si realmente no llegáis a un acuerdo, entonces tirad un dado para decidir qué interpretación aplicar. Esto puede parecer arbitrario, pero es justo y mantiene el ritmo de la partida, ya que de otro modo podría empantanarse.



ARTILLERÍA Y MÁQUINAS DE GUERRA

Esta sección cubre los cañones, los lanzavirotes, las catapultas, las armas de pólvora de distintos tipos y extrañas máquinas como el famoso Tanque de Vapor Imperial. Las máquinas de guerra y la artillería tienen algunas reglas en común, por lo que las hemos incluido en el mismo apartado para ahorrar espacio.

Se consideran *artillería* las armas con dotación como los cañones, las catapultas, los cañones lanzallamas, etc. En la mayoría de los casos se organizan en unidades llamadas *baterías*. Una batería típica está compuesta por dos armas individuales.

Entre las *máquinas de guerra* se incluyen artefactos tan raros como el Tanque de Vapor y los Girocópteros. Cada miniatura es una única unidad por derecho propio.

PEANAS

Las piezas de artillería se montan en peanas en las que se incluye la propia arma además de la dotación necesaria. A efectos de juego, ambas son inseparables. Después de todo, una pieza de artillería sin su dotación es inútil, y la dotación sin arma es un engorro.

Las miniaturas de máquinas de guerra son demasiado grandes para ponerlas en una peana. Algunas son lo bastante grandes para no necesitarla. Sin embargo, los jugadores pueden optar por crear sus propias peanas con cartón, si así lo desean. Las peanas deben tener un tamaño conveniente para que encajen con las miniaturas, aunque sugerimos a los jugadores que procuren crear peanas con centímetros exactos y sin decimales siempre que sea posible.

ARTILLERÍA EN COMBATE

La artillería no puede utilizar su iniciativa para cargar. La función de la artillería es disparar al enemigo desde una distancia segura, no combatir cuerpo a cuerpo. Un jugador puede ordenar a la artillería cargar al combate cuerpo a cuerpo, aunque esto es una medida muy desesperada. Consulta la sección Fase de Mando págs. 12-17.

La artillería es muy vulnerable en combate cuerpo a cuerpo. Si gana una ronda de combate nunca persigue, y si se retira es automáticamente destruida.

Las máquinas de guerra son más complejas que la artillería, y algunas tienen sus propias reglas para combatir en combate cuerpo a cuerpo, como se verá más adelante.

TERRENO

Como ya se indicó en la sección Movimiento (pág. 21), la artillería no puede entrar ni atravesar accidentes de terreno en el campo de batalla excepto las colinas y los puentes. Cualquier otro tipo de terreno se considera impenetrable para la artillería.

Excepto cuando se indique lo contrario, a las máquinas de guerra les afecta el terreno del mismo modo que a los carros. Algunas máquinas de guerra tienen reglas especiales propias, que se describirán más adelante.

DISPAROS POR ENCIMA DE LA CABEZA

Como ya dijimos en la sección Fase de Disparo, las peanas no pueden ver a través de otras peanas. En consecuencia, las tropas armadas con proyectiles no pueden disparar a través o por encima de una peana propia para atacar al enemigo. Técnicamente hablando, la "línea de visión" de la peana está bloqueada y es incapaz de disparar.

Aunque esto es adecuado para la mayoría de las tropas, respecto al fuego de artillería creemos que es necesario una excepción. Después de todo, ¿no es apropiado que los cañones, las catapultas y los artefactos similares puedan lanzar sus proyectiles contra el enemigo por encima de las cabezas de las tropas propias? Obviamente, es bastante conveniente que la dotación pueda ver dónde aterrizan sus disparos, pero podemos asumir que existen observadores avanzados situados en posiciones estratégicas que vigilan la caída del proyectil y de algún modo comunican la información a la dotación.

Las peanas de artillería pueden disparar por encima de cualquier obstáculo, incluidas las peanas propias, que ocupe un terreno situado por debajo de la posición del que dispara o del objetivo. Así pues, si la artillería está situada en una colina, puede disparar por encima de peanas propias, edificios, bosques y accidentes del terreno similares que se hallen a un nivel inferior. Igualmente, si el objetivo está situado en una colina, es posible disparar por encima de peanas propias o accidentes del terreno que se hallen a un nivel inferior al objetivo.

La artillería situada en los muros de un castillo o en los pisos superiores de una torre se supone que está a un nivel más alto que el terreno correspondiente al muro de la fortaleza o de la torre.

ARTILLERÍA

CAÑONES

Los cañones son armas de pólvora de gran calibre que disparan una gran bola. Estas armas de pólvora son primitivas y poco fiables comparadas con la ya probada y fiable tecnología de las catapultas y armas similares. Sólo los Enanos y unos pocos fabricantes del Imperio pueden construir estos artefactos. Son individuos decididos y algo arrojados que pueden ser reconocidos por la capa de hollín que les cubre y por su falta de cejas.



ALCANCE

60 cm

ATAQUES

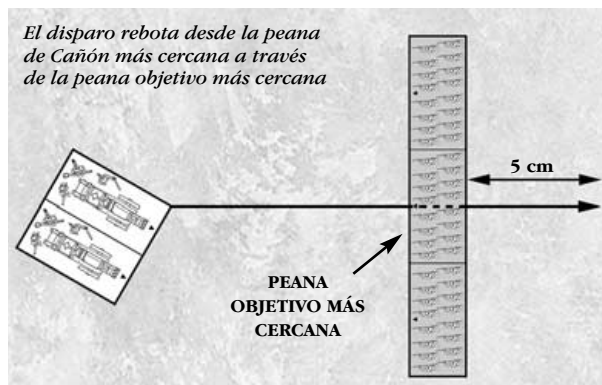
1 / 2+ rebote

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

Los cañones ignoran la armadura del objetivo, pues ninguna armadura puede parar el impacto de una bola de cañón. No se efectúa, por tanto, tirada de Armadura alguna. Además, los objetivos *fortificados* se consideran como sólo *parapetados* (5+ para impactarles), y los objetivos *parapetados* se consideran en *terreno abierto* (4+ para impactarles).

Las balas de cañón pueden rebotar a través de las filas repletas de guerreros causando una inmensa destrucción. Para representar esto, se supone que el disparo impacta en el punto más cercano de la peana objetivo, pasa atravesándola a todo lo largo y rebota cinco centímetros en la misma dirección. Si se dispara más de una bala de cañón contra la misma unidad, entonces todas las bolas rebotan la misma distancia a través del camino seguido por el proyectil del cañón más cercano hasta la peana objetivo más cercana. La unidad objetivo sufre dos ataques +1 por cada peana adicional de la misma unidad a través de la que rebote la bola.



Un disparo que rebote hasta otra unidad diferente inflige un ataque en esa unidad por cada peana a través de la que rebote. Esto puede dar como resultado que unidades normalmente no elegibles como objetivo sean impactadas, como por ejemplo una unidad propia o

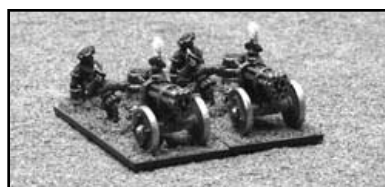
unidades en combate cuerpo a cuerpo. Suma el total de Ataques y tira el total de Ataques contra cada unidad por separado.

Si una unidad carga contra un cañón, éste puede disparar contra el enemigo con *metralla*. Al igual que las balas de cañón, la metralla tiene un atributo de Ataques de 2, pero no rebota, y los objetivos alcanzados por la metralla puedan efectuar una tirada por Armadura. En este caso, el disparo no anula la armadura.

Aunque la metralla es bastante efectiva comparada con, digamos, el disparo de una peana de arqueros, es menos efectiva que las balas de cañón. A primera vista puede parecer erróneo. Después de todo, ¿no debería ser la metralla devastadora comparada con una bala de cañón? El motivo no es que hayamos hecho la metralla más "floja", sino que el disparo normal de un cañón representa no una sola bala, sino un continuo bombardeo en el que docenas de bolas son disparadas por cada cañón. La metralla, por el contrario, representa una sola andanada a corta distancia, mucho más letal que una simple bala de cañón que fácilmente podría pasar por encima de la formación enemiga o pasar entre sus filas, pero no tan letal como una lluvia de bien dirigidas balas de cañón durante un largo período de tiempo.

CAÑÓN DE SALVAS DEL IMPERIO

Se rumorea que el Cañón de Salvas fue construido para el Imperio por Enanos renegados bajo la dirección de un maestro de armas caído en desgracia, Gimlit Mangasquemadas, considerado uno de los genios Enanos más rebeldes de todos los tiempos. Es un arma devastadora pero poco fiable, con cierta tendencia a explotar dejando tan sólo una pila de hierros humeantes y un gran agujero en el suelo. Todavía hoy no se sabe si es más efectivo contra el enemigo que contra su propia dotación.



ALCANCE

30 cm

ATAQUES

1 / 6-3-1

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

Este cañón es un arma de pólvora equipada con varios engranajes basada en un diseño Enano desacreditado. Su atributo de Ataques depende del alcance: cuanto más cerca está el enemigo, más letal es.

ALCANCE	01-10 cm	10-20 cm	20-30 cm
ATAQUES	6	3	1

La munición de pequeño calibre que utiliza es muy similar a la utilizada por los Arcabuceros, e igualmente poderosa. Los objetivos impactados por un Cañón de Salvas tienen su atributo de Armadura disminuido en un punto: una Armadura de 3+ se considera como de 4+, una de 4+ se considera como de 5+, una de 5+ se considera como de 6, y una de 6 es completamente ignorada.

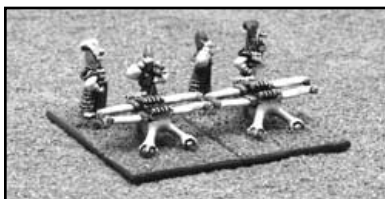
Por desgracia, el artefacto es poco fiable. Cuando se dispara más de una vez al mismo tiempo con el Cañón de Salvas, si se obtienen más resultados de 1 que de 6, el Cañón de Salvas no sólo no dispara, sino que explota, destruyéndose a sí mismo y matando a su dotación. Para reducir el riesgo, la dotación generalmente prefiere reducir su cadencia de fuego, y los jugadores, si quieren, pueden decidir hacer lo mismo tirando menos dados de los indicados, pero deben decir cuántos menos antes de tirar los dados.

El Cañón de Salvas puede disparar contra un enemigo que carga contra él de la forma habitual, y puede hacerlo en el último momento para infligirle el mayor número posible de impactos.

LANZAVIROTOS ÉLFICO

Este elegante artefacto fue diseñado hace muchos años por los Altos Elfos para utilizarlo a bordo de sus naves. Desde entonces se ha convertido en un elemento importante para muchos ejércitos élficos, y a veces es conocido como el Segador, debido a su efecto letal. La máquina lanza una lluvia de pequeños proyectiles, ideales para barrer los puentes de los barcos oponentes o las filas de los regimientos enemigos.

Al igual que los Arqueros élficos, el Lanzavirotos suma un +1 a la tirada para impactar. Así pues, los objetivos en terreno abierto son impactados con 3+, los objetivos parapetados son impactados con 4+ y los objetivos fortificados con 5+.



ALCANCE
40 cm

ATAQUES
1 / 3

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

El Lanzavirotos puede disparar contra las unidades enemigas que carguen contra él del mismo modo que la infantería armada con proyectiles.

A diferencia de las piezas de artillería, el Lanzavirotos no atraviesa automáticamente la armadura de su objetivo. Los enemigos efectúan su tirada de Armadura de la forma habitual. Los dardos del Lanzavirotos son relativamente pequeños y ligeros comparados con, por ejemplo, los del Lanzador de Huesos No Muerto.

LANZADOR DE HUESOS NO MUERTO

Es un aparato fabricado con huesos y diseñado para lanzar proyectiles óseos sobre el enemigo. Esencialmente es una gran ballesta fabricada con huesos. Bueno, ¡una ballesta muy grande! Los proyectiles que dispara son tan largos como lanzas, y puedan atravesar a toda una línea de tropas.

Los objetivos alcanzados por un proyectil disparado por el Lanzador de Huesos no pueden efectuar tirada por Armadura alguna. El pesado proyectil puede atravesar la armadura más pesada.

Cuando este artefacto dispara, el proyectil atraviesa automáticamente a la peana objetivo e impacta a cualquier peana situada detrás de ésta que esté en contacto con ella y que se halle en la trayectoria del proyectil. Si hay más peanas directamente detrás y tocando a la segunda peana, entonces el proyectil las atravesará también, pudiendo atravesar un máximo de tres peanas. Cada peana sufre un ataque, y todos los ataques contra la misma unidad se tiran al mismo tiempo. Por ejemplo, una unidad dispuesta en una columna de tres peanas de profundidad sufrirá tres ataques cuando sea alcanzada desde su parte frontal.



ALCANCE
40 cm

ATAQUES

1 / 1 por peana

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

Los Lanzadores de Huesos pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos, y pueden hacerlo en cualquier punto de la carga enemiga, incluido cuando el enemigo que carga ha llegado a su posición final.

LANZAPIEDROS ORCO

Los Lanzapiedros son grandes máquinas que emplean un sistema de contrapesos o de torsión para lanzar o bien una gran roca o bien pequeñas rocas (o lo que sea, ¡o a quién sea!). Estas catapultas son muy apreciadas por los pielesverdes, ya que son fáciles de construir con materiales que pueden encontrarse con facilidad. Debido a que los Lanzapiedros arrojan rocas de un tamaño tan enorme, no hay armadura que pueda proteger al objetivo. Incluso el caballero más pesadamente protegido será instantáneamente convertido en pulpa si un peñasco del tamaño de un caballo aterriza encima de él. Para representar esto, el objetivo no puede efectuar una tirada de Armadura si es impactado por un Lanzapiedros.

Los Lanzapiedros disparan en una trayectoria tan curva que no pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos.



ALCANCE
60 cm

ATAQUES

1 / 3

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

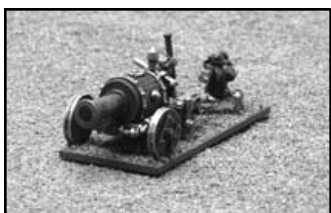
LANZACRÁNEOS NO MUERTO

El Lanzacráneos es un macabro artefacto del ejército No Muerto, una diabólica máquina que arroja aullantes cráneos mágicos en vez de piedras. Los cráneos aterrizan entre el enemigo mordiéndolo, aullando y aplastándolo de forma letal mientras ríen odiosamente.

En la mayoría de los aspectos, el Lanzacráneos funciona como las catapultas y utiliza las mismas reglas. La única diferencia es que es más probable que el enemigo quede *desorganizado* como resultado de ser repelido por los impactos recibidos al dispararle un Lanzacráneos. Cuando la unidad deba efectuar una tirada por ser *repelida*, cualquier resultado de 4, 5 ó 6 significa que la unidad queda *desorganizada*, tal y como se describe en la sección Desorganización (págs. 49-51).

CAÑÓN LANZALLAMAS ENANO

El Cañón Lanzallamas es un artefacto infernal que lanza una bocanada de llamas. Las técnicas de construcción del Cañón Lanzallamas son un secreto celosamente guardado por el Gremio de Ingenieros Enanos. Ésta es una organización muy antigua y reservada que se opone ferozmente a cualquier progreso o innovación. Sólo los maestros de armas Enanos de mayor nivel saben cómo construir estos potentes artefactos, e incluso ellos lo hacen a disgusto.



ALCANCE
30 cm

ATAQUES
1 / 2D6

Combate cuerpo a cuerpo

Disparo

La resolución de los disparos del Cañón Lanzallamas es ligeramente inusual. En vez de tener un número de Ataques fijo tiene 2D6 Ataques: tira dos dados y suma los

resultados. Pero si se obtiene un resultado de dobles, ¡el disparo no sale como se esperaba! Dependiendo del resultado de dobles que se haya obtenido, algo puede haber salido terriblemente mal.



Tabla de Problemas del Cañón Lanzallamas

Resultado de Dobles

¿Qué es ese ruido gorgoteante?!

- 1 No se causan impactos. El Cañón Lanzallamas explota y es destruido.
- 2 El Cañón Lanzallamas vomita una enorme bocanada de fuego e inflige 2D6 ataques adicionales a los 4 impactos ya causados antes de explotar y destruirse a sí mismo.
- 3 El Cañón Lanzallamas emite un preocupante jadeo asmático antes de lanzar una llama bastante desilusionante. Sólo inflige 3 impactos en este turno. A partir de ahora sólo causa 1D6 ataques durante el resto de la batalla.
- 4 En vez de fuego, el Cañón Lanzallamas expulsa una gran nube de humo y cubre al enemigo de carbones ardientes y hollín. Sólo inflige 4 impactos en este turno, pero no resulta afectado de ningún otro modo.
- 5 El Cañón Lanzallamas borbotea y su caldera se apaga. La dotación se apresura a reencenderla. El Cañón Lanzallamas no dispara este turno, pero no resulta afectado de ningún otro modo.
- 6 El Cañón Lanzallamas pega un salto hacia atrás y vomita una llamarada especialmente enorme. Suma 1D6 ataques adicionales a los 12 impactos causados en este turno. El Cañón Lanzallamas no resulta afectado de ningún otro modo.

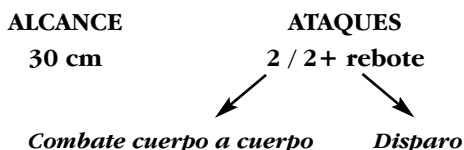
Un Cañón Lanzallamas puede disparar contra un enemigo que carga contra él de la forma habitual.



MÁQUINAS DE GUERRA

EL TANQUE DE VAPOR IMPERIAL

El Tanque de Vapor Imperial fue construido por el extraordinario genio Leonardo de Miragliano, y se dice que lo hizo inspirado por las legendarias historias que había oído sobre los gargantuescos Juggernauts de Vapor Enanos. Por desgracia, los secretos de su construcción murieron con él, y sólo dejó ocho ejemplares en funcionamiento (y eso en ocasiones). Están propulsados por vapor, que también presuriza el cañón que forma su único armamento. Es un artefacto poco fiable pero potente, como los enemigos del Imperio han llegado a saber para desgracia suya.



La miniatura forma una unidad por sí sola, puede mover hasta 20 cm y debe recibir sus propias órdenes. El Tanque de Vapor no puede unirse a otras unidades para formar una brigada, ni siquiera con otros Tanques de Vapor. Tampoco los personajes pueden integrarse en esa unidad.

El cañón, alimentado por el vapor del tanque, tiene un alcance de 30 cm, y sus disparos anulan la Armadura enemiga. Por tanto, el enemigo no puede efectuar ninguna tirada por Armadura. El disparo rebota de la misma manera que los proyectiles de otros cañones, y se puede disparar a los enemigos que carguen contra el Tanque de Vapor utilizando metralla. Los objetivos *fortificados* se consideran como *parapetados*, y los *parapetados* se consideran en *terreno abierto*.

El atributo de Armadura del Tanque de Vapor es 3+, ya que su armadura es más gruesa aún que la más gruesa armadura que pueda llevar el más fuerte caballero.

Un Tanque de Vapor no puede ser *repelido* por disparos. Hace falta más que unas pocas flechas o balas de cañón para desanimar a un Tanque de Vapor.

Un tanque que entra en un terreno que no puede cruzar es destruido. Se supone que queda empantanado, se estrella o resulta destruido y es abandonado por su tripulación.

Si el jugador intenta dar una orden a un Tanque de Vapor y obtiene un resultado de *malentendido*, entonces la orden no es dada, como ocurre en estos casos, y el tanque no se mueve. Ignora la Tabla de Malentendidos habitual. En su lugar, el poco fiable mecanismo del Tanque de Vapor ha funcionado rematadamente mal. Efectúa una tirada en la siguiente Tabla de Malentendidos en el Tanque de Vapor para determinar qué ha sucedido.

Tabla de Malentendidos

1D6 ¡Pum, pataplum, bang!

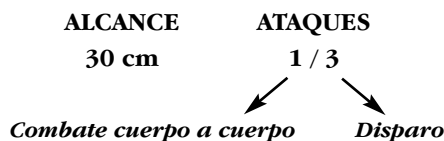
- 1 El Tanque de Vapor se detiene y no se mueve durante el resto de la batalla.
- 2-3 El Tanque de Vapor no puede disparar este turno.
- 4-6 El Tanque de Vapor no se mueve este turno, pero no resulta afectado de ninguna otra manera.

GIROCÓPTERO ENANO

Los Enanos son criaturas pequeñas y forzudas que pasan la mayor parte de sus vidas en minas y otros lugares subterráneos. Al Enano medio le gusta mantener ambos pies firmemente plantados en el suelo o, preferiblemente, bajo el mismo. Sin embargo, entre los selectos miembros del Gremio de Ingenieros Enanos se hallan algunos de los más excéntricos y atrevidos especímenes de la raza Enana. Son individuos cuya obsesión se acerca, y a veces traspasa claramente, la locura. Sólo los más decididos y dotados miembros del gremio conocen los secretos de la fabricación de las máquinas de vuelo más pesadas que el aire. Esta curiosa y ocasionalmente devastadora máquina representa el pináculo del arte de los Ingenieros Enanos.

El Girocóptero es una máquina voladora, por lo que se aplican todas las reglas relativas al *vuelo*. La miniatura siempre forma una única unidad por sí misma, debe recibir las órdenes de forma individual, no puede formar una brigada con otras unidades y ningún personaje puede integrarse con ella en combate cuerpo a cuerpo.

El Girocóptero está armado con un pequeño cañón de corto alcance activado por pistones, cuyo proyectil es propulsado por el movimiento de los rotores. La máquina es propulsada mediante alcohol (¡lo mismo que el piloto!).



El cañón de elevada cadencia del Girocóptero tiene poco peso y dispara un proyectil de pequeño calibre. Los objetivos impactados tienen su atributo de Armadura disminuido en un punto: una Armadura de 3+ se considera como de 4+, una de 4+ se considera como de 5+, una de 5+ se considera como de 6, y una de 6 es completamente ignorada.

Los Girocópteros pueden sobrevolar cualquier terreno que obstaculice el movimiento, como las demás *criaturas voladoras*. Al igual que todas las criaturas voladoras, no puede finalizar su movimiento en un bosque.



La magia es un poderoso aliado, pero también un peligroso adversario. Todos los ejércitos utilizan algún tipo de hechicería, por lo que es importante conocer las arcanas habilidades que se hallan bajo tu mando. Sólo los hechiceros pueden lanzar hechizos.

HECHIZOS

El término Hechicero incluye varios tipos de magos y brujos, tales como los Chamanes Orcos, los Magos élficos y los Sacerdotes Funerarios No Muertos, además de los Hechiceros humanos. La magia de cada ejército es diferente, y algunas son mejores que otras, como veremos más adelante.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos son artefactos tales como estandartes, espadas o armaduras, y otorgan ataques especiales, protección, etc. Un objeto mágico tiene sus propias reglas especiales y un valor de en puntos.

Cuando organizas un ejército, puedes incluir objetos mágicos en él. Una unidad de infantería, caballería o carros puede tener un objeto mágico. Cada personaje también puede tener un objeto mágico. Si decides entre-

garle un objeto mágico a una unidad o a un personaje, entonces debes pagar los puntos adicionales. Esto implica que tendrás menos puntos para otras tropas.

Los objetos mágicos no pueden entregarse a monstruos o máquinas de guerra. Algunos objetos sólo pueden entregarse a personajes o a un hechicero, tal y como se indica más adelante.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

En la fase de disparo, cada Hechicero puede lanzar un hechizo de la lista de hechizos correspondiente a su ejército. Un Hechicero puede lanzar un hechizo incluso si está integrado en una unidad que está trabada en combate cuerpo a cuerpo. El hechizo tiene un alcance como las armas de proyectiles, y la unidad objetivo debe hallarse dentro de esta distancia. A diferencia de los disparos de las armas de proyectiles, el Hechicero no tiene por qué escoger a la unidad enemiga más cercana, sino que puede elegir la que él quiera. Se supone que puede ver a todo su alrededor, aunque su visión quedará bloqueada por la peanas, las unidades y el terreno de la forma habitual.

El Hechicero designa el objetivo y debe obtener en una tirada de 1D6 el resultado indicado para que el hechizo funcione, normalmente 4+, 5+ ó 6 dependiendo de la dificultad del hechizo que lanza. Si lo logra, el hechizo funciona tal y como se describe. Si no, entonces no ha logrado lanzar el hechizo y no hay efecto alguno.

El resultado necesario para lanzar el hechizo a veces puede modificarse, pero, sin importar los posibles modificadores, un resultado de 1 siempre es un fallo, y un resultado de 6 siempre es un éxito.

Un hechizo sólo puede ser lanzado con éxito sobre la misma unidad una vez por fase de disparo.



HECHIZOS DEL IMPERIO

BOLA DE FUEGO

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Una bola de fuego sale disparada del brazo extendido del Hechicero, quemándolo todo a su paso.

Traza una línea imaginaria de 30 cm de largo que se extiende desde la peana del Hechicero en cualquier dirección que desees. Cada unidad atravesada por esa línea sufre tres ataques de disparo resueltos de la manera habitual. Fíjate que el hechizo puede afectar a varias unidades al mismo tiempo, y afectará a todas las unidades a las que atraviere (incluidas las tuyas). Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ser *repelidas* como si se tratase de disparos normales. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser repelidas, pero los impactos recibidos se tendrán en cuenta durante la primera ronda de combate. Los impactos causados por una *Bola de Fuego* se consideran infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

VOZ DE MANDO

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

La voz del Hechicero resuena por todo el campo de batalla dirigiendo a las tropas por encima del tumulto del combate gracias a la magia de Voz de Mando.

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier unidad propia que se encuentre a 30 cm o menos del Hechicero sin importar si éste puede verla o no.

Si se logra lanzar el hechizo, la unidad puede moverse como si hubiese recibido una orden en la fase de mando. Una unidad sólo puede ser afectada una vez por turno por la *Voz de Mando*. La *Voz de Mando* sólo afecta a una unidad, nunca a una brigada, y sólo se verá afectada la unidad, no los personajes que se hayan integrado en ella.

EMBRUJO

4+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

La unidad es el objetivo de un embrujo formado por extrañas luces y sus peores pesadillas, lo que la desorienta.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga dentro del alcance sin importar si el Hechicero puede verla o no. Mientras dure este hechizo, la unidad afectada se mueve a *media marcha* incluso si carga. Excepto en el caso de los No Muertos (a quienes es imposible amedrentar por razones obvias), la unidad considera a todos sus enemigos como *terroríficos* (sufre una penalización de -1 al número de Ataques). Si la unidad normalmente causa *terror*, entonces cesa de hacerlo mientras este hechizo funcione, y considera a todos sus enemigos tan *terroríficos* como el resto de las unidades.

El *Embrujo* dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

TELEPORTACIÓN

2+ para lanzarlo Alcance: n/a

Un giro de su capa, un estallido, y el Hechicero se desvanece y reaparece en cualquier punto del campo de batalla.

El Hechicero puede entrar o salir de un combate cuerpo a cuerpo mediante este hechizo. Una vez el Hechicero se ha teleportado, puede intentar inmediatamente lanzar otro hechizo. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 puede lanzar otro hechizo. Con un resultado de 1, 2 ó 3, no puede.

HECHIZOS NO MUERTOS

ANIMAR MUERTOS

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El Hechicero señala a los muertos que siembran el campo de batalla y los obliga a continuar la matanza.

Este hechizo sólo puede lanzarse si hay un combate cuerpo a cuerpo a 30 cm o menos del Hechicero (las bajas recientes proporcionan la materia prima). No es necesario que el Hechicero vea el combate cuerpo a cuerpo para lanzarlo.

Si logra hacerlo, se crea una unidad de infantería de Guerreros Esqueletos compuesta por tres peanas que inmediatamente se coloca a 30 cm o menos del Hechicero, trabada en cualquier combate cuerpo a cuerpo. Puede colocarse en la vanguardia, los flancos o la retaguardia del enemigo. Si no hay espacio suficiente, la unidad debe colocarse de manera que al menos toque a una unidad propia que esté combatiendo, y debe situarse de manera que *apoye* cuando exista la ocasión. No se considera que esta unidad haya cargado, y no cuenta a la hora de calcular los puntos de victoria.



TOQUE DE MUERTE

4+ para lanzarlo Alcance: Contacto

Los enemigos del Hechicero se desbacen en polvo cuando sienten el corruptor Toque de Muerte.

Este hechizo sólo puede lanzarse si el Hechicero se halla integrado en una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. La unidad enemiga que está en contacto con la unidad en la que se ha integrado el Hechicero sufre tres ataques automáticos resueltos de la manera habitual. Cualquier impacto infligido se tiene en cuenta al resolver la primera ronda de combate, y se considera como infligido en combate cuerpo a cuerpo.

AURA DE INDECISIÓN

4+ para lanzarlo Alcance: 60 cm

Una oscura nube de desesperación se abate sobre el enemigo, aniquilando su espíritu guerrero.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad que se halle dentro del alcance sin importar si el Hechicero puede verla o no. El enemigo no podrá cargar mientras el hechizo persista, y si está trabado en combate cuerpo a cuerpo no *perseguirá/avanzará*. Incluso los No Muertos se ven afectados por este hálito de la tumba. Este hechizo dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Sólo puede lanzarse una vez sobre una misma unidad por turno.

RAYO DE MUERTE

4+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Un rayo de energía mágica surge de las puntas de los dedos del Hechicero e impacta a una unidad enemiga.

El Hechicero debe poder ver a su objetivo para utilizar este hechizo, y no puede dirigirse contra una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. El *Rayo de Muerte* se resuelve como tres ataques de disparos normales, excepto que ignora la Armadura del objetivo (se considera que el objetivo no dispone de Armadura). Una unidad puede ser *repelida* por un *Rayo de Muerte*, como ocurre con los disparos normales.

HECHIZOS ORCOS

PISOTÓN DE GORKO

6+ para lanzarlo Alcance: 50 cm

Un gigantesco pie verde descende del cielo y convierte en pulpa al enemigo, triturando sus huesos contra el suelo.

Puedes lanzar este hechizo sobre una única unidad enemiga situada a 50 cm o menos del Chamán. Éste no tiene por qué poder ver a su objetivo. Este hechizo no puede utilizarse sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. La unidad sufre seis ataques resueltos de la forma habitual. Una unidad no puede ser *repelida* por el *Pisotón de Gorko*, iya que el ataque viene desde arriba!

PUÑO DE MORKO

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Un enorme puño verde sale de la boca del Chamán y golpea todo lo que encuentra en su camino.

Traza una línea imaginaria de 30 cm de largo que se extiende desde la peana del Chamán en cualquier dirección que desees. Cada unidad atravesada por esa línea sufre tres ataques de disparo resueltos de la manera habitual. Fíjate que el hechizo puede afectar a varias unidades al mismo tiempo, y afectará a todas las unidades a las que atraviese... ¡incluidas las tuyas! Las unidades no trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden ser *repelidas* como si se tratase de disparos normales. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser repelidas, pero los impactos recibidos se tendrán en cuenta durante la primera ronda de combate. Los impactos causados se consideran infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

¡IPA'TRAZ!!

5+ para lanzarlo Alcance: 60 cm

La voz de Gorko resuena haciendo retroceder al enemigo.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga situada a 60 cm o menos del Chamán sin importar si éste puede verla o no. No puede ser lanzado sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo ni más de una vez sobre la misma unidad en el mismo turno. La unidad enemiga es repelida por el aullido sonoro hacia su propio borde del tablero. Se resuelve de la misma manera que si hubiese sido repelida por disparos, excepto que la dirección queda establecida por la ruta más cercana hasta su propio borde del tablero. Una unidad no puede quedar en *desbandada* al ser repelida por este hechizo. Si la unidad abandona la mesa de juego, debe efectuarse una tirada tal y como se describe en la sección de Movimiento.



¡WAAAGH!

4+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El Chamán invoca el poder del ¡Waaagh! para reforzar el poder y la determinación de los pielesverdes.

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad propia de Orcos o Goblins trabada en combate cuerpo a cuerpo dentro del alcance del hechizo, sin importar si el Chamán puede ver a la unidad o no. Cada peana de la unidad, incluidas las peanas de personajes, suma +1 a su atributo de Ataques en su siguiente fase de combate. Una unidad sólo puede recibir los efectos de este hechizo una vez por turno.

HECHIZOS ALTOS ELFOS

Los Altos Elfos son la raza de Magos más poderosa de todo el Viejo Mundo. Aprendieron magia hace eones a los palmeados pies de los viejos Slann, los hechiceros más poderosos del tiempo y del espacio. Ahora mismo no nos preocuparemos demasiado de los viejos Slann, ni de los derruidos restos de su civilización que todavía sobreviven en las junglas del Nuevo Mundo. En vez de eso, nos centraremos en su mayor prodigio: los Altos Elfos de la tierra de Ulthuan.

Los Altos Elfos son hechiceros especialmente poderosos, y para representar esto, siempre pueden repetir cualquier tirada fallada para lanzar un hechizo. Debido a que los Altos Elfos disponen de dos oportunidades para lanzar un hechizo, es bastante más probable que puedan lanzar incluso los hechizos más difíciles en comparación con, digamos, un Chamán Goblin o un Hechicero humano.

ATAQUE DE PIEDRA

6+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El suelo estalla en mil pedazos sepultando al enemigo en una lluvia de piedras y rocas.

Cada unidad enemiga situada a 30 cm o menos del Mago sufre 1D3 Ataques resueltos de la forma habitual. Tira por separado por cada unidad enemiga. Una unidad no es *repelida* por el *Ataque de Piedra* (es la tierra bajo sus pies la que entra en erupción). Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo conservan los impactos sufridos en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, y estos impactos se consideran como infligidos durante el combate cuerpo a cuerpo.

LUZ DE BATALLA

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Una luz radiante ilumina a los camaradas del Mago llenándoles con un vigor mágico.

Este hechizo afecta a todas las unidades propias dentro de su alcance sin importar si el Mago puede ver o no a su objetivo. El hechizo tiene efecto durante toda la siguiente fase de combate, y permite sumar +1 Ataque a todas las peanas amigas situadas a 30 cm o menos del Mago, incluidas las peanas de personaje. Una unidad sólo puede recibir los efectos de este hechizo una vez por turno.

FUEGO CELESTIAL

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

El Mago imbuye a los Elfos con una agilidad sobrenatural.

El Mago puede lanzar este hechizo sobre cualquier unidad propia equipada con armas de proyectiles, ya sea infantería o caballería. El Mago no necesita ver ni a la unidad sobre la que lanza el hechizo ni al objetivo de esta unidad. Cuando el *Fuego Celestial* es lanzado sobre una unidad, ésta puede disparar inmediatamente sin importar si ya ha disparado ese turno, de modo que puede disparar dos veces en el mismo turno. Sólo se puede lanzar este hechizo una vez por turno por cada unidad. Este hechizo no puede ser lanzado sobre la artillería o las máquinas de guerra.

LLUVIA DE DESTRUCCIÓN

5+ para lanzarlo Alcance: 30 cm

Una lluvia de proyectiles mágicos sale de las manos del Mago e impacta a una unidad enemiga.

El Mago debe poder ver a su objetivo para utilizar este hechizo. Este hechizo se resuelve igual que si fuesen tres ataques de disparo, excepto que la Armadura no tiene efecto (se considera que el objetivo no tiene Armadura).

HECHIZOS DEL CAOS

BENDICIÓN DEL CAOS

4+ para lanzarlo Afecta a la unidad propia

El Hechicero confiere a la unidad un destructivo vigor.

El hechizo suma un +1 a los Ataques en combate cuerpo a cuerpo de cada peana de la unidad en la que el Hechicero se haya integrado, incluida la suya propia. Este hechizo tiene efecto durante toda la siguiente fase de combate.

FURIA DE LOS DIOS

4+ para lanzarlo Afecta a enemigos a 30 cm

La furia de los Dioses del Caos envía ráfagas de poder que envuelven al Hechicero.

El efecto de este hechizo dura todo el siguiente turno enemigo y afecta a su capacidad para impartir órdenes. Todas las unidades enemigas situadas a 30 cm o menos del Hechicero sufren una penalización de -1 a sus tiradas de Mando debido a la *Furia de los Dioses*. Una unidad sólo puede ser afectada por este hechizo una vez en un mismo turno.

RABIA DEL CAOS

5+ para lanzarlo Alcance: 30cm

El Hechicero aúlla una letanía a los Dioses Oscuros y de la sangre vertida surge una sombra que lucha ferozmente.

El Hechicero invoca un poder oscuro para ayudar a una unidad propia trabada en combate cuerpo a cuerpo y situada a 30 cm o menos de él, enviando un demoníaco agente de destrucción. El efecto dura toda la siguiente fase de combate y suma al número total de Ataques de la unidad el resultado obtenido en tantos dados como se desee, hasta un máximo de uno por cada peana que tenga la unidad (1D6, 2D6 ó 3D6 en una unidad de tres peanas). El jugador puede tirar cada dado antes de decidir sumar otro si así lo desea. Sin embargo, si se obtiene cualquier resultado de dobles, la unidad sufre todos esos impactos (aunque puede efectuar una tirada por Armadura), y no se añade ningún bonificador a sus propios Ataques. Por lo tanto, es más seguro tirar 1D6, ya que no se puede obtener un resultado de dobles, pero cuantos más dados se tiren, mayor será el bonificador potencial y más probable será obtener un resultado de dobles.

MALDICIÓN DEL CAOS

5+ para lanzarlo Alcance 30cm

Un arco de pura energía impacta al enemigo, mutándolo y transformando su carne en algo monstruoso.

El Hechicero puede lanzar este hechizo sobre cualquier unidad enemiga no trabada en combate cuerpo a cuerpo, y hasta la que pueda trazar una línea de visión no bloqueada. Sus efectos se resuelven igual que si fuesen tres ataques de disparo, excepto que se considera que el objetivo no tiene Armadura. La unidad puede ser *repelida* por efecto de este hechizo.

ANTIMAGIA DE LOS ENANOS

Los Enanos son una raza muy práctica que prefiere utilizar sus propias manos y que desprecia toda esa tontería insustancial de la magia. Sin embargo, aunque los Enanos no utilizan hechizos, sus Herreros Rúnicos realizan poderosos conjuros que toman la forma de objetos y artefactos mágicos. Nadie gana a los Enanos en la de fabricación de armas mágicas y aparatos ingeniosos.

Aunque los Herreros Rúnicos Enanos no pueden lanzar hechizos, pueden contrarrestar la magia de sus enemigos. Si un Hechicero enemigo lanza un hechizo, un Herrero Rúnico puede dispersarlo con un resultado de 4+. Si el Herrero Rúnico logra dispersar el hechizo, éste no funcionará. Un Herrero Rúnico puede intentar dispersar cualquier número de hechizos durante un turno. Sin embargo, sólo puede intentarse dispersar una vez cada hechizo, incluso si el ejército Enano incluye más de un Herrero Rúnico.

OBJETOS MÁGICOS

Nuestros ejércitos confían en la fuerza bruta, el valor y el meticuloso entrenamiento para vencer a sus oponentes... y si eso no funciona, siempre queda la magia. Los Hechiceros no son los únicos que pueden utilizar magia. Las unidades y los otros personajes pueden poseer algún que otro objeto mágico. La magia es parte del mundo fantástico en el que nuestros ejércitos se enfrentan. Para mantener las cosas en su justa medida, cada objeto mágico tiene un determinado valor en puntos, lo mismo que las tropas, y algunos objetos sólo pueden ser utilizados por ciertas razas o tipos de guerrero. Existen tres tipos básicos de objetos mágicos: Estandartes Mágicos (la mayoría de los cuales protegen a la unidad de algún modo), Armas Mágicas (con las que está equipado el jefe de la unidad y que habitualmente incrementan el potencial de combate de la unidad) y los Artefactos Mágicos (que incrementan las capacidades de mando de los Generales, los Hechiceros y los Héroes).

Por regla general, una unidad o un personaje sólo puede disponer de un objeto mágico. Una unidad puede poseer un Estandarte Mágico o un Arma Mágica, por ejemplo, pero no ambos. De igual modo, un Hechicero puede tener un Arma Mágica o un Artefacto Mágico, pero no uno de cada. Es más, un objeto específico tan sólo puede aparecer una vez en el ejército. No puedes disponer de dos *Estandartes de la Fortaleza* o de tres *Espadas Punzantes*, por ejemplo.



ESTANDARTES MÁGICOS

Una unidad de caballería, de infantería o de carros puede poseer un Estandarte Mágico. Los personajes y los otros tipos de unidades no pueden poseer Estandartes Mágicos. Un ejército no puede incluir más de un estandarte del mismo tipo. Este tipo de objetos mágicos hacen que una unidad sea más difícil de destruir incrementando su atributo de Armadura o su número de Impactos.

ESTANDARTE DE BATALLA

Coste 50 pts

Una unidad con este estandarte incrementa el atributo de Ataques de cada una de sus peanas en +1 durante la primera fase de combate en la que luche. Este objeto sólo tiene efecto durante el primer enfrentamiento en combate cuerpo a cuerpo de la batalla, incluidas las rondas de combate en persecución durante el mismo enfrentamiento y cualquier otro enfrentamiento resultado de un avance durante la misma fase de combate.

ESTANDARTE DE DEFENSA

Coste 50 pts

Una unidad que posea este estandarte verá incrementado su atributo de Armadura en +1. Si el atributo de Armadura de la unidad es 5+, este estandarte lo incrementa a 4+, y así sucesivamente. El atributo de Armadura de una unidad no puede ser superior a 3+. Si una unidad ya tiene un atributo de Armadura de 3+, entonces este estandarte no tiene efecto alguno. Este bonificador se mantiene hasta que la unidad pierde una peana. Después de que la unidad haya perdido una peana, este estandarte ya no tiene efecto.

ESTANDARTE DE LA FORTALEZA

Coste 50 pts

Este estandarte incrementa el atributo de Impactos de cada una de las peanas de una unidad en +1 durante la primera fase de combate en la que luche. Sólo tiene efecto durante el primer enfrentamiento en combate cuerpo a cuerpo de la batalla, incluidas las rondas de combate en persecución durante el mismo enfrentamiento y cualquier otro enfrentamiento que resulte de un avance durante la misma fase de combate. Anula los impactos sobrantes al final de la fase de combate antes de agotarse el efecto del *Estandarte de la Fortaleza*.

ESTANDARTE DE PROTECCIÓN

Coste 30 pts

En cada turno, uno de los impactos sufridos por disparos por la unidad después de efectuar la tirada por Armadura correspondiente es ignorado debido a que los proyectiles rebotan por el efecto del *Estandarte de Protección*. Esto incluye los impactos sufridos en la fase de disparo debidos a hechizos. Este modificador se mantiene hasta que la unidad pierde una peana. Después de que haya perdido una peana, el estandarte ya no tiene efecto.

ESTANDARTE DE LA SUERTE

Coste 20 pts

El jugador puede repetir inmediatamente la tirada de todos los dados de Ataque de la unidad, ya sea en la fase de disparo o en la de combate. Esto incluye cualquier modificador al ataque a causa de objetos mágicos o personajes. El jugador declara que no está satisfecho con los resultados que ha obtenido, coge todos los dados y los vuelve a tirar. Fíjate que el jugador debe tirar todos los dados de nuevo, incluidos aquellos con los que haya logrado impactar, ipor lo que es posible que sea tan desafortunado que obtenga incluso peores resultados! Sólo funciona una vez por batalla.



ARMAS MÁGICAS

Una unidad de caballería, de infantería o de carros, o un personaje puede poseer un Arma Mágica. Un ejército no puede incluir más de un Arma Mágica del mismo tipo.

ESPADA DE DESTRUCCIÓN

Coste 10 pts

Una unidad equipada con este arma mágica puede obligar a una unidad enemiga con la que esté en contacto a repetir una tirada de Armadura que haya superado en cada ronda de combate. Por ejemplo, si se logran tres impactos y uno de ellos es "salvado" mediante una tirada de Armadura, entonces esta tirada debe repetirse. Sólo una unidad enemiga puede ser afectada por este arma.

ESPADA DEL DESTINO

Coste 5 pts

La primera vez que luche en combate cuerpo a cuerpo, una unidad equipada con esta espada sumará un bonificador de +1 al atributo de Ataques de una de sus peanas, de un modo muy similar al bonificador de Ataques de un personaje. La *Espada del Destino* sólo funciona una vez en toda la batalla. Fíjate que proporciona +1 Ataque en total, ino por cada peana!

ESPADA PUNZANTE

Coste 10 pts

Una unidad equipada con esta espada puede repetir un dado de Ataque fallado en cada ronda de combate.

ESPADA DEL PODER

Coste 10 pts

Una unidad equipada con esta espada suma un bonificador de +1 al atributo de Ataques de una de sus peanas, de un modo muy similar al bonificador de Ataques de un personaje. Fíjate que proporciona +1 Ataque en total, ino por cada peana!

ARTEFACTOS MÁGICOS

Sólo los personajes pueden poseer Artefactos Mágicos. Un ejército no puede incluir más de un Artefacto Mágico del mismo tipo.

CORONA DE MANDO

Sólo el General 100 pts

Si el General posee este poderoso objeto mágico, puede decidir impartir su primera orden de cada turno con un atributo de Mando inmodificable de 10, y no se aplica ninguna penalización al Mando cuando se utiliza la *Corona de Mando*. Esto sólo se aplica a la primera orden del General en cada turno, cada orden posterior debe impartirse de la forma habitual. Si el General no logra impartir su primera orden, debido a un resultado de 11 ó 12, entonces la *Corona de Mando* cesa de funcionar.

YELMO OLGÁRICO

Sólo el General 50 pts

Sólo el General puede portar el *Yelmo Olgárico* (sólo su cabeza es lo bastante importante!). El atributo de Mando del General se incrementa en +1 hasta un valor máximo de 10. El *Yelmo Olgárico* sólo funciona durante un turno por batalla, y el jugador debe especificar al inicio del turno si desea emplear su poder.

ORBE DE MAJESTAD

Sólo el General 30 pts

Si el General posee este objeto mágico, puede ignorar un fallo a la hora de impartir órdenes. La orden es obedecida automáticamente y el General puede continuar impartiendo ordenes de la forma habitual. Sólo funciona una vez por batalla, y sólo afecta a las ordenes impartidas por el General.

ANILLO DE LA MAGIA

Sólo Hechiceros 30 pts

Un Hechicero que posea este anillo puede lanzar un hechizo sin realizar la tirada de dados habitual. Este objeto sólo funciona una vez por batalla.

BÁCULO DEL TORPOR MÁGICO

Sólo Hechiceros o Herreros Rúnicos .. 30 pts

Si un Hechicero enemigo no logra lanzar un hechizo, puede ser afectado por el poder de este báculo con un resultado de 4+. Un Hechicero afectado por este artefacto sufre una penalización de -1 cada vez que intente lanzar un hechizo. El *Báculo del Torpor Mágico* deja de funcionar una vez ha sido utilizado con éxito, por lo que se deduce que sólo un Hechicero enemigo puede verse afectado por el báculo.

CETRO DE PODER

Sólo el General 30 pts

Si el General posee el *Cetro de Poder*, puede ignorar un resultado de *malentendido* de uno de sus subordinados una vez por batalla. Tira para determinar el resultado del *malentendido* antes de decidir si ignorarlo o no. Si se ignora, la orden es obedecida y el personaje puede continuar impartiendo órdenes de la forma habitual. La voluntad de hierro del *Cetro de Poder* llega hasta el incompetente sujeto y lo detiene antes de que se consuma el *malentendido*.

PERGAMINO DE DISPERSIÓN

Sólo Hechiceros o Herreros Rúnicos .. 20 pts

Si se posee el *Pergamino de Dispersión*, se puede hacer que un hechizo enemigo falle automáticamente. Sólo puede utilizarse una vez por batalla para anular el efecto de un hechizo que un Hechicero enemigo haya lanzado con éxito. En el caso de un Herrero Rúnico puede utilizarse después de que éste haya fallado una tirada para anular el hechizo con uno de sus objetos "antimágicos".

BÁCULO DEL PODER

Sólo Hechiceros 10 pts

Un Hechicero con el *Báculo del Poder* puede sumar un +1 a la posibilidad de lanzar un hechizo una vez por batalla. El jugador debe decidir si utiliza el *Báculo del Poder* antes de tirar el dado. Siempre se falla el lanzamiento de un hechizo si se obtiene un resultado de 1 en el dado, incluso si se utiliza el *Báculo del Poder*.

VARITA DE LA HECHICERÍA

Sólo Hechiceros 10 pts

Una vez por batalla, si el Hechicero logra lanzar un hechizo, puede intentar lanzar un segundo hechizo, que puede ser el mismo lanzado contra la misma unidad o contra otra distinta. El Hechicero debe efectuar una tirada para determinar si logra lanzar este segundo hechizo.

CAMPOS DE BATALLA

Existen muchas formas diferentes pero igualmente aceptables de desplegar los ejércitos para una batalla. En los escenarios que se describen en esta sección generalmente indicamos qué bando debe desplegar sus tropas en primer lugar. En estos casos, la historia real de la batalla indica el bando que debe desplegar en primer lugar porque, por ejemplo, ya estaba desplegado en una colina esperando a que el enemigo atacase o porque el escenario representa una emboscada donde uno de los bandos está apostado a lo largo de un camino.

Sin embargo, en aquellas partidas jugadas sin un escenario específico, o cuando se juega un escenario en el que no se especifica ningún despliegue, los jugadores pueden desplegar según ellos mismos acuerden. Los siguientes modos de desplegar los ejércitos son los más equitativos y comúnmente utilizados.

Una unidad por bando. Cada bando despliega alternativamente una unidad sobre el campo de batalla, empezando por el ejército que tenga más unidades. Si ambos ejércitos tienen el mismo número de unidades, tiran un dado para decidir quién despliega en primer lugar. Una vez un jugador se ha quedado sin unidades para desplegar, su oponente despliega el resto de su ejército. Los personajes se sitúan una vez desplegadas todas las unidades, o bien todos a la vez o bien uno por uno de la misma forma que las unidades.

Este es el método de despliegue más fácil, ya que no requiere preparación alguna. Es ligeramente irreal, ya que permite a los jugadores observar y reaccionar mientras se realiza el despliegue enemigo. Ninguno de los bandos logra ventaja alguna, a no ser que un ejército sea mucho mayor que el otro. En este caso, podría argumentarse que el ejército más numeroso tiene tropas de peor calidad, y la ventaja de desplegar unas pocas unidades adicionales al final equilibra la desigualdad de la capacidad de combate.

Mapas. Cada jugador realiza el boceto de un mapa del campo de batalla y dibuja las posiciones de sus unidades y personajes. Una vez ambos jugadores han realizado sus mapas, se sitúan sobre la mesa y los ejércitos son desplegados por cada jugador de acuerdo con las posiciones indicadas.

La mayoría de los jugadores están de acuerdo en que éste es el mejor modo de desplegar una partida, pero que requiere un pequeño esfuerzo. Éste es el método más realista, ya que, en realidad, un General realiza sus planes de batalla y decide las posiciones de sus tropas mucho antes del comienzo de la batalla. Es necesario procurar que los mapas sean precisos, ya que de otro modo podrías encontrarte intentando desplegar dos unidades donde sólo hay espacio para una.

Pantallas. Se coloca una pantalla a lo largo del centro de la mesa y cada jugador despliega su ejército fuera de la vista de su contrincante. Una vez ambos jugadores han desplegado sus ejércitos, se retira la pantalla y se revelan las posiciones de las tropas.

En teoría, este método es perfecto, ya que tiene las ventajas del dibujo de mapas sin tanto esfuerzo. En la práctica, tendrás suerte si logras que sea tan fácil. Una forma relativamente simple de erigir una pantalla temporal es utilizar cajas de cartón, libros altos, etc, para crear una pantalla baja que oculte ambos lados de la mesa mientras ambos jugadores están sentados intentando no mirar el despliegue del contrario!

Uno de los bandos primero. Ambos jugadores tiran un dado y el que obtenga el resultado mayor decide desplegar en primer o en segundo lugar. Uno de los bandos despliega todo su ejército en primer lugar, y el otro despliega a continuación. El bando que ha desplegado en primer lugar también mueve en primer lugar.

Éste es un método extremadamente rápido de desplegar ambos ejércitos, pero realmente sólo es apropiado cuando uno de los ejércitos debe estar a la espera de la aproximación del otro. Dependiendo de los ejércitos involucrados, puede ser una ventaja enorme para uno de los bandos, pero cuando se tiene poco tiempo es un modo perfecto de que comience la partida. El bando que despliega en primer lugar tiene una desventaja, ya que su oponente puede reaccionar a las posiciones de sus tropas, pero queda equilibrado hasta cierto punto por mover en primer lugar.



COLOCACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

Los escenarios que presentamos a continuación incluyen mapas mostrando dónde deben colocarse los elementos de escenografía de cada batalla. Todo ello puede ser adaptado por los jugadores para aprovechar los elementos de escenografía de los que disponen. En las partidas que no siguen ningún escenario, depende por completo de los jugadores decidir cómo colocar los elementos de escenografía antes de que los ejércitos desplieguen. Estos son los métodos más utilizados.

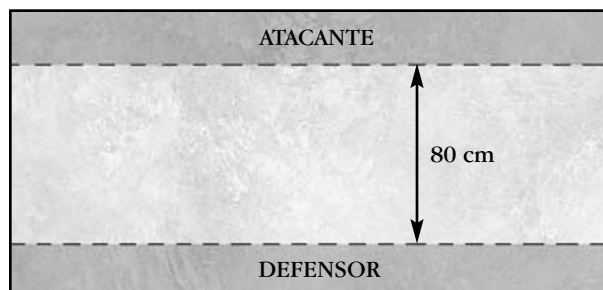
Bordes aleatorios. Ambos jugadores pueden crear el campo de batalla, después de lo cual tiran un dado para determinar en qué borde de la mesa de juego aparecen, y puesto que ninguno de los jugadores sabe por qué punto aparecerán en el campo de batalla, por propio interés realizarán un campo de batalla equilibrado.

Tú lo montas y yo decido. Uno de los jugadores crea el campo de batalla y el otro decide desde qué borde sale su ejército. Éste es un método excelente cuando uno de los jugadores visita la casa del otro, ya que permite tener el campo de batalla preparado de antemano.

Despliegue simétrico. Todos los elementos de escenografía se colocan de manera perfectamente simétrica, por lo que ninguno de los bandos dispone de ventaja alguna a la hora de desplegar. Este método es un poco mecánico y bastante irreal, pero básicamente es más justo desde un principio.

TAMAÑO DE LA MESA Y ZONAS DE DESPLIEGUE

Warmaster ha sido diseñado utilizando nuestras mesas de juego de 180x120 cm y de 240x120 cm. Las partidas pueden jugarse en mesas mucho más grandes (y pequeñas) utilizando ejércitos del tamaño apropiado. Hemos descubierto que los ejércitos necesitan aproximadamente unos 20 cm de profundidad para desplegar, lo que les deja separados unos 80 cm al inicio de la partida. Por eso, la regla básica es que los ejércitos desplieguen en los bordes opuestos de la mesa separados por 80 cm.



Si tu mesa de juego es especialmente ancha, te recomendamos que los ejércitos desplieguen más alejados del borde, para permitir más espacio de maniobra. Sin embargo, 80 cm es la distancia mínima práctica, y si tu mesa es especialmente estrecha, te recomendamos que despluguéis los ejércitos justo en el borde, para maximizar la distancia que los separa. Los escenarios descritos en esta sección se diferencian en que dan reglas específicas para desplegar los ejércitos.

¿CUÁNTO DURA LA BATALLA?

A los jugadores les suele gustar que la partida dure los turnos necesarios para que uno de los bandos se retire. Opcionalmente, podéis tirar un dado antes de comenzar la batalla para determinar cuánto durará. Cada turno representa aproximadamente unos noventa minutos de luz solar, y la batalla termina cuando oscurece.

1D6	Duración
1-2	6 turnos
3-4	7 turnos
5-6	8 turnos

En los escenarios que describimos a continuación se supone que los jugadores tiran un dado y que luchan un número predeterminado de turnos. Muchas de las partidas giran alrededor de intentar cumplir las condiciones de victoria dentro del tiempo permitido.

ESCENARIOS

Al igual que las buenas historias, una batalla debe tener un inicio, un nudo, y un desenlace. El inicio es el despliegue, donde se describen los sucesos acaecidos antes de la batalla, además de la elección y despliegue de las fuerzas que toman parte en ella. El nudo es el movimiento y el enfrentamiento de las fuerzas opuestas. Durante esta parte, los generales enemigos intentan superar en ingenio al contrario y se arriesgan personalmente al participar en la batalla. El final llega cuando uno de los bandos logra su propósito o una superioridad tan abrumadora que la victoria está a su alcance.

La manera más simple de empezar una partida es alinear ambos ejércitos a lo largo del campo de batalla, separados por 80 cm, utilizando uno de los métodos que ya hemos descrito. Aunque es fácil, esto parece bastante aburrido, sobre todo cuando puedes adornar cada batalla con su propia historia. Así que, ¿por qué no lo intentas? Las batallas que describimos a continuación muestran lo que queremos decir. En cada una de ellas se describen las circunstancias que rodean a cada enfrentamiento, la escenografía y cualquier clase de condiciones locales que deban ser tenidas en cuenta. Puedes jugar estas batallas exactamente como las describimos, pero puedes cambiar los ejércitos, la escenografía, los objetivos y aquellos detalles que te apetezcan. No existen reglas a la hora de crear una batalla. Depende de ti crear una trama entretenida o crear un hilo narrativo que teja la partida ¡Eso es lo más divertido!

¡AVISO!

Muchas de estas batallas las libran ejércitos de lugares como Bretonia y Sylvania. Durante el desarrollo del juego nos dimos cuenta de que no teníamos tiempo de crear todos los ejércitos, pero dejamos las batallas así. Por supuesto, cada batalla puede jugarse con cualesquiera ejércitos. Si hay suficiente demanda por parte de los jugadores nos encantaría realizar ejércitos para cada una de las razas descritas en nuestro juego **Warhammer** (¡y quizás unos cuantos más!).

LA BATALLA DE PEQUEÑA GRAN PALIZA

El río Gran Paliza discurre a lo largo de una zona conocida como las Tierras Yermas, marcando un territorio disputado por las diversas tribus Orcas. Ha sido el escenario de muchas feroces batallas, y los huesos de incontables guerreros Orcos reposan en el lecho del río. Río arriba se halla un afluente llamado Pequeña Gran Paliza. Fue hasta este desolado lugar que el Conde Reinhard Von Stern, un intrépido pero excéntrico explorador del Imperio conocido como el “Loco Estrangulador Stern”, condujo a sus valientes guerreros aventureros. Iba en busca de la legendaria ciudad de oro de Amdabar, que supuestamente se hallaba más allá de las Tierras Yermas. Nadie sabe si la encontró o no. Después de la Batalla de Pequeña Gran Paliza marchó hacia el Sur con su ejército y desapareció para siempre de la historia.

Esta batalla se libró entre el ejército del Conde Imperial y una confederación de tribus Orcas bajo el mando de Gruk Granruk de la tribu del Perro Aullante. Sin embargo, la batalla se puede librar entre cualesquiera otros dos ejércitos. La característica del terreno más importante de la batalla es el río y el puente que lo cruza.

En esta batalla, los defensores (los Orcos) despliegan en primer lugar a lo largo de su borde de la mesa de juego. Los atacantes (el Imperio) despliegan después, pero mueven en primer lugar. Esto favorece a los atacantes y compensa los bonificadores por los puntos de victoria y por el escenario, que obliga a los atacantes a cruzar el río ante una feroz resistencia enemiga.

Cualquier tipo de tropa puede cruzar el río de Pequeña Gran Paliza a través del puente, y la infantería puede intentar vadearlo. El río no es ni profundo ni peligroso. Una unidad/brigada que llegue a la ribera del río se detiene automáticamente. Debe dársele otra orden para que cruce el río. Las tropas no pueden utilizar su iniciativa para cruzar el río a menos que sea infantería que deba cargar contra el enemigo siempre que pueda, en cuyo caso debe hacerlo.

Las unidades de infantería pueden combatir en el río, pero las peanas que se retiren hacia o a través del río son automáticamente destruidas.

El terreno embarrado a ambos lados del río sólo es transitable para la infantería.

Bonificadores a los Puntos de Victoria

Atacantes (Imperio)

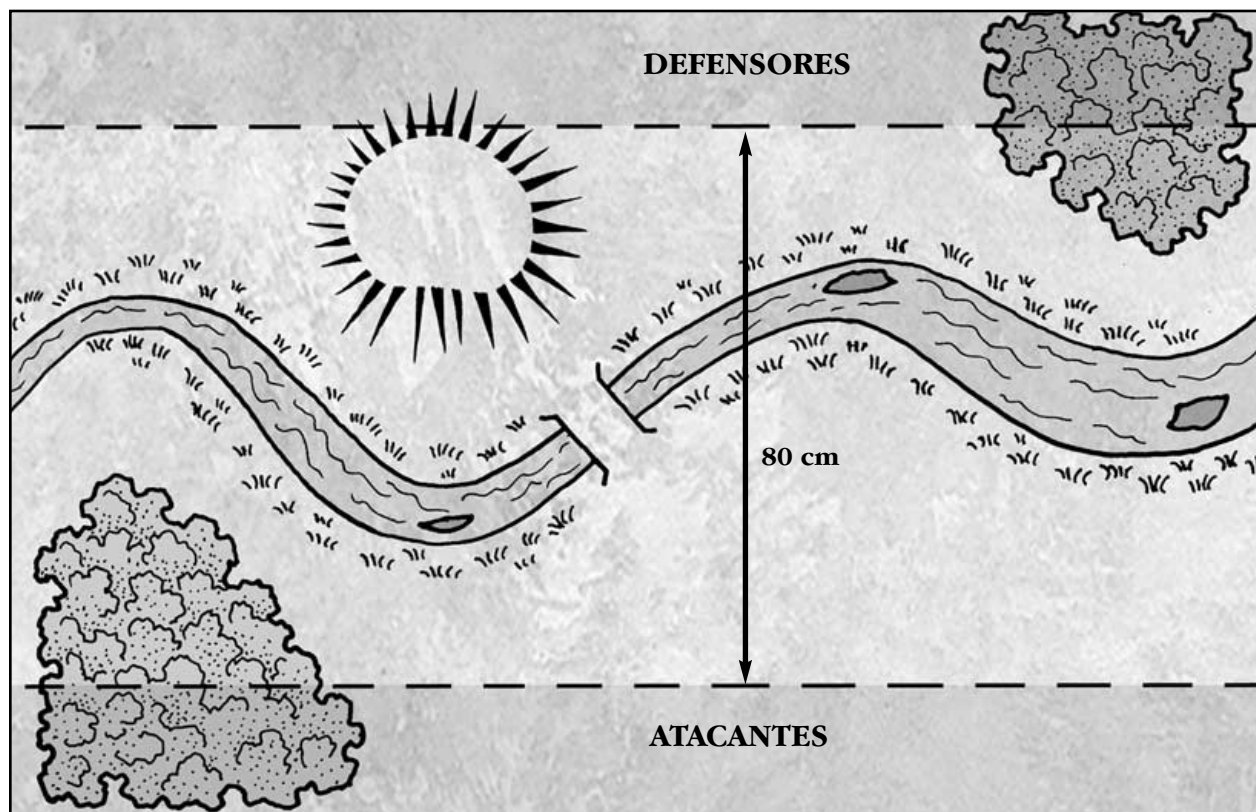
+100 puntos Si tus tropas controlan el puente al final de la partida y no hay unidades enemigas sobre el puente.

+100 puntos Por cada unidad en la ribera del río enemiga al final de la partida.

Defensores (Orcos)

+500 puntos Si no hay enemigos en tu ribera del río al final de la partida.

Estos bonificadores son para ejércitos de 1.000 puntos por bando; para batallas más grandes deberían incrementarse proporcionalmente.



LA BATALLA DE COLINA ORCA

Esta famosa batalla tuvo lugar en el Reino de Bretonia. Una banda de Orcos procedente de las montañas devastó, saqueó y arrasó todo lo que encontró en esta bella tierra hasta que fue atrapada y destruida por un gran ejército Bretoniano. El Señor de la Guerra Orco, Ugg Grancolmillo, cometió el error fatal de dividir sus fuerzas, y envió a parte de sus tropas a que siguieran saqueando mientras el resto de su ejército estableció un campamento sobre una gran colina. La colina, bautizada desde entonces como Colina Orca, ofrece una excelente vista sobre el territorio circundante.

Esta batalla se libró entre un ejército de Orcos, bajo el mando de Ugg Grancolmillo, y una fuerza muy superior de Bretonianos. Podéis librar fácilmente esta batalla entre cualesquiera otros dos ejércitos si así lo queréis. La característica más importante de esta batalla es la gran colina en el centro del campo de batalla.

Los defensores, Orcos en la batalla original, se colocan sobre la colina y son una fuerza algo inferior en número al enemigo. Los defensores disponen de la mitad de puntos que los atacantes para organizar su ejército. Los defensores despliegan en primer lugar, y los atacantes mueven en primer lugar.

Durante esta batalla puede que aparezcan los refuerzos Orcos. Para representar esto, los defensores pueden organizar otra fuerza con el mismo valor en puntos que la primera. El defensor tira un dado al inicio de cada uno de sus turnos. Con un resultado de 6, este segundo ejército aparece por cualquiera de los dos bordes cortos del tablero, escogido por el jugador defensor. La fuerza se despliega a lo largo de ese borde de la mesa de juego y puede recibir órdenes y moverse ese mismo turno.

Condiciones de Victoria Especiales

Atacantes (Bretonianos)

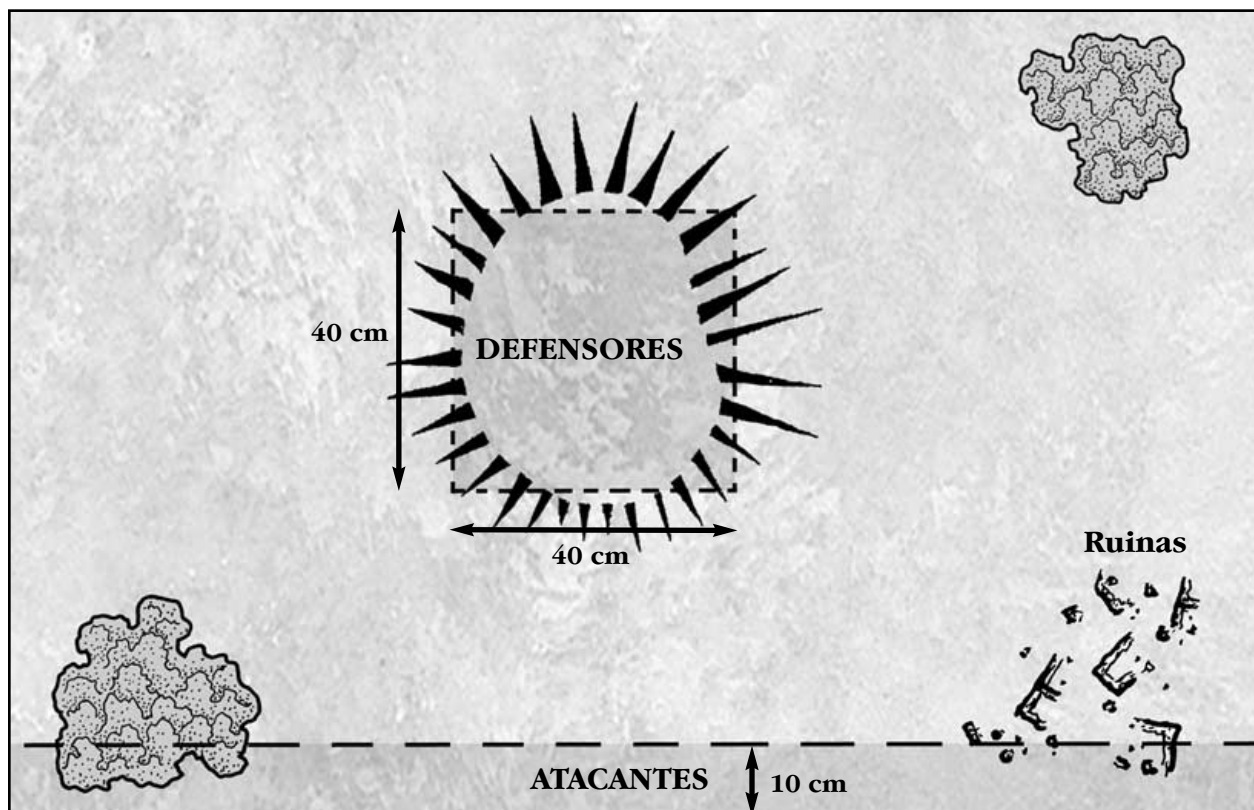
Vencen automáticamente si el General de los defensores (Ugg Grancolmillo) no está sobre la colina cuando finaliza la partida.

Defensores (Orcos)

Vencen automáticamente si el General de los defensores (Ugg Grancolmillo) está sobre la colina cuando finaliza la partida.



Sin embargo, la vigilancia no es una de las principales cualidades de la personalidad de un Orco (a diferencia de las broncas, las borracheras y de quedarse dormido en la guardias). Como resultado, Ugg Grancolmillo se despertó enfrenteado a un gran ejército Bretoniano listo para combatir. Ugg mantuvo la posición durante bastantes horas esperando que el resto de su ejército llegase para salvarle el pellejo. Por suerte para los Bretonianos, esto no ocurrió, y los valientes Caballeros lograron una gloriosa victoria para la tierra de Bretonia.



LA BATALLA DE ARROYOAGRIO DE GRIMM

Esta batalla tuvo lugar hace muchísimos años, mucho antes de que se fundasen los reinos humanos del Imperio o Bretonia, durante la larga y feroz guerra entre los Enanos y los Elfos. Un grupo de mineros Enanos descubrió un filón de oro en Arroyoagrio, que era como se llamaba el río local. En consecuencia, allí creció una pequeña comunidad de mineros Enanos y sus familias. El fundador y jefe del lugar era Grimm "Devorador" Girkinson, y el poblado fue bautizado Arroyoagrio de Grimm en su honor. Por desgracia, el poblado se hallaba en una zona expuesta situada al otro lado de las montañas tras las que se encontraba la poderosa ciudad Élfica de Tol Eldroth. El obseso dirigente de esta ciudad no era otro que Ardath Afeitaenanos, quien ya había conquistado todos los reductos Enanos de su lado de las montañas. El ataque contra Arroyoagrio de Grimm, su destrucción y su heroica defensa forman la base de una famosa saga Enana que está inscrita con toda clase de exagerados detalles macabros en el Gran Libro de los Agravios que se halla en Karaz-a-Karak, la capital de los Enanos.

Esta batalla se libró entre el ejército de Altos Elfos de Ardath Afeitaenanos y un ejército Enano dirigido por Grimm "Devorador" Girkinson. Esta batalla puede librarse entre cualesquiera otros dos ejércitos. La característica más importante de esta partida es el poblado y las granjas circundantes que los atacantes deben destruir.

Los atacantes (Altos Elfos históricamente) despliegan en primer lugar al otro lado de Arroyoagrio. Los defensores (Enanos) despliegan a continuación en el poblado de Arroyoagrio de Grimm. Esto representa la ventaja que tienen los defensores de desplegar fuera de la vista entre los edificios o en su interior. Los atacantes mueven en primer lugar.

Los atacantes pretenden incendiar los edificios de los defensores y quemarlos hasta los cimientos. Se supone que para ello las tropas atacantes disponen de antor-

chas además de sus armas habituales. Cualquier peana de tropas que esté en contacto con un edificio y no pertenezca a una unidad que esté participando en un combate cuerpo a cuerpo en ese turno puede iniciar un incendio con un resultado de 6 en 1D6. Una vez un edificio está en llamas se considera inhabitable y se considerará destruido al final de la partida.



El Arroyoagrio puede cruzarse sin penalización alguna por el puente. No es un río profundo, por lo que puede ser cruzado por cualquier otro punto por todas las tropas excepto la artillería, los carros y las máquinas de guerra. Sin embargo, debido a la extrema frialdad del agua de la montaña, cualquier unidad que cruce el río queda debilitada temporalmente y no puede recibir más órdenes en ese turno.

Bonificadores a los Puntos de Victoria

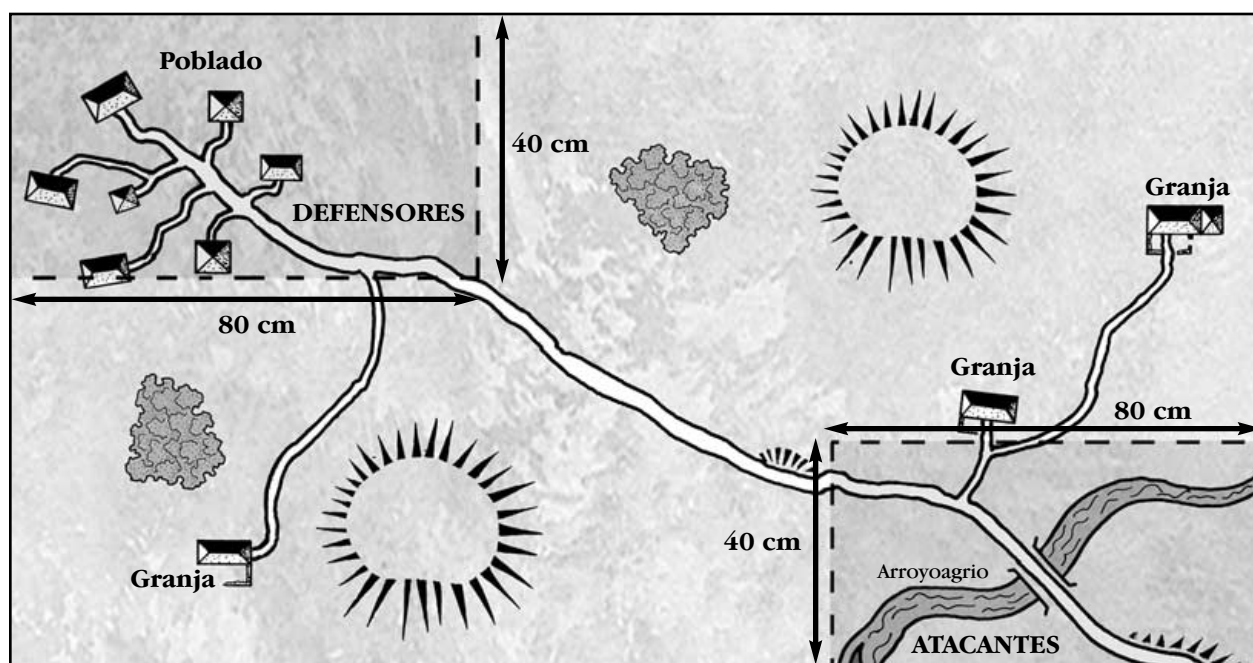
Atacantes (Altos Elfos)

+100 puntos Por cada edificio destruido al final de la batalla.

Defensores (Enanos)

+500 puntos Ningún edificio del poblado ha sido destruido.

Estos bonificadores son para ejércitos de 1.000 puntos por bando; para batallas más grandes deberían incrementarse proporcionalmente.



LA LIBERACIÓN DE KARBUTZAL

El reino de los Enanos se compone de numerosos enclaves fortificados subterráneos dispersos a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo que se ven constantemente amenazados por saqueadores Orcos y Goblins, y a lo largo de los siglos algunos han sido destruidos o tomados al asalto por los pielesverdes. Karbutzal es un enclave pequeño pero próspero en las tierras del Norte que ha sido atacado en numerosas ocasiones a lo largo de los años. En una de esas ocasiones se envió una fuerza de ayuda para reforzar la guararnición. El ejército Enano intentó llegar hasta Karbutzal cruzando algunos de los valles adyacentes, pero se encontró con que estaban firmemente defendidos por los Orcos. Finalmente, los Enanos decidieron marchar directamente por el ancho valle de Karbut para atravesar las líneas del ejército Orco y llegar hasta Karbutzal.

Esta batalla se libró entre los Enanos y los Orcos, pero puede librarse entre cualesquiera otros dos ejércitos. La fuerza de ayuda debe atravesar el valle y abandonarlo por el otro extremo para llegar a la fortificación asediada.

Esta partida se libra a todo lo largo de la mesa de juego, con ambos oponentes desplegados cada uno en un extremo. El ejército atacante (Enanos) despliega en primer lugar, en el extremo ancho del valle, y el ejército defensor (Orcos) despliega a continuación en el extremo estrecho del valle, donde se halla la asediada Karbutzal. Los defensores despliegan en segundo lugar debido a que se han ocultado detrás de sus defensas y los atacantes no tienen tiempo de reaccionar ante sus movimientos.

Karbutzal se halla justo un poco más allá de la zona donde se desarrolla la batalla. Los Orcos han levantado un muro de tierra y estiércol a lo ancho de todo el valle. Las tropas que se hallan en el lado del muro que da a Karbutzal se consideran tropas parapetadas, pero no viceversa, ya que el muro es empinado por un lado y escalonado por el otro. No supone obstáculo alguno para la visión y sólo afecta al movimiento de la artillería, los carros y las máquinas de guerra.

La batalla tiene lugar en un profundo valle cuyas laderas son impasables y están representadas por los bordes largos de la mesa de juego. Ninguna unidad puede abandonar el campo de batalla por estos bordes. Las unidades pueden abandonar el campo de batalla por cualquiera de los bordes cortos. Se considera que las unidades atacantes que abandonen el campo de batalla por el borde correspondiente al borde de Karbutzal antes del final de la partida han llegado al enclave asediado.

Como se juega a lo largo de la mesa, es mejor añadir un turno adicional. Tira para determinar la duración de la partida de la forma habitual y suma un turno. Si tu mesa mide menos de 180 cm de largo, esto no será necesario.

Bonificadores a los Puntos de Victoria

Atacantes (Enanos)

+100 puntos Por cada unidad de dos o más peanas que llegue a Karbutzal. Las unidades de una peana o voladoras no cuentan.

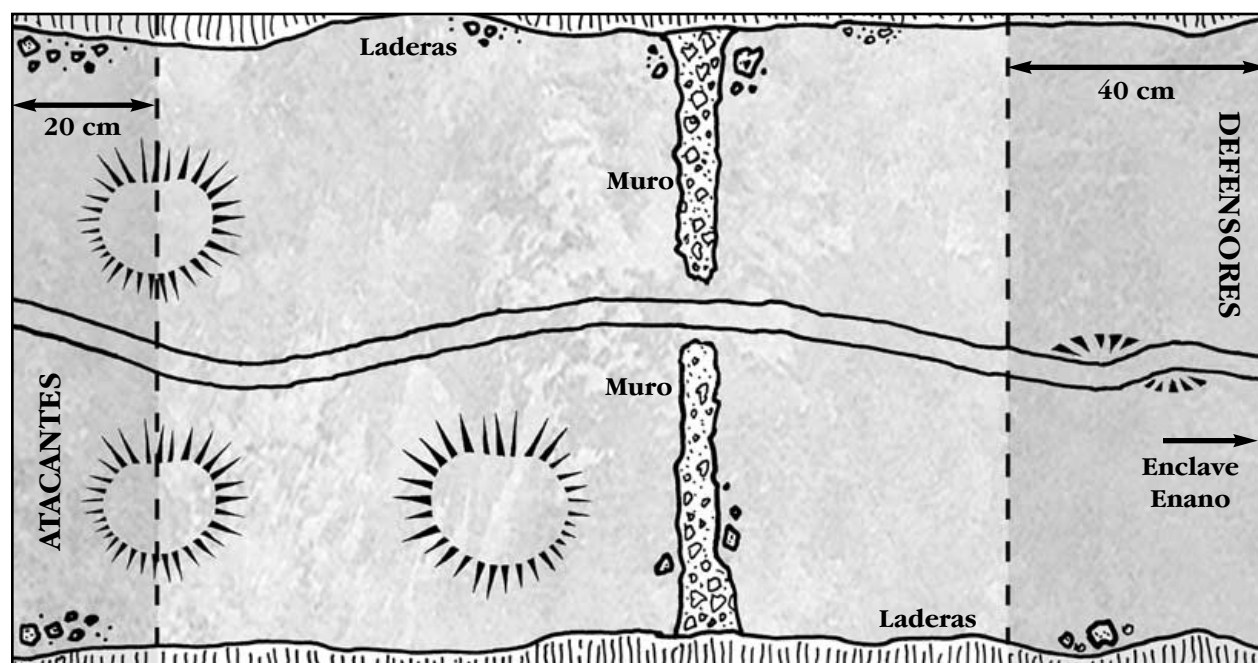
+50 puntos Por cada unidad de dos o más peanas que cruce el muro Orco. Las unidades de una peana o voladoras no cuentan. Las unidades que lleguen a Karbutzal no cuentan (ya reciben +100 puntos tal y como se describe arriba).

Defensores (Orcos)

+100 puntos Ninguna unidad atacante de dos o más peanas llega a Karbutzal.

+100 puntos Ninguna unidad atacante de tres peanas llega a Karbutzal.

No se conceden otros puntos de victoria. A ninguno de los bandos le importa las bajas sufridas, sólo cuántas unidades logran o no su objetivo.



LA CAÍDA DE EISBERG

Durante las Guerras de los Condes Vampiro, el ejército No Muerto de Vlad von Carstein se encontró con la resistencia de un pequeño pueblo, Eisberg, en la Marca de Oster. El pueblo no era muy grande, pero estaba muy bien defendido. Al Norte se hallaba protegido por pantanos infranqueables, y al Sur se hallaba defendido por una enorme grieta natural en la montaña, llamada el Abismo de Eis, que sólo se podía cruzar mediante un puente de piedra. Por el Oeste estaba protegido por unas empinadas laderas, pero un tortuoso sendero conducía hasta la cima y después descendía por un sistema de cuevas hasta la propia ciudad. Este sendero estaba protegido por una pequeña torre de vigía. Por último, al Este lo protegía una enorme extensión de pantanos cruzados por un estrecho sendero que conducía hasta la parte posterior de la ciudad. Este sendero del pantano era casi imposible de encontrar, por lo que no había nadie protegiéndolo. Antes de que su ejército No Muerto pudiese lanzar su ataque, el Conde Vampiro se vio obligado a ocupar al menos uno de estos senderos que conducían a la ciudad. Hasta que Vlad no logró esto último, se consideraba a Eisberg una fortaleza inexpugnable.

La Batalla de Eisberg se libró entre el ejército No Muerto de Vlad von Carstein y un ejército de defensores Imperiales. Sin embargo, es perfectamente posible librar la misma batalla entre dos ejércitos cualesquiera. Los accidentes de terreno más importantes son las tres localizaciones clave que el atacante debe intentar capturar antes de que pueda avanzar e invadir la ciudad.

Esta partida se juega a lo largo de la mesa. El defensor (Imperio) despliega en primer lugar su ejército dentro de la propia Eisberg, excepto una unidad de infantería que debe situarse en el interior de la torre de vigía (se

considera fortificada). También se puede situar una batería de cañones en la torre si así lo prefiere el jugador. Los atacantes (No Muertos) despliegan en segundo lugar a lo largo del borde Sur de la mesa, el opuesto a Eisberg. El atacante mueve en primer lugar.

Las laderas son tan impasables como el Abismo de Eis, excepto a través del puente. Los pantanos también son impasables, pero pueden ser registrados para descubrir el sendero oculto. Cualquier unidad puede intentar entrar en los pantanos por cualquier punto en busca del sendero. Tira un dado por cada unidad que busca en cada turno. Con un resultado de 1, una peana desaparece tragada por el pantano, con un resultado de 6, la unidad ha descubierto el origen del sendero.

Bonificadores a los Puntos de Victoria

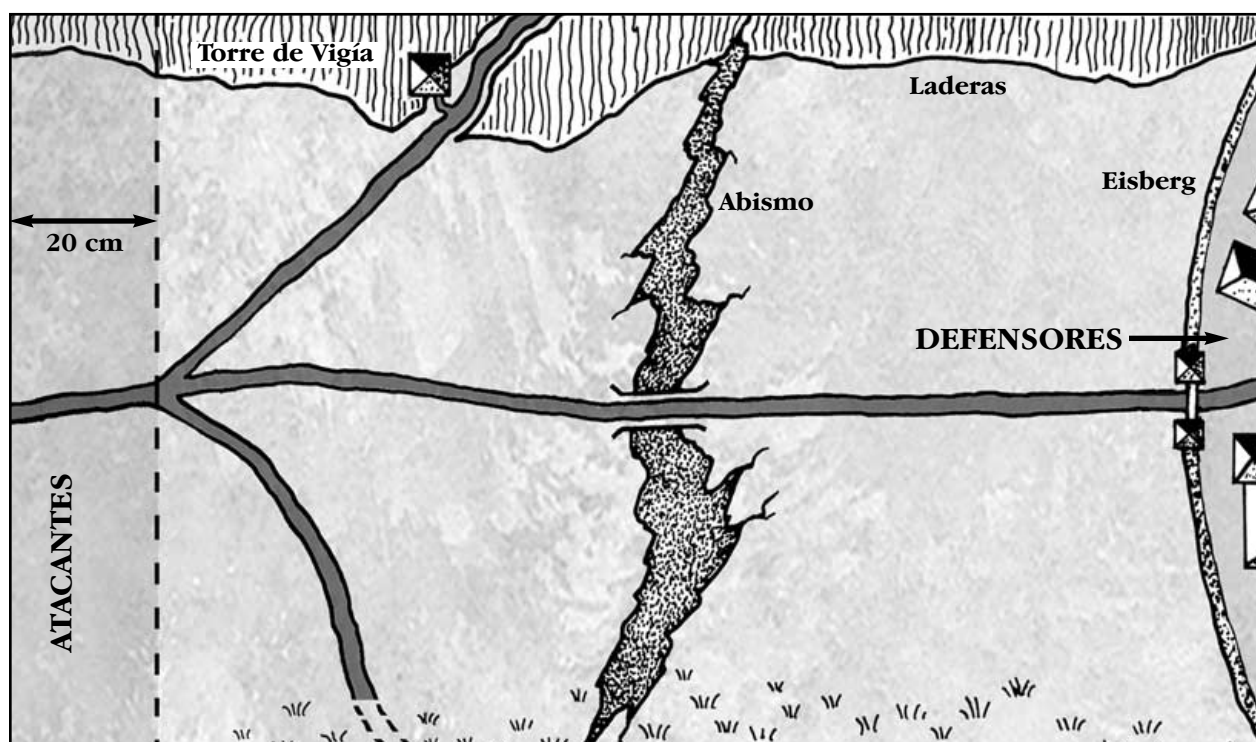
Atacantes

- +250 puntos** Por capturar la torre de vigía en la base del sendero de la montaña.
- +250 puntos** Por capturar el puente que cruza el abismo.
- +250 puntos** Por descubrir el sendero que cruza los pantanos.

Defensores

- +500 puntos** Si no hay unidades atacantes, excepto unidades voladoras y las unidades con sólo una peana, en el lado del abismo que da a Eisberg al final de la batalla.

Estos bonificadores son para ejércitos de 1.000 puntos por bando; para batallas más grandes deberían incrementarse proporcionalmente.



LA CARAVANA DEL PASO DEL MORDISCO DEL HACHA

Las Montañas Grises separan el Imperio de Bretonia, formando una barrera casi infranqueable. La ruta principal atraviesa las montañas por un paso conocido como el Paso del Mordisco del Hacha, una gigantesca hendidura en la roca por la que pasan las caravanas de carretas procedentes del Norte y del Sur. Estas caravanas están protegidas por mercenarios, y a menudo por las tropas del Imperio y de Bretonia, ya que se hallan bajo la constante amenaza de los ataques de los bandidos Orcos y Goblins. Esta batalla representa uno de estos típicos ataques. Una gran caravana de víveres, bebida, oro y finas sedas es atacada justo cuando abandona el paso y entra en la zona menos montañosa que hay a continuación. De repente, apareciendo de la nada, todo un ejército Orco se recorta en la cresta de la montaña y se apresta a saquear las carretas, mientras las tropas del Imperio que protegen la caravana intentan repelerlos.

En esta batalla intervienen los Orcos, los atacantes emboscados, y la caravana Imperial atacada, aunque podría jugarse con otros dos ejércitos cualesquiera. La característica más importante es la caravana de carretas con la que uno de los bandos debe lograr salir por el otro extremo del paso alejándola de los combates y que el otro bando debe intentar saquear.

El ejército defensor (Imperio) incluye una carreta por cada unidad en el ejército. Las carretas se colocan no más allá de la mitad del campo de batalla en dirección a la salida del paso, y no más cerca de 40 cm del borde del Paso del Mordisco del Hacha. El resto del ejército Imperial se despliega a lo largo del camino o detrás de las carretas. Todo el ejército Imperial despliega en primer lugar. Los atacantes (Orcos) despliegan a continuación sobre las crestas de las montañas, en uno o ambos bordes largos de la mesa. Los atacantes mueven en primer lugar.

Las carretas pueden moverse hasta 20 cm una vez por fase de mando en dirección a la salida del paso. No necesitan recibir órdenes para este movimiento. También

pueden recibir órdenes individuales, en cuyo caso pueden mover una vez 20 cm a lo largo del camino o 10 cm campo a través. Una carreta no puede recibir dos o más órdenes por turno. Una carreta que abandone el campo de batalla por cualquiera de sus bordes se considera a salvo. Las carretas no pueden ser repelidas por los ataques de proyectiles.

Una unidad atacante (Orcos) puede atacar y saquear una carreta si inflige uno o más impactos en combate cuerpo a cuerpo. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo no pueden atacar a las carretas. Las carretas no tienen armadura y no responden a los ataques. Las carretas saqueadas se retiran del campo de batalla y el jugador atacante efectúa una tirada en la siguiente tabla al término de la batalla. Si una carreta es saqueada, los vencedores pueden avanzar como si hubiesen destruido una unidad enemiga.

Puntos de Victoria

Atacantes (Orcos)

Al final de la batalla tira 1D6 por cada carreta saqueada.

1D6 Resultado

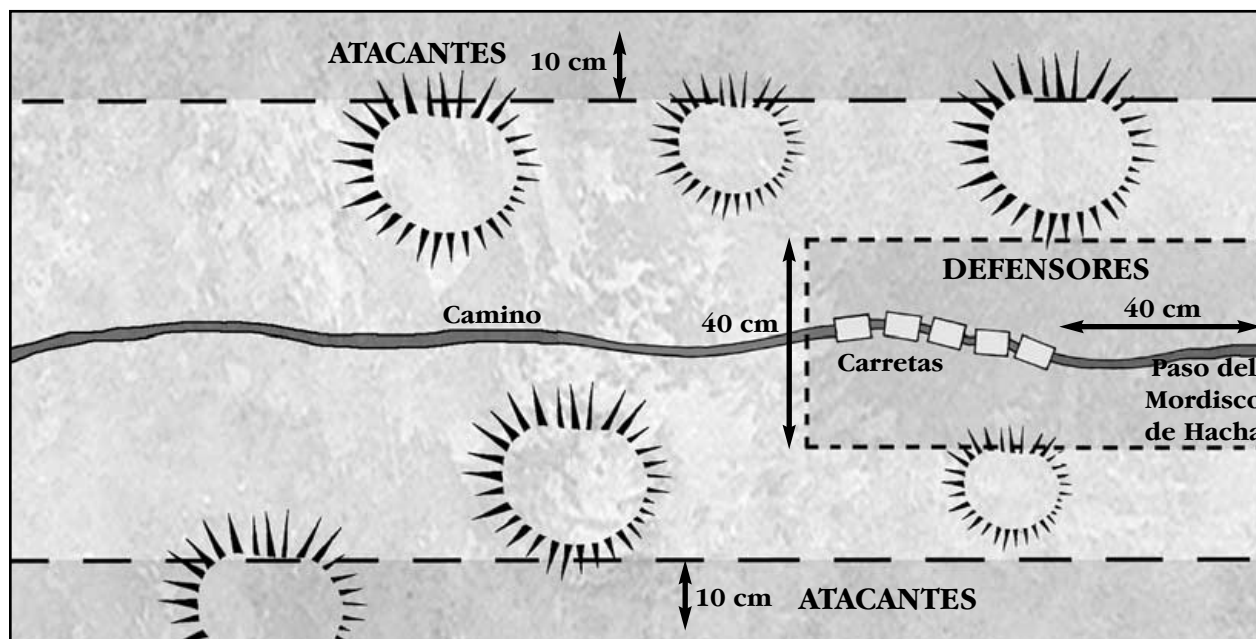
- 1 ¡Sedas para nenas! No te sirve. 0 puntos.
- 2-3 ¡Comida! +100 puntos.
- 4-5 ¡Alcohol! +200 puntos.
- 6 ¡Oro! +300 puntos.

Defensores (Imperio)

¡Victoria! Todas las carretas logran salir del campo de batalla sanas y salvas.

+100 puntos Por cada carreta que logre salir del campo de batalla.

No se tienen en cuenta otros puntos de victoria. Sólo las carretas importan en esta batalla, no el número de bajas causadas o sufridas.



LA HUIDA DE LA CONDESA HEUGENLOEWD

Durante la época de los Tres Emperadores, el Imperio quedó dividido entre pretendientes rivales que aspiraban al trono. Las diversas tierras del Imperio se vieron aliadas entre sí o contra otras. Fue durante este tiempo cuando el Conde de Middenland, uno de los pretendientes al trono, se alió con Eldred Heugenloewd, el Conde de Solland. Para consolidar esta relación se acordó el matrimonio entre el Conde de Middenland y la única hija de Eldred, la viuda Matilda. El matrimonio fue un golpe de suerte para el Conde de Solland, quien no tenía descendientes varones y que por tanto no tenía heredero para su trono. El anterior marido de su hija había muerto trágicamente aplastado en un extraño accidente su noche de bodas.



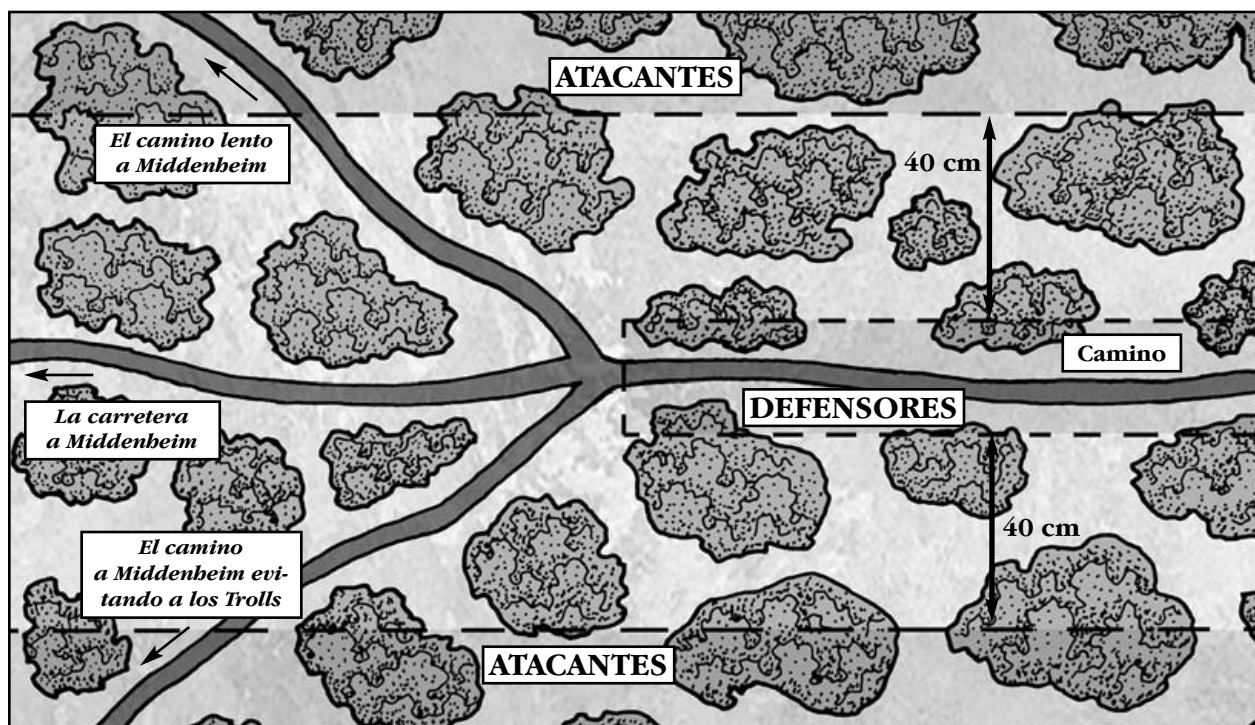
Los Sollandeses partieron hacia Middenland en una caravana escoltada por un pequeño ejército. Su ruta pasaba a través del territorio del Conde de Talabecland, Volzin Forstenloess, otro de los pretendientes al trono Imperial. Pero algo que todos desconocían es que Volzin había quedado prendado de Matilda, a la que sólo había visto en algunos retratos especialmente favorecedores del pintor de la corte Renardo Harfblind. Impulsado por el deseo amoroso envió a su ejército para que emboscara y secuestrara a la Condesa. Poco se imaginaba que los sucesos que acaecerían a continuación determinarían el destino de naciones enteras durante las generaciones venideras.

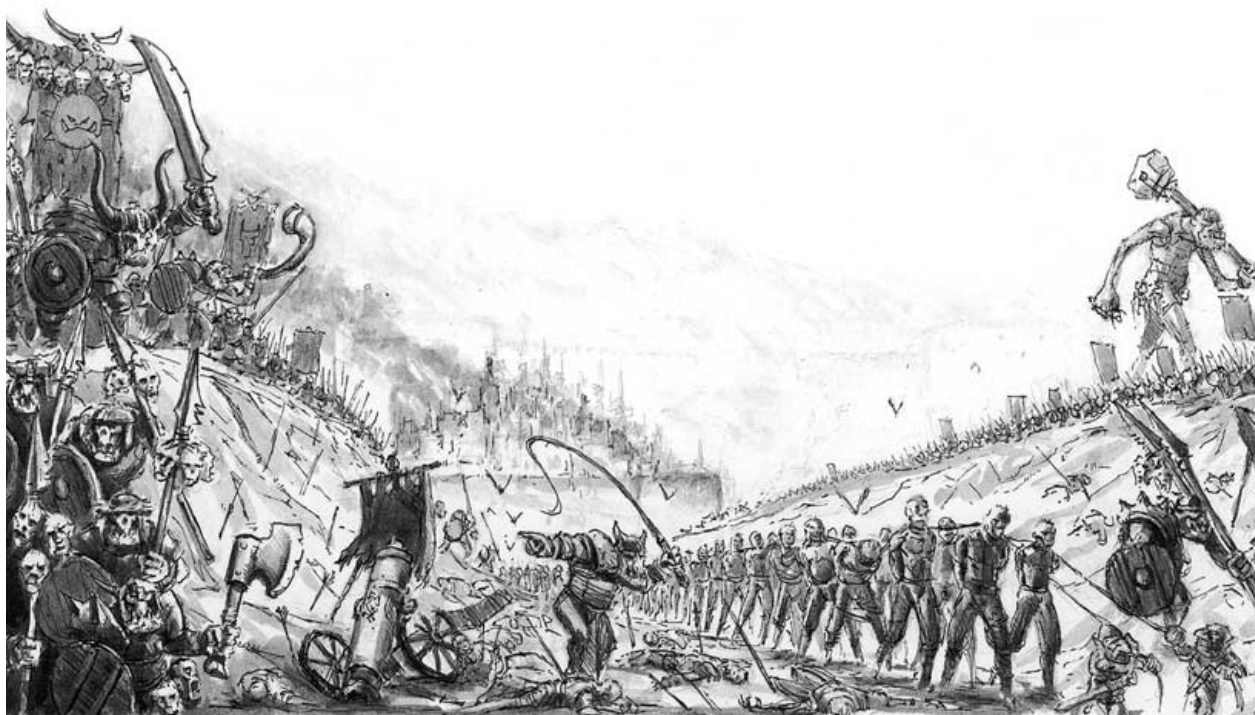
Esta batalla se libró entre ejércitos rivales del Imperio, pero puede librarse igualmente entre dos oponentes cualesquiera. La característica más importante es la caravana y la captura del carruaje que contiene al objetivo, la Condesa.

Los defensores (los Sollandeses históricamente) despliegan su ejército en primer lugar a lo largo del camino entre su borde de la mesa y la bifurcación del mismo. Las unidades despliegan en columna (es decir, una peana detrás de la otra), como si estuvieran marchando. Si no hay espacio suficiente para desplegar a todo el ejército, las unidades que no aparezcan en este momento se pueden desplegar en la mesa más adelante (ver más abajo). El jugador dispone de tres carruajes que pueden situarse en cualquier punto del camino en el interior de la columna en marcha, pero no en vanguardia. Uno de los carruajes transporta en secreto al objetivo de la batalla (la Condesa Heugenloewd). El jugador debe anotar en cuál de los carruajes se halla. Los atacantes (los Talabeclandeses) despliegan a continuación a lo largo de cualquiera o de ambos bordes largos de la mesa, pero a más de 40 cm del camino. Los atacantes mueven en primer lugar.

Cualquier unidad defensora que no haya podido desplegar al inicio de la batalla puede entrar por cualquier punto a lo largo del borde corto detrás de la columna durante el primer turno del jugador. Cada unidad se sitúa a 20 cm del borde de la mesa y no puede moverse en ese turno.

El camino y los senderos tienen aproximadamente unos 12 cm de ancho, lo suficiente para que una unidad de infantería de tres peanas pueda desplegarse sobre ellos. Los bosques están recorridos por senderos que varían entre 2 y 6 cm de ancho. Por supuesto, los bosques son impasables para cualquier tropa que no sea infantería, excepto mediante caminos y senderos.





Los carruajes pueden mover automáticamente hasta 20 cm a lo largo del camino una vez por fase de mando. No necesitan recibir órdenes para hacerlo, y no pueden moverse por propia iniciativa o mediante órdenes. Cualquier carruaje que abandone el campo de batalla por cualquiera de los tres caminos que llevan a Middenheim se considera capturado por el bando que tenga el control sobre él en ese momento. Cualquier carruaje que abandone el campo de batalla por el borde desde donde partieron se considera capturado por los atacantes aunque estuviera controlado por los defensores en ese momento. Todos los carruajes comienzan la batalla bajo control del jugador defensor. Los carruajes no son repelidos por los disparos de proyectiles.

Una unidad atacante puede tomar el control de un carruaje poniéndose en contacto con él. Las unidades no pueden tomar el control de un carruaje si están trabadas en combate cuerpo a cuerpo con tropas enemigas. Si no es así, el carruaje puede ser escoltado por la unidad enemiga, moviéndose en su compañía hasta 20 cm por turno a lo largo del camino. Un carruaje no puede moverse más de una vez por turno, incluso si es escoltado tal y como se describe. Un carruaje capturado no se moverá a menos que sea escoltado.

Sólo el defensor sabe en qué carruaje viaja el objetivo (la Condesa Heugenloewd). El jugador sólo debe revelar esto una vez el carruaje de la Condesa haya abandonado el campo de batalla o al final de la partida si no ha logrado escapar con el carruaje. En el resto de los carruajes viajan las damas de compañía de la Condesa y sus cortesanas.

Para representar el elemento sorpresa, se considera que el General de los defensores tiene un atributo de Mando de 7 en su primer turno.

Bonificadores a los Puntos de Victoria

Atacantes

¡Victoria!

Capturan el carruaje en el que viaja la Condesa Heugenloewd y abandona el campo de batalla por cualquier camino.

+500 puntos

Controla el carruaje de la Condesa al final de la batalla pero no ha abandonado el campo de batalla.

+100 puntos

Cada carruaje que haya abandonado el campo de batalla controlado por el jugador.

Defensores

¡Victoria!

El carruaje de la Condesa escapa por cualquiera de los caminos que conducen a Middenheim.

+500 puntos

Controla el carruaje de la Condesa al final de la batalla pero no ha abandonado el campo de batalla

No se conceden otros puntos de victoria en esta batalla. Lo más importante es la Condesa, y ambos bandos lo sacrificarán todo con tal de controlar su carruaje.



LA CONFEDERACIÓN DE SIGMAR

Hace mucho, mucho tiempo, antes de que el Imperio fuera el Imperio, cuando la tierra estaba dividida entre los señores de la guerra humanos rivales y los bárbaros pielesverdes, apareció un gran dirigente. Su nombre era Sigmar, y unió a todas las tribus de hombres, forjando una alianza entre ellos y los Enanos. Juntos, los humanos y los Enanos combatieron hombro con hombro para librar a la tierra de los numerosos Orcos que vivían allí. Esto les llevó muchos años, y tuvieron que librarse muchas batallas, con los Hombres y los Enanos en un bando y las fuerzas combinadas de los señores de la guerra Orcos en el otro.

Esta batalla representa una batalla típica de aquella era distante. Un gran ejército Orco compuesto por varias tribus diferentes ha lanzado una incursión contra las tierras de Sigmar y ha arrasado la pequeña ciudad de Ostwald. Los Orcos han masacrado a los habitantes de la ciudad, y se hallan muy ocupados saqueándola de forma completamente indisciplinada y descoordinada. Al ver el humo alzándose desde sus torres de vigilancia, los humanos y los Enanos han enviado a sus ejércitos para repeler la invasión.

Al igual que ocurrió en muchas de las batallas de esta época heroica, los esfuerzos y la considerable capacidad marcial de los humanos y los Enanos se combinaron para derrotar a una fuerza numéricamente muy superior de indisciplinados pielesverdes. Ostwald fue reconstruida y repoblada rápidamente con colonos procedentes del Oeste. Poco tiempo después, Sigmar expulsaría por completo a los Orcos de sus tierras tribales y fundaría un Imperio que ha logrado existir a lo largo de más de dos mil quinientos años.

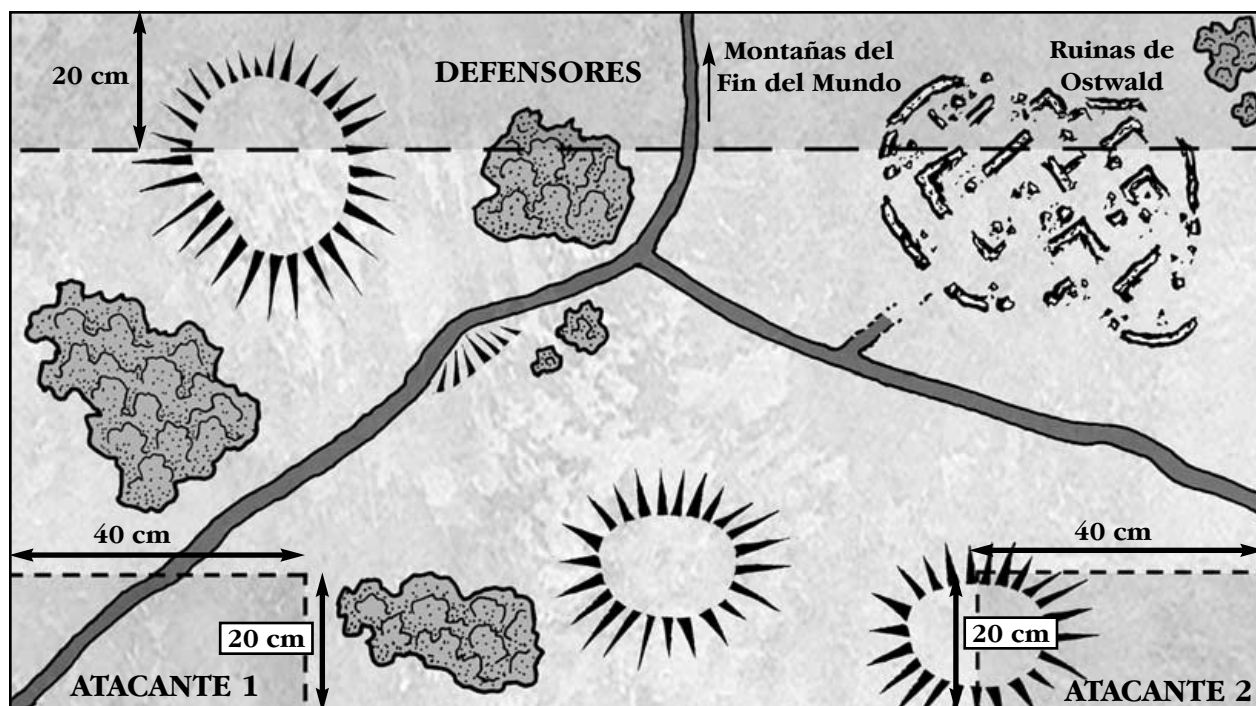
Esta batalla fue librada entre una fuerza combinada de Imperiales y Enanos contra un ejército Orco, pero podría librarse igualmente entre dos ejércitos cualesquiera o una combinación de fuerzas aliadas. La característica principal de esta batalla es que hay varios jugadores por cada bando.

La fuerza atacante (Imperio/Enanos) está compuesta por dos ejércitos separados, cada uno con su propio General representado por un jugador. El ejército defensor (Orcos) sólo tiene un General, pero para representar a los defensores como una confederación de tribus, cada personaje está representado por un jugador diferente.

La fuerza defensora (Orcos) debe ser dividida por el General en tantos destacamentos como jugadores haya, de forma que cualquiera de los destacamentos esté compuesto, como mucho, por una unidad más que los otros. Cada jugador debe incluir un personaje en su destacamento, y si se incluyen más personajes, deben repartirse de la forma más equitativa posible. El General sólo controla la peana del General y su propia porción del ejército, y no puede controlar al resto de los personajes. Cada jugador puede desplegar sus fuerzas donde desee, dentro de la zona de despliegue del defensor. Tira un dado para decidir el orden en el que despliegan los jugadores. El General defensor puede recomendar y amenazar a sus subordinados de la forma que quiera, pero cada uno puede desplegar como lo desee.

Los Generales de las fuerzas atacantes (Enanos e Imperio) elaboran una lista de sus fuerzas para representar el orden en el que sus ejércitos marchan a lo largo de sus respectivos caminos. Las unidades y personajes al principio de la lista marchan en la vanguardia de la columna, y los últimos de la lista marchan a retaguardia. Ninguna de estas fuerzas se despliega sobre el campo de batalla al inicio de la partida, sino que llegan en el primer o segundo turno.





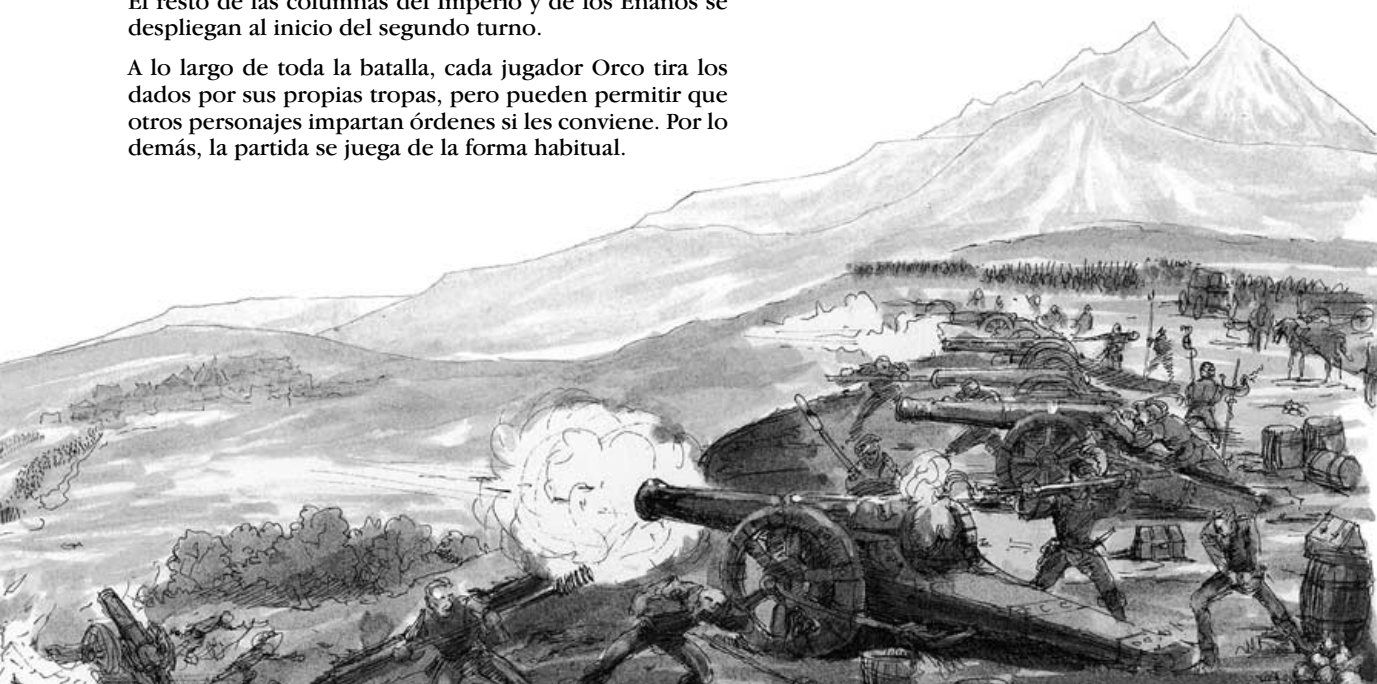
El bando del Imperio y los Enanos mueve en primer lugar. Cada uno de los jugadores tira un dado y despliega en columna su peana de General más un número de unidades y/o personajes igual al resultado de la tirada del dado dentro de su zona de despliegue, empezando por aquellas peanas que se hallan en vanguardia de la columna. El bando de la alianza actúa en su turno de forma normal. El ejército del Imperio y el de los Enanos actúan de forma completamente independiente: el jugador Enano da órdenes a su ejército y el jugador Imperial da órdenes al suyo. Los personajes Enanos no pueden dar órdenes a las tropas humanas y viceversa. Si uno de los Generales falla al dar una orden, se detendrá su ejército, no ambos.

El resto de las columnas del Imperio y de los Enanos se despliegan al inicio del segundo turno.

A lo largo de toda la batalla, cada jugador Orco tira los dados por sus propias tropas, pero pueden permitir que otros personajes impartan órdenes si les conviene. Por lo demás, la partida se juega de la forma habitual.

El único elemento fuera de lo común son las ruinas de la propia Ostwald, un montón humeante de muros derruidos y edificios en escombros. Esta zona se considera plagada de pequeños obstáculos, por lo tanto es impasable para los carros, la artillería y las máquinas de guerra, pero es pasable para el resto de las tropas y se puede ver por encima de las ruinas sin problema. La infantería en el borde de las ruinas se considera parapetada.

No se conceden bonificadores a los puntos de victoria en esta batalla. El aspecto más interesante es que es una batalla con varios jugadores por bando más que el hecho de tener cualquier objetivo en particular.



ASEDIOS Y FORTALEZAS

En **Warmaster** es posible representar fortalezas, muros, torres, castillos e incluso ciudades enteras mediante los modelos del tamaño adecuado. La escala del juego está adaptada de forma apropiada para librar grandes asedios con inmensos ejércitos contra poderosas fortalezas utilizando pesadas máquinas de guerra e increíbles ingenios de destrucción.

Cuando se libran partidas de asedio, el asediante debería disponer del doble de puntos que el defensor. Cuando las defensas son relativamente débiles, lo mejor sería ajustar los puntos ligeramente a favor del defensor. Esto queda a discreción de los jugadores. Toda la infantería asediante se supone equipada con escaleras y garfios sin coste alguno en puntos.

Esta sección del reglamento presenta las nuevas reglas para incorporar los asedios y las máquinas de asedio al juego.

FORTALEZAS

Como habrás visto en la sección Movimiento (págs. 19-23), los grandes muros, las altas torres y los edificios elevados impiden el movimiento a todas las tropas, excepto a las voladoras. Por tanto, las tropas se ven obligadas a utilizar puertas, entradas o huecos cuando se mueven hacia el interior o el exterior de una fortaleza.

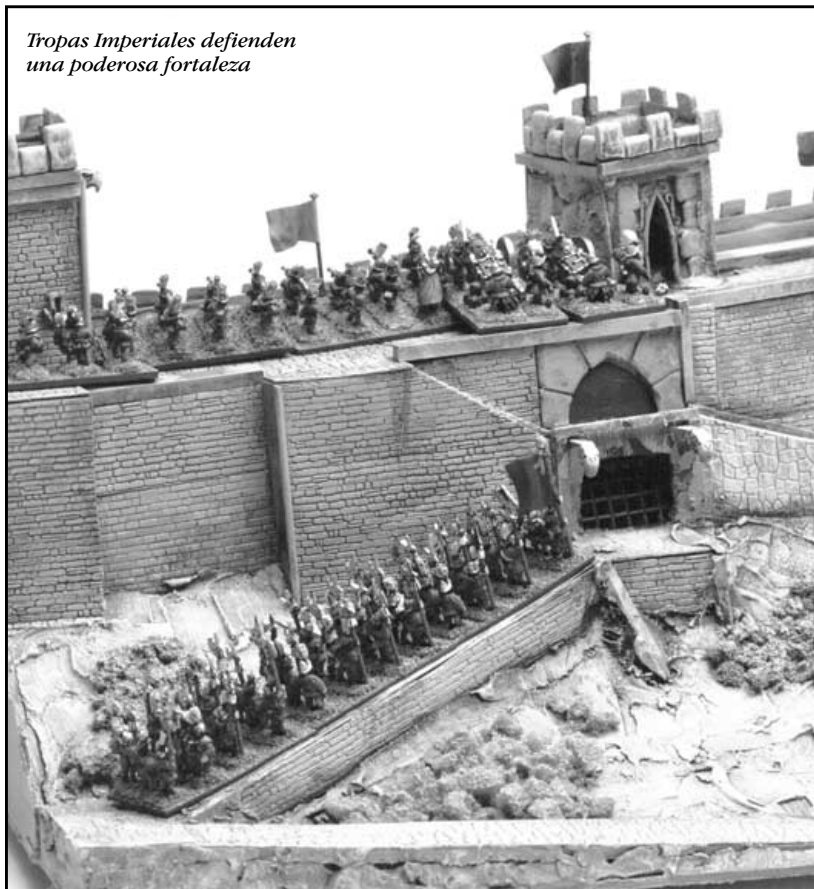
Las únicas circunstancias en las que las tropas pueden moverse a los muros o torres intactos de una fortaleza es cuando están equipadas con elementos tales como escaleras, garfios o torres de asedio, tal y como se describe más adelante en esta sección.

FORTALEZAS EN MINIATURA

Los muros, castillos y torres pueden hacerse con cartón, plástico, madera de balsa y materiales similares. La pequeña escala de los modelos de **Warmaster** significa que es relativamente fácil crear una fortaleza utilizando materiales fácilmente obtenibles. Por ejemplo, con un poco de yeso y plastilina se pueden crear secciones de muro, torres e incluso entradas al castillo. Sin embargo, el material más fácil de utilizar es el cartón grueso, como por ejemplo el que se utiliza para colocar detrás de las fotos al enmarcarlas.

Cuando se construyen muros o torres para un castillo o fortaleza, es necesario que sean lo bastante anchos para que las peanas de tropas puedan colocarse (es decir, unos 20 mm). De igual modo, es recomendable asegurarse de que elementos tales como los puentes, los portones y los caminos entre edificios tengan al menos 20 mm de ancho para que las peanas puedan moverse a lo largo de ellos.

Tropas Imperiales defienden una poderosa fortaleza



TROPAS EN LAS MURALLAS

Sólo la infantería y la artillería pueden defender las almenas de una fortaleza. La caballería, los carros, los monstruos y las máquinas de guerra no pueden situarse sobre las almenas.

Las peanas de infantería y artillería pueden moverse a lo largo de las almenas (ya sea hacia arriba, hacia un lado o hacia abajo) de forma normal. Se supone que hay suficientes escaleras internas para que puedan hacerlo, sin importar el aspecto que tenga la fortaleza.

Las peanas de infantería de una fuerza atacante pueden pasar por encima del muro hasta las almenas que no estén ocupadas por tropas defensoras. Suponemos que están equipadas con escaleras o garfios para escalar los muros. La infantería también puede utilizar una torre de asedio para moverse directamente sobre las almenas. Una peana que pase hasta un muro no puede moverse más durante ese turno.

En la mayoría de los casos, los atacantes se verán obligados a combatir contra las tropas defensoras antes de poder situarse en las almenas. Esto se explica más adelante, en la sección Asaltos (págs. 92-93).

PUERTAS Y BRECHAS

Los muros tienen entradas de dos tamaños diferentes: grandes portones o pequeñas puertas del tipo de las poternas. Es probable que un portón en miniatura no parezca lo bastante ancho para que una peana de infantería lo atraviese, pero no importa. Al igual que en la vida real, las tropas pasarán en fila a través de la entrada, por lo que podemos suponer que nuestros guerreros harán lo mismo.

Las unidades propias pueden atravesar los portones intactos sin penalización alguna. Se supone que tienen la inteligencia suficiente como para abrirlo antes y cerrarlo una vez han salido. El enemigo no puede atravesar un portón intacto y cerrado, sino que debe destruirlo antes.

Una vez un portón ha sido destruido, cualquier unidad de ambos bandos puede atravesarlo sin ninguna reducción de su movimiento. Se supone que los gigantes se agachan si es necesario.

Las pequeñas puertas pueden ser atravesadas por las unidades de caballería o infantería propias y los personajes apropiados. Los monstruos, la artillería, las máquinas de guerra y los carros no pueden atravesar los tipos más pequeños de puertas. Se supone que los jinetes desmontan y llevan de la brida a sus caballos.

Las unidades que atraviesan una puerta pequeña no sufren reducción alguna a su movimiento, pero sólo un máximo de tres peanas de tropas de cualquier tipo y cualquier número de peanas de personaje pueden atravesarla en cada fase de mando (es decir, una única unidad en la mayoría de los casos). El enemigo no puede atravesar en absoluto estas pequeñas entradas.

Los portones y las pequeñas puertas intactas bloquean la línea de visión. Esto significa que una unidad no puede atravesarlos y cargar en el mismo movimiento. Esto se debe a que una unidad no puede ver el objetivo al inicio de su movimiento.

Una brecha en un muro o una torre destruida pueden ser atravesadas por la infantería, la caballería o los monstruos sin ningún impedimento. Las máquinas de guerra, la artillería y los carros, sin embargo, no pueden atravesar los escombros. Estos escombros producto del derrumbamiento de un muro o una torre se consideran una cobertura para los defensores, como si fueran un muro bajo o una barricada. Por tanto, una brecha en el muro puede ser defendida por las tropas de cualquier bando una vez el muro o la torre ha sido derribada.

DISPAROS

Los muros, torres y portones de una fortaleza son bastante sólidos. Las flechas y los proyectiles pequeños rebotan sin causar daño alguno. La fortaleza sólo puede ser dañada por disparos de cañones y catapultas, como por ejemplo los Lanzapiedros. Esto incluye los proyectiles del Tanque de Vapor, pero no los disparos de los Cañones de Salvas ni los de los Girocópteros Enanos, que lanzan una lluvia de pequeñas bolas de cañón inapropiadas para destruir los muros. Se supone que los Lanzacráneos No Muertos pueden lanzar piedras del mismo modo que un Lanzapiedros Orco.

Para abrir una brecha en un muro o un portón, o para poder derribar una torre, debes disparar contra ellos con una unidad de artillería o de máquinas de guerra apropiada. Cada sección de 40 mm de muro se considera un objetivo. Una torre es un único objetivo, a menos que sea muy grande (una base de más de 60 por 60 mm), en cuyo caso debe ser dividida de forma apropiada en secciones, del mismo modo que el muro del castillo.

Cuando se dispara contra un muro, portón o torre, no es necesario disparar al objetivo más cercano, como sería el caso habitual con los disparos de proyectiles, ya que los asediantes generalmente escogen un punto vulnerable de antemano y concentran su fuego sobre él. Si el jugador desea disparar contra las fortificaciones, puede ignorar las reglas habituales de elección de objetivo y puede disparar donde quiera dentro de las limitaciones habituales por alcance y línea de visión. Si desea disparar contra las tropas emplazadas en las almenas de los muros o en las torres, entonces se aplican las reglas habituales de disparo, y no se tiene en cuenta ningún daño producido en el muro o en la torre. Los disparos dirigidos contras las almenas sólo pueden causar daño a las tropas, y no a la fortificación.



Ya que las fortalezas son difíciles de dañar, un muro, portón o torre se considera fortificado (es decir, 6 para impactar) pero no tienen atributo de Armadura.

Para determinar el efecto de los impactos en un muro o portón impactado, tira un dado por cada impacto logrado por la unidad que dispara. Tira todos los dados de una unidad al mismo tiempo, escoge el de mayor resultado y consulta la Tabla de Brechas para determinar los efectos. Si se dispara contra un portón se suma +1 a la tirada de dados (los portones son más débiles que los muros, y en consecuencia son más fáciles de destruir). Si

el muro, portón o torre ya ha sido dañado, añade un +1 adicional. Ten en cuenta que sólo se añade un +1 al total si el muro ha sido dañado, y no por cada vez que ha sido dañado. En la práctica, esto significa que una vez un muro ha sido dañado, sólo se necesita un resultado de 6 para causar una brecha.

Tabla de Brechas

1D6	Resultado
1-2	Nada. El proyectil rebota inofensivamente.
3-6	El muro/portón resulta dañado pero se mantiene en pie.
7+	El muro/portón resulta destruido. Una torre debe ser "destruida" dos veces para quedar derruida.

Modificadores

- +1 Disparo contra un portón.
- +1 Disparo contra un portón/muro dañado.

Si el muro o portón resulta dañado (resultado de 3-6), anótalo, ya sea en un papel o colocando un marcador apropiado en el muro. Lo ideal es una pequeña piedra o un elemento de escombros.

Una vez destruido un muro, toda la sección de 40 mm se colapsa. Cualquier peana situada en las almenas es destruida. En los casos en los que sea posible, la sección de muro debe ser retirada y reemplazada por escombros o, si lo deseas, por una sección especialmente hecha de muro derruido.

Una vez destruido un portón, se supone que ha sido volado en pedazos. Una peana situada sobre las almenas de un portón no se ve afectada por ello, ya que el objetivo es el portón más que la sillería que lo rodea.

Una torre debe sufrir dos brechas para ser destruida. La torre debe sufrir una segunda brecha para que se derrumbe y que el enemigo pueda moverse a través de ella. Esto se debe a que las torres tienen una construcción mucho más sólida que los muros, y es bastante probable que sufran daños muy graves sin derrumbarse. Al igual que ocurre con los muros, cualquier peana situada en las almenas de una torre es destruida si ésta se derrumba. En los casos en los que sea posible, la sección de torre debe ser retirada y reemplazada por escombros o, si lo deseas, por una sección especialmente construida de torre derruida.

ARIETES

Los muros, las torres y los portones pueden sufrir brechas mediante el ataque con Arietes. Un Gigante también puede atacar un muro con su maza, pero ningún otro monstruo es lo suficientemente grande para hacerlo.

Los Arietes que entren en contacto con un muro, torre o portón pueden atacarlo durante la fase de combate. Cada Ariete inflige automáticamente un impacto. Tira un dado por cada impacto logrado para determinar qué ocurre, exactamente igual que con los disparos de los cañones y las catapultas.

Los Gigantes pueden utilizar sus mazas para atacar la fortificación del mismo modo que un Ariete. Un Gigante sólo puede hacer esto si no hay tropas enemigas en las almenas del sector en el que combate, ya que de otro modo debe combatir contra los defensores. Cuando intenta derribar los muros, cada Gigante logra un impacto automático, y se determina el daño del mismo modo que con los Arietes.

ASALTOS

La infantería puede atacar a los enemigos situados en las almenas de los muros de una fortaleza, pero no a los que se hallan en una torre, ya que éstas son demasiado altas. Dependiendo de la construcción de las fortificaciones, puede ser necesario designar algunos muros, portones o torres como "demasiado altos para ser asaltados". Esto queda a discreción de los jugadores.

Se supone que la infantería viene preparada con garfios o escaleras para llegar hasta las almenas. La infantería también puede atacar las almenas desde las torres de asedio, como se describe más adelante. En ambos casos, esto es conocido como un *asalto*. Sólo la infantería puede realizar asaltos. Excepto en los pocos casos que discutiremos más tarde, la caballería, los carros, los monstruos, la artillería y las máquinas de guerra no pueden asaltar una fortaleza, ya que no pueden atacar a peanas fortificadas. Los asaltos se diferencian de un combate cuerpo a cuerpo ordinario en varios aspectos.

Las unidades de infantería pueden realizar un asalto cargando desde la base de los muros defendidos. Entonces, ambos bandos libran una ronda de combate como si estuvieran en contacto.

Durante el asalto no se tiene en cuenta el efecto de las unidades de apoyo de ambos bandos. En el peligroso y confuso enfrentamiento cuerpo a cuerpo de un asalto es imposible para las tropas apoyarse entre sí como hacen en un campo de batalla abierto.



Los defensores equipados con armas de proyectiles pueden disparar contra las tropas que realizan un asalto, del mismo modo que si fueran tropas rechazando una carga. Cualquier impacto infligido se tiene en cuenta a la hora de determinar el resultado del asalto.

Si los atacantes vencen, su asalto ha tenido éxito. Los derrotados defensores deben retirarse de las almenas alejándose del enemigo. Mide todos los movimientos de retirada horizontalmente, sin tener en cuenta la distancia movida hacia arriba o abajo (¡ya que una peana no puede quedarse a mitad del camino de bajada de un muro!). Las peanas de artillería resultan automáticamente destruidas si se ven obligadas a retirarse.

Las unidades victoriosas automáticamente mueven sus peanas a las almenas vacías. Si la unidad no cabe en las almenas, algunas peanas deben quedarse en la base del muro. Debido a que los combatientes quedan separados, el combate cuerpo a cuerpo finaliza. No se libra ningún *combate en persecución* durante un asalto.

En el caso de un empate, las unidades asaltantes retroceden de la forma habitual. Los defensores se mantienen en su oposición.

Si los defensores vencen en el combate cuerpo a cuerpo, entonces los atacantes son expulsados de las almenas y deben retirarse de la forma habitual. Los defensores permanecen en su sitio. Los defensores no perseguirán (¡no pueden!) por encima de las almenas.

Contraataques en las almenas

Cuando los atacantes toman los muros de una fortaleza, es bastante probable que sus enemigos les ataquen desde el interior. Las peanas que se hallan en las almenas de los muros no se consideran *fortificadas* contra los ataques desde el interior de la fortaleza, pero debido a la ventaja de la altura se consideran *parapetadas*.

En esta situación, una unidad que defienda las almenas será destruida si es derrotada y obligada a retirarse, ya que no tiene donde huir (excepto saltar por encima del muro de la fortaleza hacia su destrucción). Los victoriosos atacantes se sitúan automáticamente en las reconquistadas almenas, pero no pueden perseguir por encima del muro.

GIGANTES

Debido a que son tan grandes, los Gigantes pueden atacar a las tropas situadas en las almenas. Sin embargo, son demasiado torpes y pesados para escalar los muros de una fortaleza, y la gente del Mundo de Warhammer tiene el suficiente sentido común como para construir muros muy altos. Un Gigante sólo puede llegar lo bastante alto como para atacar con su maza (es decir, con un gran tronco) a cualquier enemigo en las almenas. Las torres y cualquier otra cosa más alta que el muro normal de una fortaleza se supone que está fuera de su alcance. Si tus fortificaciones son tales que existen dudas sobre si el Gigante puede alcanzar o no las almenas, entonces los jugadores deberéis acordar de antemano qué muros quedan fuera de su alcance.

Un Gigante puede luchar contra las unidades enemigas sobre las almenas de una fortaleza, pero no puede perseguirlas si se retiran. Aunque puede limpiar las almenas de enemigos, no puede tomar y mantener las almenas como la infantería.

MÁQUINAS DE ASEDIO

Ningún ejército asediante estaría completo sin las Torres de Asedio y los Arietes con los cuales derribar la fortaleza del enemigo. Algunas razas han realizado sus propias versiones de estos artefactos, pero todos funcionan más o menos del mismo modo, y tienen la misma efectividad.

TORRES DE ASEDIO

Una Torre de Asedio es una enorme torre de madera que avanza sobre grandes ruedas. Llega hasta la fortaleza enemiga empujada por las tropas a las que protege. Una vez la Torre de Asedio llega a su objetivo, una rampa desciende permitiendo a las tropas en su interior lanzarse sobre los muros de la fortaleza.

	Tipo	Ataque	Impactos	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Mín/máx
Torre Asedio	M	0	3	3+	-	1	10	-/-

Una Torre de Asedio es un tipo de máquina de guerra único. Su único propósito es que las tropas en su interior lleguen hasta los muros del enemigo. Echa un vistazo a los atributos de la Torre de Asedio. Encontrarás una explicación completa sobre cómo funciona esta línea atributos en la sección Listas de Ejército (pág. 126).

Una Torre de Asedio debe asignarse a una unidad de infantería. Para representar el hecho de que están realmente en el interior de la Torre de Asedio, la unidad se despliega inmediatamente detrás de ésta.



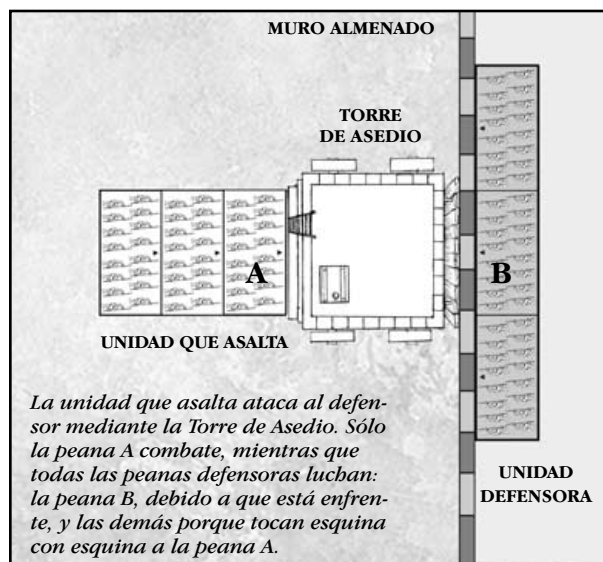
Todos los disparos enemigos contra la unidad que la empuja se supone que impactan a la Torre de Asedio debido a que las tropas se hallan en realidad en su interior. Una Torre de Asedio y la unidad en su interior no pueden ser repelidas por los disparos de proyectiles. Si la Torre de Asedio resulta destruida por disparos, la unidad de infantería la abandona y puede combatir de la forma habitual.

La Torre de Asedio no tiene atributo alguno en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad es atacada, la Torre de Asedio simplemente es ignorada. Si la unidad es obligada a retirarse, la Torre de Asedio resulta destruida.

La Torre de Asedio puede empujarse a una velocidad de 15 cm, pero no puede moverse más de una vez por fase de mando. La unidad que acompaña a la Torre de Asedio no puede dejar paso a otras unidades. Si toda la unidad de infantería que la acompaña muere en combate cuerpo a cuerpo antes de llegar a los muros, se considera que la Torre de Asedio ha quedado inmovilizada o destruida.

Una vez la Torre de Asedio llega a los muros del enemigo, ha hecho su trabajo. Tan pronto llega a los muros, la unidad de infantería que la acompaña puede asaltar a los defensores o, si no hay defensores, puede ocupar el muro, tal y como se describe más adelante.

Una Torre de Asedio no es lo suficientemente alta como para llegar a las almenas de una torre. Sin embargo, si existe alguna duda debido a que la torre es especialmente baja, los jugadores deberán acordar de antemano si puede ser asaltada de este modo.



Las tropas que realizan un asalto desde una Torre de Asedio anulan la ventaja de las fortificaciones enemigas. Ambos bandos se consideran en terreno abierto (4+ para impactar), y la peana que asalta recibe el bonificador habitual de +1 por cargar.

La unidad que asalta lucha sólo con una peana (los guerreros en la parte superior de la Torre de Asedio), mientras que los defensores luchan con todas las peanas que teóricamente están en contacto (si es posible colocar todas las peanas adecuadamente).

Ya que las peanas en contacto esquina con esquina normalmente lucharían, las peanas defensoras adyacentes a la peana directamente encarada a la Torre de Asedio lucharán, asumiendo que puedan hacerlo libremente.

Una vez una Torre de Asedio ha llegado a los muros, hasta tres peanas de infantería pueden pasar por ella hasta la muralla en cualquier turno posterior, suponiendo que exista espacio para que se desplieguen por las almenas mientras permanecen en contacto físico las unas con las otras. Una vez las peanas se han colocado sobre las almenas, ya no pueden moverse más en ese turno, incluso si no hay oposición.



Una torre resulta automáticamente destruida si la sección de muro con la que está en contacto es posteriormente ocupada por el enemigo (¡éste la derriba!). Las tropas que defienden los muros de un contraataque no pueden retirarse a través de una Torre de Asedio, y el enemigo no puede perseguirle o avanzar utilizando la Torre de Asedio.

Si la unidad que empuja la Torre de Asedio está compuesta por tropas equipadas con armas de proyectiles, todas las peanas podrán disparar como si estuvieran situadas en lo alto de la Torre de Asedio. Esto sitúa a las peanas en las almenas al mismo nivel que los atacantes. Los objetivos en las almenas se consideran parapetados frente a una Torre de Asedio en vez de fortificados. Las unidades situadas en una torre de castillo se siguen considerando fortificadas.

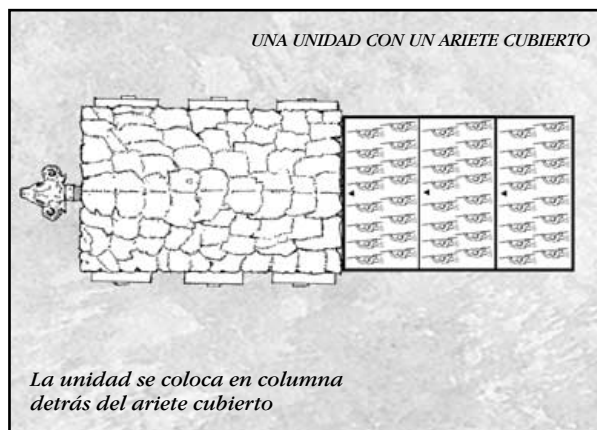
ARIETES CUBIERTOS

Los Arietes Cubiertos están montados sobre una estructura con ruedas y protegidos por un tejadillo de madera, de forma que las tropas en su interior pueden empujarlo a cubierto. Se puede incorporar un Ariete a una Torre de Asedio, en cuyo caso simplemente se combinan los atributos de ambos.

La misión de un Ariete Cubierto es abrir una brecha en las puertas o muros del enemigo.

	Tipo	Ataque	Impacto	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Mín/máx
Ariete	M	0	3	3+	-	1	10	-/-

Cada Ariete Cubierto debe asignarse a una unidad de infantería. Para representar el hecho de que están realmente en el interior del Ariete Cubierto, la unidad se despliega inmediatamente detrás de éste.



Todos los disparos del enemigo contra la unidad que lo empuja se supone que impactan al Ariete Cubierto debido a que las tropas se hallan en realidad en su interior. Un Ariete Cubierto y la unidad en su interior no pueden ser repelidos por los disparos de proyectiles.

Si un Ariete Cubierto resulta destruido por disparos, la unidad de infantería que lo acompaña lo abandonará y podrá combatir de la forma habitual.

Un Ariete Cubierto no tiene atributo alguno en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad es atacada, el Ariete simplemente es ignorado. Si la unidad es obligada a retirarse, el Ariete resulta destruido.

Un Ariete Cubierto puede empujarse a una velocidad de 15 cm, pero no puede moverse más de una vez por fase de mando. La unidad que acompaña al Ariete Cubierto no puede dejar paso a otras unidades. Si toda la unidad de infantería que lo empuja muere en combate cuerpo a cuerpo antes de llegar a los muros, se considera que el Ariete Cubierto ha quedado inmovilizado o destruido.

Una vez el Ariete Cubierto llega a los muros del enemigo, ¡puede empezar a machacarlos! Las reglas relativas a esto se han explicado anteriormente. El Ariete Cubierto debe estar manejado por una unidad de infantería compuesta al menos por una peana (¡son los que lo empujan!). Una unidad no puede atacar la fortaleza con el Ariete Cubierto y asaltar a los defensores al mismo tiempo.

“CERDA”

Es una estructura con ruedas y tejado que ofrece protección a las tropas mientras avanzan hacia el castillo. Es muy parecido a una cabaña con ruedas o, por decirlo de otro modo, un Ariete Cubierto sin ariete. Tiene las mismas reglas que un Ariete Cubierto, excepto que no puede atacar los muros de una fortaleza para abrir una brecha.

	Tipo	Ataque	Impactos	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Min/máx
Cerda	M	0	3	3+	-	1	5	-/-

MANTELETES

Los Manteletes son grandes escudos móviles fabricados con madera. Ofrecen protección a las tropas que se sitúan detrás de ellos, y puede ser empujados gradualmente hacia delante sin exponer a las tropas a los proyectiles enemigos. Los utilizan las unidades de infantería, y disponen de pequeñas troneras a través de las cuales se pueden disparar proyectiles.

En un asedio, los atacantes pueden disponer de Manteletes por un coste de 10 puntos por unidad. Esto es suficiente para cubrir el frontal de la unidad, por lo que se considera que se halla en una posición parapetada. Una unidad equipada con Manteletes sólo puede moverse como máximo una vez cada fase de mando. Si la unidad carga, debe abandonar sus Manteletes. Si la unidad sufre bajas, abandona automáticamente los Manteletes que no necesite, que no podrán ser utilizados por otras tropas. Si se retira o persigue después de un combate cuerpo a cuerpo, los Manteletes son abandonados si ya no lo han sido con anterioridad.

Si una unidad que cuenta con Manteletes es repelida por disparos, se llevará los Manteletes con ella. Sin embargo, si es repelida más de su movimiento de *media marcha* (10 cm para la infantería normal), la unidad automáticamente abandona sus Manteletes mientras se mueve. Puesto que las unidades equipadas con Manteletes se consideran en posiciones parapetadas, tiran un dado menos para determinar la distancia a la que son repelidas.



Una unidad puede abandonar sus Manteletes en cualquier momento durante la fase de mando, en cuyo caso no se verá restringida a un único movimiento por fase de mando. En este caso, los Manteletes se giran o se retiran del campo de batalla.

ACEITE HIRVIENDO

Los defensores pueden arrojar todo lo que tengan en las manos contra los enemigos que intentan escalar los muros del castillo. Los defensores bien preparados habrán acumulado numerosas rocas grandes, prodigiosas cantidades de desechos, mobiliario, estatuas, caballos muertos, piedras de pozo, yunques y cosas similares. Por supuesto, lo profesional es arrojar Aceite Hirviendo, pero el agua hirviendo y la arena caliente también son muy efectivas. No nos ocuparemos sobre el tipo exacto de material. A efectos de juego, es suficiente saber que los defensores tienen algo apropiado a mano. Para simplificar las cosas, suponemos que el Aceite Hirviendo es el material preferido.

Una sección de muro de 40 mm de largo puede aprovisionarse con Aceite Hirviendo (o lo que sea), por un coste de 5 puntos. El aceite puede ser arrojado por cualquier unidad de tropas que defienda esa sección.

Si una unidad de infantería lanza un asalto contra la sección de muro aprovisionada con Aceite Hirviendo, entonces los defensores pueden arrojarlo sobre el enemigo mientras trepan por las escaleras. El Aceite Hirviendo no podrá utilizarse contra unidades que realicen un asalto mediante una Torre de Asedio.

Los ataques de aceite se resuelven inmediatamente antes del combate normal, al mismo tiempo que los disparos contra las unidades que cargan. El ataque de Aceite Hirviendo también puede realizarse contra un Ariete Cubierto en la fase de combate antes de que impacte contra el muro. El ataque se resuelve contra el propio ariete. Una unidad puede arrojar aceite y disparar con sus propias armas al mismo tiempo. Cualquier impacto infligido se cuenta en el combate cuerpo a cuerpo y se considera infligido en la primera ronda de combate. Tira un dado y consulta la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- 1-2** Sin efecto: fallas o el enemigo consigue protegerse de tu ataque.
- 3-4** La unidad enemiga sufre 1 ataque, resuelto de la forma habitual, pero continúa subiendo o machacando el muro.
- 5-6** La unidad enemiga sufre 1D3 ataques, resueltos de la forma habitual. Si pierde una peana completa como resultado del ataque, éste ha sido rechazado. Si el ataque es rechazado, la unidad es derrotada automáticamente y se retira 1 cm por cada impacto sufrido. En este caso, no se efectúa el asalto.



¡A LAS ARMAS!

En esta sección de **Warmaster** nos hemos tomado un descanso de la detallada descripción de las reglas y le echamos un vistazo a los ejércitos y al terreno sobre el que estos combaten ferozmente. Muchos lectores serán sin duda pintores consumados y magníficos modelistas, y esperamos que las fotografías de las páginas siguientes les proporcionen nuevas ideas e inspiración para sus propios ejércitos y mesas de juego. Además, también esperamos que aquellos que se enfrenten al desafío de organizar un ejército por primera vez encuentren en estas páginas una útil guía para pintar y organizar un ejército de **Warmaster**.

Las miniaturas que aparecen en esta sección proceden de las colecciones de diversos jugadores, además de la colección "oficial" de Games Workshop pintada por el equipo 'Eavy Metal.



Izquierda: Lanceros y Lanzavirotes Altos Elfos.

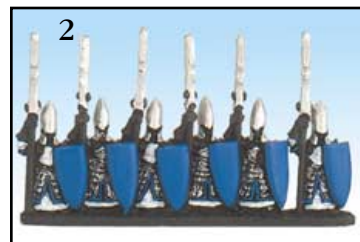
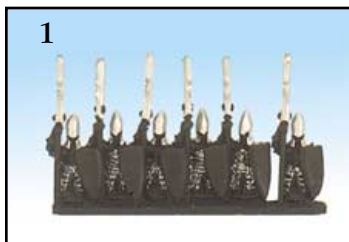
Abajo: un ejército élfico avanza siguiendo la línea costera. Este terreno ha sido cuidadosamente construido sobre un tablero e incorpora una ladera escarpada y un castillo de resina. La ladera es un excelente ejemplo de un elemento de escenografía poco usual, por lo que los propios jugadores pueden establecer las reglas apropiadas antes de que comience la partida. En este caso no es muy difícil: simplemente es terreno impasable.



CÓMO PINTAR UN EJÉRCITO

Altos Elfos

Mark Harrison utiliza colores simples sobre una capa de imprimación negra para pintar sus tropas de Altos Elfos. (1) Comienza por pintar todas las partes metálicas con Cota de Malla. (2) Las ropas las pinta con Blanco Cráneo y para los escudos utiliza una mezcla de Azul Real y Azul Ultramarine.



No Muertos

Dave Andrews utiliza una capa básica de imprimación negra seguida por un pincel seco para pintar sus Esqueletos. (1) Comienza con Hueso Deslucido seguido por una capa muy leve de Blanco Cráneo. (2) En los escudos utiliza Marrón Quemado y en las lápidas Verde Escamoso. Los mangos de las lanzas los pinta con Marrón Quemado y las puntas de las armas con Cota de Malla.



El Imperio

Aly Morrison también empieza con una capa de imprimación negra a la que añade colores de base y unas luces simples pero muy efectivas. (1) Comienza con los colores básicos del uniforme: Verde Escorpión y Marrón Bestial. (2) Añade tonalidades más ligeras a las zonas que resaltan: Marrón Leproso sobre el marrón y Verde Goblin sobre el verde. Los pantalones los pinta con Gris Sombrio y aplica luces mezclándolo con un poco de Gris Lobo Espacial.



Enanos

(1) Jim Butler utiliza Negro Caos diluido como capa de imprimación. Esto deja buena parte del metal al aire libre, pero se cubre más tarde. (2) La piel la pinta con Carne de Enano, los uniformes y los escudos con Rojo Costra y Hueso Deslucido. Los yelmos y las armas las pinta con Metalizado Bolter, y los guanteletes con Marrón Bestial.



Que las miniaturas de Warmaster sean pequeñas no significa que no merezca la pena invertir un poco de tiempo y esfuerzo para hacer resaltar una miniatura especial. Los cuatro ejemplos que aparecen aquí demuestran lo que un modelista decidido y con un poco de talento puede lograr. Una base de personajes o de tropas puede incorporar restos del campo de batalla, bajas o incluso algún enemigo si quieres, y las dos bases de personajes Imperiales son perfectamente utilizables en una partida. La banda marchando y el pequeño campamento son más bien piezas de muestra, ipero la idea de inventarse un escenario para poder incorporarlas es muy tentadora!



Las peanas de mando de Colin Grayson con un Hechicero y un Oficial Imperiales.

Cada uno desarrolla su propio estilo de pintura. No existe un modo correcto o incorrecto de pintar. Estas páginas te muestran cuatro maneras de pintar de diferentes pintores. Estos métodos se han utilizado para pintar las miniaturas que verás en las próximas páginas, y tan sólo son algunas de las muchas maneras de pintar que existen. Merece la pena que experimentes para encontrar una técnica que se adapte a tu estilo.



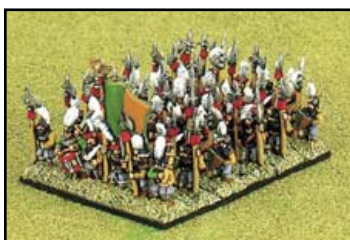
Pinta las miniaturas en largas tiras de cartón



(3) Los detalles se añaden al final: Marrón Bubónico para los guantes, Carne Élfica para la piel, Rojo Sangre para las gemas y Blanco Cráneo para la runa que distingue a la unidad. El truco con esta técnica consiste en dejar un poco de capa de imprimación negra en los huecos de las miniaturas y entre los diferentes colores para proporcionar definición y profundidad. Las bases se pintan con Verde Goblin y se les añade césped artificial pegándolo con cola blanca.



(3) Las capas más leves se aplican cuidadosamente las últimas: Marrón Bubónico para los escudos, Carne Putrefacta para las lápidas, Marrón Bestial para las lanzas y Plateado Mitbril para el metal. La técnica del pincel seco consiste en aplicar una ligerísima cantidad de pintura sobre los detalles que sobresalen, dejando las áreas más profundas en su color original. Al quitar la pintura del pincel basta que esté casi seco se produce un efecto ligeramente "polvoriento". Cuanto más seco esté el pincel y más ligeramente se pase por la zona, más sutil será el resultado final.



(3) Las astas de las alabardas se pintan con Marrón Bestial y después Marrón Vómito. Las hojas se pintan con Metalizado Bolter y los lazos con Rojo Sangre. Para la piel se utiliza Carne Bronceada seguida de Carne de Enano y después Carne Élfica. Las plumas se pintan con Gris Sombrio y después se aplican luces con Blanco Cráneo. Aly pinta las seis peanas al mismo tiempo, y prefiere pegarlas todas temporalmente en una larga tira de cartón para poder trabajar lo más rápidamente posible.



(3) Los uniformes y los escudos reciben un toque de color más claro para producir un efecto de luz muy interesante. Para las zonas de Hueso Deslucido se utiliza Blanco Cráneo y para las áreas de Rojo Costra, Rojo Sangre. A los bordes de los escudos se les da un acabado con Oro Bruñado. Las barbas pueden ser grises (mezcla de Negro Caos y Blanco Cráneo) o Carne Bronceada. Jim sostiene que es mejor no intentar ser demasiado exactos, ya que los errores se cubren fácilmente mientras avanzas.



El campamento Enano de Mark Harrison incluye todo tipo de héroes y personajes Enanos.



Mark Harrison pasó horas recortando estos tamborileros Imperiales para formar esta enorme unidad.

CÓMO UNIR LAS BASES

Las miniaturas de **Warmaster** se producen en tiras que deben pegarse a sus bases de plástico. En algunos casos, cada tira tendrá que ser dividida cortándola en dos o más piezas, como los Arqueros Altos Elfos de esta página. La posición exacta de las miniaturas es cuestión de gustos, lo mismo que el acabado final de la propia base.

Es recomendable pintar las miniaturas antes de pegarlas a las bases. No lo hemos hecho en este ejemplo ya que es más fácil ver lo que estamos haciendo con las miniaturas sin pintar. La mayor parte de la infantería y de la caballería vienen en tiras individuales que se pegan a la base encaradas hacia el borde largo, en el caso de la infantería, o el corto, en caso de la caballería, tal y como se muestra aquí.



Los arqueros y la mayoría de las tropas con armas de proyectiles se fabrican por pares y se ponen dos pares en una tira. Pártela en dos o córtalas con unas tenacillas y monta cuatro por pares en una base, tal y como se muestra.



Las piezas de artillería se montan a lo largo de una base, como la de la caballería. Puedes colocar la dotación delante o detrás de la pieza, como prefieras. Las dotaciones aparecen en tiras de tres miniaturas, por lo que también deberás dividir las en tres miniaturas individuales antes de colocarlas en la base.



PERSONAJES

Todas las miniaturas de personajes vienen en blisters que contienen una variedad de tiras, cada una con un número determinado de miniaturas individuales. Cada miniatura puede ser separada de su tira con unas tenacillas.

En un solo blister aparecen suficientes miniaturas para realizar cierto número de peanas diferentes de personajes, incluidas piezas individuales que pueden utilizarse para representar a los Generales, Hechiceros o Héroes.

Una peana de personaje puede incluir cualquier número de miniaturas. Eso sí, debe incluir al menos una representando al propio personaje, pero de las otras pueden añadirse tantas como quieras para crear una base interesante.

Las miniaturas de personajes pueden disponerse de modo que se encaren hacia el borde corto de la base, pero no es una regla estricta, ya que los bordes de la peana de un personaje no se utilizan para determinar un combate ni en la mayoría de las situaciones del juego.

Puesto que la forma de la base no es vital para el juego, puedes utilizar una base redonda o cuadrada para la peana de tus personajes. Una moneda, una ficha o un círculo o cuadrado de cartón de hasta 25mm son ideales para esto, y perfectamente legales. Cualquier cosa superior a este tamaño no está permitida, ya que el radio de mando efectivo sería injustamente mayor.



INFANTERÍA



TROPAS CON
ARMAS DE
PROYECTILES



CABALLERÍA



ARTILLERÍA



CARROS

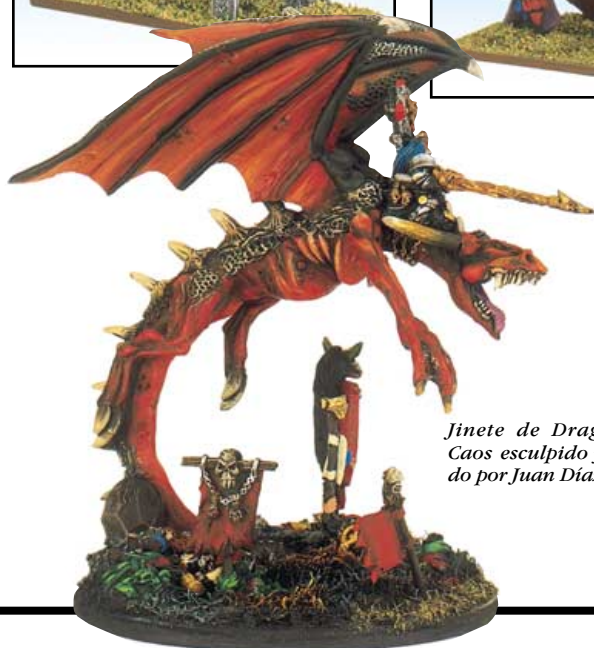


PERSONAJES

Poner los personajes en bases de manera que destaquen es muy útil para reconocerlos en el campo de batalla. No hay obligación de incluir un número específico de miniaturas, por lo que las bases de personajes proporcionan una excelente oportunidad de mostrar tus habilidades como micromodelista al crear un diminuto campamento o cualquier otro tipo de escena interesante.

MARCADORES DE BAJAS

Una alternativa al bloc de notas o a los dados para anotar las bajas en las peanas (¡que siempre terminas cogiendo y utilizando!) es crear marcadores de bajas. Estos ejemplos son para 1, 2 y 3 bajas.



Jinete de Dragón del
Caos esculpido y pinto
por Juan Díaz



EJÉRCITO ALTO ELFO

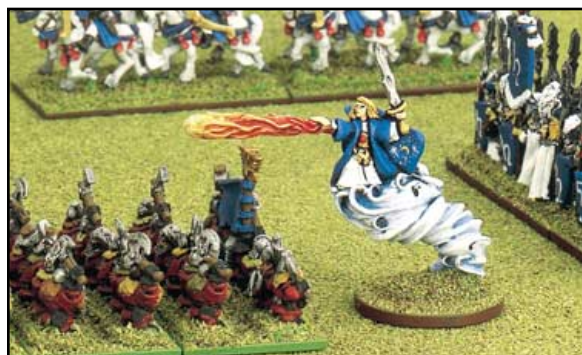
Estas páginas muestran el ejército Alto Elfo de la colección de Games Workshop pintado por el famoso Equipo 'Eavy Metal'.



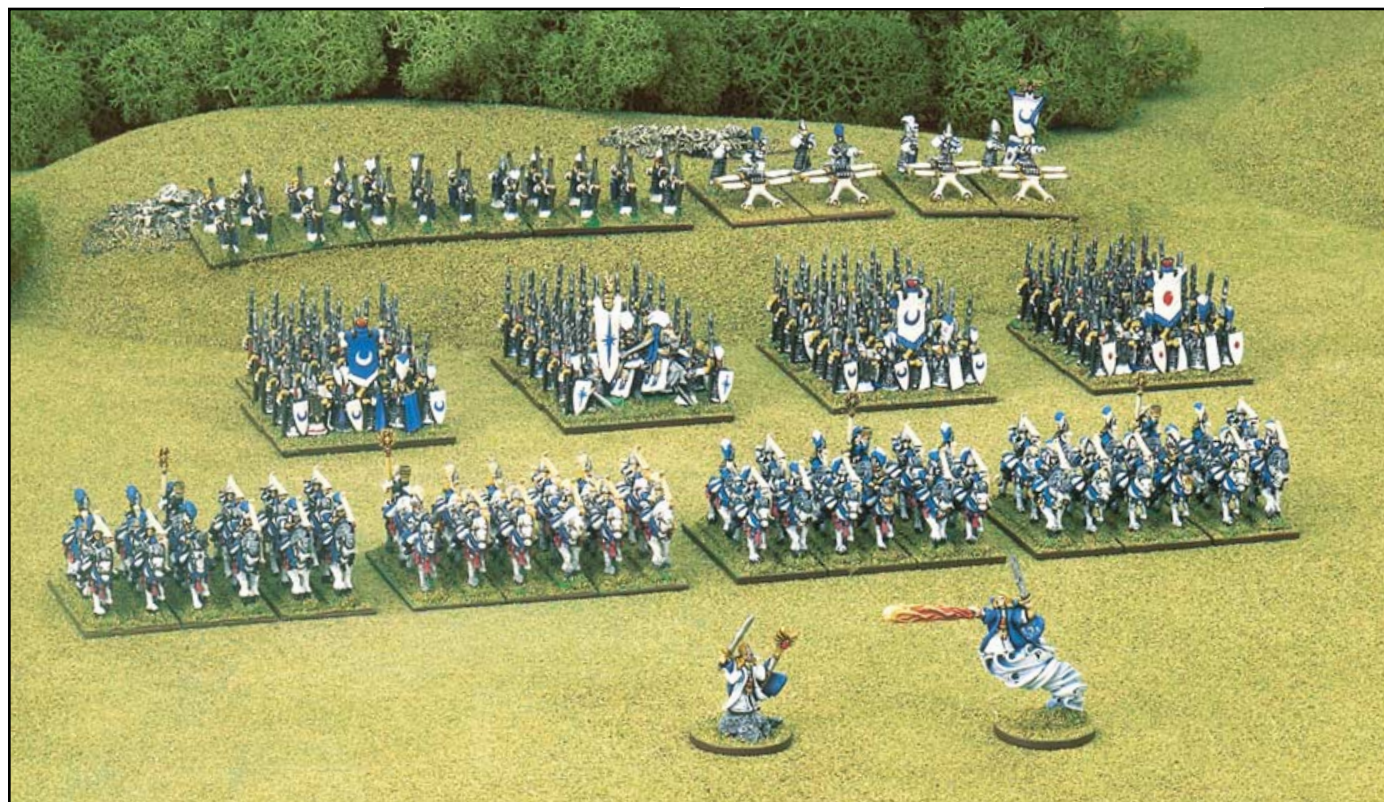
El General Alto Elfo marcha al combate sobre una poderosa Águila Gigante



Los carros son unidades poderosas en un ejército Alto Elfo



Una peana de personaje de un Mago Alto Elfo montada sobre una moneda pequeña



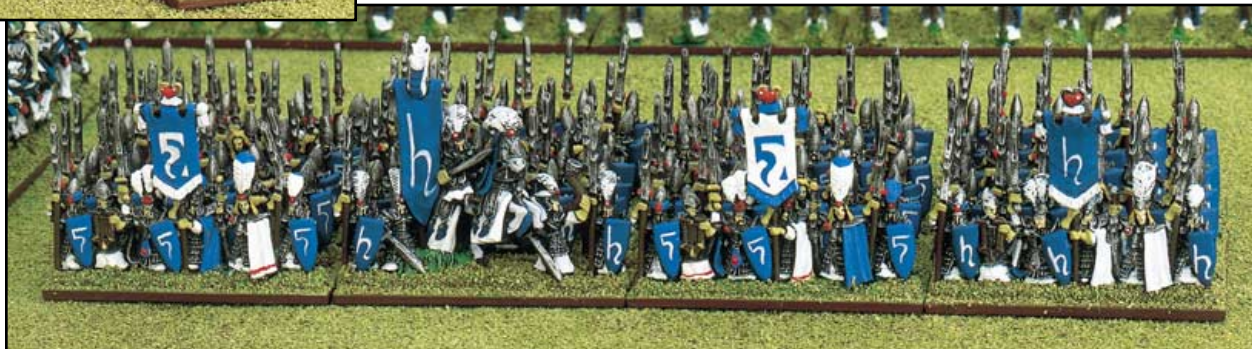


Otra moneda es una gran base para una peana de Héroe



Izquierda: un Mago en un carro

Arriba: una brigada de Yelmos Plateados y una batería de Lanzavirotes



Arriba: una brigada de Lanceros es una visión impresionante. Las unidades individuales se distinguen por los diseños de los estandartes y de los escudos.





EL IMPERIO



Existen dos tipos de caballería Imperial: los Caballeros y los Herrerueros. Los primeros disponen de una buena armadura, mientras que los segundos tienen una armadura más ligera pero pueden disparar con sus pistolas y carabinas. Los Herrerueros pueden disparar en cualquier dirección, por lo que no tienen que encararse hacia el enemigo.



El General del Imperio monta un Grifo espléndido, incrementando así su movilidad y potencia de combate.



Es mejor desplegar a los Flagelantes en línea para que todas las peanas entren en combate (es la formación de lucha ideal para la mayoría de las tropas), y colocar a la infantería Imperial con tanto apoyo de unidades a retaguardia y en los flancos como se pueda.



Despliega las tropas con armas de proyectiles en línea para que todas las miniaturas puedan disparar



Las tropas con armas de proyectiles no pueden disparar a través de peanas propias, por lo que es mejor colocarlas al frente del ejército.

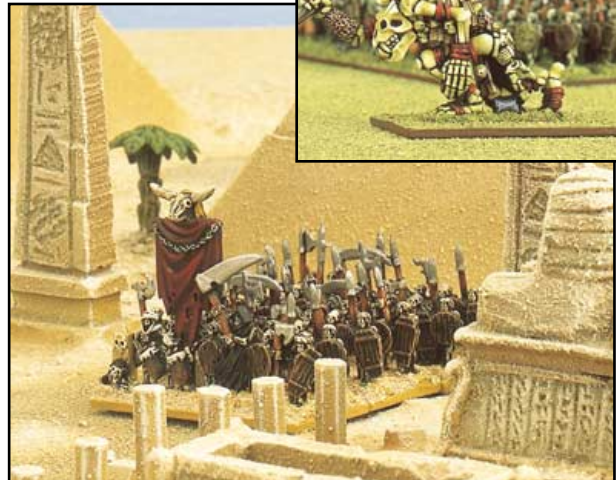


Las brigadas pueden estar compuestas por hasta cuatro unidades, con cualquier combinación de tropas dispuestas en cualquier tipo de formación.

LOS NO MUERTOS



Caballería Esquelética



Lanceros Esqueletos (en el recuadro: Gigante de Hueso)



Los Carroñeros no pueden utilizar su iniciativa como el resto de las unidades de No Muertos, pero pueden regresar hacia cualquier personaje al inicio de la fase de mando.



El Rey Funerario puede incrementar en +1 el atributo de Ataques de cualquier unidad a 20 cm o menos de él una vez por batalla.



Los No Muertos no pueden utilizar su iniciativa para cargar; ¡ya que están muertos! Por otro lado, ¡no le tienen miedo a nada!

EL CAMPO DE BATALLA

La topografía del campo de batalla tiene una importancia vital en el transcurso y desenlace de un enfrentamiento al limitar la maniobrabilidad y ocultar los movimientos de las tropas, o incluso al no permitir llegar hasta el enemigo. El reglamento cubre la mayoría de los tipos de terreno, pero deja una amplia libertad a los jugadores para que creen sus propios accidentes del terreno y las reglas concernientes a ellos.



Se puede acordar que un lodazal como éste puede reducir el movimiento a la mitad. Otra innovación podría ser decidir que las peanas que intenten cruzarlo se arriesgan a hundirse en él. Tira un dado por cada peana que atraviese el lodazal durante este turno. Con un resultado de 1, la peana se hunde en el espeso fango, desapareciendo sin dejar rastro.



Cuando realizas un elemento de escenografía que representa una ciudad o un pueblo, las calles quedan mejor si son bastante estrechas. Las peanas de infantería pueden colocarse de lado si es necesario. Esta foto muestra cómo un modelista innovador ha montado peanas sustitutas para representar a una columna en marcha, con cada tira cortada por la mitad para montarla de cuatro en fondo.



Combatir a través de ruinas puede ser peligroso para ambos bandos. Las zonas en ruinas se consideran terreno denso, con una penalización al Mando de -1. Los jugadores pueden decidir que las zonas en ruinas son lo suficientemente peligrosas como para merecer una penalización adicional de -1, quedando por ejemplo en un total de -2.



Los Alabarderos están utilizando un camino para rodear un campo de trigo. Podrían atravesar el campo, pero a éste se le consideraría terreno denso debido a la altura del grano, imponiendo una penalización al Mando de -1 cuando se intentase darle una orden a una unidad en su interior.



En esta partida hemos decidido que si una peana de mando ocupa la torre de vigilancia, la distancia de mando de todos los personajes del ejército se incrementará hasta cubrir todo el campo de batalla.



Se ha utilizado líquen de diferentes colores para representar un bosque bechizado. Todas las unidades con una o más peanas en el interior del bosque no pueden utilizar su iniciativa y sufren una penalización al Mando de -1.



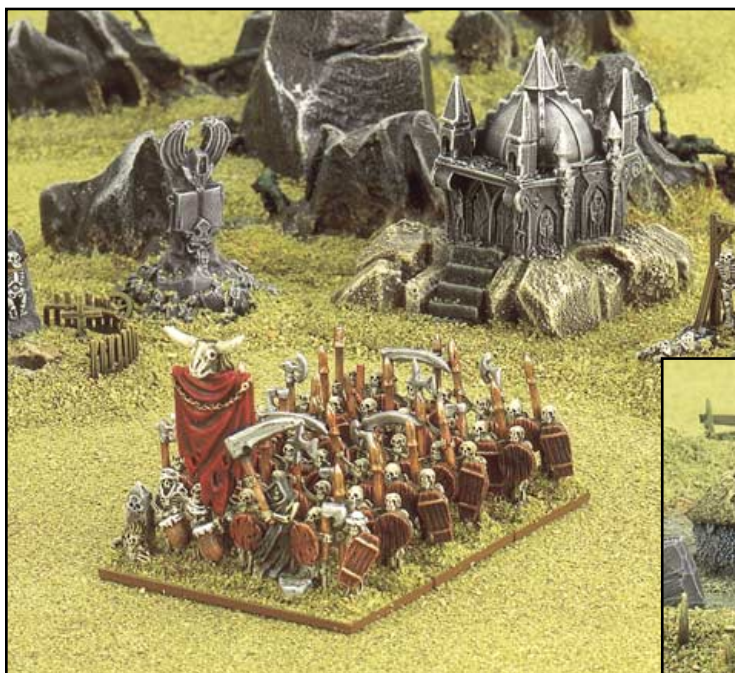
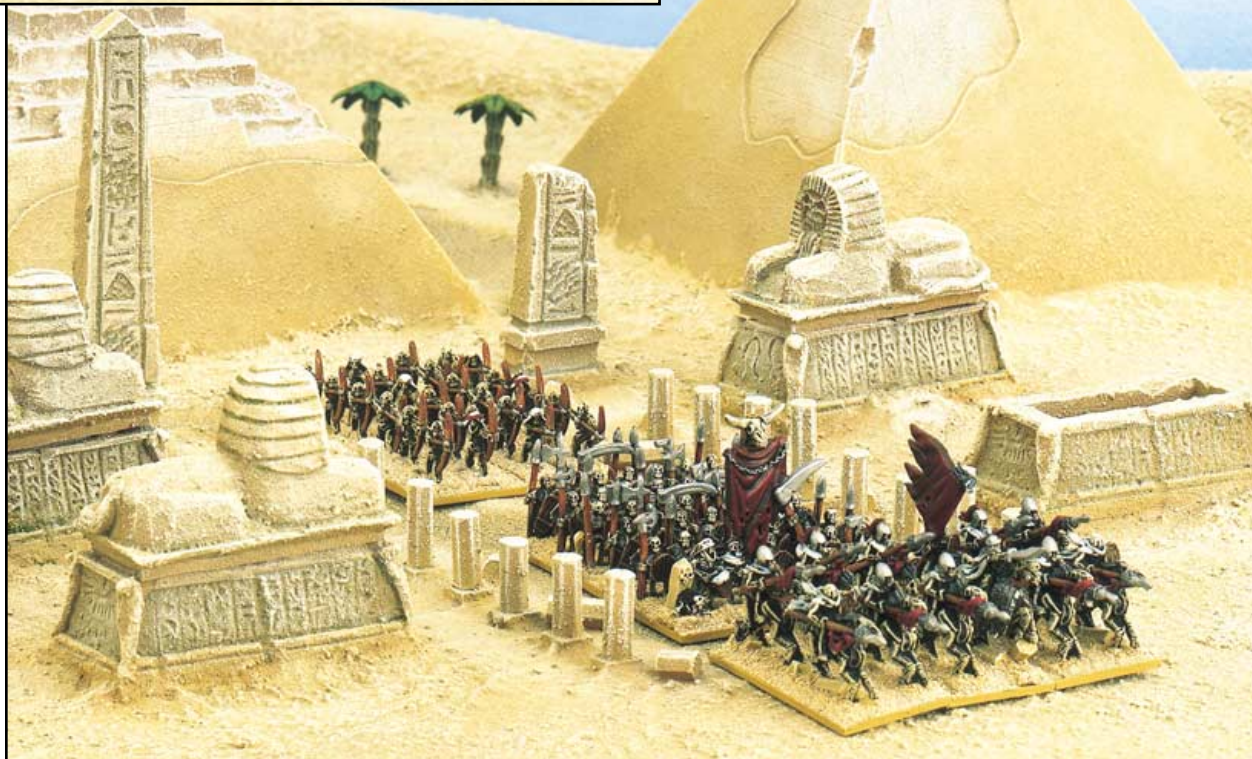
Estos Esqueletos avanzan a través del campo arado de una granja. Normalmente esto no supondría ningún problema a la infantería, pero también podéis poner como alternativa designar este tipo de terreno como denso, imponiendo una penalización al Mando de -1.



La caballería no puede entrar en los bosques y no puede perseguir a la infantería por un terreno en el que no puede entrar.

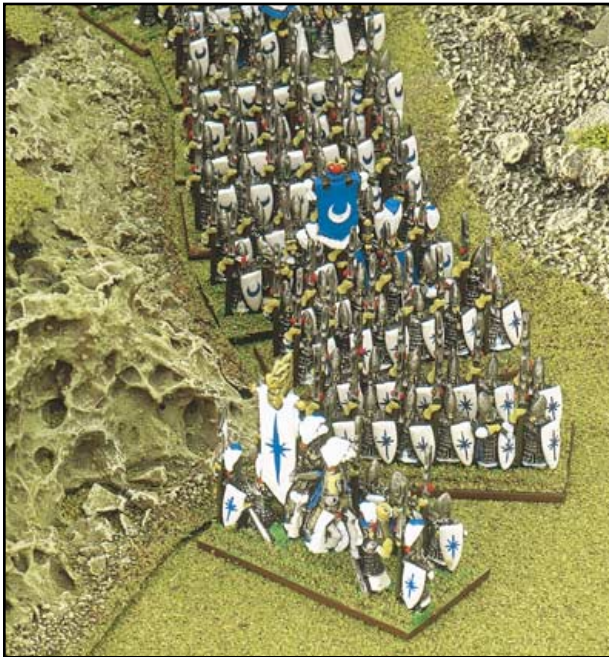


Las tropas normalmente pueden cruzar un arroyo vadeable sin penalización. En el caso de este río, hay numerosos vados modelados a lo largo de su recorrido. Si un río tiene varios puntos de cruce, es posible considerar a estos puntos los únicos sitios por donde se puede cruzar el río.



A muchos jugadores les gusta construir elementos de escenografía específicos para que hagan juego con sus ejércitos. Estas impresionantes pirámides y la esfinge de Khemri han sido creadas como trasfondo del ejército No Muerto. Crear todo un campo de batalla es un proyecto bastante ambicioso, y los elementos de escenografía más pequeños pueden ser igual de efectivos y son mucho más rápidos de realizar. El mausoleo, la estatua y el cementerio de la derecha son miniaturas separadas que se pueden colocar de mil maneras distintas para proporcionar muchas variantes en el campo de batalla. El poblado Orco de abajo está realizado a partir de pequeñas chozas individuales pegadas a una base grande en la que se han incluido vallas rotas y detritos verdes apropiados.



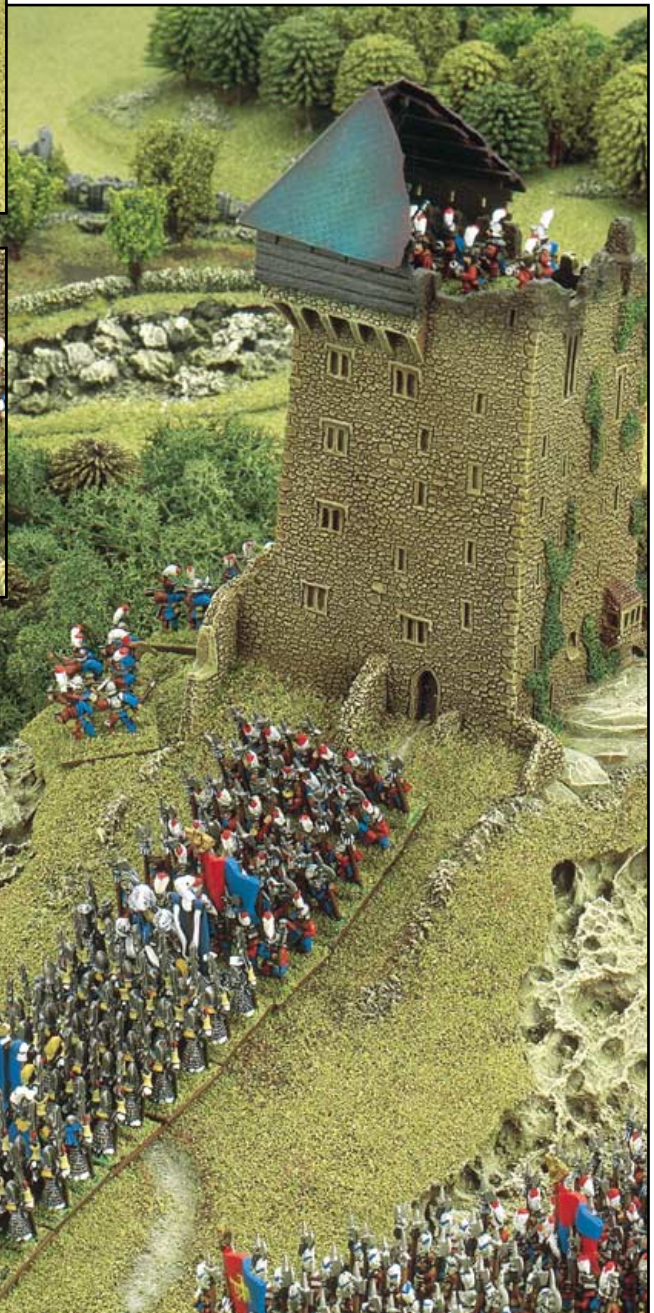


En esta página puedes ver una serie de fotografías que muestran un ataque contra una torre en ruinas. Decidimos que ante las decrepitas condiciones de la torre podría realizarse contra ella un asalto corriente. Normalmente las torres suelen ser demasiado altas y resistentes para ser asaltadas de este modo.

• **Izquierda:** en esta partida, las laderas rocosas alrededor de la torre han sido declaradas impenetrables incluso para la infantería, por lo que los Lanceros Altos Elfos deben marchar a través del estrecho paso.

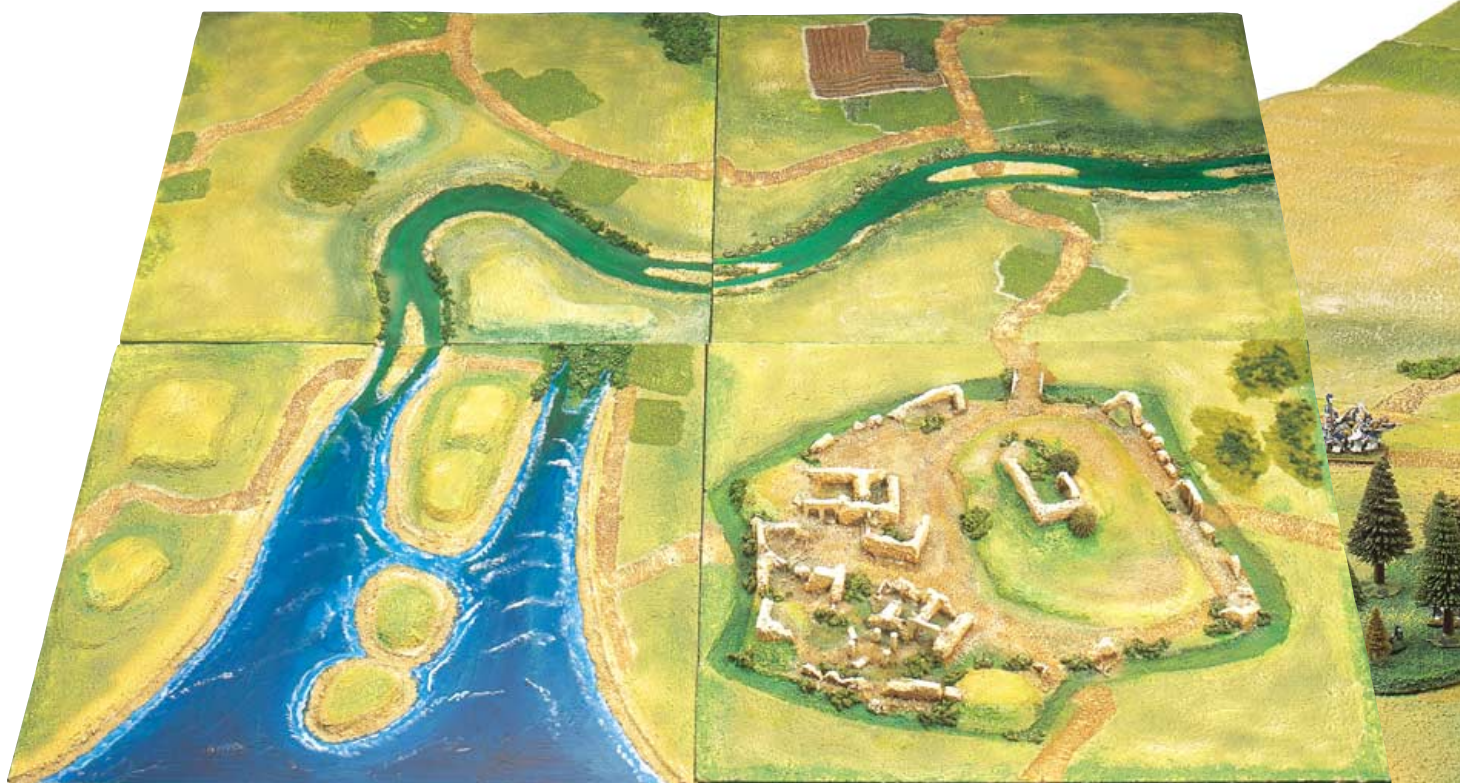
• **Abajo a la izquierda:** las tropas con armas de proyectiles situadas en las impenetrables laderas alrededor de la torre pueden lanzar sus proyectiles contra el enemigo sin temor a que éste cargue contra ellas.

• **Abajo:** esta impresionante torre en realidad es un modelo de resina para turistas de una tienda de regalos, adecuadamente pintada y modificada. Aunque pueden ser caras, hay muchas miniaturas similares que encajan bien con las miniaturas de **Warmaster**.



Cuando se trata de crear elementos de escenografía, el nombre de Nigel Stillman será reconocido inmediatamente por la mayoría de los veteranos. Como ocurre con la mayoría de jugadores, prefiere el aspecto de un paisaje definido, y ha desarrollado una variedad de técnicas para producir mesas de juego completamente desarrolladas. Nigel construye sus secciones de tablero de forma que coincidan en una gran variedad de configuraciones, como puedes ver en los espléndidos ejemplos de esta página.

Para empezar, modeló los tableros, de 60 cm por 60 cm de lado, con colinas, arbustos y caminos, utilizando planchas de poliestireno y arcilla de modelismo. Los caminos se trazaron de forma que siempre entraran y salieran por el mismo punto: el centro de cada borde de tablero. De este modo, los caminos siempre coincidirían de un tablero a otro. Algunos tableros incluyen accidentes de terreno especiales, como un río, una playa o un poblado en ruinas, que pueden utilizarse con los tableros habituales para producir una enorme variedad de campos de batalla.



Para este estupendo campo de batalla se han utilizado secciones costeras y ribereñas.



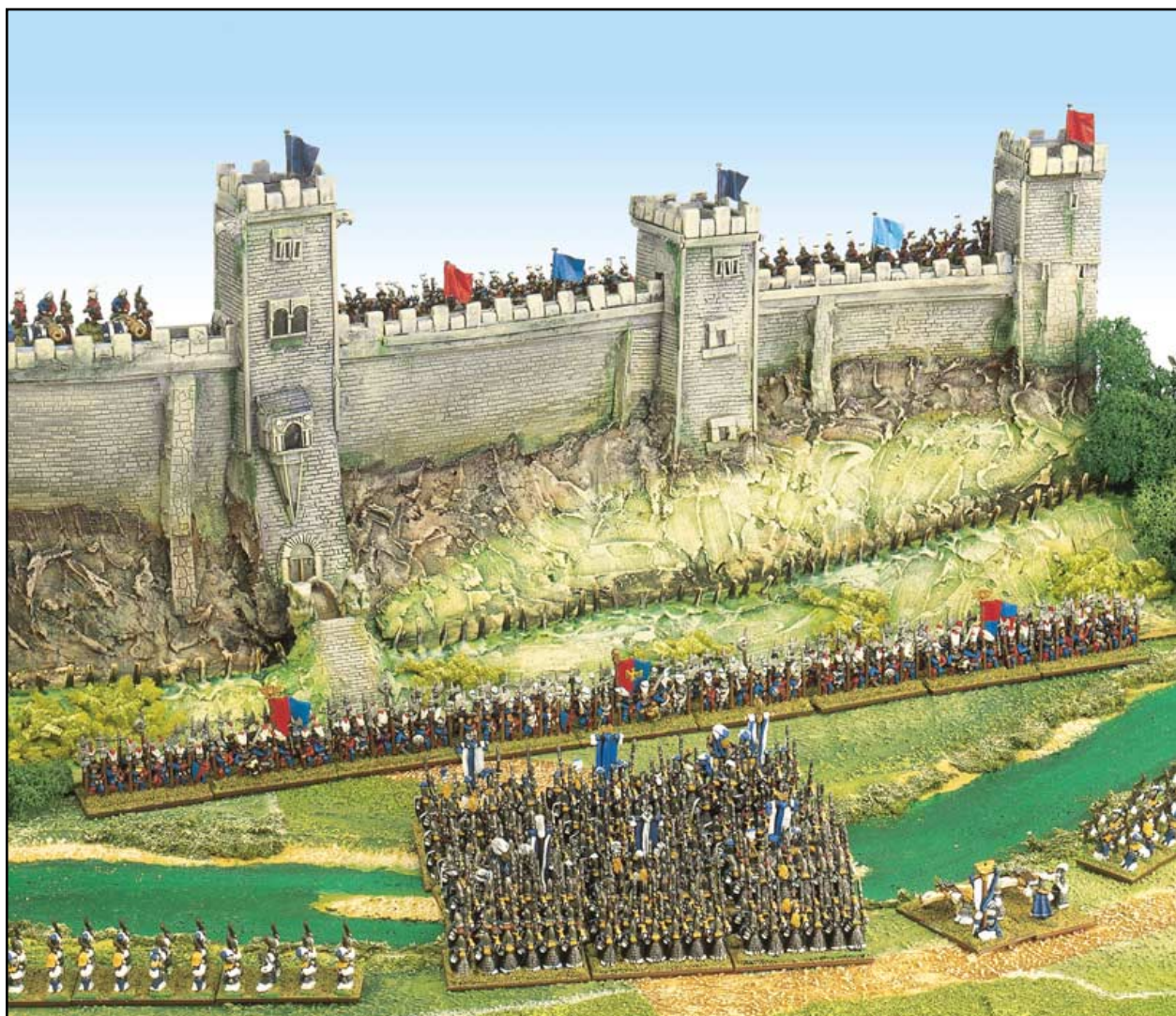
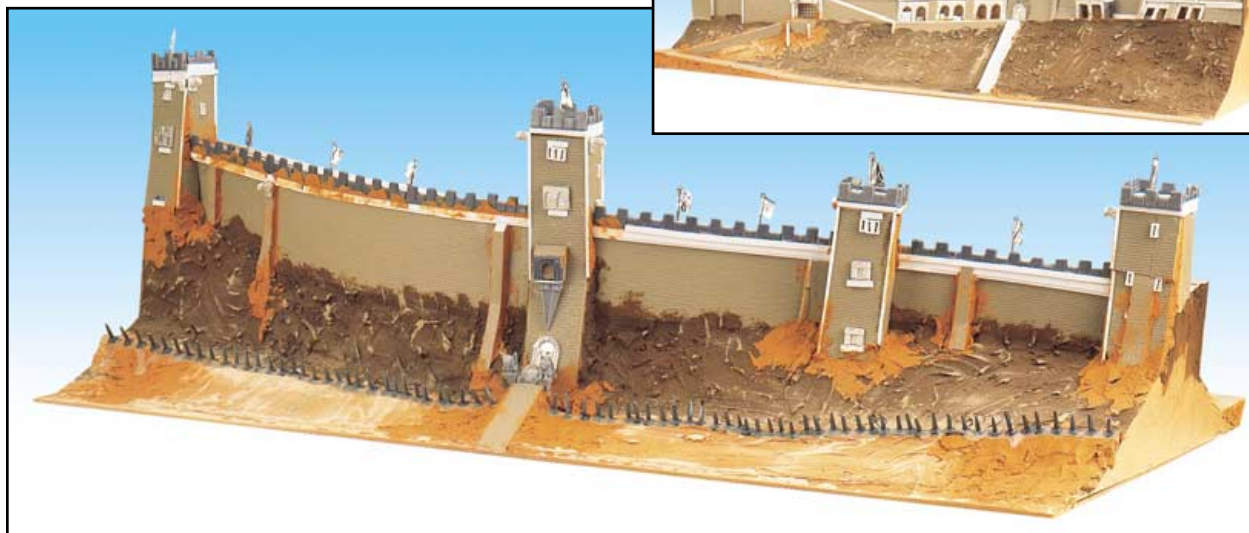
Detalle del poblado en ruinas que se ve en la fotografía superior

El tablero completo tiene un aspecto muy impresionante, y las combinaciones son infinitas. Los tableros más pequeños pueden unirse para crear un campo de batalla de 120 por 120 cm, de 120 por 180 cm e incluso de 120 por 240 cm, dependiendo del escenario y el tamaño de la batalla. Para añadir más flexibilidad a este terreno, Nigel ha fabricado aparte edificios y bosques para que se puedan colocar en cualquier parte del campo de batalla una vez se han colocado los tableros.



Con un campo de batalla que incluya una red de caminos como ésta es posible representar con una regla apropiada la capacidad de los mensajeros de viajar más rápido por ellos. Si una columna de tropas en un camino puede trazar una línea de visión hasta su borde de tablero, obedecerá automáticamente la primera orden que reciba en cada fase de mando mientras no haya ningún enemigo a 20 cm o menos. Esta regla no necesariamente es apropiada para cualquier campo de batalla que incluya un camino, pero en este caso ayudaría a darle una sensación de realismo, mientras los ejércitos marchan uno contra otro.

Esta muralla de castillo, con todas sus almenas, almacenes, barracones y cuarto de pólvora, es otra de las creaciones de Nigel Stillman para **Warmaster**. Si se añade otra sección, es posible crear una larga muralla defensiva o una fortaleza impresionante.



VETERANÍA Y ÁRBITROS

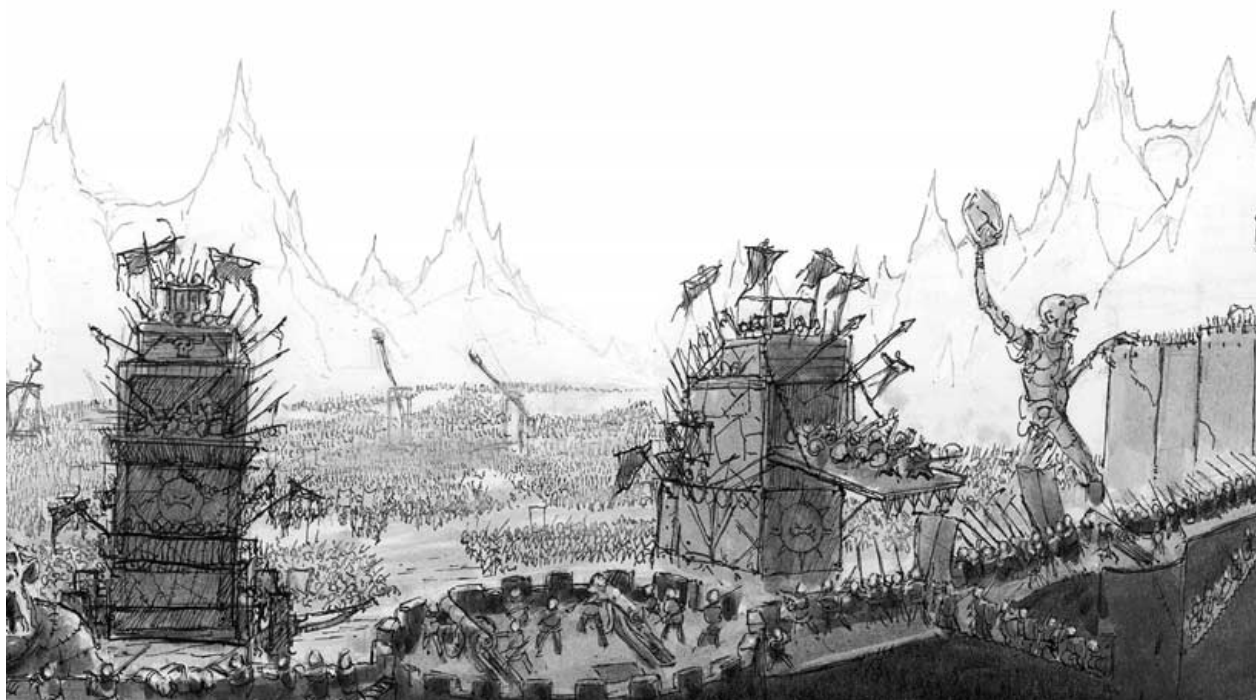
Hasta ahora, hemos considerado **Warmaster** como un juego en el que dos participantes libran una batalla con sus respectivos ejércitos. Éste es el tipo de partida más sencilla, por lo que no es sorprendente que también sea la más popular. Una batalla entre dos jugadores es muy simple de preparar, fácil de empezar y rápida de librar. En las siguientes páginas te describimos cómo puedes jugar diferentes estilos de partidas.

En esta sección le echaremos un vistazo a aquellas reglas que permiten desplegar endurecidos veteranos en tus ejércitos. También veremos el papel que puede jugar un árbitro a la hora de echar una mano en las partidas. Armado con esta información, nos centraremos más tarde en las reglas que te permitirán organizar campañas y guerras.

VETERANÍA

En la vida real, las tropas con una buena capacidad de combate no aparecen de repente. Los novatos reclutas sólo se convierten en feroces luchadores después de librar muchas batallas. Estas tropas experimentadas se convierten en los endurecidos veteranos que forman el núcleo de un ejército victorioso.

En **Warmaster**, las tropas veteranas se representan mediante el sistema de *veteranía*. Se necesitan un mínimo de anotaciones, ya que los jugadores deberán mantener un registro de los *puntos de veteranía* que reciban en una libreta, una hoja suelta, o incluso en un ordenador.



Los ejércitos victoriosos reciben puntos de veteranía. Cuantos más se ganen, mejor lucha el ejército, hasta que es derrotado. Una vez derrotado, un ejército pierde algunos o todos sus puntos de veteranía. Esto representa el progreso de las tropas victoriosas de guerreros normales a endurecidos veteranos bajo el liderazgo de un General exitoso. Igualmente, una vez un ejército ha sido derrotado, la vieja guardia queda rota, y sus experimentados luchadores deben ser sustituidos por reclutas.

CÓMO GANAR VETERANÍA

Si ganas una batalla, consulta la tabla inferior. Tira un dado para determinar qué tipo de veteranía obtienes. Escoge una unidad de infantería o caballería de tu ejército para recibir esta veteranía. A partir de ahora, en cada batalla en la que la unidad combata, dispondrá de esta veteranía hasta que la unidad sea destruida ¡Una vez la unidad es destruida, ya no puede ser veterana!

Lograrás más veteranía a medida que ganes más batallas. Es posible poseer el mismo tipo de veteranía varias veces, en cuyo caso podrás utilizarlo en más de una unidad. Sin embargo, ninguna unidad puede tener más de un tipo de veteranía, y sólo las unidades de infantería o caballería pueden tenerla. Los otros tipos de unidades no pueden recibir ningún tipo de veteranía.

1D6 Tipo de Veteranía

- Guardias.** La unidad siempre obedece la primera orden que recibe en cada turno. No es necesario efectuar tirada alguna para determinar si la orden es obedecida. Este tipo de veteranía no se aplica si la unidad forma parte de una brigada.
- Tropas Leales.** La unidad siempre obedecerá la primera orden que le dé el General si se encuentra a 20 cm o menos de éste. No es necesario efectuar tirada alguna para determinar si la orden es obedecida o no. Esto no se aplica si la unidad se halla a más de 20 cm del General o si forma parte de una brigada.
- Combatientes Feroces.** El atributo de Ataques de la unidad se incrementa en +1 durante la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo se aplica en la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo de cada fase de combate, pero se aplica a lo largo de toda la batalla.
- Testarudos.** La unidad tira automáticamente un dado menos de lo normal cuando efectúa las tiradas para determinar la distancia que es repelida por disparos. Así pues, una unidad que sufra 2 impactos tira un dado en vez de dos. Los bonificadores por hallarse en una posición parapetada o fortificada son acumulativos, por lo que si la unidad se halla en una posición parapetada tira dos dados menos y si se halla en una posición fortificada, tres dados menos.
- Avanzadilla.** No se aplica ningún modificador por distancia entre el personaje y la unidad cuando se imparte una orden a aquella. La unidad es especialmente eficaz en operaciones detrás de las líneas enemigas o de exploración.
- Duros como Rocas.** El atributo de Impactos de la unidad se incrementa en +1. La unidad es especialmente decidida y muy difícil de destruir.

PÉRDIDA DE LA VETERANÍA

Si una unidad veterana es completamente destruida durante una batalla, entonces la veteranía se pierde con ella.

¿CUÁNTAS UNIDADES VETERANAS?

No es necesario poner un límite al número de unidades veteranas que puede tener un ejército. Sin embargo, algunos jugadores pueden pensar que una vez un ejército ha acumulado varias docenas de unidades veteranas, es simplemente demasiado poderoso para enfrentarse contra uno que no tiene ninguna. No existe razón alguna que obligue a utilizar el sistema de veteranía, por lo que los jugadores que deseen jugar sin él pueden hacerlo así. Dejamos a discreción de los jugadores que lleguen al acuerdo que crean que es el mejor.

El número máximo de unidades veteranas presentes en un ejército es igual al total de unidades de infantería y caballería.

LA FUNCIÓN DEL ÁRBITRO

Se puede jugar a **Warmaster** sin necesidad de un árbitro. Una de las bases del juego es el hecho de que ambos jugadores son perfectamente capaces de arreglar cualquier desacuerdo de una forma razonable, ya que suponemos que todos los jugadores desean jugar según las reglas y el espíritu del juego. Sería bastante maleducado sugerir que será necesario un árbitro para impedir un comportamiento antideportivo, lo que incluso alguien haga trampas! Después de decir esto, la preferencia del autor es jugar con un árbitro, y recomienda a los demás jugadores que hagan lo mismo si es posible.



Disponer de un árbitro para una partida proporciona muchos beneficios. Por supuesto, el árbitro puede resolver cualquier disputa de forma rápida e imparcial, puede echarle un vistazo a las reglas mientras los jugadores siguen con la partida, puede organizar los descansos y hacer que la partida sea más rápida ayudando a mover las unidades. Arbitrar es una buena forma de observar y aprender sobre los distintos ejércitos y tácticas ¡Y también es divertido! La regla más importante sobre el arbitraje (y no te equivoques, ésta es una regla tan importante como cualquier otra), es que la decisión del árbitro es inapelable. El árbitro puede interpretar las reglas del modo que él crea más conveniente, incluso puede cambiarlas o inventarse unas nuevas si considera que es lo apropiado.

Teniendo esto en cuenta, siempre es recomendable ser amable con el árbitro. Acata sus decisiones. Si sabes que se ha equivocado, siempre puedes atraer educadamente

su atención sobre la sección apropiada de las reglas, ¡pero no le fuerces! Recuerda, al igual que ocurre en el baloncesto o en el fútbol, la decisión del árbitro es la que cuenta, no la moviola. Por supuesto, si te encuentras realizando la función de árbitro es importante que dirijas la partida de forma imparcial, que interpretes las reglas sin favorecer a nadie y que prepares la partida apropiadamente. Debes estar seguro de que tienes un buen conocimiento de las reglas para realizar tu función. Todo esto sólo llega con la práctica, por lo que es habitual que los jugadores más experimentados se ofrezcan voluntarios para ejercer de árbitro.

EL ÁRBITRO SE IMPLICA

Aunque es útil disponer de un árbitro simplemente por conveniencia, hay otras ventajas también. Imagínate, un árbitro puede inventarse un escenario para los dos ejércitos. Podría escribir una narración de los hechos que han llevado a provocar la batalla y presentar a ambos jugadores unas notas antes de la partida. El relato del que dispone cada jugador puede ser sutilmente ajustado de manera que refleje la información limitada de la que dispone. Ninguno de los dos jugadores tiene por qué saber los objetivos del enemigo o la información de la que dispone el otro jugador. Sólo el árbitro sabría todo lo que aparece en ambas notas. Este es uno de los métodos favoritos del autor para preparar una partida, y la fuente de todas las batallas descritas en la sección Campos de Batalla.

Otra idea es que el árbitro presente a cada jugador un mapa del campo de batalla y les pida que le indiquen dónde desplegarán sus fuerzas. Esto puede hacerse por parte de cada jugador esbozando las posiciones para que el propio árbitro despliegue las unidades de acuerdo con las indicaciones de los jugadores. De este modo, ninguno de los dos jugadores sabe dónde se hallan las fuerzas del otro al inicio de la partida. Esto se hace aún más interesante si los mapas preparados por el árbitro son ligeramente erróneos o contienen información ligeramente diferente, como senderos ocultos, caminos en el interior del bosque e información similar. Los servicios de inteligencia militares rara vez son perfectos. Todo esto son simples consejos que pueden ayudar a que las partidas sean más entretenidas, ya que restringe el conocimiento de cada jugador al nivel de un general de la vida real en la misma situación. Este es un esquema que el autor utiliza ocasionalmente cuando el escenario de la batalla sugiere un método así y que puede funcionar muy bien.

EL ÁRBITRO COMO PARTICIPANTE

Un paso más allá sobre lo anterior es permitir que el árbitro tenga el control de fuerzas dentro del propio campo de batalla. Para ello, el árbitro se inventa un escenario de batalla que incluya una tercera fuerza. Por ejemplo, lo que parecen ser ruinas deshabitadas en realidad pueden ser el escondite de una banda de ladrones, saqueadores Orcos o desertores de algún otro ejército. Aunque los ladrones no tienen interés en la batalla, se verán obligados a combatir para protegerse. Puesto que los jugadores no tienen un conocimiento previo de su existencia, estos saqueadores deben mantenerse fuera de la mesa juego hasta que una unidad se acerque a una cierta distancia de ellos, digamos 30 cm. Cuando una unidad tropieza inesperadamente con esta fuerza, el árbitro debe decidir cómo reacciona. Puede, por ejemplo, esbozar una tabla de antemano para determinarlo: 1-2, hostil: cargan inmediatamente; 3-4, acobardados: se quedan donde están y disparan sus armas; 5-6, huyen: se mueven inmediatamente en dirección contraria.

Este tipo de fuerza puede ser controlada por el árbitro como mejor le parezca. Puede proporcionarle un motivo adecuado a la existencia de esa gente; por ejemplo, un Dragón acorralado puede que sólo quiera escapar, pero le entra el pánico y ataca a cualquier tropa que se mueva a 30 cm o menos. Otras ideas parecidas a esto mismo son fáciles de imaginar: la boca de la caverna que es el refugio de un enorme Dragón escupe fuego; un pantano habitado por hambrientos Trolls; un claro del bosque donde se está realizando un sacrificio a los dioses del Caos; un grupo de nobles caballeros que está cazando en los bosques; un irascible Hechicero que está recogiendo hierbas para sus pociones, y así sucesivamente.

Aunque el árbitro controle cualquier tercera fuerza, es importante recordar que no puede ganar la batalla. Estas fuerzas son parte de la historia en la que ha desembocado la batalla. La razón por la que se incluyen es para que los jugadores tengan un problema adicional que resolver. Y lo que es más importante, el árbitro debe intentar que el incidente sea entretenido. La inclusión de este tipo de elementos sólo funcionará si los jugadores tienen confianza en el árbitro, así que es mejor reservarlos para las partidas en las que los jugadores se conocen bien. Personalmente, creo que es buena idea incluir algún tipo de indicación en las notas al inicio de la batalla para que los jugadores no sean completamente pillados por sorpresa.



PARTIDAS CON VARIOS JUGADORES POR BANDO

Aunque los árbitros pueden actuar como un tercer jugador, tal y como ya hemos mencionado, también es posible librar batallas con dos, tres o más jugadores por bando. De hecho, este tipo de "tanganas" forman el grueso de las partidas que libra el autor, y desde luego son muy divertidas. Tampoco existe una necesidad estricta de que haya un número igual de jugadores por cada bando. Todo lo que se necesita es una igualdad en los puntos que se juegan.

La forma más obvia de involucrar a diferentes jugadores es que éstos tomen la función de Hechiceros y Héroes, controlando una parte del ejército de forma directa. Del General depende la división sus fuerzas y la entrega a sus subordinados de las tropas apropiadas para que realicen las misiones que se les han encomendado.

Otro modo de involucrar a más jugadores es que dos ejércitos diferentes se alíen. En este caso, cada jugador despliega su ejército, que naturalmente incluye su propio General además de otros personajes. Por ejemplo, imagina un ejército Imperial y otro Enano que se han aliado para enfrentarse a una horda compuesta por Orcos y No Muertos.

En una alianza, cada jugador despliega y controla su propio ejército durante la batalla. Los Generales aliados deben decidir entre ellos cómo dividirse el campo de batalla. Sería conveniente que pasaran algún tiempo formulando un plan de batalla. La tradición es que cada bando tenga cinco minutos para discutir sus planes.

Cuando la batalla comienza, cada bando tiene un turno completo, por lo que los Orcos y los No Muertos juegan su turno y después los Imperiales y los Enanos juegan el suyo, y así sucesivamente. En el turno de su bando, cada jugador controla su propio ejército impartiendo órdenes, disparando y combatiendo de la forma habitual. Ambos jugadores pueden impartir órdenes al mismo tiempo, pero deben hacerlo por separado. El fallo a la hora de impartir órdenes del General de un jugador no implica que su aliado deba dejar de impartir órdenes. Los personajes sólo pueden impartir órdenes a sus propias tropas (no a los aliados), y sólo pueden integrarse en unidades de su propio ejército.

Existen otras formas más complejas de dividir la secuencia de juego. Puedes dejar que cada jugador tenga su propio turno: Enanos, No Muertos, Imperio a continuación y por último Orcos. Sin embargo, la experiencia del autor es que el método descrito anteriormente es el mejor, ya que los jugadores pasan relativamente poco tiempo esperando su turno, ambos jugadores aliados llevan a cabo sus maniobras al mismo tiempo y todo el mundo está haciendo algo. En la práctica, es bastante común que cada jugador se encuentre enfrentado a un solo oponente, por lo que es raro que la partida se detenga porque un jugador está ocupado en el flanco opuesto. Incluso si esto ocurre, la mayoría de los jugadores están encantados de dejar que su camarada General libere un combate por ellos antes que parar el juego.



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.



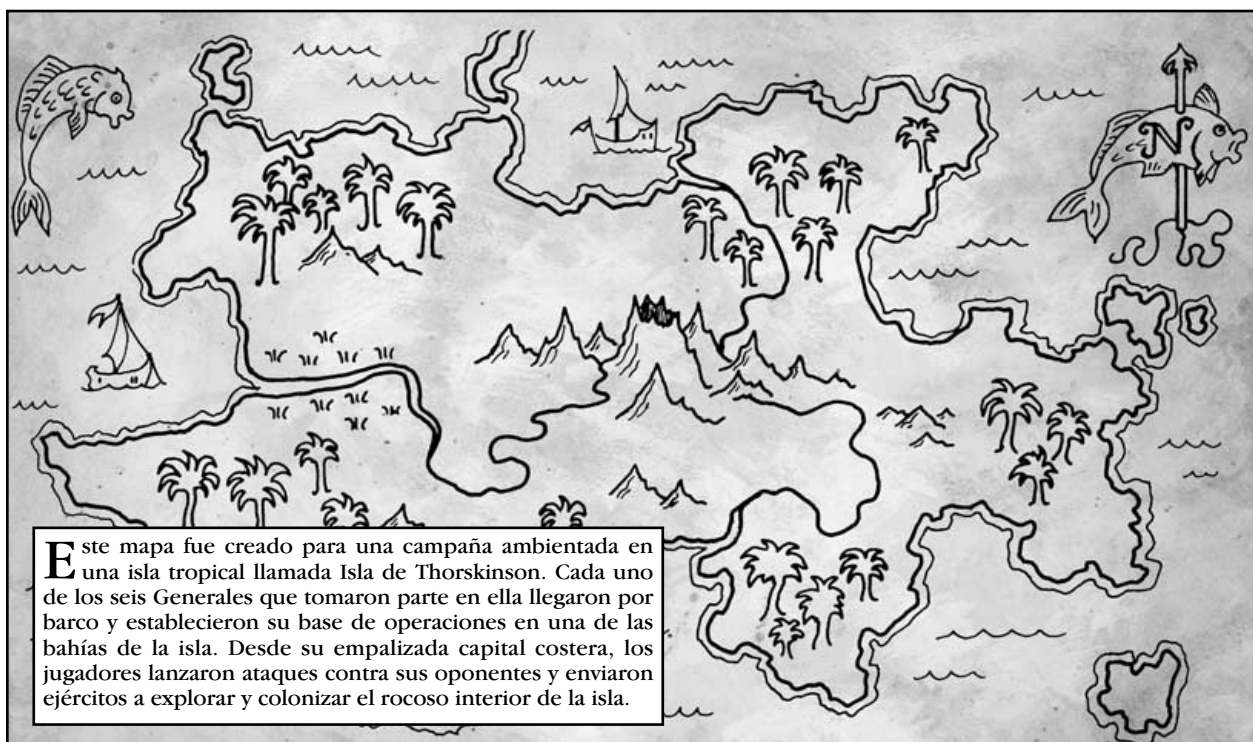
Otra alternativa es simplemente inventarte tu propia tierra a partir de cero. En la práctica, importa poco si representa una parte remota o escondida del Mundo de Warhammer, una gran isla recién descubierta o es algo completamente diferente. De cualquier manera, los jugadores pueden crear sin problema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

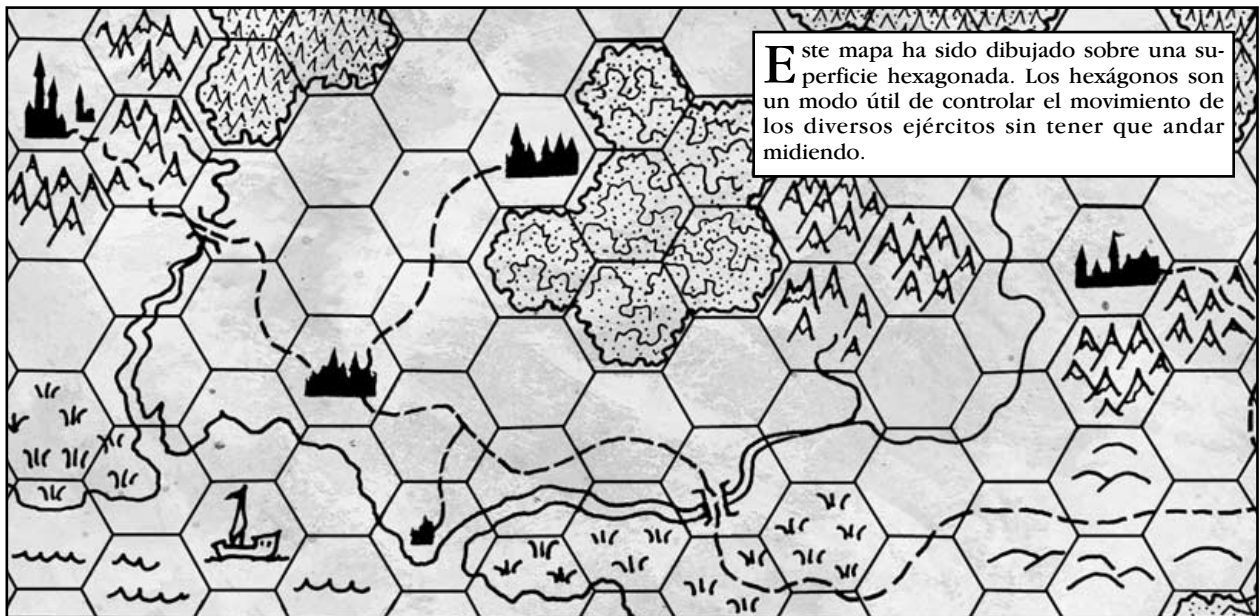
Después de colocar las capitales de los jugadores en el mapa, hay dos formas que proseguir. La primera es asumir que el resto de la tierra es territorio desconocido que los jugadores deben explorar y colonizar. La segunda es suponer que los jugadores controlan reinos bien establecidos con pueblos, ciudades 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.



NAOS Y BARCAZAS

Los combates navales entre flotas de barcos se hallan más allá del alcance de estas reglas, y pueden formar el tema de otro juego completamente nuevo. Puede que creemos un juego así en el futuro, pero por ahora debemos contentarnos con un breve vistazo al modo en el que los barcos pueden ser incorporados a **Warmaster**.

Games Workshop fabricará al menos una miniatura de barco, pero en el momento de redactar estas reglas todavía no estaba disponible. Por suerte, no es demasiado difícil fabricar modelos perfectamente utilizables a partir de cartón o madera de balsa, con una vela apropiada realizada con papel. Un pequeño velero, una nave mercante o un drakar vikingo tendrían un tamaño aproximado de 180 mm de largo. Las naves más pequeñas pueden tener cualquier tamaño, (hasta el de un bote de remos, que tendría unos 20 mm), mientras que los barcos más grandes podrían fácilmente tener un tamaño de 250-300 mm, aunque sería difícil que estas naves participaran en una batalla terrestre.

LA FUNCIÓN TÁCTICA DE LAS NAVES

A efectos de juego, la función principal de las naos y barcas es transportar unidades por mar abierto o a lo largo de los ríos. Por conveniencia hemos establecido las siguientes reglas.

Se supone que una *nao* es una unidad completa con su tripulación. En el caso de naves pequeñas (y con esto nos referimos a pequeñas barcas, botes de remos, pequeños veleros con remos y embarcaciones similares), la unidad está compuesta por tres *barcas*.

Una nao puede transportar una peana por cada 2 cm de longitud. Es posible que no quepan unidades enteras en un modelo de nao si no tienes cuidado al realizarlo. Es suficiente colocar una peana en el interior para representar que toda la unidad está a bordo, o simplemente indicar su presencia a tu oponente. Todas las peanas de una misma unidad tienen que ser transportadas en la misma nave o por la misma unidad de pequeñas barcas.

Una barcaza puede transportar una peana, por lo que una unidad de tres barcas puede transportar una unidad de infantería de tres peanas.

Es posible armar una nao con artillería, convirtiéndola en un *buque de guerra*. Las pequeñas barcas no pueden armarse de esta manera.

MOVIMIENTO DE NAOS Y BARCAZAS

Todas las naves pueden moverse una vez en cada fase de mando. No necesitan recibir órdenes para ello. El jugador puede mover las naves en el momento que crea conveniente.

Ninguna nave puede entrar en un río o en una corriente de agua que sea demasiado estrecha para que pase, ni por encima de rápidos, cataratas o elementos del terreno similares que impedirían su paso. Sólo las pequeñas barcas pueden intentar pasar a través de un rápido. Tira un dado por cada una: si se obtiene un resultado de 6, la barcaza y la peana que transporta son destruidas.

La siguiente tabla resume el movimiento máximo permitido a las naos y barcas:

Botes	15 cm
Galeras de remos.	20 cm
Naves de vela.	15 cm
Nave avanzando río abajo	+ 5 cm
Nave avanzando río arriba	- 5 cm
Nave avanzando con el viento	+ 10 cm

En el caso de las naves equipadas con velas es necesario establecer la dirección del viento al inicio de la partida. Esto se puede determinar girando un lápiz o bolígrafo de modo que apunte en una dirección específica, o, si tienes uno, utilizando uno de los dados de dispersión de Games Workshop.

Las naves equipadas con velas no pueden moverse en dirección contraria a la del viento (es decir, no pueden moverse contra el viento). Las naves que se muevan aprovechando el viento por cualquiera de sus dos costados lo hacen a la velocidad normal. Las naves con velas que naveguen con el viento justamente detrás durante todo el turno incrementan su velocidad en 10 cm.

La dirección del viento normalmente no cambia durante el transcurso de una batalla, pero se puede contemplar esta posibilidad en un escenario de batalla diseñado por los jugadores o por el árbitro. Una opción es tirar un dado al final de cada turno, con el viento cambiando si se obtiene un resultado de 6 en la tirada de dado, en cuyo caso se tira de nuevo el dado de dispersión.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Una unidad puede embarcar en una nao o una unidad de barcazas simplemente poniéndose en contacto con la nave en la ribera de un río o en un muelle.

Una unidad a bordo una nave o de una unidad de barcazas puede *desembarcar* mediante su iniciativa para cargar o recibiendo una orden. Las unidades se hallan en formación irregular mientras se encuentran a bordo de las naos o barcazas, y por tanto se mueven a *media marcha*, a menos que carguen.

Una unidad no puede embarcar y desembarcar en la misma fase de mando.



Las unidades pueden embarcar y desembarcar como una brigada si es necesario. Hasta un máximo de cuatro unidades a bordo de una nave son consideradas automáticamente una brigada.

ATAQUES CONTRA UNA NAVE

Es posible crear unas cuantas reglas detalladas sobre encuentros navales. De hecho, ¡espero que algunos de vosotros ya estéis trabajando en ello! Sin embargo, puesto que estas reglas han sido diseñadas para que las naves puedan participar en las batallas terrestres, supondremos que los combates sólo ocurren cuando las naos están en el puerto y las barcazas se hallan en la orilla.

Las *naos* son bastante parecidas a las fortalezas en el sentido de que son demasiado grandes para poder ser destruidas con armas ordinarias. Por tanto, asumiremos que sólo las armas que pueden dañar una fortaleza pueden dañar una nave. Se consideran un *objetivo fortificado*, por lo que es necesario obtener un resultado de 6 para impactar. Los impactos logrados se anotan del mismo modo que los impactos sobre los muros, torres y portones de una fortaleza. Cuando una nao recibe un disparo, tira un dado por cada impacto, escoge el resultado mayor y consulta la Tabla de Daños a Naos. Si la nao ya está dañada, suma +1 al resultado de la tabla. Este bonificador no es acumulativo, por lo que posteriores resultados de daños no suman más bonificadores.

Tabla de Daños a Naos

1D6 Resultado

1-2	Nada. El proyectil rebota sin causar daños.
3-6	La nao es dañada pero se mantiene a flote.
7+	La nao se hunde y cualquier unidad a bordo es destruida.

Modificadores

+1 Si la nao ya ha sido dañada.

Los ataques contra las *barcazas* se resuelven de un modo completamente distinto. Las barcazas que transportan una unidad de tropas tienen el mismo atributo de Impactos y Armadura que las tropas que transporta. En otras palabras, las barcazas le proporcionan a la unidad la capacidad de viajar por el agua, pero no afectan a las características normales de la unidad de ninguna otra manera. Si las barcazas están vacías, resisten 1 Impacto cada una, pero no tienen atributo de Armadura para representar la pequeña tripulación que hay a bordo.

Las naos no pueden ser repelidas por disparos de proyectiles, pero las unidades transportadas en barcazas pueden ser repelidas de la forma habitual. Si las barcazas son repelidas hasta tierra, no son dañadas y sus pasajeros desembarcan automáticamente, sanos y salvos. Cualquier barcaza repelida más allá de su distancia de movimiento normal zozobra y se hunde, y cualquier peana que transporte es destruida.

COMBATE DESDE LAS NAVES

Una nao amarrada a puerto puede ser atacada, produciéndose un combate entre las unidades a bordo y los atacantes. En este caso, se alinea la unidad defensora en el puente de la nave y se coloca a los atacantes tan cerca como sea posible a lo largo de la tierra. El combate cuerpo a cuerpo se resuelve de la forma habitual, excepto que, al igual que en un asalto contra un castillo, las peanas que apoyan son ignoradas. Las unidades a bordo de la nao se consideran un *objetivo fortificado*, por lo que es necesario obtener un resultado de 6 para impactarles, pero en el resto de aspectos se considera como un combate cuerpo a cuerpo normal. Si los defensores se retiran, son lanzados por la borda y destruidos.

Las unidades a bordo de una nao pueden disparar de la forma habitual, aunque puede ser bastante difícil determinar cuántas peanas pueden ver a su objetivo. Esto es especialmente complicado cuando no se puede colocar a todas las peanas sobre el modelo de la nao. Una regla general es permitir que la mitad de las peanas que transporta la nave disparen en cualquier fase de disparo, y medir las distancias y la línea de visión desde los costados de la nao.

Un enemigo puede disparar contra una unidad a bordo de una nao, a la que se considera un objetivo fortificado.

Las barcazas no afectan a las reglas normales de disparo y combate cuerpo a cuerpo. Las peanas que transportan puede combatir, disparar y recibir los disparos de la forma habitual. Si las peanas son destruidas, las barcazas que las transportan son destruidas también. Las barcazas simplemente proporcionan a las unidades la posibilidad de atravesar el agua, y no protegen. Si las barcazas no transportan peanas y son atacadas, se considera que cada una resiste 1 Impacto, pero no tienen Armadura.



La llanura resonaba con el combate entre los caballeros de negra armadura del Caos y los brillantes caballeros del Imperio. La masa de combatientes avanzaba y retrocedía mientras cada bando luchaba por la victoria. Era una feroz y sangrienta batalla, y a medida que el día avanzaba, las pilas de muertos crecían y crecían en cada bando. Desde la cima de una colina cercana, el Conde Borst observaba cómo se desarrollaba el enfrentamiento.

"La batalla todavía está por decidir", -dijo más para sí mismo que para los demás.

"¿Envío a los caballeros de Kislev al combate, Señor?" -Era Maximilian, el hijo del viejo Elector Torban, quien había hablado. Había esperado junto al General durante casi tres horas. Esperaba mientras la batalla se libraba abajo. Esperaba la orden que enviaría al combate las últimas reservas del Imperio.

El Conde Borst se volvió para mirar al joven comandante. Qué alto era, incluso para un norteamericano, y aún así parecía un niño en la compañía de viejos y feroces guerreros. Se preguntaba cuánto tiempo hacía que sus propios ojos no brillaban con el mismo deseo de combatir que ahora brillaba en los ojos de Maximilian. Demasiados años para recordarlo. Demasiadas batallas. Inconscientemente, su vieja mano recorrió la enorme cicatriz que le marcaba desde la ceja hasta la barbilla.

"Paciencia, Maximilian, -dijo amablemente-. Los caballeros son nuestro último recurso, y no deben ser lanzados al combate de forma inconsciente". -El joven comandante inclinó la cabeza, pero no podía ocultar su impaciencia. Se hubiera atrevido a decir algo más, pero en ese momento uno de los miembros del estado mayor lanzó un grito. Por fin la batalla se había decidido.

En la llanura las negras líneas avanzaban sin cesar. De los valientes caballeros del Imperio no quedaban más que unos cuantos jinetes que corrían en todas direcciones perseguidos por oscuros jinetes. Mientras el ejército enemigo se acercaba, el Conde pudo oír los gritos de los guerreros de negra armadura. Ahora debía tomar una decisión. Debía calcular las posibilidades de victoria, o decidir que la batalla estaba perdida y escapar mientras pudiera con los restos de su ejército. Dentro de un momento sería demasiado tarde, y las siniestras huestes del Caos se abalanzarían sobre ellos. Se giró y dio la orden.

"Ahora, Maximilian Torba. Lanza a los caballeros de Kislev contra su flanco y que Sigmar guíe vuestras lanzas".

"¡Sí, mi Señor!", -exclamó el joven comandante, y un momento después había saltado sobre su caballo y se dirigía galopando hacia donde se hallaban las filas de los caballeros de Kislev esperando la orden que los llevaría al combate.

El viejo Elector escuchaba atentamente la historia del desarrollo de la batalla. Había participado en más de una en su juventud, y podía imaginarse fácilmente a los valientes caballeros del Imperio y los oscuros caballeros del Caos mientras luchaban en la llanura.

"Todo parecía perdido. El ejército de la oscuridad nos había expulsado del campo de batalla. En poco tiempo el enemigo se abalanzaría sobre los regimientos de a pie que protegían nuestro último camino de retirada. Nuestros cañones habían enmudecido al agotar la pólvora. Los ballesteros habían disparado sus últimos virotes y se enfrentaban al enemigo sólo con sus largas dagas."

Se detuvo un momento mientras recordaba una vez más la confusión en la que se había sumido el ejército Imperial. El olor a sangre y pólvora, el relinchar de los caballos y los gritos de los heridos. Pánico y destrucción. El sonido de los cascos al galope.

"Mientras el enemigo avanzaba desorganizado, los caballeros de Kislev les atacaron. El enemigo pensaba que la batalla ya estaba ganada y, en su desenfrenado deseo de matanza, había quedado expuesto a un golpe letal. Los últimos rayos del día se reflejaron en las puntas de las lanzas de los Kislevitas, y sus estandartes brillaban rojos y blancos entre el humo. Nuestros valientes caballeros se lanzaron contra el núcleo de la fuerza enemiga hasta que llegaron al Señor de aquella hueste, un enorme demonio de negra armadura que cabalgaba sobre una vil bestia mutante de grandes cuernos."

Mientras hablaba, el sol de un nuevo día brilló a través de la vidriera de la ventana, y se encontró en el centro de un círculo de luz en el que las motas de polvo revoloteaban alrededor de su capa manchada de sangre y sus botas embarradas.

"Cuando el Señor Oscuro cayó, un enorme grito de angustia se alzó entre las filas enemigas. Era un sonido tan terrible que todos nosotros dejamos caer nuestras armas para cubrirnos los oídos y abandonamos toda intención de seguir combatiendo. Sólo cuando ese sonido disminuyó hasta convertirse en un suspiro penoso levantamos la vista para ver al enemigo en completa desbandada. Durante largo tiempo los perseguimos, y muchos murieron en los pantanos y los bosques antes de que cayera la noche."

El viejo Elector siguió sentado en silencio, con sus ojos cerrados y las manos unidas como en una plegaria. Por fin abrió los ojos y murmuró en voz baja:

"Entonces al menos su muerte no fue en vano."

"Maximilian murió como un héroe", -dijo el Conde, mientras su vieja mano recorría inconscientemente la enorme cicatriz que le marcaba desde la ceja hasta la barbilla.

LISTAS DE EJÉRCITO

“¿Acaso no son
bellos mis
guerreros,
como flores de
destrucción
sobre el campo
de batalla?”



Esta sección del libro proporciona las listas de ejército básicas con las que los jugadores pueden organizar sus ejércitos. Verás que hay una lista de ejército separada para cada ejército. Cada lista describe las diferentes clases de tropas y personajes que puede incluir el ejército. La lista en sí tiene forma de tabla en la que los tipos de tropa aparecen a la izquierda y la información sobre ellos

en las columnas de la derecha. Para mayor conveniencia, la información relativa a cada peana es conocida como “perfil de atributos”. Si la unidad o personaje tiene algún tipo de reglas especiales que se le deban aplicar, entonces la columna “Especial” te indicará una nota cuya referencia encontrarás al pie de la lista principal.

EL PERFIL DE ATRIBUTOS

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/máx	Especial
Alabarderos	Infantería	3	3	6+	–	3	45	2/–	–

Tipo. Describe el tipo de unidad de tropa o peana de personaje: *Infantería, Caballería, Monstruo, Artillería, Máquina de Guerra, Carro, General, Hechicero o Héroe*. Las monturas para los personajes a veces son opcionales y se incluyen en una línea separada como *Montado en Monstruo* o *Montado en Carro*.

Ataque. El número básico de dados que se tiran en combate cuerpo a cuerpo por cada peana que forme parte de la unidad.

Impactos. El número de Impactos que puede sufrir una unidad antes de que se tenga que retirar una peana.

Armadura. El resultado necesario para anular un impacto sufrido por la unidad si ésta tiene Armadura (3+, 4+, 5+ ó 6). Una unidad sin Armadura tiene un atributo de 0.

Mando. El atributo de Mando del personaje.

Tamaño de la Unidad. El número de peanas que componen la unidad.

Puntos. El valor en puntos de la unidad o personaje de ese tipo.

Mín/Máx. Esto define el número mínimo y máximo de unidades o personajes de ese tipo que se pueden incluir en un ejército por cada 1.000 puntos. Un guión indica que no existe mínimo/máximo de ese tipo de tropa.





CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO

Estas listas están diseñadas para que los jugadores puedan organizar ejércitos con el mismo valor total en puntos si así lo desean. Los ejércitos con el mismo valor en puntos están tan equilibrados como es posible. En la práctica, el despliegue del campo de batalla junto con los puntos fuertes y débiles de los diversos ejércitos implican que nunca puede existir algo parecido a dos ejércitos exactamente equivalentes, pero el enfrentamiento será todo lo equilibrado que se pueda.

TAMAÑO

Para organizar un ejército, en primer lugar debéis decidir el tamaño que va a tener, generalmente 1.000 puntos, 2.000 puntos, 3.000 puntos, etc. No hay nada que impida organizar ejércitos de cualquier tamaño, (1.500 puntos, 2.750 puntos o cualquier otro valor que se os ocurra), pero comprobaréis que es más conveniente organizarlos de mil en mil puntos.

El ejército puede incluir cualquiera de las unidades y personajes que aparecen en la lista correspondiente. Escoge lo que quieras y controla el total de puntos que has invertido hasta el momento. Es posible que no puedas invertir todos los puntos de los que dispones. Por ejemplo, puede que tu ejército termine siendo de 1.975 puntos, 1.990 puntos o cualquier cantidad similar. No importa. **Lo importante es que no sea superior al valor de puntos máximo que ambos jugadores han acordado.** Aunque su valor en puntos real sea ligeramente menor, el ejército todavía se considera un ejército de 2.000 puntos (o 1.000 ó 3.000 puntos, o lo que se haya decidido).

En la práctica, a menudo ambos jugadores acuerdan escoger ejércitos de 2.000 puntos, pero ambos acaban organizando ejércitos de unos pocos puntos de más. Mientras ambos jugadores estén de acuerdo, no hay razón alguna por la que esto no sea aceptable. El sistema de puntos simplemente es un modo de organizar ejércitos que tengan una capacidad de combate comparable, y puede ser perfectamente adaptado por los jugadores.

UNIDADES/PERSONAJES

Un ejército siempre debe incluir un General, sin importar su tamaño. No se puede incluir ni uno más ni uno menos.

En todos los ejércitos siempre existe algún tipo de limitación a las unidades que puedes incluir. Debes incluir un cierto número mínimo de unidades y también tendrás restringido el número máximo de otros tipos de unidades que se pueden incluir. En el primero de los casos, son tipos de tropas esenciales que ese ejército debe incluir; en el segundo de los casos, son tropas que por raras o escasas sólo pueden incluirse hasta un número máximo.

La columna de Mín/máx. del Perfil de Atributos muestra el número mínimo y máximo de unidades o personajes de ese tipo que puedes incluir por cada 1.000 puntos de ejército. Esto se indica del siguiente modo: 1/3. El primer número es el número mínimo de unidades por cada mil puntos, y el segundo el número máximo. Un guión simplemente indica que no hay restricción alguna, por lo que 3/- quiere decir que el ejército debe incluir un mínimo 3 unidades de ese tipo por cada 1.000 puntos y que podría incluir todas las que quisiera.

El Mín/máx. se aplica por cada 1.000 puntos de ejército. De este modo, un ejército de 2.000 puntos duplicarías los valores de Mín/máx.; en un ejército de 3.000 puntos los triplicarías y así sucesivamente.

OBJETOS MÁGICOS

Las unidades de infantería, caballería y carros pueden incluir los objetos mágicos apropiados, tal y como se describió en la sección Magia. Los personajes también pueden poseer objetos mágicos. En todo caso, el coste del objeto mágico aparece indicado en la sección Magia.

Si tu ejército incluye objetos mágicos, debes anotar qué objeto posee cada unidad y, por supuesto, debes incluir el precio del objeto en el coste de la unidad o del personaje.



El Imperio es el reino humano más grande y poderoso. Sin embargo, también es una tierra salvaje poblada de criaturas malvadas, monstruos y bandoleros. Las prósperas ciudades del interior son poco más que islas de civilización en un mundo hostil. Sus gruesos muros y enormes puertas son una muestra de los muchos peligros que se hallan más allá de ellas.

Aunque el Imperio es una gran tierra, sus ciudades están muy dispersas, y viajar entre ellas es lento y a menudo bastante peligroso. Los diferentes asentamientos están separados por siniestros bosques, altas montañas y páramos desolados que albergan enemigos de todo tipo. Como resultado de estos factores, el Imperio se halla dividido en un número de regiones, cada una de las cuales está gobernada por su propio Conde Elector. El Conde es el gobernante hereditario de su dominio y el comandante de todos sus ejércitos.

El dirigente del Imperio, el propio Emperador, es elegido por los Condes de entre uno de los suyos. No hace falta decir que la muerte del Emperador siempre es una época de incertidumbre, ya que los diferentes aspirantes al trono buscan el poder. Las políticas de la corte suelen girar alrededor de la sucesión. Existe una constante intriga entre los pretendientes al trono e incluso asesinatos. En el pasado tuvieron lugar terribles guerras civiles entre Emperadores rivales, y sólo recientemente el Imperio se

ha visto reunificado en un solo reino. Incluso hoy en día, la ciudad de Marienburgo, en las tierras del Norte, sigue siendo independiente, y así ha sido desde que el corrupto Emperador Dieter la entregó a los burgueses a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero.

Cada una de las regiones del Imperio tiene su propio ejército encargado de defender sus fronteras, mientras que el Emperador mantiene un núcleo de tropas que forman la base del ejército del Imperio en épocas de guerra. La espina dorsal del ejército Imperial son los entrenados y bien equipados regimientos de infantería armados con alabardas, ballestas y arcabuces. En gran parte del Viejo Mundo, las armas de pólvora son consideradas como peligrosas para el que las utiliza, pero el Imperio siempre está dispuesto a aplicar las nuevas ideas y las novedades técnicas. El Imperio también posee una buena caballería, habitualmente organizada en Órdenes como las de los Caballeros del Lobo Blanco y los Caballeros Pantera. Estas órdenes son bien apoyadas por jinetes ligeramente protegidos y armados con espadas y pistolas. Algo bastante inusual, y no siempre bienvenido en el ejército Imperial, son las enloquecidas bandas de Flagelantes. Estos no son soldados, sino lunáticos que viajan de campo de batalla en campo de batalla en busca de una muerte redentora a manos de los enemigos del Imperio.



LISTA DEL EJÉRCITO IMPERIAL

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
Alabarderos	Infantería	3	3	6+	—	3	45	2/—	—
Arcabuceros	Infantería	3/1	3	0	—	3	65	—/3	*1
Ballesteros	Infantería	3/1	3	0	—	3	55	2/—	—
Flagelantes	Infantería	5	3	0	—	3	70	—/1	*2
Hostigadores	Infantería	4	3	0 ó 6	—	+1	25	—/—	*3
Caballeros	Caballería	3	3	4+	—	3	110	—/—	—
Herreruelos	Caballería	3/1	3	5+	—	3	95	—/4	*4
Cañón de Salvas	Artillería	1/6-3-1	2	0	—	1	50	—/1	*5
Cañón	Artillería	1/2+ rebote	2	0	—	2	85	—/1	*5
Tanque de Vapor	Máquina Guerra	2/2+ rebote	3	3+	—	1	120	—/1	*5
General	General	+2	—	—	9	1	125	1	—
Héroe	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/2	—
Hechicero	Hechicero	+0	—	—	7	1	45	—/1	—
Grifo	Montado en Monstruo	+2	—	—	—	1	+80	—/1	*6
Altar de Guerra	Montado en Carro	+1	—	—	—	1	+15	—/1	*7

Reglas Especiales

1. Arcabuceros. Un Arcabuz es un arma extraña pero poderosa. El proyectil de un Arcabuz puede penetrar las armaduras más fácilmente que una flecha o un virote de ballesta. Por tanto, la Armadura del enemigo se reduce en -1 cuando sufre un impacto de Arcabuz. De este modo, un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que uno de 5+ se considera 6 y uno de 6 se ignora ante un disparo de Arcabuz.

2. Flagelantes. El Imperio es un lugar peligroso, demasiado para la cordura de muchos de sus habitantes. Algunos no pueden soportarlo y se convierten en dementes maníacos convencidos de que detrás de cada puerta se halla un nuevo y letal peligro. Las bandas de Flagelantes que recorren el Imperio están compuestas por locos convencidos de que el fin del mundo se acerca. Viajan por toda la tierra predicando una mezcla de condenación y fatalismo, y son atraídos a los campos de batallas por la perspectiva de la muerte. Están tan deseosos de encontrarse con su creador que una unidad de Flagelantes siempre utiliza su iniciativa para cargar contra el enemigo si es posible, y nunca puede recibir órdenes en vez de ello. Tampoco puede utilizar su iniciativa para rehuir un combate. No pueden ser repelidos por los disparos enemigos. Si ganan un combate deben perseguir o avanzar siempre que sea posible. Los Flagelantes no se ven afectados por los enemigos que causan terror en combate cuerpo a cuerpo, por lo que no sufren el habitual modificador de -1 Ataque.

3. Hostigadores. Los Hostigadores están entrenados para acosar al enemigo a corta distancia y proporcionar apoyo adicional a la infantería en combate. Son espadachines expertos, armados con espadas y pequeños escudos llamados rodelas. Los Hostigadores utilizan pistolas que disparan a quemarropa una vez se han trabado en combate cuerpo a cuerpo. Las peanas de Hostigadores nunca combaten como unidades independientes; en vez de ello, puedes incorporar una peana de Hostigadores a cualquiera de tus unidades de infantería. Esto aumenta el tamaño de la unidad hasta cuatro peanas, es decir, tres más la peana de Hostigadores. Siempre tienen el mismo atributo de Armadura que el resto de la unidad, o sea 6 ó 0. Combaten como parte de la unidad y pueden ser retirados como una baja si el jugador lo desea. Las bajas de los Hostigadores no se tienen en cuenta a la hora de impartir órdenes, lo que quiere decir que no se aplica la penalización normal para las unidades que sufren una baja. Tampoco se

tienen en cuenta cuando se determina si la unidad debe moverse a *marcha* o *media marcha* debido a su formación, por lo que tampoco se tienen en cuenta para determinar si la unidad tiene una formación regular. Como resultado, los Hostigadores son a la vez más adaptables y más asequibles que el resto de las tropas.

4. Herreruelos. Es una caballería con armaduras ligeras y armada con pistolas, arcabuces de cañón corto y espadas. Luchan tanto a distancia como en combate cuerpo a cuerpo. Sus armas tienen un alcance muy corto comparadas con otras del mismo tipo, por lo que su alcance se reduce a 15 cm. Sin embargo, puesto que sus armas son tan manejables, pueden disparar sin tener que girar las peanas para encararse hacia su objetivo. Simplemente mide el alcance desde cualquier punto de la peana. Por tanto, pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos desde cualquier dirección.

5. Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra.

6. Grifo. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes pueden montar en Grifos. El Grifo combina la apariencia de un león y la de un águila. Estas criaturas son criadas a partir de huevos robados y son entrenadas por los servidores del Emperador para que sirvan como espléndidas monturas para determinados individuos. El Grifo puede volar, incrementando el movimiento del jinete de 60 hasta 100 cm, y suma +2 al atributo Ataques de su jinete. Una unidad que incluya un Grifo entre sus filas causa terror en sus enemigos (y bastante nerviosismo entre sus propias filas).

7. Altar de Guerra. Sólo existe un Altar de Guerra de Sigmar, el fundador del Imperio y su dios principal. En consecuencia, ningún ejército, sin importar su tamaño, puede incluir más de uno. El Altar de Guerra transporta al combate al Hechicero más poderoso del Imperio. Es el Gran Teogonista de Sigmar, sacerdote supremo del culto a Sigmar y la autoridad religiosa más grande de todo el Imperio. El Altar de Guerra sólo puede incluirse como montura de un Hechicero, en cuyo caso se supone que es el Gran Teogonista de Sigmar. La presencia del Altar de Guerra suma +1 Ataque y le permite una vez por batalla sumar +1 a su tirada de dado cuando lanza un hechizo. El jugador debe anunciar que está utilizando el poder del altar antes de tirar el dado.



Hace mucho tiempo, en las tierras del Sur, vivió una raza de hombres. Mientras los antepasados de los reinos del Oeste todavía se vestían con pieles, los reyes de esta tierra eran sabios guerreros cuyos hechiceros controlaban poderosos espíritus y cuyos esclavos construían enormes pirámides para los gobernantes difuntos. En aquel momento existían muchas ciudades y muchos reyes, y cada rey dedicaba su vida a la construcción de su tumba. Gracias a la protección mágica de la tumba, en un futuro disfrutaría de nuevo de su poder terrenal cuando se alzara de entre los muertos.

Los hechiceros más poderosos eran los Sacerdotes Funerarios, cuya única tarea era asegurar la preservación del rey después de la muerte. A medida que pasaban los siglos, los Sacerdotes Funerarios aprendieron a extender sus vidas más allá de lo natural. Finalmente, aprendieron a engañar a la muerte por completo, pero no pudieron impedir que su carne se corrompiera. Cada uno se hacía más y más decrepito y monstruoso, hasta que la carne se desprendía de sus huesos y eran destruidos.

Un día, un Sacerdote Funerario llamado Nagash se convirtió en el jefe de todos los Sacerdotes Funerarios. Su poder era mayor que el de ninguno de sus predecesores. Tenía celos del poder de los reyes, que se alzarían después de la muerte mientras él y los demás sacerdotes eran meros sirvientes que desaparecerían. Se rebeló contra el rey y usurpó el trono. Aunque algunos Sacerdotes Funerarios quedaron horrorizados por su acción, sobornó a los más poderosos permitiéndoles compartir los siniestros secretos de la vida eterna que él había descubierto.

El reinado de Nagash fue largo, cruel y sangriento. Miles de esclavos trabajaron y murieron construyendo su famosa Pirámide Negra, cuyas dimensiones arcanas contenían poderosos hechizos de resurrección. Finalmente, la gente se rebeló y le expulsó. Nagash se vio obligado a huir con sus servidores más leales, que eran tan malvados como él. Durante un tiempo pareció que los siniestros días del reino de Nagash habían acabado, y los sacerdotes derribaron sus estatuas y destruyeron sus obras. Pero por mucho que lo intentaron, no pudieron encontrar un camino para entrar en la temida Pirámide Negra. Estaba protegida por una hechicería demasiado poderosa para que los Sacerdotes Funerarios entraran en ella.

Aunque había huido, Nagash no había sido destruido. En vez de eso, pensó en su derrota y decidió vengarse. Durante muchos años practicó la magia hasta que estu-

vo listo para lanzar el hechizo más maligno y poderoso nunca creado. Era el Gran Ritual del Despertar.

Le llevó muchos meses lanzar este hechizo, y durante todo este tiempo, mientras realizaba los conjuros y ofrecía los sangrientos sacrificios necesarios, ni durmió ni comió, sino que se mantuvo en pie mediante siniestras drogas y vitalidad robada. Mientras el hechizo crecía en poder, los demonios volaban alrededor de la Torre de Nagash, y por toda la tierra de los hombres soplaban vientos sobrenaturales que llevaban los efectos del hechizo hasta las tumbas y las ciudades. Cuando los hombres miraban al cielo, sólo veían oscuras nubes corriendo, un fuego que iluminaba la noche y las sombras danzantes de demonios que se burlaban desde arriba. Bajo el poder del hechizo, todas las criaturas vivas enfermaron y la tierra quedó yerma; las cosechas se agostaron y los que no murieron por la plaga murieron de hambre, hasta que nada quedó con vida en la antigua tierra.



Incluso así, la venganza de Nagash no estaba completa. Aún quedaba lo peor. Mientras la tierra y sus habitantes morían, los muertos revivían. Por toda la tierra devastada las ataduras de la muerte se aflojaron mientras los guerreros, los cortesanos, los reyes y las hordas de muertos se alzaban de sus tumbas. Los grandes reyes de antaño, de los que había muchos, se miraron con sus ojos muertos y vieron la amarga realidad de la vida eterna que habían conseguido. La rabia de los muertos fue terrible, ya que en vez de renacer como dioses, habían heredado una eternidad de polvo muerto y vacío. Esta fue la terrible venganza de Nagash.

Y así ha sido desde entonces. Los no muertos Reyes Funerarios luchan entre sí en sus antiguas ciudades. Sus ejércitos no muertos libran una eterna batalla en la que nadie puede morir, ya que aquellos que son destruidos son obligados a revivir al día siguiente, soportando una eternidad de matanzas por el capricho del malvado Nagash. En cuanto a éste, es el más malvado y odiado de todos los No Muertos, pero también el más poderoso. Su enloquecida risa resuena a través de las tumbas, y puede oírse en las profundidades de la Pirámide Negra.

LISTA DEL EJÉRCITO NO MUERTO

El grueso del ejército No Muerto lo forman la infantería y la caballería esqueléticas. No son grandes guerreros, pero están bien apoyados por carros y diversos monstruos como Carroñeros, Gigantes de Hueso y Esfinges. Lo más característico de los guerreros No Muertos es su incapacidad de utilizar su iniciativa (¡están muertos, así que no tienen ninguna!).

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/más	Especial
<i>Guerreros Esqueleto</i>	Infantería	2	3	6+	–	3	30	2/–	–
<i>Arqueros Esqueleto</i>	Infantería	2/1	3	0	–	3	35	2/–	–
<i>Caballería Esquelética</i>	Caballería	2	3	5+	–	3	60	–/–	–
<i>Carros Esqueléticos</i>	Carro	3/1	3	5+	–	3	110	–/3	–
<i>Carroñeros</i>	Monstruo	2	3	6+	–	3	65	–/1	*1
<i>Gigante de Hueso</i>	Monstruo	6	4	4+	–	1	125	–/1	*2
<i>Esfinge</i>	Monstruo	4	6	3+	–	1	150	–/1	*3
<i>Lanzacráneos</i>	Artillería	1/3	3	0	–	1	85	–/1	*4
<i>Lanzador de Huesos</i>	Artillería	1/1 por peana	2	0	–	2	65	–/1	*4
<i>Rey Funerario</i>	General	+2	–	–	9	1	130	1	*5
<i>Sacerdote Funerario</i>	Hechicero	+1	–	–	8	1	90	–/2	*6
<i>Dragón Zombi</i>	Montado en Monstruo	+3	–	–	–	–	+100	–/1	*7
<i>Carro</i>	Montado en Carro	+1	–	–	–	–	+10	–/1	*8

Reglas de los No Muertos

Los No Muertos están bastante más allá de cualquier sentimiento de repugnancia, miedo o cualquier cosa de ese estilo. Están muertos, y por ello nada puede aterrorizarlos. Para representar esto, se aplican las siguientes reglas a todas las unidades de No Muertos.

1. Los No Muertos se diferencian del resto de tropas en que son criaturas mágicas atadas a la voluntad de su jefe No Muerto. Nunca actúan por propia iniciativa, ¡ya que no tienen ninguna! Una unidad de No Muertos sólo se mueve si recibe órdenes en la fase de mando (excepto los Carroñeros, como se indica más abajo).

2. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 al Mando por tener un enemigo a 20 cm o menos. Del mismo modo que no tienen iniciativa, su determinación no se ve afectada por la presencia de unidades enemigas.

3. Todos los No Muertos ignoran la penalización de –1 Ataque por luchar contra un enemigo terrorífico. Como comprenderás, ¡no se les puede asustar!

4. Todos los No Muertos ignoran las reglas de Desorganización, ya que no les entra el pánico y no les preocupa el hecho de ser heridos.

Reglas Especiales

1. **Carroñeros.** Los Carroñeros son enormes pájaros muertos cuya pútrida carne cuelga en tiras de sus huesos. A pesar de su aspecto, pueden volar. Al igual que el resto de los No Muertos, los Carroñeros no pueden utilizar su iniciativa, pero, debido a que son criaturas voladoras, siempre pueden volar de regreso a un personaje al inicio de la fase de mando. No es necesario impartir ninguna orden para ello.

2. **Gigantes de Hueso.** Son enormes criaturas que antaño ayudaron a los Reyes Funerarios a levantar sus pirámides. Causan terror en los enemigos vivos. Son tan lentos que es más difícil darles una orden, por lo que cuando se le da una orden a un Gigante de Hueso o a una brigada en la que esté incluido se aplica una penalización de –1 al Mando.

3. **Esfinge.** Es un gigantesco guardián enterrado por los Sacerdotes Funerarios, una poderosa criatura que causa terror en los enemigos vivos. Gracias a la magia de los Sacerdotes Funerarios, su carne se ha transformado en piedra, dándole su elevado atributo de Armadura y de Impactos, por lo que es difícil destruirla incluso en un combate prolongado. Debido a que son tantos impactos, debemos considerar la posibilidad de dañarla y reducir su efectividad en turnos posteriores. Por tanto, si la Esfinge ha acumulado entre 3 y 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherida. Una vez ha sido malherida, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataques e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 3 Impactos y 2 Ataques).

4. **Lanzacráneos/Lanzador de Huesos.** Son piezas de artillería manejadas por Esqueletos. Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

5. **Rey Funerario.** El Rey Funerario posee poderes gracias a los hechizos lanzados sobre él cuando fue enterrado. Puede utilizarlos para incrementar en +1 el atributo de Ataques en combate de todas las peanas de una unidad que se halle a 20 cm o menos de él durante el resto de la siguiente fase de combate. Este poder puede ser utilizado una vez por batalla.

6. Los Sacerdotes Funerarios pueden utilizar la magia como el resto de los Hechiceros.

7. **Dragón Zombi.** Los Reyes y Sacerdotes Funerarios pueden montar en un Dragón Zombi. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm y suma +3 Ataques a los del jinete. Posee un ataque especial, ya que puede lanzar un aliento corrosivo. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Un personaje que no esté integrado en una unidad no puede realizar este ataque, que tiene un alcance de 20 cm. Puede ser dirigido contra un objetivo de la forma habitual, y tiene 3 Ataques resueltos también de la manera habitual. El Dragón Zombi es una gran criatura terrorífica. La unidad en la que se integrado causa *terror* entre sus enemigos.

8. **Carros.** Un Rey o un Sacerdote Funerario pueden montar en un Carro. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.



El Viejo Mundo es un lugar peligroso donde los malignos monstruos y la magia sobrenatural amenazan incluso a la más segura de las ciudades humanas. Y sin embargo, en todo el mundo no hay peligro tan grande como el poder del Caos.

El Caos es la fuente de toda la magia. Es el poder elemental de la oscuridad que los Hechiceros doblegan a su voluntad para poder lanzar sus hechizos. Todos los grandes Hechiceros deben luchar una constante batalla en sus mentes para poder controlar este destructivo poder. Las recompensas son grandes, pero los peligros son, desde luego, aún más grandes. El Caos no es un

ente sin mente. Es un poder vivo que no se doblegará fácilmente a la voluntad de los Hechiceros, y que los atará y los someterá si puede. Odia a todos los seres vivos y, si pudiera, se alimentaría de las almas de los bastante idiotas como para abrir sus mentes a él.

Tal es la naturaleza del Caos, y tal es la naturaleza de sus grandes y poderosos ejércitos. Hay muchos que se ven impulsados por su deseo de poder y que se entregan al Caos. Le entregan gustosamente sus almas inmortales a cambio de las nebulosas promesas de los Dioses del Caos. Existen cuatro de estos grandes Dioses del Caos, los gobernantes inmortales del reino del poder.

KHORNE EL DIOS DE LA SANGRE

Es el feroz Dios de las Batallas, cuyos aullidos de rabia se oyen a través del tiempo y del espacio. Se dice que sus gritos pidiendo sangre se escuchan bajo el sonido de los combates, y que sus seguidores apilan los cráneos de los caídos alrededor de su trono. Sus demonios guerreros recorren las dimensiones en busca de batallas para saciar su ansia de combate y enrojecer sus armas. Sus adoradores mortales libran batallas enloquecidos por el aroma de la sangre, aullando su grito de combate, "Sangre para el Dios de la Sangre". La runa de Khorne tiene la forma de un sonriente cráneo, y uno de sus nombres es el Señor de los Cráneos.



NURGLE EL SEÑOR DE LA DESCOMPOSICIÓN

Es el dios de todo lo que está podrido y enfermo, de la plaga y de las enfermedades, y de todo lo que afecta al cuerpo del hombre. Es el más desagradable de todos los Dioses del Caos. Su obeso cuerpo está hinchado por la descomposición: su carne está desgarrada y supura por sus heridas abiertas. Pequeños demonios parásitos recorren su podrido cuerpo, chupando sus rezumantes pústulas y lamiendo las heridas que le cubren. Nurgle es quien envía las enfermedades al mundo de los hombres, y sus horribles demonios se dan festines con la carne podrida de los cadáveres.

TZEENTCH EL SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

Es el dios de la magia y el cambio. Sus poderes se basan en los trucos y el engaño, con los que logra atrapar a los mortales y someterlos a su voluntad. Su sola mirada bastaría para que un mortal enloqueciese y su carne mutase. Es el responsable de que las criaturas vivas desarrollen horribles malformaciones. Gracias a estas mutaciones los malvados agentes del Caos son reconocidos: miembros adicionales, piel escamosa, tentáculos saliendo de su cuerpo. Los Cazadores de Brujas buscan estas malformaciones, llamadas marcas del Caos, en los sospechosos de estar aliados con el Caos.



SLAANESH PRÍNCIPE DEL CAOS

Slaanesh tiene un cuerpo perfecto, no es ni hombre ni mujer, y sin embargo es ambos. Se dice que una simple mirada a Slaanesh puede condenar a una persona a amarle con intensidad apasionada y eterna. Oír su voz es un placer tal que un mortal haría todo lo que le pidiese y más. Por una mirada de Slaanesh un mortal entregaría gustoso su vida. Por una sonrisa entregaría su alma inmortal. Así es el Señor del Placer Prohibido, y sus demonios danzan desnudos con los caídos, o les hacen avanzar con sus látigos hacia nuevos y agonizantes placeres.



Los Dioses del Caos son poderosas entidades que se nutren de la codicia y la ambición de la humanidad, de la furia del guerrero, de la vanidad del Hechicero, de la astucia del ladrón y del delirio del loco. Los dioses son conocidos como Khorne, el Dios de la Sangre; Nurgle, el Señor de la Descomposición; Tzeentch, el Señor de la Transformación y Slaanesh, el Príncipe del Caos. Estos dioses son adorados por los locos y los dementes, por hombres sedientos de poder y por los desesperados y los depravados.

En las tierras de los hombres, sólo los herejes adoran a los Dioses del Caos. Sus enfermizos ritos los celebran en lugares secretos, lejos de los ojos de la gente común, y de noche, cuando estos hechos pasan inadvertidos. En las tierras del Imperio, donde la amenaza del Caos es mayor, las bandas de Cazadores de Brujas persiguen incesantemente estas sectas. Son inmisericordes en su persecución del Caos, ya sea real o imaginario. Cuando los Cazadores de Brujas llegan a una adormilada ciudad con sus humeantes antorchas y sus instrumentos de tortura, no sólo los culpables sienten miedo. A pesar de los esfuerzos de los Cazadores de Brujas, el Caos crece cada día más. Crece en secreto. Los cónclaves siguen en aumento porque muchos hombres poderosos e influyentes se alían en secreto con las fuerzas del Caos. En

los profundos sótanos, lejos de los ojos de las masas, estos conspiradores realizan sus odiosos ritos para apaciguar a sus siniestros amos. Su magia atrae las plagas y otras desgracias a la humanidad. Todo lo que hacen está destinado a destruir los reinos de los hombres y esclavizarlos a la implacable voluntad del Caos.

Sólo en el lejano Norte los hombres adoran abiertamente a los Dioses del Caos. Estos individuos viven en la fría Desolación del Caos, más allá del alcance de los Cazadores de Brujas y los ejércitos del Imperio. Estos bárbaros son brutales guerreros que alientan un odio profundo hacia los civilizados hombres del Imperio. Sus ancestros han servido al Caos desde tiempo inmemorial, por lo que no piensan en el Caos como algo malvado. No temen las horribles cicatrices de las mutaciones, sino que dan la bienvenida a lo que ellos consideran dones. Cuando nacen niños mutados, criaturas mitad hombres mitad bestias, son honrados como una bendición de los dioses. Los ejércitos de bárbaros se ven reforzados por renegados del Sur y por los agentes del Caos que han tenido que huir de la justicia de los Cazadores de Brujas, y junto a criaturas como los Ogros Dragón y los Mastines del Caos, constituyen los ejércitos del Caos. Estas fuerzas están continuamente en guerra entre ellas y con el resto del mundo.

LISTA DEL EJÉRCITO DEL CAOS

Tropa	Tipo	Maques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
<i>Guerreros del Caos</i>	Infantería	4	4	4+	—	3	150	1/—	—
<i>Bárbaros</i>	Infantería	3	3	5+	—	3	60	1/—	—
<i>Ogros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	105	—/1	*1
<i>Trolls</i>	Infantería	5	3	5+	—	3	110	—/3	*2
<i>Jinetes del Caos</i>	Caballería	3	3	5+	—	3	90	—/4	—
<i>Caballeros del Caos</i>	Caballería	4	4	4+	—	3	200	—/4	—
<i>Mastines del Caos</i>	Caballería	3	3	0	—	3	30	—/2	—
<i>Carros</i>	Carro	3	3	5+	—	3	95	—/3	—
<i>Arpías</i>	Monstruo	2	3	6+	—	3	65	—/1	*3
<i>Ogros Dragón</i>	Monstruo	6	4	5+	—	3	250	—/1	—
<i>Engendro del Caos</i>	Monstruo	3/3	4	3+	—	1	110	—/2	*4
<i>General</i>	General	+2	—	—	9	1	125	1	—
<i>Héroe</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/1	—
<i>Brujo</i>	Hechicero	+1	—	—	8	1	90	—/1	—
<i>Dragón del Caos</i>	Montado en Monstruo	+3	—	—	—	1	+100	—/1	*5

Reglas Especiales

1. Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!

2. Los Trolls son criaturas especialmente estúpidas que encuentran difícil andar erguidos, así que no digamos pensar. En consecuencia, cuando se intente impartir una orden a una unidad de Trolls, o a una brigada que incluya una unidad de Trolls, se debe aplicar un modificador de -1 al Mando. En compensación, los Trolls tienen la capacidad de regenerar sus heridas. Para representar esto, en cada ronda de combate, después de que se hayan retirado peanas enteras, los Trolls regeneran automáticamente un impacto que sobre. Si no quedan impactos después de retirar peanas enteras, entonces la regeneración no ha tenido efecto. Los impactos regenerados se tienen en cuenta a la hora de determinar el resultado del combate de esa ronda.

3. Las Arpías son mitad hombres mitad criaturas aladas, los retorcidos descendientes de una raza corrompida por el poder del Caos. Viajan por los cielos del Norte y se alimentan de los muertos una vez ha acabado la batalla. Las Arpías siguen a los ejércitos del Caos como cuervos. Pueden volar, y son unas criaturas tan bestiales y salvajes que ningún personaje puede unirse a ellas. Las Arpías son una excepción a las reglas normales de las peanas de monstruos, ya que utilizan el borde largo, como la infantería, en vez del borde corto, como el resto de los monstruos.

4. Los Engendros del Caos son horribles mutantes. Los Engendros del Caos fueron humanos, pero han sido transformados en monstruos por el poder del Caos. Son criaturas sin mente impulsadas por un odio ciego. Cada uno es diferente, pero todos son horribles y peligrosos. Algunos tienen varias cabezas, a menudo de criaturas diferentes,

además de miembros adicionales, garras, tentáculos, etc. Pueden escupir ácido, fuego y otros tipos de desagradables fluidos corporales, lo que les permite disparar a un alcance de 15 cm. Al tener cabezas, miembros y orificios por todo su cuerpo, los Engendros del Caos pueden disparar en cualquier dirección.

Los Engendros del Caos no pueden actuar por iniciativa propia. Tampoco pueden recibir órdenes por sí mismos, y deben estar integrados en una brigada que contenga unidades de un tipo de tropa distinto al de los Engendros del Caos. No se tienen en cuenta para determinar el tamaño de la brigada, por lo que ésta puede estar compuesta, por ejemplo, por cuatro unidades de Guerreros del Caos más tres Engendros del Caos. Esto permite a los Engendros del Caos moverse junto a otras tropas, acompañándolas al combate mientras son guiados por la masa general.

Los Engendros del Caos que no formen parte de una brigada no pueden moverse por sí mismos, y no se moverán hasta que se unan a otras tropas. No pueden dejar paso a unidades propias. Pueden ser repelidos por disparos, y en combate cuerpo a cuerpo persiguen, se retiran, avanzan y retroceden del mismo modo que las otras tropas.

5. **Dragón del Caos.** Los Generales, Hechiceros y Héroes del Caos pueden montar en un Dragón del Caos. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +3 Ataques a los de su jinete. Un Dragón del Caos posee un ataque especial, ya que puede lanzar fuego. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Un personaje que no se haya integrado en una unidad no puede realizar este tipo de ataque.

El aliento de fuego tiene un alcance de 20 cm. Puede ser dirigido contra un objetivo de la forma habitual, y tiene 3 Ataques resueltos de la manera habitual.

El Dragón del Caos es una gran criatura terrorífica. La unidad en la que se integre causa terror entre sus enemigos.

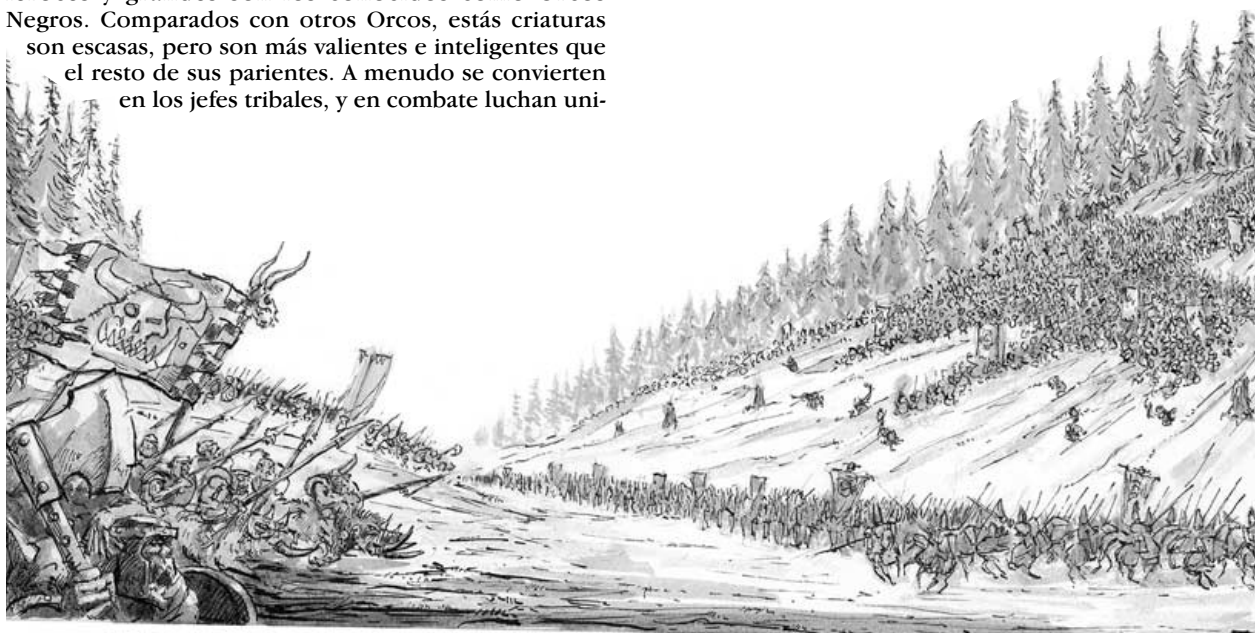


Los Orcos son feroces e incansables guerreros que periódicamente invaden las tierras del Viejo Mundo. Las tribus de Orcos se reúnen en las fronteras de los reinos humanos, como las Tierras Yermas, los Reinos Fronterizos y las Montañas del Fin del Mundo. Una vez se ha reunido una hueste lo suficientemente grande, avanza como una gran masa, aplastando, quemando y destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Al igual que las langostas, se abalanzan sobre sus enemigos y los consumen, de forma bastante literal, ya que se comen a cualquier prisionero que atrapen, a menos que sea demasiado viejo, en cuyo caso lo utilizan para hacer prácticas de tiro. Su amenaza sólo puede detenerse si son derrotados en una batalla y dispersados por bosques y montañas.

Los Orcos y las razas menores de Goblins y Snotlings son conocidos como pielesverdes. Aunque varían de tamaño, estos diferentes tipos de pielesverdes son similares. Tienen duros pellejos que se hacen más gruesos con la edad, y su sangre es oscura y espesa. Parecen no sentir dolor, por lo que pueden combatir a pesar de sufrir heridas que dejarían en el sitio a un humano. Son criaturas brutales, y cuanto más grandes son, más brutales se vuelven. Los pequeños pielesverdes son ágiles de mente y astutos comparados con sus parientes grandes. Tienen que serlo, ¡o serían devorados! Los Orcos más feroces y grandes son los conocidos como Orcos Negros. Comparados con otros Orcos, estas criaturas son escasas, pero son más valientes e inteligentes que el resto de sus parientes. A menudo se convierten en los jefes tribales, y en combate luchan uni-

dos, formando uno de los regimientos más poderosos del ejército. Los Orcos no montan a caballo. Bueno, sí, les gustan los caballos, pero sólo como comida. En vez de ello, cabalgan sobre gigantescos jabalíes cuyo mal carácter es muy adecuado para su propio temperamento. Estos jabalíes son criados por los Orcos para el combate, y tienen largos colmillos que los Orcos afilan con limas o adornan con trozos de metal. Los jinetes de jabalí avanzan muy por delante de la principal horda Orca, y son muy peligrosos incluso para los mejores caballeros del Viejo Mundo. Los jefes tribales también montan en carros tirados por jabalíes.

Los Goblins son demasiado pequeños y débiles para montar en jabalíes, por lo que en vez de ello cabalgan sobre lobos, criaturas malvadas cuyas letales fauces están repletas de afilados dientes. Estos jinetes a menudo están armados con arcos cortos con los que pueden acosar al enemigo desde cierta distancia antes de retirarse rápidamente. Las hordas de pielesverdes incluyen varios tipos de monstruos que son atraídos por estos ejércitos o son reclutados por los Orcos. Entre ellos se encuentran los Gigantes del Norte, además de los grandes, torpes y no muy inteligentes Trolls y Ogros de las montañas.



LISTA DEL EJÉRCITO ORCO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
<i>Guerreros Orcos</i>	Infantería	4	3	6+	—	3	60	2/—	—
<i>Orcos Negros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	110	—/1	—
<i>Goblins</i>	Infantería	2/1	3	0	—	3	30	2/—	*1
<i>Trolls</i>	Infantería	5	3	5+	—	3	110	—/3	*2
<i>Ogros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	105	—/1	*3
<i>Jinetes de Jabalí</i>	Caballería	4	3	5+	—	3	110	—/—	—
<i>Jinetes de Lobo</i>	Caballería	2/1	3	6+	—	3	60	—/—	*4
<i>Carro de Lobos</i>	Carro	3	3	6+	—	3	80	—/3	—
<i>Gigante</i>	Monstruo	8	8	0	—	1	150	—/1	*8
<i>Lanzapiedros</i>	Artillería	1/3	3	0	—	1	75	—/1	*5
<i>General Orco</i>	General	+2	—	—	8	1	95	1	—
<i>Jefe Orco</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/2	—
<i>Chamán Orco</i>	Hechicero	+0	—	—	7	1	80	—/1	—
<i>Jefe Goblin</i>	Héroe	+1	—	—	7	1	45	—/2	—
<i>Chamán Goblin</i>	Hechicero	+0	—	—	6	1	45	—/1	—
<i>Serpiente Alada</i>	Montado en Monstruo	+2	—	—	—	—	+80	—/1	*6
<i>Carro de Jabalíes</i>	Montado en Carro	+1	—	—	—	—	+10	—/1	*7

Reglas Especiales

1. Los Goblins combaten en hordas en las que los individuos más pequeños o débiles son puestos al frente. Algunos de los Goblins de una unidad están armados con arcos, otros con lanzas, otros con mazas y la mayoría con lo que pillan. Para representar esto, las unidades de Goblins pueden disparar como si estuvieran armadas con arcos, pero el alcance tan sólo es de 15 cm.

2. Los Trolls son criaturas especialmente estúpidas que encuentran difícil andar erguidos, así que no digamos pensar. En consecuencia, cuando se intente impartir una orden a una unidad de Trolls, o a una brigada que incluya una unidad de Trolls, se debe aplicar un modificador de -1 al Mando. En compensación, los Trolls tienen la capacidad de regenerar sus heridas. Para representar esto, en cada ronda

de combate, después de que se hayan retirado peanas enteras, los Trolls regeneran automáticamente un impacto que sobre. Si no quedan impactos después de retirar peanas enteras, entonces la regeneración no ha tenido efecto. Los impactos regenerados se tienen en cuenta a la hora de determinar el resultado del combate de esa ronda.

3. Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos.... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, ¡y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!



4. Jinetes de Lobo. Los arcos de estos Goblins tienen un alcance muy corto comparados con otras armas del mismo tipo, por lo que su alcance se reduce a 15 cm. Sin embargo, puesto que sus armas son tan manejables, pueden disparar sin tener que girar las peanas para encararse hacia su objetivo. Simplemente mide el alcance desde cualquier punto de la peana. Por tanto, pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos desde cualquier dirección.

5. Lanzapiedros. Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

6. Serpientes Aladas. Los Generales, los Chamanes y los Héroes pueden montar en una Serpiente Alada. Una Serpiente Alada es una gran criatura escamosa similar a un Dragón, pero sin patas delanteras. Los Orcos capturan estas criaturas cuando son pequeñas y les golpean la cabeza diariamente hasta que son lo bastante dóciles para ser montadas. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +2 Ataques a los de su jinete. Una unidad que incluya una Serpiente Alada entre sus filas causa terror a sus enemigos.

7. Carros. Los Generales, los Chamanes y los Héroes pueden montar en un carro tirado por jabalíes. Los jabalíes son feos y resistentes criaturas apropiadas para tirar de un carro de madera. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.

8. Los Gigantes son criaturas increíblemente estúpidas, con una gran afición por la bebida fuerte y la carne cruda de Hombres, Elfos e incluso Enanos. Debido a sus lentos procesos mentales y a su debilidad por la bebida, siempre deben recibir una orden por separado. No pueden ser integrados en una brigada con otras tropas, aunque varios Gigantes pueden ser reunidos en una misma brigada. Si intentas darle una orden a un Gigante y éste no obedece, entonces debes efectuar una tirada para determinar lo que hace. Ignora los posibles malentendidos, ya que ya han sido tenidos en cuenta en las siguientes reglas. Tira un dado y consulta la Tabla de Gigante Descontrolado. En el caso de varios Gigantes en una misma brigada, tira por cada uno por separado. Un Gigante causa terror a sus enemigos.

Un Gigante puede sufrir muchos impactos (8 de hecho), por lo que es bastante difícil eliminarlo, aún en el caso de un combate prolongado. Por ello, debemos considerar la posibilidad de dañarle y reducir su efectividad en turnos

posteriores. Por tanto, si un Gigante ha acumulado entre 4 y 7 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherido. Una vez un Gigante ha sido malherido, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 4 Impactos y 4 Ataques).

Tabla de Gigante Descontrolado

1D6 ¡Oh no! ¿Qué está haciendo ahora?!

- 1** El Gigante no se mueve ni combate en este turno. Simplemente permanece en pie con cara de tonto.
- 2** Mueve al Gigante directamente hacia el borde del tablero más cercano. Si entra en contacto con otra unidad, la atacará sin importar a qué bando pertenezca. Si vence, el Gigante mantendrá la posición.
- 3** El Gigante agarra una roca, un árbol o lo que pille a mano y lo lanza contra la unidad más cercana a la que pueda ver sin importar a qué bando pertenezca. El objeto vuela 5x1D6 cm y, si llega hasta su objetivo, causa 3 Ataques resueltos de la forma habitual.
- 4** El Gigante se mueve hacia delante en línea recta toda su capacidad de movimiento. Si llega hasta una unidad enemiga la atacará de la forma habitual. Si hay una unidad propia en el camino, pasará por encima de ella. La unidad queda inmediatamente *desorganizada* durante el resto de la fase de mando. La unidad deja de estar desorganizada al final de la fase de mando, como el resto de unidades desorganizadas.
- 5** El Gigante avanza a toda velocidad hacia la unidad enemiga más cercana a la que pueda ver. Si llega hasta una unidad enemiga la atacará de la forma habitual. Si hay una unidad propia en el camino, pasará por encima de ella y la dejará desorganizada, como se ha explicado en el resultado anterior.
- 6** El Gigante lanza un enorme rugido y corre hacia la unidad enemiga más cercana a la que puede ver. Mueve el Gigante al doble de su movimiento de *marcha*. Si llega hasta una unidad enemiga empieza a saltar sobre ella, doblando su atributo Ataques en la primera ronda de combate.





Los Elfos son la raza más antigua y civilizada de todo el mundo conocido. Mucho antes de que los primitivos asentamientos de los hombres tomaran forma, los Elfos construían magníficas ciudades en la distante isla continente de Ulthuan. Después de milenios, la mayoría de estas ciudades todavía existen. Poseen fantásticas torres, increíbles arcos y un millar de otras maravillas jamás soñadas por la humanidad. En el interior de las gráciles torres, los Altos Elfos siguen estudiando el arte, la hechicería y el mundo natural.

La mente de los Elfos no sólo es aguda, sino que además posee una longevidad poco común. Los Elfos tienen un aspecto similar a los humanos, pero son más altos y tienen unas proporciones mucho más elegantes, con largas extremidades atléticas. Sus rostros son inteligentes y bellos, con delicadas orejas y penetrantes ojos almendrados. Sus movimientos hacen que el más grácil de los humanos parezca un buey en comparación. Todas estas cualidades les convierten en peligrosos guerreros además de en grandes artesanos.

Los Elfos no son una raza guerrera por naturaleza, como por ejemplo los Orcos, o incluso los Enanos y los Hombres hasta cierto punto, pero son muy orgullosos. Algunos dirían que son arrogantes, y no estarían muy equivocados. Los Elfos son gente insular que no están demasiado interesados en las otras razas, y que desprecian sus primitivos logros. Hace muchos siglos comerciaban con los Enanos, e incluso establecieron dominios en el Viejo Mundo desde donde embarcaban ricas mercancías hacia Ulthuan a través del mar. Por desgracia, los Enanos son casi tan orgullosos como los Elfos, y guardan rencor durante mucho más tiempo. Las relaciones entre ambas razas siempre fueron tensas, e inevitablemente se produjo un conflicto. Como resultado, los Elfos y los Enanos libraron una guerra que duró siglos y que debilitó tanto a ambas razas que afectó toda la historia del Viejo Mundo.

La guerra entre los Elfos y los Enanos terminó cuando los Elfos abandonaron el Viejo Mundo y regresaron a su tierra, donde estaba librándose una guerra civil. Los Elfos no habían visto como un maligno poder tomaba forma entre ellos. Al principio, unos pocos Elfos le dieron la espalda a los viejos dioses élficos, buscando qui-

zás una ayuda más poderosa para sus problemas. Estos pocos descontentos empezaron a adorar a oscuros dioses con malvados ritos y magia negra. Más y más Elfos se unieron a las filas de esta siniestra hermandad a medida que su poder crecía. Los más ancianos y sabios advirtieron de los peligros de adorar a unas fuentes de poder tan violentas e impredecibles. Tenían razón, pero no pudieron hacer nada.

La guerra civil dividió a los Elfos en dos facciones: los tradicionalistas Altos Elfos y los siniestros Elfos Oscuros. Al principio, los Elfos malvados no lo parecían. Muchos se unieron a ellos creyendo que los viejos dioses y los hábitos de siglos pasados les habían abandonado. Argüían que era el tiempo de probar nuevas cosas. Pero poco tiempo después, la verdadera naturaleza de los Elfos Oscuros se reveló ante todos. Muchos murieron. Ciudades enteras fueron destruidas para siempre. La mayor parte de la región oriental de Ulthuan quedó tan arrasada por la magia que se hundió bajo las olas. Después de una gran destrucción y la pérdida de muchas vidas, los Altos Elfos vencieron y expulsaron a sus enemigos más allá del mar, hasta las áridas tierras de Naggaroth.



Los Elfos Oscuros y los Altos Elfos son probablemente los enemigos más encarnizados que existen. Los Altos Elfos todavía culpan a los Enanos de la larga guerra que se produjo entre ambas razas. Sin embargo, en épocas más recientes, los Enanos y los Elfos han intentado establecer una relación más amistosa en un mundo donde tienen muchos enemigos en común, y donde la supervivencia no está asegurada. Aunque sus días de supremacía han acabado, los Elfos conservan mucho de la sabiduría y el poder de antaño, y siguen siendo una de las razas más poderosas del mundo.

LISTA DEL EJÉRCITO ALTO ELFO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/máx	Especial
Lanceros	Infantería	3	3	5+	—	3	60	2/—	—
Arqueros	Infantería	3/1	3	6+	—	3	75	1/—	*1
Yelmos Plateados	Caballería	3	3	4+	—	3	110	—/—	—
Caballeros Guardianes	Caballería	3/1	3	6+	—	3	100	—/3	*1
Carros	Carro	3	3	5+	—	3	95	—/3	—
Águilas Gigantes	Monstruo	2	3	6+	—	3	70	—/1	*2
Jinetes de Dragón	Monstruo	6/3	6	4+	—	1	350	—/1	*3
Lanzavirotes	Artillería	1/3	2	0	—	2	65	—/1	*4
General	General	+2	—	—	10	1	155	1	—
Héroe	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/1	—
Mago	Hechicero	+0	—	—	8	1	85	—/1	—
Águila Gigante	Montado en Monstruo	+2	—	—	—	—	+20	—/1	*5
Dragón	Montado en Monstruo	+3	—	—	—	—	+100	—/1	*3
Carro	Montado en Carro	+1	—	—	—	—	+10	—/1	*6

Reglas Especiales

1. Arqueros, Caballeros Guardianes y Lanzavirotes. Los Altos Elfos son famosos por su habilidad con el arco, y pueden vencer en un duelo de proyectiles al resto de las razas. Estas unidades suman un +1 a su tirada de dado cuando resuelven los ataques de disparo, y por tanto logran un impacto contra objetivos en terreno abierto con un resultado de 3+. Contra los objetivos parapetados logran un impacto con un resultado de 4+, y contra los objetivos fortificados logran un impacto con un resultado de 5+.

2. Águilas Gigantes. Viven en las nevadas Montañas de Annulii en Ulthuan. Son criaturas inteligentes que conviven en paz y armonía con los Altos Elfos y están dispuestas a ayudarles en combate. Las Águilas pueden volar.

3. Los Dragones. Viven en las volcánicas montañas de Caledor, en la tierra de Ulthuan. Son criaturas inteligentes y poderosas que han servido a los Altos Elfos durante muchos siglos. Hoy en día son pocos comparados con aquella época en que los cielos de Caledor estaban llenos de Jinetes de Dragón. Por supuesto, los Dragones pueden volar y también pueden lanzar llamas. Los Jinetes de Dragón y cualquier unidad que incluya un personaje montado en un Dragón causan terror en el enemigo.

ALIENTO DE DRAGÓN

Los Dragones pueden utilizar un ataque especial: ¡pueden lanzar fuego! Esto se aplica tanto a una unidad de Jinetes de Dragón como a un Dragón montado por un personaje que se haya integrado en una unidad de tropas. El aliento de fuego tiene un alcance de 20 cm, cualquier unidad enemiga puede ser elegida de la forma habitual como objetivo y los 3 Ataques se resuelven como los disparos normales.

Un Dragón puede sufrir muchos impactos (6 de hecho), por lo que es bastante difícil eliminarlo aún en el caso de un combate prolongado. Por ello, debemos considerar la posibilidad de dañarle y reducir su efectividad en turnos posteriores. Por tanto, si un Jinete de Dragón ha acumulado entre 3 y 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherido. Una vez un Jinete de Dragón ha sido malherido, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 3 Impactos y 3 Ataques).

Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un Dragón. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +3 Ataques a los de su jinete. Un Dragón posee un ataque especial, ya que puede lanzar fuego. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate. Un personaje que no se haya integrado en una unidad no puede realizar este tipo de ataque.

4. Lanzavirotes. Los Elfos utilizan un tipo especial de lanzavirotes múltiple, a veces llamado el Segador. Consulta la página 69 de la sección de Artillería y Máquinas de Guerra. Al igual que el resto de las unidades de proyectiles de los Altos Elfos, los Lanzavirotes reciben un modificador especial de +1 al impactar.

5. Águilas Gigantes. Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un Águila Gigante. Estas criaturas viven en las nevadas Montañas de Annulii en Ulthuan. Son criaturas inteligentes que conviven en paz y armonía con los Altos Elfos y están dispuestas a ayudarles en combate. Las Águilas pueden volar, incrementando el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suman +2 Ataques a los de su jinete.

6. Carros. Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un carro. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.





Los Enanos viven en asentamientos fortificados subterráneos en las regiones montañosas del Viejo Mundo. Bajo estas fortalezas casi inexpugnables, los Enanos han excavado miles de kilómetros de túneles, minas y galerías. Las Montañas del Fin del Mundo están repletas de asentamientos Enanos que constituyen un reino subterráneo tan grande en extensión como cualquier reino humano. Las Montañas Grises y las Montañas Espinazo del Dragón también son hogar de Enanos, y existen asentamientos dispersos en la mayoría de las regiones montañosas del Viejo Mundo.



Los Enanos son atraídos a estos desolados lugares por las ocultas riquezas minerales, y especialmente por el oro. Los Enanos están completamente chalados por el oro. También les encantan las gemas y otros metales raros y preciosos, pero lo que más les gusta es el oro. Cantan canciones sobre el oro, excavan a través de roca sólida para encontrar oro, y pasan interminables horas felices contando el oro que poseen. Tienen cientos de palabras para los distintos tipos de oro, y constantemente se inventan otras nuevas. Un Enano que se encuentre ante grandes cantidades del brillante metal dorado puede entrar fácilmente en el denominado "frenesí del oro". Un individuo así puede reaccionar violentamente, llegando incluso a atacar a familiares y amigos porque cree que "me van a quitar mi oro". Debido a este carácter fundamentalmente materialista, no es de extrañar que los Enanos sean excelentes comerciantes y grandes artesanos. Siempre están encantados de hacer negocios con otras razas, aunque el pago siempre es al contado, y siempre en oro.

Los Enanos son más bajos y mucho más fornidos que los hombres, y son aún más resistentes. Consideran a los Elfos y a los Humanos como debiluchos a los que se los llevará arrastrando cualquier brisa matinal. Son artesanos expertos, especialmente en el tratamiento de los metales, y en la joyería. A pesar de su apariencia, son extraordinariamente hábiles a la hora de realizar mecanismos como cerraduras, cajones secretos y puertas

ocultas. También son excelentes albañiles, y se enorgullecen de su capacidad de crear "construcciones hechas para durar". De hecho, la frase "hecho por los Enanos" es casi sinónimo de indestructible, mientras que la frase que los Enanos utilizan para "chapucero" se traduce literalmente como "hecho por el hombre". Incluso los Elfos consideran la metalurgia Enana como la más delicada del mundo, aunque aprecian menos la cultura Enana, a la que consideran vulgar y ramplona.

Antes de la llegada de los hombres, los Elfos establecieron colonias en el Viejo Mundo para comerciar con los Enanos. Durante muchos años, ambas razas se beneficiaron de este acuerdo y ambos pueblos florecieron. Sin embargo, las diferencias de temperamento condenaron la relación a un fracaso inevitable. Los Enanos ven a los Elfos como arrogantes y afectados. Los Elfos piensan que los Enanos son brutos y vulgares. Si los Elfos hubieran tenido más tacto y los Enanos hubieran sido menos susceptibles, todo podía haber terminado de manera distinta. Pero eso no ocurrió. Una vez iniciada la guerra, ambos bandos eran demasiado orgullosos como para admitir la derrota.

Después de cientos de años de guerra continua, ambas razas estaban agotadas. Los Elfos regresaron a Ulthuan y abandonaron el Viejo Mundo. Los Enanos se consideraron los vencedores, pero su número había disminuido de tal manera que su imperio apenas podía defenderse. Fue en este momento cuando las hordas de pielesverdes y hombres-rata atacaron el reino Enano desde arriba y desde abajo. Muchas fortalezas fueron destruidas y otras severamente dañadas. El antaño floreciente imperio subterráneo quedó reducido a una serie de enclaves asediados en las montañas.

Hoy en día, el reino Enano ha quedado muy reducido de tamaño. Los hombres se han establecido en las tierras donde una vez las antiguas razas lucharon entre sí. Los Enanos han aprendido a comerciar con los hombres, y ambas razas han forjado una relación casi pacífica. Una fuerza combinada de Enanos y hombres expulsó a los pielesverdes del naciente Imperio, y fue la ingeniería Enana la que construyó las primeras ciudades humanas. Las relaciones con los Elfos siguen siendo amargas. Los Enanos nunca olvidan una injusticia contra su raza, y pueden mantener una disputa prácticamente para siempre. Reservan su odio más profundo para los pielesverdes y los hombres-rata que han saqueado las ruinas de muchas fortalezas que son propiedad legal de los Enanos.

LISTA DEL EJÉRCITO ENANO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/máx	Especial
<i>Guerreros</i>	Infantería	3	4	4+	—	3	110	2/—	—
<i>Arcabuceros</i>	Infantería	3/1	4	6+	—	3	90	—/—	*1
<i>Montaraces</i>	Infantería	3/1	4	5+	—	3	110	—/2	*2
<i>Matatrolls</i>	Infantería	5	4	0	—	3	80	—/2	*3
<i>Cañón</i>	Artillería	1/2	2	6+	—	2	90	—/1	*4
<i>Cañón Lanzallamas</i>	Artillería	1/2D6	2	6+	—	1	50	—/1	*4
<i>Girocóptero</i>	Máquina de Guerra	1/3	3	5+	—	1	75	—/1	*4
<i>General</i>	General	+2	—	—	10	1	155	1	—
<i>Héroe</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/1	—
<i>Herrero Rúnico</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	90	—/1	—
<i>Yunque</i>	Especial	+1	—	—	—	—	+10	—/1	*5

Reglas Especiales

1. Los arcabuceros Enanos son conocidos como Atronadores. Un disparo de arcabuz puede penetrar una armadura mucho más fácilmente que una flecha o un virote de ballesta. Por tanto, el atributo de Armadura del enemigo se considera un grado menor de lo normal cuando sufre el impacto de un arcabuz. De este modo, un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que un atributo de Armadura de 5+ se considera 6, y uno de 6 se ignora totalmente ante un disparo de arcabuz.

2. Montaraces. Los Montaraces Enanos son los individuos más resistentes y decididos de una raza de por sí resistente y decidida. Pasan su vida en las montañas y bosques, donde persiguen a los enemigos de la raza Enana matándolos en emboscadas, con trampas o en combate abierto. Tienen armaduras más ligeras que los Guerreros habituales y están equipados con buenas hachas Enanas y potentes ballestas, así que son letales tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia. Aunque son infantería, los Montaraces Enanos pueden perseguir a cualquier enemigo que se retire mediante una mezcla de disparos, trampas y pequeños grupos que se infiltran detrás del enemigo para atacarle cuando se retira. Los Montaraces Enanos son excepcionales en este sentido, y sus habilidades se han refinado debido a su falta de movilidad por no disponer de caballería. Los Enanos son demasiado bajitos para montar a caballo, aunque son demasiado orgullosos para admitirlo, y prefieren burlarse de los jinetes diciéndole que tienden a huir al galope cuando las cosas se ponen feas.

3. Los Matatrolls buscan la muerte, ya que han jurado morir en combate. El porqué un Enano haría un juramento así es sorprendente para las demás razas, pero el orgullo Enano es cuestión de vida o muerte. Un Enano que piensa que ha caído en desgracia o que ha quedado deshonrado prefiere hacer el juramento de Matatrolls y morir en combate antes que vivir en una vergüenza continua.

Una unidad de Matatrolls siempre utilizará su iniciativa para cargar contra el enemigo si es posible, y no podrá recibir órdenes para evitarlo. Nunca utilizará su iniciativa para rehuir un combate. No puede ser repelida por disparos y nunca retrocede. Si vence un combate, debe perseguir o avanzar si es posible.

Los Matatrolls no se ven afectados por un enemigo que cause *terror* en combate, por lo que no sufren la penalización de -1 Ataque. Están tan enloquecidos que en realidad prefieren combatir contra monstruos enormes que es más probable que los maten; de hecho, cuanto más grande sea el monstruo, mejor. Son tan expertos a la hora de combatir contra monstruos que las peanas de Matatrolls reciben un modificador especial de +1 Ataque cuando luchan contra una peana de monstruos.

Cualquier unidad de Matatrolls que permanezca con vida al final de la batalla se considera destruida, lo que le proporciona al oponente sus puntos de victoria. Igualmente, cualquier unidad de Matatrolls completamente destruida por el oponente no le proporciona ningún punto de victoria. Gente extraña estos Enanos.

4. Las reglas de los Cañones, los Cañones Lanzallamas y los Girocópteros están en la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

5. El Yunque Enano es un enorme altar en forma de yunque sobre el que el mayor de los Herreros Rúnicos forjan runas de poder. Sólo se puede incluir un Yunque en el ejército, y debe incorporarse a una peana de Herrero Rúnico, quien una vez por batalla puede sumar a su tirada de dado un modificador de +1 cuando intente dispersar la magia enemiga.





El consejo de guerra continuó a lo largo de toda la noche, mientras las llamas del campamento se alzaban hacia el cielo estrellado. Los jefes de todas las tribus de pielesverdes al Oeste de las montañas estaban sentados en círculo alrededor del fuego. El más poderoso de los Señores de la Guerra era Grogoth, cuya piel era tan oscura y agrietada como la corteza de un viejo roble. Dirigía la reunión desde un trono rápidamente erigido con troncos partidos atados entre sí y cubiertos por toscas pieles de animales. En su mano sostenía una enorme hacha, y con su mango daba los golpes sobre la estructura de madera de su trono cuando decidía que era su turno para hablar ¡PUM, PUM, PUM!

"Ya bazta, Druzgob, -rugió-, Eztoy arto de los lloriqueos de los Piernas Rotas. Atakaremoz al amanecer como yo digo, y zi tus chikoz no eztán akí con el sol, empezaremos sin ellos."

Druzgob murmuró resentido mientras los demás jefes aullaban su aprobación y le tiraban trozos de comida al desgraciado jefe de los despreciados Piernas Rotas ¡PUM, PUM, PUM!

"Bueno, Zog, -aulló Grogoth-, dime dónde eztán tuz chikoz."

El consejo continuó prácticamente igual durante algunas horas, mientras cada jefe informaba para que después Grogoth diera las instrucciones para la batalla que se acercaba. Mientras los grandes jefes Orcos discutían, los pequeños Goblins se escurrían entre ellos apilando nuevos leños en el fuego, sirviendo cerveza a sus amos y asando trozos de carne en largos palos. Uno de los esclavos, llamado Niblet, se ocupaba de ir girando una docena de espetones junto a su camarada Gobbit.

"¿De ké ablan, Niblet?" -preguntó Gobbit mientras apilaba más leños en el fuego.

"Shhhh... baja á voz, eztúpido," -susurró Niblet, quien sabía muy bien lo que les pasaba a los Goblins charlatanes que hablaban sin permiso.

"Los jefazos están decidiendo dónde van a meterles kaña a los taponez mañana," -dijo Niblet en un suspiro mientras giraba los espetones. El fuego ardía intensamente y el calor empezaba a ser uncomfortable incluso para los grandes Orcos.

Druzgob, que estaba sentado cerca de donde estaban los dos Goblins, los miró ceñudo. Niblet se fijó en que el desgraciado jefe Orco empezaba a tener un aspecto un poco quemado, y cuando éste se retiró del fuego dio un pequeño salto y le entregó un trozo de carne asada.

"Tome, jefe," -dijo alegremente. El Orco miró fijamente al Goblín antes de aullar de rabia y arrancarle de un manotazo el espetón. Niblet se escabulló ¡PUM, PUM, PUM!

"¿Ké paza ahí? -aulló Grogoth-, Ya me e kanzado de ti, Druzgob."

Había sido muy trabajoso transportar el nuevo trono de Grogoth hasta la cima de la colina, pensó. La ladera había sido extremadamente inclinada y rocosa. El paso había sido incesante. Desde luego, el hecho de que Grogoth no se hubiera bajado del trono hacía las cosas más difíciles. Ni siquiera se bajó cuando cayó por un pequeño barranco. Desde luego, había sido un trabajo duro. Niblet casi sentía lástima por Druzgob.

"¡Vamoz, Druzgob, arrima el hombro!" -aulló Grogoth impaciente mientras llegaban a la cima. Niblet y Gobbit se rieron lo más alto que se atrevieron. Con un empujón final, Druzgob depositó el trono en la cumbre y se derrumbó exhausto.

Los jefes de esclavos hicieron chasquear sus látigos y los Goblins empezaron a recoger leña y a encender una hoguera. Desde ese punto de observación, el Señor de la Guerra lanzaría su ataque mediante señales de humo, una treta Orca bastante común y por lo demás necesaria en una raza incapaz de escribir.

Grogoth observó cómo se desarrollaban sus planes. Una caravana Enana seguía lentamente el estrecho camino hasta el puente en el lugar que los Orcos llamaban Roca Colmillo. Allí los Enanos habían construido una torre de vigilancia y un pequeño fuerte, pero la caravana que se acercaba no sabía que el ejército de Orcos había rodeado el fuerte al amanecer y ahora nadie podría entrar ni salir, y que la caravana se acercaba lentamente hacia su destrucción.

"El fuego eztá lizto, jefe" -anunció Niblet. El fuego había llegado a los leños húmedos y empezaba a humear de forma impresionante. Niblet estaba preparado con su manta de piel que él y Gobbit utilizarían para enviar la señal acordada. El Señor de la Guerra observó el avance de la caravana. Pronto pasarían por donde los chicos de Ghishrak arrojarían rocas al camino para bloquear cualquier retirada. Entonces, los chicos de los jabalíes saldrían desde detrás de una colina baja frente a la Roca Colmillo y atacarían a las carretas por delante. Mientras tanto, el resto del ejército saldría de los bosques y atacaría a las tropas que protegían las carretas. Era un plan brillante y Grogoth estaba muy orgulloso de él.

"Vale, chicoz, -dijo Grogoth-, ¡Ahora!"

Los Goblins sacudieron la manta de forma entusiasta, y una serie de nubes de humo empezaron a alzarse de la cima de la colina. Casi al mismo tiempo se escuchó el distante rugir de rocas cayendo y los débiles gritos de los guerreros Orcos. Poco tiempo después, el sonido de las armas se unió al clamor general cuando los Enanos se defendían ferozmente para intentar salvar sus vidas. Era una emboscada magistral, de la que pocos escaparían con vida. Grogoth observó los resultados con satisfacción.

"Ta'ze sentir orgulloso de ser Orco, ¿verda' Druzgob? -dijo Grogoth, y añadió- Es una pena que los Piernas Rotas no eztén akí para compartir el botín."

Druzgob, que acababa de recuperarse de la criminal caminata sólo pudo susurra un penoso, "Zi, jefe," como respuesta. Le lanzó a los Goblins una mirada asesina que a Niblet no le gustó ni un pelo.

"Ez una vergüenza perderse eza diversión, -prosiguió Grogoth-, De hecho, kreo ke no me importaría divertirme un rato" -Mientras hablaba se sentó de nuevo en el trono y cogió su enorme hacha con su peluda garra ¡PUM, PUM, PUM!

"¡Druzgob! -gritó-, Al combate... ¡y rápido si zabes lo ke te konviene!"

APÉNDICES

“Soy el infalible
y eterno aniquilador
de ejércitos.
No necesito
otros monumentos
que las lápidas
de los muertos
ni otras alabanzas que
los lamentos
de las plañideras.”



APÉNDICE 1 - EJEMPLOS DE JUEGO

1. FASE DE MANDO

Es el turno del jugador Imperial y su ejército se ha desplegado tal y como se indica en el plano inferior. Las unidades enemigas se indican en color gris oscuro. El ejército Imperial está desplegado a lo largo de un amplio frente que está dividido en tres bloques. El flanco derecho está compuesto por un bloque de infantería, en el centro hay una mezcla de infantería, caballería y artillería, y en el flanco izquierdo hay algunos Flagelantes acompañados por una unidad de caballería.

El jugador comienza con su Hechicero. El atributo de Mando del Hechicero tiene un alcance de tan sólo 20 cm, por lo que se ha colocado delante de las tropas para poder dirigirlos con más efectividad. Da una única orden a ambas unidades como si fuesen una brigada, tira 2D6 y saca un 5, que es inferior a su atributo de Mando de 7. La brigada avanza, pero el jugador procura no mover ninguna unidad más allá de 20 cm del Hechicero, ya que pretende darles otra orden. Esta vez existe una penalización de -1 porque la brigada ya ha recibido una orden. El jugador saca un 6, lo que es suficiente para moverla (Mando 7-1 penalización=6). El jugador mueve la brigada, que ahora está más allá del alcance de Mando del Hechicero, así que declara que ya no da más órdenes.

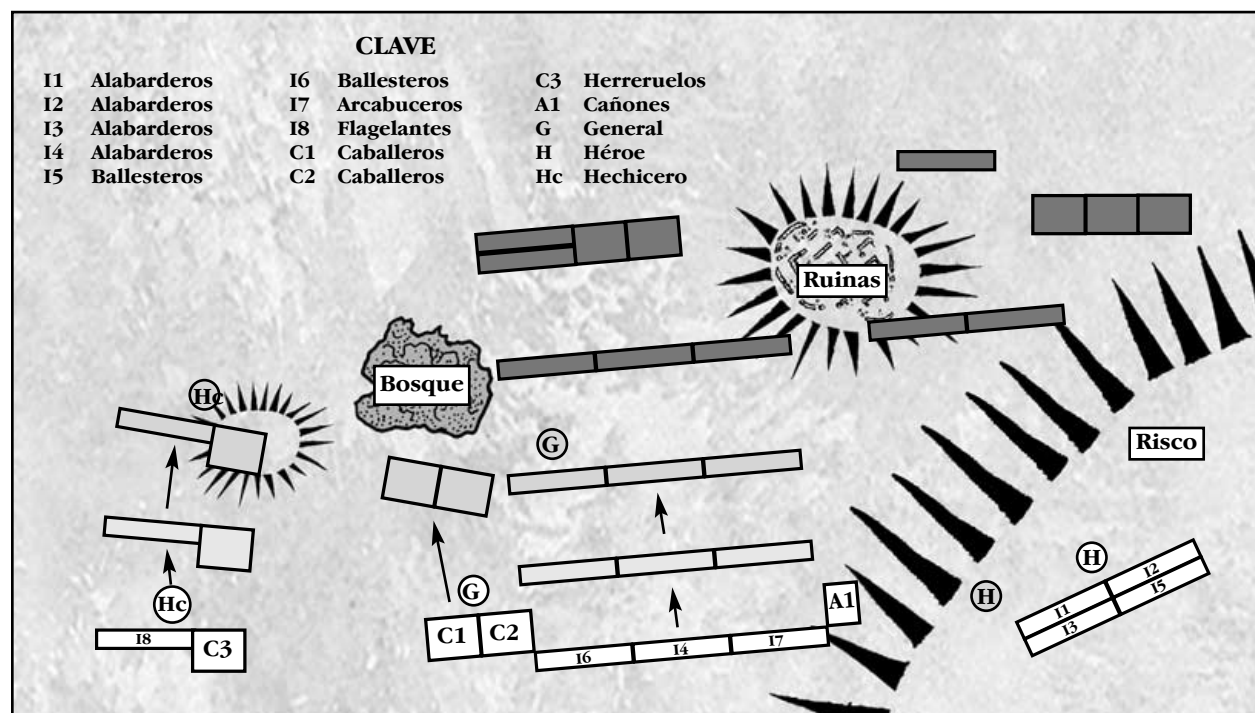
El jugador decide utilizar el Héroe. El Héroe imparte una orden a la brigada compuesta por el bloque de infantería inmediatamente detrás de él. Su atributo de Mando es 8, pero el jugador saca un 10. La orden no es obedecida y el Héroe no puede seguir dando órdenes en este turno. La infantería mantiene la posición.

Por último, el jugador utiliza su General. Le gustaría mover el bloque de infantería del flanco derecho, pero no puede, ya que ya ha recibido una orden, aunque no haya sido obedecida. En su lugar, el General designa a las dos unidades de

Caballeros como una brigada y les da una orden. Necesita obtener un 9 y saca un 7, por lo que logra que la brigada avance. Ahora mismo no quiere que la caballería avance sin ningún tipo de apoyo, y prefiere mantenerla fuera del alcance de iniciativa del enemigo (20 cm). Por tanto, deja a los Caballeros e imparte una orden a la brigada formada por las tres unidades de infantería del centro. La unidad más lejana está a menos de 40 cm, por lo que sólo hay una penalización de -1. Un resultado de 8 logra que la brigada avance (el General tiene un atributo de Mando de 9). El jugador decide intentar impartir otra orden a la misma brigada, ya que le gustaría que la infantería se pusiera por delante de la caballería, y que las tropas equipadas con armas de proyectiles pudiesen disparar. La unidad más lejana está a menos de 40 cm, pero ahora hay una penalización adicional de -1 por impartir una segunda orden, y necesita obtener un 7. Saca un 4, por lo que la brigada se coloca justo delante de la caballería, pero más allá del alcance de la iniciativa del enemigo. El jugador decide no mover más su infantería, ya que pretende disparar con todo lo que pueda contra las unidades enemigas en vanguardia.

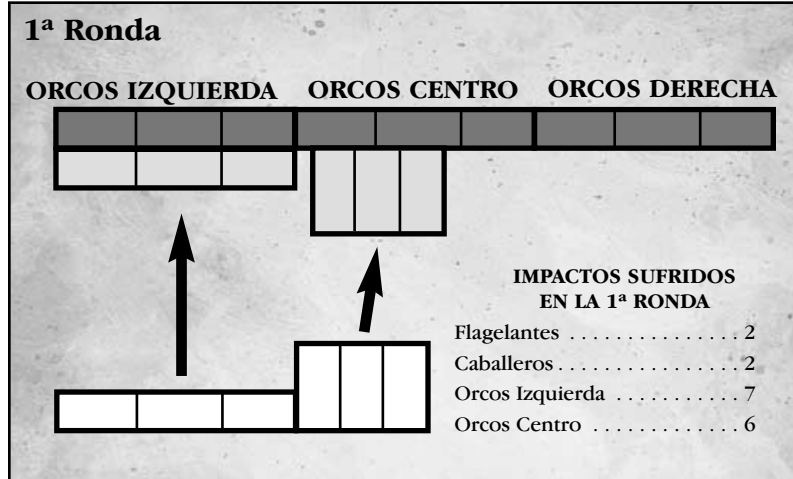
Por último, el General imparte una orden a la batería de cañones. No es estrictamente necesario, ya que los cañones tienen al enemigo a su alcance, pero el jugador prefiere acercarlos un poco más hacia su objetivo. Se hallan a más de 40 cm de distancia, por lo que hay una penalización de -2, así que debe obtener un 7, pero el General saca un 10, lo que significa que ya no puede impartir más órdenes. La fase de mando acaba en este momento, debido tanto a que no hay más unidades que mover como a que una orden del General no obedecida implica que la fase acaba inmediatamente.

Termina la fase de mando y el jugador Imperial sitúa al Hechicero y al General delante de sus unidades en preparación para el siguiente turno, y mueve el Héroe ligeramente hacia el centro para que pueda dirigir de la infantería y la artillería si fuese necesario.



2. EJEMPLO DE COMBATE

Es el turno del jugador Imperial. Una unidad de Caballeros y una unidad de Flagelantes se colocan tal y como se indica, trabadas con tres unidades de Orcos (izquierda, centro y derecha). Ambas unidades se hallan a menos de 20 cm del enemigo, y por tanto pueden cargar a la unidad más cercana con su iniciativa (los Flagelantes están obligados a ello). Los Flagelantes cargan contra la unidad de Orcos más a la izquierda y los Caballeros cargan contra la unidad en el centro. Debido a que los Flagelantes y los Orcos están en contacto esquina con esquina, las cuatro unidades están "interconectadas" formando un único enfrentamiento.



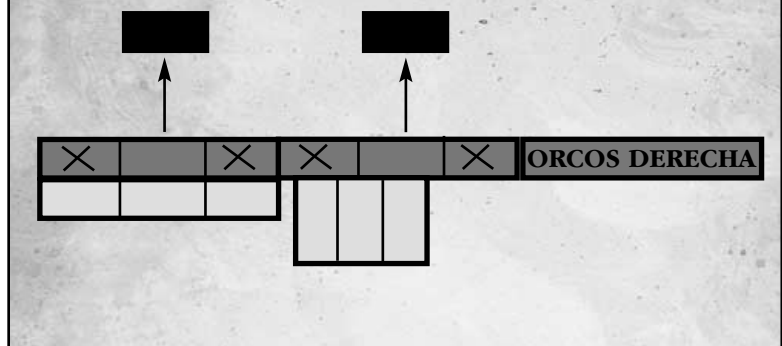
Hay una unidad de Orcos apoyando, que se suma al resultado del combate, por lo que en total el Imperio logra 13 impactos y los Orcos 5. Los Orcos son derrotados y deben retirarse. La distancia de retirada es la diferencia entre los resultados del combate dividida por el número de unidades del bando derrotado trabadas en combate. En este caso, sólo hay dos unidades Orcas trabadas, ya que los Orcos a la derecha no tienen peanas en contacto con el enemigo. Por tanto, los Orcos deben retirarse 4 cm.

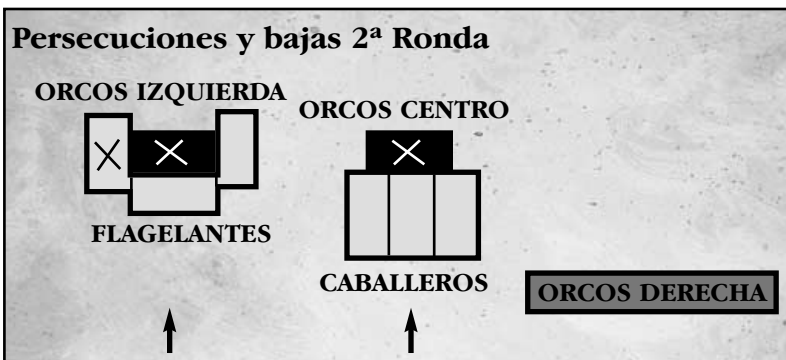
Se retiran las bajas Orcas (3 impactos son suficientes para retirar una peana), los impactos sobrantes se anotan, y las unidades Orcas se retiran tal y como se indica. Los Flagelantes y los Caballeros las persiguen y se ponen de nuevo en posición para atacar en la siguiente ronda de combate. No se debe retirar ninguna peana Imperial, ya que no se han causado los impactos suficientes (son necesarios 3 impactos para retirar una peana), por lo que cada unidad mantiene en la siguiente ronda los impactos que sufrió.

Los Flagelantes atacan a los Orcos de la izquierda. Los Flagelantes tienen 5 Ataques, +1 por cargar por cada peana; es decir, un total de 18 ataques. Es necesario obtener resultados de 4+ para infligir impactos, y los Flagelantes logran 8. Los Orcos necesitan obtener resultados de 6 para salvar los impactos, y logran salvar 1, por lo que sufren 7 impactos. Las 3 peanas de Orcos responden con 4 Ataques cada una, doce en total, y también necesitan obtener resultados de 4+ para impactar, logrando causar 2 impactos. Puesto que los Flagelantes no tienen tirada de salvación, sufren los 2 impactos.

Los Caballeros cargan contra los Orcos en el centro. Tienen un atributo de Ataques de 3 por peana, lo que da un total de 12 Ataques. Los Orcos responden con dos peanas que atacan con 4 Ataques cada una, o sea, un total de 8 Ataques. Después de efectuar las tiradas pertinentes, los Caballeros sufren 2 impactos y los Orcos sufren 6.

Bajas y retiradas Orcos en la 1ª Ronda





El combate se divide en dos enfrentamientos separados. Los Flagelantes atacan a los Orcos de la izquierda. Tienen 5 Ataques cada uno, +1 por persecución y +1 por perseguir 3 cm o más, lo que da un total de 7 Ataques. Tiran los 21 dados y obtienen 10 impactos después de efectuar las tiradas de salvación. Los Orcos son aniquilados, pero no antes de responder con 4 Ataques que infligen 2 impactos.

Los Caballeros atacan a los Orcos del centro y logran 4 impactos después de efectuar todas las tiradas, y los Orcos no logran ninguno.

Ambas peanas de Orcos son retiradas, y las unidades del Imperio vencen automáticamente ambos combates al destruir a su enemigo. Los Flagelantes han perdido una peana y tienen un impacto sobrante. Los Flagelantes están obligados a avanzar siempre que sea posible, pero como no hay ningún enemigo visible a 20 cm o menos, ambas unidades tienen la opción de mantener la posición o retroceder.

El jugador decide mantener la posición con ambas unidades, ya que no hay unidades enemigas sobre las que avanzar (los Orcos a la derecha está fuera de la línea de visión de ambas unidades) y retroceder significaría poner a los Caballeros delante de los Orcos de la derecha, lo que les expondría a una carga en el siguiente turno enemigo.

Al final de la fase de combate los impactos sobrantes de las unidades Imperiales se borran y éstas pueden reorganizarse.

Comentario

La infantería situada en la ladera o en la cima de una colina se consideran a cubierto, lo que significa que los bonificadores a la carga no se tienen en cuenta y que es necesario obtener un resultado de 5+ para impactarles.



Por otro lado, puede merecer la pena hacer avanzar a la infantería en terreno abierto para atraer al enemigo y que lance un ataque sin apoyo. Esto dejará a sus mejores unidades detrás de tus líneas y sin apoyo, y, con suerte, situadas de tal manera que puedas destruirlas con tus reservas. Es muy habitual en los novatos sobreextender sus líneas de este modo.



APÉNDICE 2 – NOTAS SOBRE EL TERRENO

Las colinas y los riscos se representan de muchas maneras como puedes comprobar en los ejemplos de este libro (pág. 97). Un campo de batalla ideal tiene tres dimensiones, con laderas y zanjas como en la vida real. Sin embargo, en la práctica, los jugadores se ven obligados a conformarse con simples colinas de poliestireno o algún material similar.

Aunque esto vale para representar colinas, también es un problema en términos de juego, ya que introduce un cierto grado de abstracción. La geografía real no se compone de llanuras perfectamente lisas salpicadas de elevaciones de la misma altura. Dependiendo de las maquetas de colinas de que se disponga, deberán aplicarse directamente reglas para decidir si unas peanas están más arriba que otras. Es inevitable que los jugadores fabriquen su propia escenografía, de modo que deben ponerse de acuerdo de antemano.

Si la escenografía está repleta de contornos, no es problema decidir qué peanas están más altas ¡Lo que ves es lo que hay! A veces, una peana está situada de manera que una parte de ella está más alta que la otra. Si esto provoca dudas sobre la posición relativa de las peanas, entonces se supone que una peana está más alta que otra si ninguna parte de la primera está más abajo que la otra y al menos una parte está más arriba. En la práctica, esto significa que los guerreros que luchan a lo largo de una ladera se hallan habitualmente a la misma altura, mientras que las unidades dispuestas a lo ancho de las laderas están más altas que las que cargan desde abajo.

Si tus colinas se componen de una única hoja de poliestireno, cartón, etc., de un grosor uniforme, entonces se supone que esta colina plana es más alta en el centro y tiene laderas que bajan uniformemente por todos lados. Las peanas que están situadas en el centro de la colina están arriba y las que se hallan a mitad de camino están por encima de las que están situadas en el borde. Si todas las colinas son del mismo tipo, lo mejor es suponer que todas tienen la misma altura, por lo que una peana situada en la cima de una colina está más alta que una peana situada a mitad de otra distinta. Marca el centro de la colina para saber exactamente dónde está.

Algunos jugadores fabrican sus colinas pegando una hoja pequeña sobre otra más grande del mismo material. Con esto se logra una colina que asciende por escalones, lo que da la impresión de una colina y a la vez proporciona áreas lisas donde colocar las tropas. Esto representa una colina de laderas suaves, donde cada escalón tiene una altura fija. De este modo, una colina de tres pisos será más alta que una de dos, y así sucesivamente. Al igual que ocurre con una colina de un solo piso, se supone que ésta también es más alta en el centro y que asciende de forma regular desde su base. Así pues, una peana situada sobre el centro de una colina de tres escalones verá a cualquier miniatura en los otros dos.

Cuando fabriques colinas escalonadas, es mejor dejar el espacio suficiente para que puedas poner una peana en cada nivel. Es necesario una media de 40 mm para colocar una peana de caballería, así que éste es un buen tamaño. Sin embargo, si quieres representar una colina escarpada por la que sólo pueda subir la infantería, puedes hacerlo reduciendo la anchura del escalón a 20 mm. Si quieres que la colina no se pueda escalar, puedes reducir la anchura de modo que sea imposible colocar una peana.

Caminos, puentes y senderos. En *Warmaster*, los caminos, los puentes y los senderos quedan ridículos si los haces lo bastante amplios para que una peana de infantería quepa a lo largo. Después de todo, en la realidad no es posible que la tercera parte de un regimiento (bastantes cientos de hombres) despliegue a lo ancho de una carretera. En general, es mejor realizar estos elementos lo bastante anchos para que una peana de infantería o caballería quepa de lado (20 mm).

Por desgracia, las peanas de infantería tienen un aspecto bastante tonto si pasan de lado por los puentes o los cami-

nos. Existe un problema adicional a lo largo de los estrechos senderos del campo, donde las peanas que caben se ven obligadas a mover el borde frontal en primer lugar. En estos casos, se permite que la infantería cargue de lado, aunque sigue sufriendo la penalización de -1 Ataque si lucha contra el frontal del enemigo. En la práctica, esto no ocurre excepto cuando los jugadores han creado deliberadamente pasos estrechos. El ejemplo más común es un puente o el espacio entre edificios.

Los jugadores pueden montar peanas de infantería que estén orientadas de lado para utilizarlas en estas situaciones, aunque las peanas de infantería están pensadas para tener un frontal de 40 mm y no de 20 mm. Sin embargo, aunque las peanas tengan mejor aspecto, no tienen ninguna ventaja cuando luchan. El borde de 20 mm siguen contando como el lateral de la peana de infantería al resolver el combate. Esto no sólo afecta a los ataques de la unidad (-1 si el enemigo está en tu flanco), sino también a los bonificadores de las peanas de apoyo.

Bosques, ruinas, pueblos y otro tipo de terreno denso. La definición de terreno denso depende por completo de los jugadores, pero generalmente consistirá en grupos de árboles o algún tipo de vegetación densa, ruinas, zonas edificadas o un terreno abrupto que no sólo impide el movimiento, sino que además oculta a las tropas. Las tropas en terreno denso sufren una penalización al Mando de -1, ya que puede que los mensajeros no las vean, pueden no ver las señales que les envían, etc.

El mejor modo de fabricar este tipo de escenografía es cortar una base de cartón o de fibra. Esto define el borde del área. Después, pega los elementos necesarios (árboles, edificios, escombros), dejando el espacio suficiente para que se puedan colocar las tropas. Un elemento así puede estar atravesado por un camino, un sendero o algo similar por el que pueden pasar todas las unidades, ya que de otro modo el terreno denso sólo puede ser atravesado por la infantería.

Es mejor dejar un espacio suficiente alrededor del borde para poner las tropas a lo largo del mismo. Ten en cuenta que si el borde tiene una forma irregular, las unidades deberán adoptar una formación irregular para defenderlo, algo muy apropiado en terreno denso. En el caso de los pueblos, es mejor definir el borde con un muro bajo o un seto, en cuyo caso deja espacio detrás para colocar las tropas. Las áreas de bosque pueden estar rodeadas de montículos de tierra o setos (en la Edad Media se los cercaba para impedir que los animales entrasen).

Pantanos, lodazales, estanques y similares. Estos elementos pueden representarse fácilmente del mismo modo que el terreno denso, y sólo se diferencian en que son esencialmente lisos. Las tropas pueden ver a través de este tipo de terreno, pero no pueden atravesarlo. No es conveniente que estos accidentes del terreno sean muy grandes, ya que impiden el movimiento.

Ríos. La regla general es que los ríos son vadeables para la infantería, la caballería y los monstruos, o sólo vadeables para la infantería. En esos casos, se supone que las tropas cruzan un río tranquilo incluso a nado. Sin embargo, la realidad es que el río puede ser torrencial o muy ancho. Los jugadores que lo deseen pueden inventarse reglas para ríos más peligrosos. Tienes dos ejemplos en los escenarios "La Batalla de Pequeña Gran Paliza" y "La Batalla de Arroyoagrio de Grimm".

Los ríos quedan realmente bien si se incorporan esculpidos al tablero de juego. Si no, los jugadores pueden realizar distintos tramos. Cada tramo puede tener unos 50-60 mm de largo, y pueden colocarse varios a lo largo del campo de batalla. Una forma muy cómoda de representar tramos vadeables es utilizar secciones de menos de 40 mm de ancho.

APÉNDICE 3 – SUMARIO

En esta sección hemos intentado resumir todas las reglas básicas y muchas de las reglas avanzadas más importantes en un formato apropiado para su consulta. En todos los casos, el texto de las reglas principales es el definitivo.

1. SECUENCIA DE TURNO

0. Inicio de turno

1. Tira en la tabla de la pág. 23 por las unidades que han salido de la mesa de juego y aún no han regresado.

1. Fase de Mando

1. **Movimiento de Iniciativa**
Las unidades pueden cargar o rehuir un combate por propia iniciativa.
2. **Movimientos de Regreso**
Las criaturas voladoras regresan.
3. **Movimiento por Órdenes**
Las unidades/brigadas se mueven según las órdenes dadas con éxito.
4. **Movimiento de los personajes**
Los personajes se mueven.
5. **Final de fase**
Las unidades desorganizadas se reorganizan automáticamente.

2. Fase de Disparo

1. **Disparos de unidades/hechizos**
Las unidades capaces de ello pueden disparar. Los Hechiceros pueden lanzar hechizos. El jugador decide en su turno el orden en que dispara o lanza hechizos.
2. **Retirada de bajas**
Retira las bajas que se produzcan.
3. **Unidades repelidas**
Se resuelve unidad por unidad. El jugador que sufre las bajas decide el orden en que son repelidas.

Las unidades propias no trabadas en combate pueden dejar paso a las unidades repelidas. La desorganización se resuelve al mismo tiempo.
4. **Descartar impactos**
Los impactos sobrantes se descartan.

3. Fase de Combate

1. **Enfrentamientos**
Resuelve cada combate por completo antes de empezar el siguiente. El jugador decide en su turno el orden en el que se resuelven, excepto en los enfrentamientos causados por un avance, que se resuelven antes.

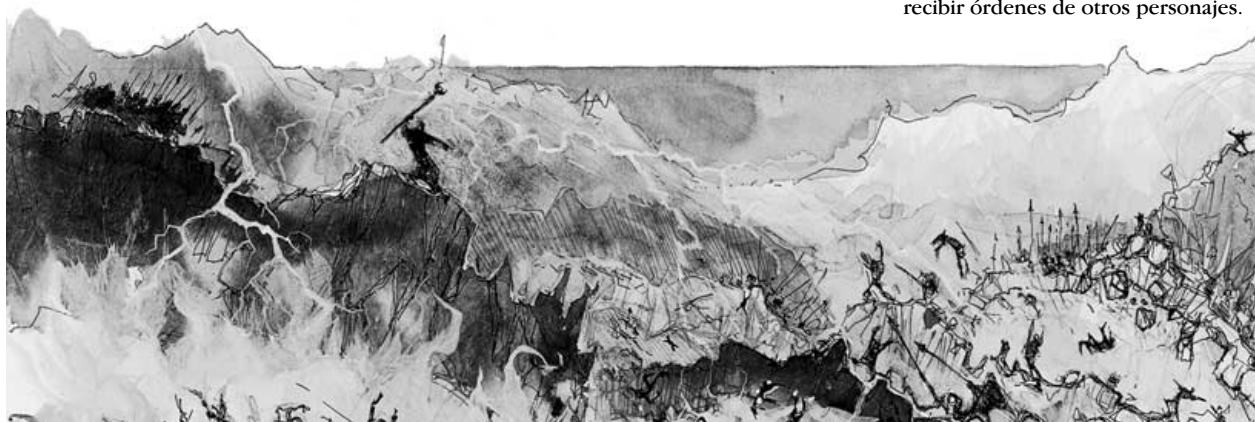
Retira las bajas a medida que se produzcan y anota los impactos sobrantes.

Las unidades propias no trabadas en combate pueden dejar paso a las unidades repelidas. La desorganización se resuelve al mismo tiempo.
2. **Descartar impactos**
Una vez resueltos todos los combates, los impactos sobrantes se descartan.
3. **Final de fase**
Las unidades supervivientes de ambos bandos pueden reorganizarse.

4. Final de turno

2. MANDO

1. Las unidades a 20 cm o menos del enemigo pueden utilizar su iniciativa para: a) cargar contra la unidad enemiga más cercana a la que puedan ver, o b) rehuir el combate con la unidad enemiga más cercana a la que puedan ver. Excepciones:
 - a) La artillería no puede usar su iniciativa para cargar.
 - b) Las unidades voladoras no pueden usar su iniciativa para rehuir un combate.
 - c) Algunas tropas (ver listas de ejército) deben cargar si pueden (Flagelantes, Ogros, Matatrolls, etc.).
 - d) Los No Muertos no pueden usar su iniciativa, (ver su lista de ejército).
 - e) Las unidades desorganizadas no pueden moverse.
2. Todas las unidades que usen su iniciativa deben moverse antes de que se den órdenes. El jugador decide en su turno el orden en que se mueven.
3. Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden regresar hasta 10x1D6 cm después del movimiento por iniciativa y antes del movimiento por órdenes, incluso si están desorganizadas.
4. Los personajes imparten órdenes por turno. Cada personaje debe terminar de dar órdenes antes de que otro empiece a darlas.
5. Cada personaje da las órdenes a las unidades/brigadas por turnos, y debe acabar de dar órdenes a cada una antes de dar órdenes a otras.
6. Una unidad/brigada no puede recibir órdenes de más de un personaje por fase de mando, incluso si no se han obedecido las del primer personaje.
7. Cada vez que una unidad/brigada reciba una orden podrá moverse según las reglas de movimiento, y puede moverse más de una vez si recibe varias órdenes en sucesión.
8. Para dar una orden a una unidad o brigada, la unidad (o la unidad más alejada de la brigada) debe hallarse dentro del radio de mando, que es:
 - 1) General: todo el campo de batalla
 - 2) Héroe: 60 cm
 - 3) Hechicero: 20 cm
9. Una unidad voladora puede recibir órdenes de un personaje a 20 cm o menos.
10. Para dar una orden, el jugador tira 2D6 y debe obtener un resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje, incluidas las penalizaciones.
11. Si un personaje falla al intentar dar una orden, no puede dar ninguna más en esa fase de mando. La unidad/brigada en cuestión no puede recibir órdenes de otros personajes.



12. Si el General falla al intentar dar una orden, ningún otro personaje puede dar órdenes en esa fase de mando, incluso si todavía no ha dado ninguna, y la fase de mando acaba.

13. Si un Héroe o Hechicero falla una orden con un resultado de 12 (doble 6), ha habido un malentendido. Tira en la Tabla de Malentendidos (pág. 55) para determinar lo que sucede.

14. Penalizaciones al Mando:

Por cada 20 cm hasta la unidad/brigada. -1

Por cada orden sucesiva a la misma unidad/brigada. -1

Una unidad enemiga a 20 cm o menos de la unidad/brigada. -1

La unidad/brigada se halla en terreno denso. -1

Por bajas sufridas por la unidad. . . -1

3. UNIDADES Y BRIGADAS

1. Existen dos tipos de peanas: peanas de personaje y peanas de tropa. Las peanas de personaje son bases individuales que se mueven de forma independiente. Las peanas de tropa forman (habitualmente) unidades de tres peanas si son infantería, caballería o carros; una o dos peanas si es artillería; hasta tres peanas si son monstruos; y una peana si son máquinas de guerra. El tamaño de las unidades se especifica en las listas de ejército.

2. Una unidad de dos o más peanas se organiza de forma que las peanas se toquen y formen un único cuerpo de tropas. Pueden estar en contacto de cualquier forma, pero avanzan y combaten más eficientemente si se organizan en formaciones regulares de columnas o líneas.

3. Hasta cuatro unidades adyacentes pueden designarse como brigada al inicio de la fase de mando. Una brigada puede moverse con una sola orden, en cuyo caso las unidades deben mantener el contacto cuando el movimiento se ha completado.

4. MOVIMIENTO

1. Las unidades se mueven en la fase de mando por iniciativa o cuando reciben una orden. En ambos casos, el movimiento se realiza a marcha o a media marcha (ver Tabla de Movimiento).

2. Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden volar de regreso 10x1D6 cm hacia un personaje, después del movimiento por iniciativa pero antes del movimiento por órdenes.

3. Las unidades también pueden moverse durante la fase de disparo o la de combate como resultado de ser repelidas, retroceder, retirarse, perseguir, avanzar, dejar paso y reorganizarse. En todos estos casos, la distancia, y a veces la dirección, es determinada por las reglas correspondientes.

4. Las peanas de personajes pueden moverse una vez en la fase de mando, cuando se ha terminado de dar órdenes. Aquellas que se hayan integrado en una unidad no avanzan con ella en la fase de mando, pero se mueven con ella en el resto de las ocasiones.

5. Tabla de Movimiento:

Tipo	Marcha	1/2 Marcha
Infantería	20 cm	10 cm
Caballería	30 cm	15 cm
Carros	30 cm	15 cm
Artillería	10 cm	5 cm
Monstruos	20 cm	10 cm
Máquina de Guerra	Varía	
Un. Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

6. Una unidad que carga o rehuye un combate mueve a marcha sin importar su formación.

7. Una unidad total o parcialmente en una posición fortificada al inicio de su movimiento avanza a media marcha a menos que cargue o rehuya un combate.

8. A menos que esté fortificada, una unidad en formación regular avanza a marcha, que se define como:

a) Una columna de peanas unas directamente detrás de las otras, o en contacto en las esquinas frontales y posteriores formando una columna curvada.

b) Una línea con peanas en contacto borde con borde formando una línea recta.

c) Una sola peana se considera en formación de línea.

9. Una unidad sin una formación regular avanza a media marcha y se considera en formación irregular. Esto sólo afecta al movimiento en la fase de mando, y no afecta a movimientos tales como ser repelida, retroceder, retirarse, etc., realizados en otras fases.

10. Una unidad puede cambiar su formación al avanzar, pero ninguna peana puede avanzar más de su movimiento máximo permitido, y la unidad debe formar un único cuerpo de peanas en contacto al finalizar el movimiento.



11. Las peanas de tropas no pueden atravesar otras peanas de tropas de la misma o diferente unidad. Pueden atravesar peanas de personajes.

12. Una peana no puede mover a través de terreno impasable para ella. A saber:

a) La infantería puede atravesar cualquier terreno que no sea designado como impasable antes de la partida

(por ejemplo, un muro o torre de una fortaleza, el océano, un acantilado de 50 metros, etc.).

b) La caballería y los monstruos pueden atravesar colinas despejadas, puentes, ríos vadeables y obstáculos bajos (es decir, setos y muros). No pueden atravesar bosques, pantanos, ríos profundos, ruinas u otro tipo de terreno denso.



c) Los carros/artillería pueden atravesar las colinas despejadas y los puentes. No pueden atravesar ríos, obstáculos bajos, bosques u otro tipo de terreno denso.

d) Las máquinas de guerra tienen reglas especiales, pero en caso de duda, considéralas carros/artillería.

e) Las peanas de tropas voladoras pueden moverse a través de cualquier tipo de terreno, incluido el normalmente considerado impasable, pero no pueden finalizar su movimiento en un bosque.

f) Los personajes se consideran peanas de infantería a efectos de terreno, a menos que vayan montados en monstruos o carros, en cuyo caso se les considera monstruos o carros, o en monstruos voladores, en cuyo caso se les considera unidades voladoras.

13. Las peanas que intenten atravesar terreno impasable se detendrán en su borde. Si una unidad es repelida hasta terreno impasable se detendrá en su borde y quedará desorganizada con un resultado de 6 en 1D6. Una peana de tropas en combate que se retira hasta terreno impasable es destruida.

14. Cuando una unidad de tropas pasa a través de un personaje propio, el personaje debe moverse la mínima distancia para abrir paso.

15. Cuando una unidad de tropas pasa a través de un personaje enemigo, el personaje debe moverse hasta 30 cm para integrarse en una unidad propia. Si no puede hacerlo, es destruido.

16. Los personajes no pueden desplazar a los personajes enemigos.

17. Un personaje puede integrarse en una unidad poniéndose en contacto con ella, y se supone que está en la formación. La peana de personaje puede situarse en cualquier posición alrededor de la unidad para acomodarse al movimiento de otras tropas, ser retirado de la mesa de juego o colocarse encima de la unidad de tropas si es necesario.

5. REHUIR EL COMBATE

1. Rehuir el combate es un movimiento de iniciativa que aleja a la unidad del enemigo. El movimiento se realiza moviendo la peana más próxima en dirección contraria al enemigo, según una cinta métrica colocada entre los puntos más cercanos de las unidades opuestas. La peana más cercana que rehuye mueve en primer lugar. El resto de la unidad se reorganiza en formación más alejada del enemigo.
2. La unidad que rehuye puede atravesar a una unidad propia. Una unidad así atravesada queda automáticamente desorganizada.

6. CARGAS

1. Una carga es un movimiento realizado en la fase de mando que inicia un combate, por iniciativa o por recibir órdenes. También es posible que las unidades entren en combate durante la fase de combate como resultado de una persecución o un avance.
2. Una unidad que desee cargar debe poder ver a su objetivo al inicio de su movimiento. Puede hacerlo si tiene una línea de visión clara desde el frontal de al menos una de las peanas que carga hasta al menos una de las peanas enemigas. Todas las peanas de tropas y todos los accidentes del terreno, excepto los obstáculos bajos y terrenos como los pantanos o similares, tapan la línea de visión.
3. Una carga mediante la iniciativa debe efectuarse contra la unidad enemiga visible más cercana. Una carga por ór-

denes puede efectuarse contra cualquier enemigo a la vista.

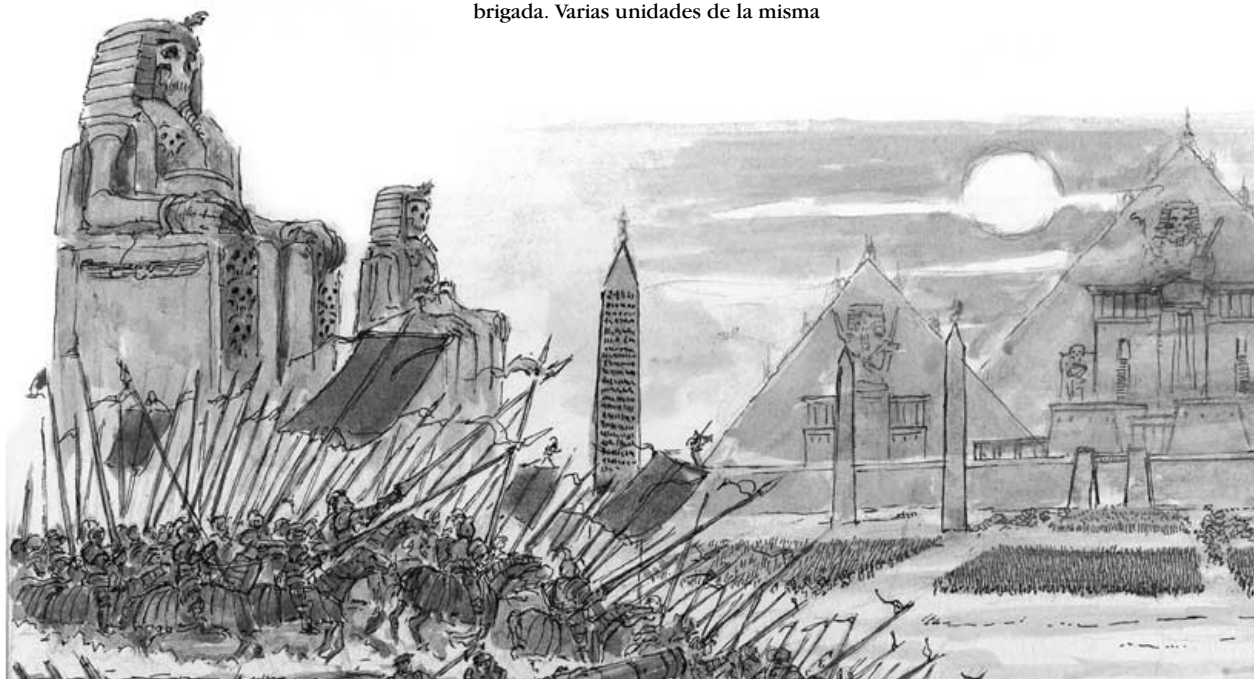
4. Coloca el frontal de la peana que carga más próxima contra el borde más cercano de la peana enemiga más cercana. Coloca las peanas centro con centro. Si un borde es invisible o inaccesible, ignóralo en favor del borde visible o accesible más próximo. Si el punto más cercano de la unidad enemiga es una esquina, la unidad que carga lo hará contra el borde que se halla delante de la mayor parte de su formación (ver diagrama 33.4, pág. 33).
5. Las restantes peanas que cargan se colocan en el mismo borde de la formación enemiga (frontal, flanco o retaguardia) con tantas peanas del frontal de la unidad como sea posible.
6. Si la unidad que carga se pone en contacto con una segunda unidad enemiga, la obligación de poner en contacto tanto borde frontal como se pueda se extiende a esa segunda unidad.
7. Las unidades que cargan no pueden “solapar” peanas alrededor de la formación enemiga. Todas las peanas deben cargar contra el mismo borde, y cualquier peana que no pueda entrar en contacto se sitúa en línea con su unidad.
8. Las peanas no pueden sobrepasar su capacidad de movimiento para cargar. Cualquier peana que no pueda completar la carga se sitúa detrás y/o al lado de la primera y no combate.
9. Una unidad que forme parte de una brigada puede cargar si la brigada recibe una orden. La unidad carga independientemente del resto de la brigada. Varias unidades de la misma

brigada pueden cargar de este modo, y pueden cargar al mismo o a diferentes objetivos si es necesario. Cuando las unidades carguen desde una brigada, el jugador mueve las unidades una por una, ya que las cargas deben resolverse individualmente, y la colocación de una unidad puede afectar a la colocación de otra hasta el punto de impedir que cargue al tapan la línea de visión. Las restantes peanas de una brigada pueden seguir moviéndose como una brigada, y si lo hacen, deben finalizar su movimiento en contacto.

10. Una unidad armada apropiadamente puede disparar contra una unidad que carga contra ella si puede verla. Los disparos se resuelven una vez se ha completado el movimiento de la unidad que carga. Cualquier peana que sea destruida es retirada, y los impactos en exceso se mantienen durante el combate. Todos los impactos se tienen en cuenta en la resolución del combate de la primera ronda.

7. DISPAROS

1. Una unidad puede disparar una vez por fase de disparo al objetivo más cercano al que pueda ver.
2. Cada peana debe poder ver a su objetivo para disparar. Una unidad puede dividir sus disparos si un objetivo no es visible para todas las peanas.
3. Se supone que el objetivo es visible si se puede trazar una línea de visión ininterrumpida desde el borde frontal de la base hasta la base del objetivo. Las peanas de tropas, el terreno (excepto el terreno bajo, como obstáculos bajos, ríos, pantanos, etc.) o más de 1 cm de bosque bloquean la visión.



4. El objetivo debe estar al alcance para poder disparar. Los alcances son:
 - Arcos, Ballestas, Arcabuces y todas las tropas en las que no se especifique el alcance de otro modo en las reglas 30 cm
 - Aliento/Llamas de Dragón . . . 20 cm
 - Lanzavirotes élfico, Lanzador de Huesos No Muerto 40 cm
 - Cañón, Lanzapiedros Orco . . 60 cm
 - Cañón de Salvas, Cañón Lanzallamas, Cañón del Tanque de Vapor, Cañón del Girocóptero 30 cm
 - Herreruelos, Engendros del Caos, Goblins, Jinetes de Lobo . . . 15 cm
 5. Tira 1 dado por disparo. El resultado necesario para impactar es 4+ contra la mayoría de los objetivos, 5+ contra la infantería o la artillería parapetadas, y 6 contra la infantería o la artillería fortificadas.
 6. Si el objetivo tiene armadura, puede efectuar una tirada de salvación por cada impacto sufrido; debe obtener un resultado igual o superior a la Armadura en 1D6 para salvar cada impacto.
 7. Los impactos no salvados se anotan. Cuando hay impactos suficientes para retirar una peana, ésta se retira como una baja.
 8. Cuando finalizan todos los disparos, las unidades que han sufrido bajas por disparos son repelidas. Tira 1D6 por cada impacto, -1 dado si la unidad está parapetada y -2 dados si está fortificada. El resultado total obtenido es la distancia a la que es repelida la unidad en dirección opuesta a la unidad más cercana que le dispara.
 9. Una unidad repelida queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados. También puede quedar desorganizada si es repelida hasta tropas propias, tropas trabadas en combate, enemigos o terreno impasable (ver Desorganización). Este movimiento se realiza en dirección contraria al enemigo, definida mediante la colocación de una cinta métrica entre los dos puntos más cercanos de las unidades. La peana repelida más cercana es movida en primer lugar. El resto de las peanas se reorganizan de modo que no estén más cerca del enemigo que la primera.
- ## 8. COMBATE
1. Resuelve cada enfrentamiento por completo antes de pasar al siguiente.
 2. Un enfrentamiento se resuelve por rondas, una ronda inicial seguida de tantas rondas de combate en persecución como sea necesario.
 3. En cada ronda pueden combatir todas las peanas de tropas en contacto con una peana enemiga. Cualquier peana que sea baja en la ronda puede combatir si todavía no lo ha hecho.
 4. El jugador tira 1 dado por cada ataque. El resultado necesario para impactar es 4+ contra la mayoría de los objetivos, 5+ contra la infantería o la artillería parapetadas y 6 contra la infantería o la artillería fortificadas.
 5. Por cada peana se aplican los siguientes modificadores al atributo de Ataques.
 - Cargar contra un enemigo en terreno abierto +1
 - Carga de un monstruo/carro contra enemigo en terreno abierto . . . +1
 - Combate en persecución +1
 - Por cada 3 cm adicionales de combate en persecución +1
 - Combate contra un enemigo que causa terror -1
 - Enemigo en flanco/retaguardia . -1
 - Desorganizada -1
 6. Un personaje que se ha integrado en una unidad suma su atributo Ataques como bonificador a cualquier peana de la unidad. Sólo un personaje por turno puede aportar un bonificador a una unidad.
 7. Si el objetivo tiene armadura, puede efectuar una tirada de salvación por cada impacto sufrido. Necesita obtener un resultado igual o superior a la Armadura en 1D6 para salvar cada impacto.
 8. Los impactos no salvados se anotan. Cuando hay impactos suficientes para retirar una peana, ésta se retira como una baja al final de la ronda.
 9. El resultado del combate se calcula al final de cada ronda. Suma el número de impactos logrados por cada bando. Suma +1 por cada peana de apoyo. El vencedor es el que tenga el mayor resultado.
 10. Una peana de infantería puede apoyar a otra peana de infantería de la misma u otra unidad si está directamente detrás o al lado de la peana apoyada, no está en contacto con una peana enemiga y no está desorganizada.
 11. Cada unidad del bando perdedor debe retirarse al final de la ronda de combate. La unidad se retira la diferencia entre los resultados del combate en cm, dividida por el número de unidades en el bando perdedor, redondeando hacia arriba.
 12. Una unidad se retira en dirección contraria al enemigo, o del enemigo de mayor tamaño si hay enemigos en varias direcciones. Cuando los enemigos tengan el mismo tamaño, la unidad que se retira puede escoger la dirección de retirada. Cuando se retiren varias unidades, el perdedor decide el orden en el que lo hacen.
 13. Una peana que se retire hasta terreno impasable, peanas enemigas, peanas trabadas en combate o que se han retirado de un combate, o peanas propias que no dejan paso es destruida. Una peana de Artillería es destruida si se retira.
 14. Una vez el perdedor se ha retirado, el vencedor puede retroceder, mantener la posición o perseguir con una o todas las unidades (con las restricciones a la persecución). Si una unidad persigue, ponla de nuevo en contacto contra la misma peana y borde si es posible. Las peanas que no puedan entrar en contacto contra la misma peana y borde pueden “solapar” la formación enemiga. Si el vencedor no persigue, el enfrentamiento finaliza.
 15. Se aplican las siguientes restricciones a la persecución:
 - a) La infantería no puede perseguir a la caballería ni a los carros.
 - b) La artillería no puede perseguir y es destruida si se retira.
 - c) Las unidades fortificadas no pueden perseguir.
 - d) Una unidad no puede perseguir en terreno impasable para ella.
 - e) Una unidad no voladora no puede perseguir a una unidad voladora.
 16. Una unidad debe retroceder en caso de empate, y puede retroceder si vence la ronda de combate. Tira tres dados por todas las unidades que retroceden de un enfrentamiento. Cada unidad debe retroceder una distancia entre el resultado menor y la suma de los tres dados. Las unidades pueden retroceder en el orden que prefiera el jugador. Si ambos bandos retroceden, tira un dado para determinar cuál lo hace antes.
 17. Una unidad que retrocede no puede colocarse a menos de 1 cm del enemigo. Si no puede, se detiene de todas maneras a 1 cm.
 18. Una unidad puede avanzar si vence un combate, y no puede perseguir por que su enemigo ha sido destruido. La unidad puede avanzar contra el enemigo más cercano hasta 20 cm en la primera ronda de combate, y 10 cm en rondas posteriores.
 19. Un avance es una carga que tiene lugar en la fase de combate, tiene un alcance restringido y debe dirigirse contra el enemigo visible más cercano. Un avance puede trabar a la unidad en un nuevo combate, ya sea en un enfrentamiento ya empezado o iniciando uno nuevo. Cualquier impacto sufrido por la unidad se mantiene en este nuevo combate.
 20. Cuando ya se han librado todos los enfrentamientos, se descartan los impactos sobrantes.
 21. Una vez descartados los impactos sobrantes, una unidad puede reorganizarse. Una de las peanas pivota sobre su centro y las otras peanas reorganizan la formación como se desee.

9 DESORGANIZACIÓN

- Una unidad queda desorganizada si:
 - es atravesada por tropas que rehuyen un combate (automático).
 - cuando es repelida y obtiene un 6 en la tirada para calcular la distancia.
 - es repelida/retrocede hasta terreno impassable y obtiene un resultado de 6.
 - es repelida/retrocede hasta el enemigo o un combate (autom.).
 - obliga a unidades propias a dejar paso (un resultado de 6).
 - es repelida/retrocede hasta unidades propias que no dejan paso (automático).
 - deja paso (un resultado de 6).
- Una unidad desorganizada no puede moverse por iniciativa u órdenes en la fase de mando. Una unidad voladora puede regresar aunque esté desorganizada.
- Una unidad desorganizada tiene -1 Ataque en combate.
- Una unidad desorganizada no puede apoyar en combate a otra unidad.
- Una unidad desorganizada deja de estarlo al final de la fase de mando.

10. DEJAR PASO

- Una unidad no trabada en combate puede dejar paso si:
 - una unidad ha sido repelida en su camino.
 - una unidad se retira en su camino.
 - una unidad ha dejado paso en su dirección.
 - una unidad no puede evitar retroceder hacia ella.

- Una unidad puede dejar paso echándose a un lado o moviéndose hacia atrás.
- Para echarse a un lado, coge cada peana que se halle en el camino de la unidad que se abre paso y reorganízalas en formación alrededor de las peanas que no se hallan en el camino de la unidad.
Si todas las peanas se hallan en el camino, mueve una la mínima distancia para quitarla de en medio y reorganiza las demás peanas a su alrededor.
- Para moverse hacia atrás, toda la unidad se mueve en el mismo sentido que la unidad que pide paso y finaliza el movimiento justo detrás de ella. Las unidades de infantería que dejen paso de este modo pueden organizarse para ofrecer apoyo a la otra unidad.

11. MALENTENDIDOS

- Un resultado de 12 (doble 6) al impartir una orden un Hechicero o un Héroe significa que el personaje no puede dar más órdenes en ese turno y la unidad/brigada no puede recibir más órdenes. Además, tira 1D6.

1D6 Resultado

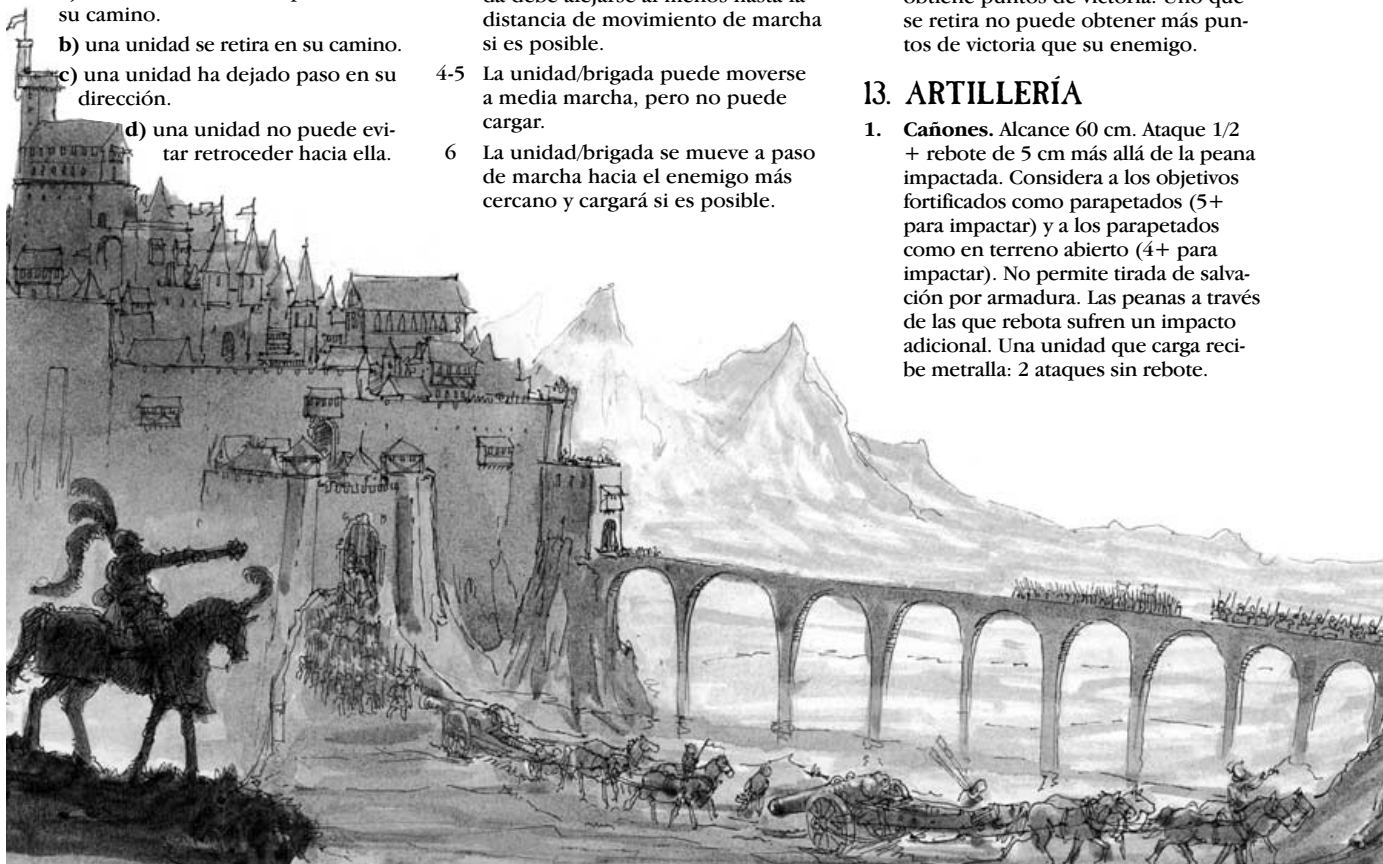
- La unidad, o una unidad de la brigada, sufre una penalización al Mando de -1 durante el resto de la batalla.
- Si no hay enemigos visibles a distancia de marcha, la unidad se detiene. Si existen, entonces la unidad/brigada debe alejarse al menos hasta la distancia de movimiento de marcha si es posible.
- La unidad/brigada puede moverse a media marcha, pero no puede cargar.
- La unidad/brigada se mueve a paso de marcha hacia el enemigo más cercano y cargará si es posible.

12. FINAL DE LA BATALLA

- La batalla acaba cuando:
 - Se ha jugado un número predeterminado de turnos.
Los jugadores pueden decidir entre ellos cuántos turnos durará la partida, o pueden tirar 1D6:
1-2 = 6 turnos
3-4 = 7 turnos
5-6 = 8 turnos
 - Cuando un ejército se retire. Un ejército debe retirarse tan pronto como:
 - El General muera/abandone el campo de batalla.
 - El ejército pierda la mitad o más de sus unidades.
 - Uno de los jugadores admita la derrota.
- El jugador que obtenga más puntos de victoria vence. Se obtienen puntos de victoria por:
 - Cada unidad enemiga destruida o personaje muerto concede su valor en puntos total, incluidos los objetos mágicos.
 - Cada unidad enemiga reducida de tres (o más) peanas a una sola concede la mitad de sus puntos de coste, incluidos los objetos mágicos. Redondea hacia el 5 más cercano (43= 45; 138= 140).
 - Como se indique en los escenarios.
- Un jugador que admite la derrota no obtiene puntos de victoria. Uno que se retira no puede obtener más puntos de victoria que su enemigo.

13. ARTILLERÍA

- Cañones.** Alcance 60 cm. Ataque 1/2 + rebote de 5 cm más allá de la peana impactada. Considera a los objetivos fortificados como parapetados (5+ para impactar) y a los parapetados como en terreno abierto (4+ para impactar). No permite tirada de salvación por armadura. Las peanas a través de las que rebota sufren un impacto adicional. Una unidad que carga recibe metralla: 2 ataques sin rebote.



2. **Cañón de Salvas.** Alcance 30 cm. Ataque 1/ 6-3-1. Son 6 disparos hasta 10 cm, 3 hasta 20 cm, y 1 hasta 30 cm. Los objetivos restan 1 a su atributo de Armadura. Las unidades que cargan reciben los disparos al alcance más efectivo. Cuando al disparar se obtengan más 1 que 6, el Cañón de salvas explotará y será destruido.
3. **Lanzavirotes Élfico.** Alcance 40 cm. Ataque 1/3. Los Elfos suman +1 a todos los disparos, logrando impactar contra un objetivo en terreno abierto con un resultado de 3+.
4. **Lanzador de Huesos No Muerto.** Alcance 40 cm. Ataque 1/1 por peana hasta un máximo de 3. Puede impactar a tres peanas seguidas en la trayectoria del proyectil. No permite tirada de salvación por armadura.
5. **Lanzapiedros Orco.** Alcance 60 cm. Ataque 1/3. No permite tirada de salvación por armadura. No puede disparar contra una unidad que carga.
6. **Lanzacráneos No Muerto.** Alcance 60 cm. Ataque 1/3. No permite tirada de salvación por armadura. No puede disparar contra un enemigo que carga. Las unidades enemigas quedan desorganizadas con cualquier resultado de 4+ al calcular la distancia a la que son repelidas.
7. **Cañón Lanzallamas Enano.** Alcance 30 cm. Ataque 1/2D6. Si se obtiene un resultado de dobles al tirar los dados para disparar, consulta la siguiente tabla.

Resultado de Dobles

	Consecuencia
1	No hay impactos. Destruído.
2	Causa 4 impactos + 2D6 Ataques. Destruído.
3	Causa 3 impactos. Dispara con un solo dado a partir de ahora.
4	Causa 4 impactos. No hay otros efectos.
5	No dispara este turno.
6	Causa 12 impactos + 1D6 Ataques.

14. MÁQUINAS DE GUERRA

1. **Tanque de Vapor.** Alcance del cañón 30 cm. Ataque 2/2 +rebote. Atributo de Armadura 3+. El Tanque de Vapor siempre forma una unidad por sí mismo y no puede formar parte de una brigada. El disparo del cañón no permite tirada de salvación por armadura y rebota 5 cm más allá del lugar del impacto del mismo modo que los cañones, infligiendo un impacto adicional por peana a través de la que rebota.

Considera a los objetivos fortificados como parapetados (5+ para impactar) y a los parapetados como en terreno abierto (4+ para impactar).

El Tanque de Vapor no puede ser repelido por proyectiles. Si hay un malentendido en las órdenes, se ignoran las reglas habituales, pero el tanque no puede moverse. Además, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 1 | Inmovilizado el resto de la batalla. |
| 2-3 | No puede disparar ese turno. |
| 4-6 | No se ve afectado. |

2. **Girocóptero Enano.** Alcance del arma 30 cm. Ataque 1/3. Los objetivos restan 1 a su atributo de Armadura. (5+ cuenta como 6, etc.). Se aplican las reglas de *volar*.

15. HECHIZOS

1. Imperio

a) Bola de Fuego

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Cada unidad situada bajo una línea de 30 cm proyectada desde el Hechicero sufre 3 ataques de disparo. Las unidades no trabadas en combate son repelidas de la forma habitual. Las unidades trabadas en combate tienen en cuenta los impactos causados en la primera ronda de combate.

b) Voz de Mando

Resultado 5+. Alcance 30 cm

La unidad objetivo puede moverse como si hubiese recibido una orden. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad. Los personajes no se ven afectados por este hechizo.

c) Embrujo

Resultado 4+. Alcance 30 cm

La unidad objetivo mueve a media marcha (incluso si carga). Excepto si son No Muertos, considera a todos los enemigos como terroríficos. Las unidades que causan terror dejan de hacerlo. El efecto dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

d) Teleportación

Resultado 2+

El Hechicero se traslada a cualquier punto del campo de batalla y puede intentar lanzar otro hechizo si obtiene un resultado de 4+.

2. No Muertos

a) Animar Muertos

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Puede lanzarse si hay un combate a 30 cm o menos del Hechicero. Se crean tres peanas de infantería esquelética que se sitúan en un enfrentamiento a 30 cm o menos del Hechicero. No se considera que cargan.

b) Toque de Muerte

Resultado 4+

Este hechizo causa tres ataques en combate cuerpo a cuerpo en una unidad enemiga con la que el Hechicero esté en contacto. Los impactos se tienen en cuenta en la primera ronda de combate.

c) Aura de Indecisión

Resultado 4+. Alcance 60cm

La unidad afectada no puede cargar y, si está trabada en combate, no puede perseguir/avanzar. El hechizo dura hasta el final del turno del oponente. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

d) Rayo de Muerte

Resultado 5+. Alcance 30cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo, y no puede lanzarlo contra un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.



3. Orcos

a) Pisotón de Gorko

Resultado 6+. Alcance 50 cm

La unidad objetivo sufre 6 ataques. El objetivo no puede ser repelido por este hechizo, y no puede lanzarse contra una unidad trabada en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

b) Puño de Morko

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Cada unidad bajo una línea recta de 30 cm que sale de la peana del Chamán sufre 3 ataques de disparo. Las unidades no trabadas en combate pueden ser repelidas de la forma habitual. Las unidades trabadas en combate acumulan los impactos en la primera ronda de combate.

c) ¡iPa'tráz!!

Resultado 5+. Alcance 60 cm

El objetivo es repelido 5x1D6 cm hacia su propio borde del tablero. Este hechizo no puede lanzarse contra una unidad trabada en combate ni sobre la misma unidad más de una vez por turno.

d) ¡Waaagb!

Resultado 4+. Alcance 30 cm

Cada peana de tropas y de personaje de la unidad suma +1 a su atributo de Ataques durante la siguiente fase de combate. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno.

4. Altos Elfos

(pueden repetir una vez el resultado del dado para lanzar el hechizo)

a) Ataque de Piedra

Resultado 6+. Alcance 30 cm

Cada unidad enemiga a 30 cm o menos del Hechicero sufre 1D3 ataques de disparo. Los objetivos no son repelidos si sufren bajas. Las unidades trabadas en combate acumulan los impactos en la primera ronda de combate.

b) Luz de Batalla.

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Afecta a todas las unidades de Altos Elfos a 30 cm o menos. Cada peana de tropas y de personaje de la unidad suma +1 a su atributo de Ataques durante la siguiente fase de combate. Sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno.

c) Fuego Celestial

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Puede lanzarse sobre una unidad con armas de proyectiles. La unidad puede disparar sin importar si ya lo ha hecho. Sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno, y no puede lanzarse sobre la artillería o las máquinas de guerra.

d) Lluvia de Destrucción

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo y no puede lanzarlo contra un combate cuerpo a cuerpo.

5. Caos

a) Bendición del Caos.

Resultado 4+

Suma +1 a los ataques de combate cuerpo a cuerpo de cada peana de la unidad en la que se ha integrado, incluida la suya propia. Dura toda la siguiente fase de combate.

b) Furia de los Dioses

Resultado 4+. Alcance 30 cm

Este hechizo dura todo el siguiente turno enemigo. Todas las unidades enemigas a 30 cm o menos del Hechicero sufren -1 en sus tiradas de Mando. En un mismo turno, una unidad tan sólo puede verse afectada una vez por este hechizo.

c) Rabia del Caos.

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Afecta a una unidad durante la siguiente ronda de combate. Durante el combate, el jugador puede tirar hasta un dado por cada peana en la unidad y sumar el resultado al atributo de Ataques de la unidad. Se pueden tirar los dados uno por uno. Si se obtiene un resultado de dobles (dos resultados iguales), todos los impactos adicionales los sufrirá la propia unidad y no el enemigo.

d) Maldición del Caos

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad

como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo, y no puede lanzarlo contra un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

6. Antimagia Enana

Los Enanos no tienen Hechiceros que lancen magia, pero en vez de ello tienen Herreros Rúnicos que pueden intentar anular los hechizos enemigos. Tira 1D6. Con un resultado de 4+, el hechizo no tiene efecto. Sólo se puede realizar un intento para anular cada hechizo.

16. OBJETOS MÁGICOS

1. Una unidad de infantería, caballería, carros o un personaje puede poseer un único objeto mágico. Un mismo objeto sólo puede incluirse una vez en el ejército.

2. **Estandartes Mágicos.** Sólo la infantería, la caballería y los carros pueden incluir un estandarte.

a) Estandarte de Batalla

Coste 50 puntos

+1 Ataque por peana en la primera fase de combate del primer enfrentamiento de la unidad en la batalla.

b) Estandarte de Defensa

Coste 50 puntos

Incrementa en +1 el atributo de Armadura de la unidad hasta un máximo de 3+. Deja de funcionar cuando la unidad sufre una baja.

c) Estandarte de la Fortaleza

Coste 50 puntos

+1 Impacto por peana en la primera fase de combate del primer enfrentamiento de la unidad en la batalla. Descarta los impactos sobrantes antes de aplicar el efecto del estandarte.

d) Estandarte de Protección

Coste 30 puntos

Después de efectuadas las tiradas de salvación, cada turno se ignora un impacto infligido a la unidad por disparos. Deja de funcionar cuando la unidad sufre una baja.

e) Estandarte de la Suerte

Coste 20 puntos

La unidad puede repetir todas sus tiradas para impactar (disparos y combate cuerpo a cuerpo) una vez por batalla.



3. **Armas Mágicas.** Sólo la infantería, la caballería, los carros y los personajes pueden incluir un arma mágica.

a) *Espada de Destrucción*
Coste 10 puntos

El enemigo debe repetir en cada ronda de combate una tirada de salvación que haya superado.

b) *Espada del Destino.*
Coste 5 puntos

Suma +1 Ataque la primera vez que una unidad entra en combate cuerpo a cuerpo. Una vez por batalla.

c) *Espada Punzante.*
Coste 10 puntos

La unidad puede repetir un Ataque fallado en cada ronda de combate.

d) *Espada del Poder.*
Coste 10 puntos

Suma +1 Ataque.

4. **Artefactos Mágicos.** Sólo los personajes pueden poseerlos.

a) *Corona de Mando*

Sólo el General. Coste 100 puntos

La primera orden de cada turno es determinada con un tirada inmodificable de 10. La Corona deja de funcionar la primera vez que se falla una orden con ella.

b) *Yelmo Olgárico*

Sólo el General. Coste 50 puntos

El atributo de Mando del General se incrementa en +1 hasta un máximo de 10. El Yelmo sólo funciona durante un turno de la partida.

c) *Orbe de Majestad*

Sólo el General. Coste 30 puntos

Ignora un fallo de mando del General. Sólo una vez por partida.

d) *Anillo de la Magia*

Sólo Hechiceros. Coste 30 puntos

El Hechicero puede lanzar un hechizo sin tirar dados. Sólo una vez por partida.

e) *Báculo del Torpor Mágico*

Sólo Hechiceros/Herreros Rúnicos
Coste 30 puntos

Si el enemigo falla el lanzamiento de un hechizo, puede quedar afectado por el Báculo con un resultado de 4+. Un Hechicero afectado por el

Báculo tiene una penalización de -1 en sus tiradas para lanzar hechizos. El Báculo deja de funcionar después de afectar a un Hechicero enemigo.

f) *Cetro de Poder*

Sólo el General. Coste 20 puntos

Puede ignorarse un Malentendido por batalla.

g) *Pergamino de Dispersión*

Sólo Hechiceros/Herreros Rúnicos.

Coste 20 puntos

Anula el efecto de un hechizo lanzado por el enemigo. Sólo una vez por partida.

h) *Báculo del Poder*

Sólo Hechiceros. Coste 10 puntos.

Suma +1 a la tirada de dado para lanzar un hechizo. Sólo una vez por partida.

i) *Varita de la Hechicería*

Sólo Hechiceros. Coste 10 puntos.

Si el Hechicero lanza con éxito un hechizo, puede intentar lanzar otro. Sólo una vez por partida.

17. FORTALEZAS

- Las almenas son inaccesibles, excepto para la infantería, la artillería, las unidades voladoras y las peanas de personaje apropiadas.
- Las murallas pueden ser escaladas por la infantería atacante. A esto se le llama un asalto.
- Las unidades/personajes propios pueden pasar por las entradas. Las peanas enemigas no pueden atravesar entradas intactas.
- Las puertas pequeñas (poternas) pueden ser atravesadas por peanas propias de infantería, caballería o peanas de personaje. No pueden pasar más de tres peanas de tropas por fase de mando. El enemigo no puede atravesar las poternas.
- Los portones y poternas intactas tapan la línea de visión, por lo que es imposible atravesarlas y cargar como parte del mismo movimiento.
- Una muralla o portón destruido puede ser atravesado por la infantería, la caballería o los monstruos sin problema alguno. Las máquinas de guerra, la artillería y los carros no pueden pasar. Los escombros se consideran una posición parapetada para las tropas situadas detrás o entre ellos.
- Una sección de muralla de 40 mm, un portón o una torre con una base de hasta 60 x 60 mm se considera un único objetivo a efectos de disparo.

Los únicos proyectiles que pueden dañar a estos objetivos son los lanzados por los cañones y las catapultas.
- Cuando se dispara contra las murallas, los portones o las torres, no hay obligación de disparar contra el objetivo más cercano.
- Las murallas, los portones y las torres también pueden ser destruidos por Arietes Cubiertos o por Gigantes. Los Arietes Cubiertos y los Gigantes no trabados en combate infligen 1 impacto automáticamente en la fase de combate, y no es necesario efectuar tirada alguna.
- Las murallas, los portones y las torres se consideran objetivos fortificados frente a los proyectiles (resultado de 6 para impactar).
- Calcula el número de impactos causados por una unidad y después tira 1D6 por cada impacto infligido. Escoge el resultado mayor, suma +1 si el objetivo es un portón y +1 si el objetivo ya estaba dañado, y consulta la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1-2	Sin efecto
3-6	Objetivo dañado
7+	Destruído

Una torre debe ser “destruida” dos veces para que se derrumbe. La primera destrucción no tiene efecto.



12. Cualquier peana que se halle en una muralla o torre destruidas es automáticamente destruida.

18. ASALTOS

1. La infantería asalta las murallas con escaleras y garfios. Se considera que los defensores están fortificados.
2. Las peanas que apoyan no se cuentan en un asalto.
3. Los defensores pueden disparar contra los asaltantes del mismo modo que se puede disparar contra un enemigo que carga.
4. Los defensores se retiran de acuerdo con el resultado del combate de la forma normal.
5. Los atacantes victoriosos avanzan para ocupar las murallas. No existe combate en persecución durante un asalto.
6. En caso de empate, las unidades asaltantes retroceden de la forma habitual. Los defensores mantienen la posición.
7. Si los defensores ganan el combate, los atacantes se retiran de la forma habitual.
8. Los defensores victoriosos mantienen la posición.
9. Las unidades que defienden una muralla contra un contraataque desde el interior de la muralla son destruidas si son derrotadas. Esas unidades se consideran parapetadas.
10. Un Gigante puede asaltar una muralla, pero no puede ocuparla si vence. En vez de eso, mantiene la posición.

19. MÁQUINAS DE ASEDIO

1. Una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” pueden ser asignados a una unidad de infantería. La unidad se sitúa en columna detrás, pero se supone que las tropas se hallan en su interior.
2. Todos los disparos contra la unidad impactan a la Torre de Asedio, el Ariete Cubierto o la “Cerdá”. Estas máquinas de asedio y las unidades asignadas a ellas no pueden ser repelidas por disparos.
3. Si una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” es destruido por los disparos, es abandonado y la unidad continúa sin él.
4. La Torre de Asedio, el Ariete Cubierto y la “Cerdá” no tienen atributo alguno en combate. Si la unidad es atacada, se ignora la máquina de asedio. Si la unidad se retira, la Torre de Asedio, el Ariete Cubierto o la “Cerdá” es destruido.
5. Una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” se mueven hasta 15 cm, pero sólo una vez por turno.
6. Un asalto lanzado desde una Torre de Asedio anula las ventajas de las fortificaciones. Las peanas enemigas se con-

sideran en terreno abierto, por lo que sólo se necesita un 4+ para impactar, y se aplican los bonificadores a la carga. Sin embargo, sólo una peana puede combatir desde la Torre de Asedio.

7. Una vez situada en posición, la Torre de Asedio puede ser utilizada como escalera. Hasta tres peanas por turno pueden subir hasta la muralla.
8. Una vez situada en posición, la Torre de Asedio es destruida si la muralla es ocupada por el enemigo al final de la fase de combate.
9. Si la unidad que empuja la Torre de Asedio está equipada con armas de proyectiles, puede dispararlas como si estuviese situada en lo alto, lo que la pone a la misma altura que la muralla.

Los objetivos situados en las murallas sólo se consideran parapetados frente a los proyectiles de las tropas situadas en una Torre de Asedio.
10. Una unidad asignada a un Ariete Cubierto no puede atacar la muralla y lanzar un asalto el mismo turno.
11. Una unidad de infantería equipada con Manteletes puede moverse una vez por fase de mando, y abandona los mismos si carga o asalta. También abandonará los Manteletes si es repelida más de 10 cm.

Una unidad equipada con Manteletes se considera parapetada.

12. Una sección de muralla puede provisionarse de aceite hirviendo que puede emplearse contra la infantería asaltante que utilice escaleras o garfios, del mismo modo que se dispara contra tropas que cargan. También se puede utilizar contra un Ariete Cubierto antes de que golpee.

Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla. Cualquier impacto causado se tiene en cuenta en la primera ronda de combate.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Sin efecto. |
| 3-4 | 1 Ataque. |
| 5-6 | 1D3 ataques. Si el enemigo pierde una peana, no asalta. La unidad es automáticamente derrotada y debe retirarse 1 cm por cada impacto sufrido. |

20. NAOS Y BARCAZAS

1. Las naves pueden moverse una vez por fase de mando automáticamente. No es necesario darles órdenes.
2. Las barcasas operan en unidades de tres elementos. Cada barcaza puede transportar una peana de tropas. Una nao se considera una unidad por sí sola, y puede transportar una peana por cada 2 cm de longitud.
3. Una nave no puede atravesar aguas impasables, excepto las barcasas, que pueden intentar atravesar los rápidos. Tira 1D6 por cada barcaza que lo intenta. Con un resultado de 6, tanto la

barcaza como la peana que transporta son destruidas.

4. Movimientos máximos:

Botes	15cm
Galeras de remos	20cm
Naves de vela	15cm
Naves avanzando río abajo . . .	+5cm
Naves avanzando río arriba . . .	-5cm
Avanzando con el viento . . .	+10cm

5. La dirección del viento es establecida al azar al inicio de la partida. Las naves de vela no pueden avanzar contra el cuadrante desde donde sopla el viento. Las naves que avancen con el viento a popa suman +10 cm al movimiento.
6. Una unidad puede embarcar poniéndose en contacto con la nave o naves. La unidad puede desembarcar mediante una orden o cargando mediante su iniciativa. Las unidades a bordo de las naves están en formación irregular. Una unidad no puede embarcar y desembarcar en el mismo turno.
7. Las naos sólo pueden ser destruidas mediante cañones o catapultas, al igual que las torres y las murallas. Los impactos se infligen del mismo modo, y después se tira 1D6 por cada impacto, eligiendo el resultado mayor y consultando la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|------------------------------------------------|
| 1-2 | Sin efecto |
| 3-6 | Dañada |
| 7+ | Hundida: todas las unidades a bordo se pierden |

Suma +1 a la tirada si la nao ya está dañada.

8. Las barcasas proporcionan a las peanas movilidad sobre el agua, pero no tienen efecto alguno frente a los disparos o el combate. Se puede disparar de la forma habitual contra la unidad. Las barcasas se retiran junto a las peanas destruidas. Las barcasas sin cargamento resisten 1 Impacto y no tienen Armadura.
9. Las naos no pueden ser repelidas por disparos. Las peanas transportadas en barcasas sí. Si son repelidas más de la distancia de movimiento de la barcaza, son destruidas; y las repelidas hasta tierra desembarcan automáticamente las peanas que transportan.
10. Se puede disparar contra una unidad a bordo de una nao; pero se considera fortificada y no puede ser repelida.
11. Una unidad equipada con armas de proyectiles puede disparar desde una nao. La mitad de las peanas que puede transportar la nao pueden disparar en cualquier fase de disparo. Las líneas de visión se determinan desde los costados de la nao.
12. Una unidad a bordo de una nave puede luchar contra sus asaltantes y se la considera fortificada. Si los defensores son derrotados, son destruidos. En un abordaje se ignoran las peanas de apoyo.



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apoyo

Una unidad puede apoyar a otra en combate sumándose a su resultado de combate.

Armadura/Atributo de Armadura

El resultado mínimo necesario en 1D6 para anular un impacto sufrido. Si es 0, la unidad no tiene armadura.

Asalto

Un ataque de la infantería mediante escaleras, garfios o torres de asedio o de tropas voladoras o gigantes, contra una posición fortificada.

Ataque/Atributo de Ataque

El número de dados que tira cada peana en combate cuerpo a cuerpo y/o disparos.

Atravesar (formación)

Una unidad que rehuye el combate puede atravesar una unidad propia, provocando que se desorganice.

Avance

Una unidad que destruya a su enemigo puede efectuar un movimiento de avance hacia otro enemigo.

Brigada

Hasta cuatro unidades en contacto pueden formar una brigada. Las unidades de una brigada no necesitan recibir órdenes por separado. Una sola orden sirve para que toda la brigada se mueva.

Carga

Un movimiento que ponga en contacto con el enemigo en la fase de mando se denomina una carga.

Combate

Cuando unidades enemigas están en contacto entre sí o con otras unidades implicadas en un combate se dice que están trabadas en combate, y deben librar una o más rondas de combate durante el turno.

Combate en Persecución

Una segunda o posteriores rondas de combate durante una misma fase de combate.

Dejar Paso

Una unidad deja paso cuando se echa a un lado o se mueve hacia atrás para permitir el movimiento de una unidad que ha sido repelida o retrocede.

General

Una única peana que representa al jugador como comandante del ejército.

Impactos

El número de impactos que puede sufrir una peana antes de ser retirada como baja.

Iniciativa

Una unidad a 20 cm o menos del enemigo puede cargar o rehuir el combate por iniciativa propia antes de que se impartan las órdenes.

Malentendido

Causado por una tirada de Mando de 12 realizada por un Hechicero o un Héroe.

Mando

El atributo de Mando que posee un personaje.

Mantener la Posición

Una unidad que gana una ronda de combate y no se mueve mantiene la posición.

Modificadores al Ataque

Son modificadores sumados o restados al atributo Ataques de las peanas en combate.

Movimiento de Regreso

Las unidades voladoras pueden efectuar automáticamente un movimiento de regreso de 10D6 cm hacia un personaje al inicio de su fase de mando.

Órdenes

Una unidad recibe órdenes para moverse. Para que un personaje dé una orden debe superar una tirada de Mando.

Peana

Una única base de tropas o "pieza" como un Dragón o una catapulta.

Penalización al Mando

Un modificador aplicado al atributo de Mando del personaje cuando imparte una orden.

Personaje

Una única peana que representa a un General, un Hechicero o un Héroe.

Puntos de Victoria

Los puntos concedidos por destruir unidades enemigas o capturar objetivos en la batalla. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida es el ganador.

Rehuir el Combate

Una unidad puede utilizar su iniciativa para rehuir un combate contra una unidad enemiga a 20 cm o menos.

Reorganizar

Al final de la fase de combate, todas las unidades supervivientes que han luchado pueden reorganizar sus filas.

Retirada (del ejército)

Un ejército debe retirarse si su General muere o si ha perdido el 50% o más de sus unidades. Cuando uno de los bandos se retira, la batalla acaba.

Retirada (de una unidad)

Una unidad que es derrotada en combate debe retirarse al final de la ronda de combate.

Retroceder

Una unidad que gana o empata una ronda de combate puede retroceder hasta una distancia de 3D6 cm.

Ronda de Combate

Un combate que termina en una victoria o en un empate. Un enfrentamiento se compone de una o más rondas.

Tabla de Malentendidos

Se utiliza para determinar los efectos de un Malentendido.

Tirada de Mando

Una tirada de 2D6 cuyo resultado debe ser igual o inferior al atributo de Mando del personaje para que éste pueda dar una orden.

Unidad

Una unidad de tropas se representa mediante una o varias peanas que mueven y combaten de forma independiente.

Unidad Desorganizada

Una unidad desorganizada no puede moverse por iniciativa o por órdenes en su fase de mando, y sufre una penalización en combate.

Unidad Repelida

Una unidad puede ser repelida como resultado de disparos. Una unidad que es repelida puede quedar desorganizada.

1D6

Abreviatura para representar una tirada de un dado de seis caras numeradas de 1 a 6.



HOJA DE REFERENCIA

SECUENCIA

1. Mando 2. Disparo 3. Combate

1. MANDO

Iniciativa

Las unidades a 20 cm o menos del enemigo tienen la opción de utilizar su iniciativa para:

1. Cargar contra el enemigo más cercano.
 2. Rehuir el combate con el enemigo más cercano.
- Una unidad debe utilizar su iniciativa antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad no puede utilizar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

Órdenes

Resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje en 2D6 para dar una orden.

-1	Por cada 20 cm de distancia
-1	Por cada orden sucesiva
-1	Enemigo a 20 cm o menos
-1	Dentro de terreno denso
-1	Por cada baja sufrida

Hasta 4 unidades pueden unirse formando una brigada y recibir una misma orden.

Movimiento

Infantería	20 cm	Caballería	30 cm
Artillería	10 cm	U. Voladoras	100 cm
Monstruos	20 cm	Máquinas de G.	Varía
Carros	30 cm	Personajes	60 cm

Las unidades en formación irregular mueven a media marcha.

Los personajes se mueven al final de la fase de mando.

Regreso

Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden efectuar un movimiento de regreso de 10D6cm hacia un personaje antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad voladora puede volar de regreso y recibir órdenes en el mismo turno.



2. DISPARO

Las unidades disparan contra la unidad enemiga más cercana.

Alcance

Arcos/Ballestas etc	30 cm
Catapultas/Cañones	60 cm
Lanzaviirotes	40 cm
Herreruelos/Goblins, etc	15 cm

Resultado Necesario Para Impactar

Objetivo en terreno abierto	4, 5 ó 6
Objetivo en posición parapetada	5 ó 6
Objetivo en posición fortificada	6

Unidades Repelidas

Una unidad que sufra bajas por disparos es repelida 1D6 cm por cada impacto. Tira para determinar la distancia al final de la fase de disparo.

-1 dado si está parapetada

-2 dados si está fortificada

Una unidad queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados que se han tirado. Una unidad que sea repelida más de su movimiento de marcha es eliminada.

3. COMBATE

Cargar a un enemigo en terreno descubierto	+1
Monstruo/carro cargando a un enemigo en terreno descubierto	+1
Combate en Persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Combate contra un enemigo terrorífico	-1
Enemigo en el flanco o a retaguardia	-1
Desorganizada	-1

+1 al resultado del combate por cada peana que apoye.

Empate

Ambos bandos retroceden hasta 3D6 cm y deben retroceder al menos el resultado menor. Una unidad parapetada o fortificada puede mantener la posición.

Pierde

El perdedor debe retirarse la diferencia de resultados del combate en cm.

Gana

El vencedor puede retroceder, mantener la posición, perseguir o (si el enemigo es destruido) avanzar. La infantería no puede perseguir a la caballería o a los carros. La artillería nunca persigue, y es destruida si se retira. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Las tropas no pueden perseguir a un enemigo que se retira a un terreno impasable para ellas. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a las unidades voladoras.

ÍNDICE

Este índice ignora los artículos y la partícula “de”. Los números de página en **negrita** indican una sección o un encabezado en concreto.

- Alcance de los proyectiles**, 26
Alto Elfo, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Antimagia Enana (*ver magia*)
Árbitros
función del, 114-115
como participante, 115
se implica, 115
Armadura, 8, 27, 38
Artilería, 67-70
Cañones, 68
Cañón Lanzallamas Enano, 70
Cañón de Salvas del Imperio, 68
en combate, 67
Lanzacráneos No Muerto, 70
Lanzador de Huesos
No Muerto, 69
Lanzapiedros Orco, 69
Lanzavirotes Élfico, 69
Asaltos, 92-93
Asedios y fortalezas, 90-96
Avanzar (*ver persecución*)
Bajas
armadura, 38
cómo calcularlas, 26, 38
enemigo destruido, 43
retirada de bajas, 27
Brechas (*ver puertas y brechas*)
Brigadas (*ver órdenes*)
Campañas de conquista, 117-121
cómo crear naciones, 119
cómo librar campañas, 119
crear una nueva tierra, 118
mapa, 117, 118
Campos de batalla, 78-89
Caos, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Cargas (*ver movimiento de las tropas que cargan*)
Cintas métricas
(*ver mediciones*), 7
Combate, 30-47
armadura (*ver armadura*)
ataques, 30, 31, 36
combates múltiples
resolución, 46
retiradas bloqueadas, 47
retiradas y persecuciones, 46
fase de combate, 11, 30-47
persecución y avance
(*ver persecución*)
personajes en combate
(*ver personajes*)
resultados, 30, 31, 39
secuencia del combate, 31
sumario, 30
trabarse en combate, 30, 32
Combates múltiples
(*ver combate*)
Cómo organizar un ejército
(*ver listas de ejército*)
Dados, 7
1D6, 7
2D6, 7
1D3, 7
Dejar paso (*ver desorganización*)
Desorganización, 48-51
¿cuándo queda desorganizada una unidad?, 49
dejar paso, 50-51
sumario, 48
Dioses del Caos
(*ver listas de ejército*)
Disparos, 24-28
alcance, 24, 26
armadura (*ver armadura*)
ataques, 24
atributo, 25
contra unidades a la carga, 24, 28
por encima de la cabeza, 67
objetivos, 24, 25-26
personajes y disparos
(*ver personajes*)
sumario, 24
Edificios (*ver fortificaciones y edificios*)
Enano, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Enemigo destruido (*ver bajas*)
Enemigo repelido, 24, 27-28
Final de la batalla, 62-63
iacabáronse los turnos!, 63
admisión de la derrota, 63
puntos de victoria (*ver victoria*)
retirada, 63
Formación (*ver movimiento*)
Formación irregular, 20
Fortalezas, 90
fortalezas en miniatura, 90
Fortificaciones y edificios, 21
Generales (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Generales, Hechiceros y Héroes, 52-57
función (*ver personajes*)
movimiento a través
(*ver personajes*)
personajes y el terreno
(*ver personajes*)
sumario, 52
Hechiceros (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Hechizos (*ver magia*)
Hechizos Altos Elfos (*ver magia*)
Hechizos del Caos (*ver magia*)
Hechizos Imperiales
(*ver magia*)
Hechizos No Muertos
(*ver magia*)
Hechizos Orcos (*ver magia*)
Héroes (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Imperial, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Lanzamiento de hechizos
(*ver magia*)
Listas de ejército, 125-141
Cómo organizar un ejército, 127
Dioses del Caos, 132
El Ejército Alto Elfo, 138-139
lista de ejército, 139
reglas especiales, 139
El Ejército del Caos, 132-134
lista del ejército, 134
reglas especiales, 134
El Ejército Enano, 140-141
lista del ejército, 141
reglas especiales, 141
El Ejército Imperial, 128-129
lista del ejército, 129
reglas especiales, 129
El Ejército No Muerto, 130-131
lista del ejército, 131
reglas especiales, 131
El Ejército Orco, 135-137
lista del ejército, 136
reglas especiales, 136-137
Objetos mágicos (*ver magia*)
Tamaño del ejército, 127
Unidades/personajes, 127
Magia, 72-77
lanzamiento de hechizos, 72
objetos mágicos, 72, 75, 127
armas mágicas, 77
estandartes mágicos, 76
hechizos
Altos Elfos, 74
Antimagia Enana, 75
Caos, 75
Imperio, 73
No Muertos, 73
Orcos, 74
Malentendidos, 55
tabla de malentendidos, 55
Mando, 12-17
atributo(s), 9, 14
fase de mando, 11, 12-17
penalizaciones, 12, 15
sumario, 12
Máquinas de asedio
aceite hirviendo, 95
ariete cubierto, 92, 94
“cerdas”, 95
manteletes, 95
torre de asedio, 93-94
Máquinas de guerra
Girocóptero Enano, 71
Tanque de Vapor Imperial, 71
Mediciones, 9
Modificadores al ataque, 30, 37
Montado en carro, 57
Montado en monstruo, 57
Movimiento, 18-23
en formación, 20-21
movimiento de iniciativa, 13, 22-23, 59
movimiento de naos y barcasas
(*ver naos y barcasas*)
movimiento de las peanas, 21
movimiento de los personajes
(*ver personajes*)
movimiento a través
(*ver personajes*)
movimiento de tropas que cargan
(*ver movimiento de las tropas que cargan*)
movimiento por órdenes, 13-14, 54
movimiento de las unidades voladoras
(*ver unidades voladoras*)
rehuir el combate, 22-23
sumario, 18
tabla, 19
unidades que salen del campo de batalla, 23
Movimiento fuera del campo de batalla (*ver movimiento*)
Movimiento de tropas cargando
carga, 16, 32-35
brigadas, 35
enemigo a la vista, 32
secuencia de cargas, 32
Movimiento de Regreso, 59
Murallas
contraataques, 93
tropas en las murallas, 91
Naciones, cómo crear
(*ver campañas de conquista*)
Naos y barcasas, 122-123
ataques contra, 123
combate desde, 123
embarcar y desembarcar, 123
movimiento, 122
No Muerto, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Nueva tierra, cómo crear una
(*ver campañas de conquista*)
Orco, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Órdenes
brigadas, 16-17
de Hechiceros y Héroes, 54
impartir una orden, 14
impartir más órdenes, 14
Organización del ejército
(*ver listas de ejército*)
Partidas con varios jugadores
(*ver varios jugadores por bando*)
Persecución, 30, 31, 42-43
avanzar, 44
movimiento de los perseguidores, 42-43
Personajes
en combate, 57
y disparos, 57
en un ejército, 127
función, 54
movimiento, 23, 56
movimiento a través, 56
y el terreno, 54
y unidades voladoras, 60
Puertas y brechas, 91
disparos contra ellas, 91-92
tabla de brechas, 92
Reglas (*ver cintas métricas*)
Reglas especiales
Altos Elfos, 139
Caos, 134
Enanos, 141
Imperio, 129
No Muertos, 131
Orcos, 136-137
Reorganización, 44-45
Retiradas (*ver combate*), 40-41
artillería en retirada, 41
retiradas bloqueadas, 41
Retroceder, 44
Secuencia de cargas (*ver movimiento de las tropas que cargan*)
Secuencia de juego, 11
Tamaño del ejército
(*ver lista de ejército*)
Terreno, 21
y personajes, (*ver personajes*)
Tropas que apoyan, 40
Tropas con armas de proyectiles, 28
Tropas fortificadas (*ver tropas parapetadas y fortificadas*)
Tropas parapetadas y fortificadas, 45
enemigo parapetado y fortificado, 45
Unidades separadas, 47
Unidades voladoras, 58-60
movimiento, 60
personajes (*ver personajes*)
sumario, 58
Varios jugadores por bando, 116
Veteranía, 113-116
cómo ganar veteranía, 114
pérdida de la veteranía, 114
Victoria
opciones para las unidades victoriosas, 47
puntos de, 11, 63

HOJA DE REFERENCIA

SECUENCIA

1. Mando 2. Disparo 3. Combate

1. MANDO

Iniciativa

Las unidades a 20 cm o menos del enemigo tienen la opción de utilizar su iniciativa para:

1. Cargar contra el enemigo más cercano.
 2. Rehuir el combate con el enemigo más cercano.
- Una unidad debe utilizar su iniciativa antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad no puede utilizar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

Órdenes

Resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje en 2D6 para dar una orden.

-1	Por cada 20 cm de distancia
-1	Por cada orden sucesiva
-1	Enemigo a 20 cm o menos
-1	Dentro de terreno denso
-1	Por cada baja sufrida

Hasta 4 unidades pueden unirse formando una brigada y recibir una misma orden.

Movimiento

Infantería	20 cm	Caballería	30 cm
Artillería	10 cm	U. Voladoras	100 cm
Monstruos	20 cm	Máquinas de G.	Varía
Carros	30 cm	Personajes	60 cm

Las unidades en formación irregular mueven a media marcha.

Los personajes se mueven al final de la fase de mando.

Regreso

Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden efectuar un movimiento de regreso de 10D6cm hacia un personaje antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad voladora puede volar de regreso y recibir órdenes en el mismo turno.



2. DISPARO

Las unidades disparan contra la unidad enemiga más cercana.

Alcance

Arcos/Ballestas etc	30 cm
Catapultas/Cañones	60 cm
Lanzavirotes	40 cm
Herreruelos/Goblins, etc	15 cm

Resultado Necesario Para Impactar

Objetivo en terreno abierto	4, 5 ó 6
Objetivo en posición parapetada	5 ó 6
Objetivo en posición fortificada	6

Unidades Repelidas

Una unidad que sufra bajas por disparos es repelida 1D6 cm por cada impacto. Tira para determinar la distancia al final de la fase de disparo.

-1 dado si está parapetada

-2 dados si está fortificada

Una unidad queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados que se han tirado. Una unidad que sea repelida más de su movimiento de marcha es eliminada.

3. COMBATE

Cargar a un enemigo en terreno descubierto	+1
Monstruo/carro cargando a un enemigo en terreno descubierto	+1
Combate en Persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Combate contra un enemigo terrorífico	-1
Enemigo en el flanco o a retaguardia	-1
Desorganizada	-1

+1 al resultado del combate por cada peana que apoye.

Empate

Ambos bandos retroceden hasta 3D6 cm y deben retroceder al menos el resultado menor. Una unidad parapetada o fortificada puede mantener la posición.

Pierde

El perdedor debe retirarse la diferencia de resultados del combate en cm.

Gana

El vencedor puede retroceder, mantener la posición, perseguir o (si el enemigo es destruido) avanzar. La infantería no puede perseguir a la caballería o a los carros. La artillería nunca persigue, y es destruida si se retira. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Las tropas no pueden perseguir a un enemigo que se retira a un terreno impasable para ellas. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a las unidades voladoras.