

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.

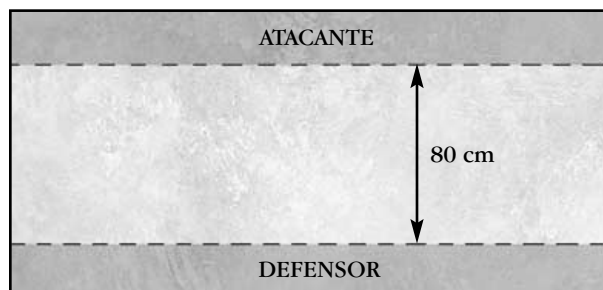
Bordes aleatorios. Ambos jugadores pueden crear el campo de batalla, después de lo cual tiran un dado para determinar en qué borde de la mesa de juego aparecen, y puesto que ninguno de los jugadores sabe por qué punto aparecerán en el campo de batalla, por propio interés realizarán un campo de batalla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

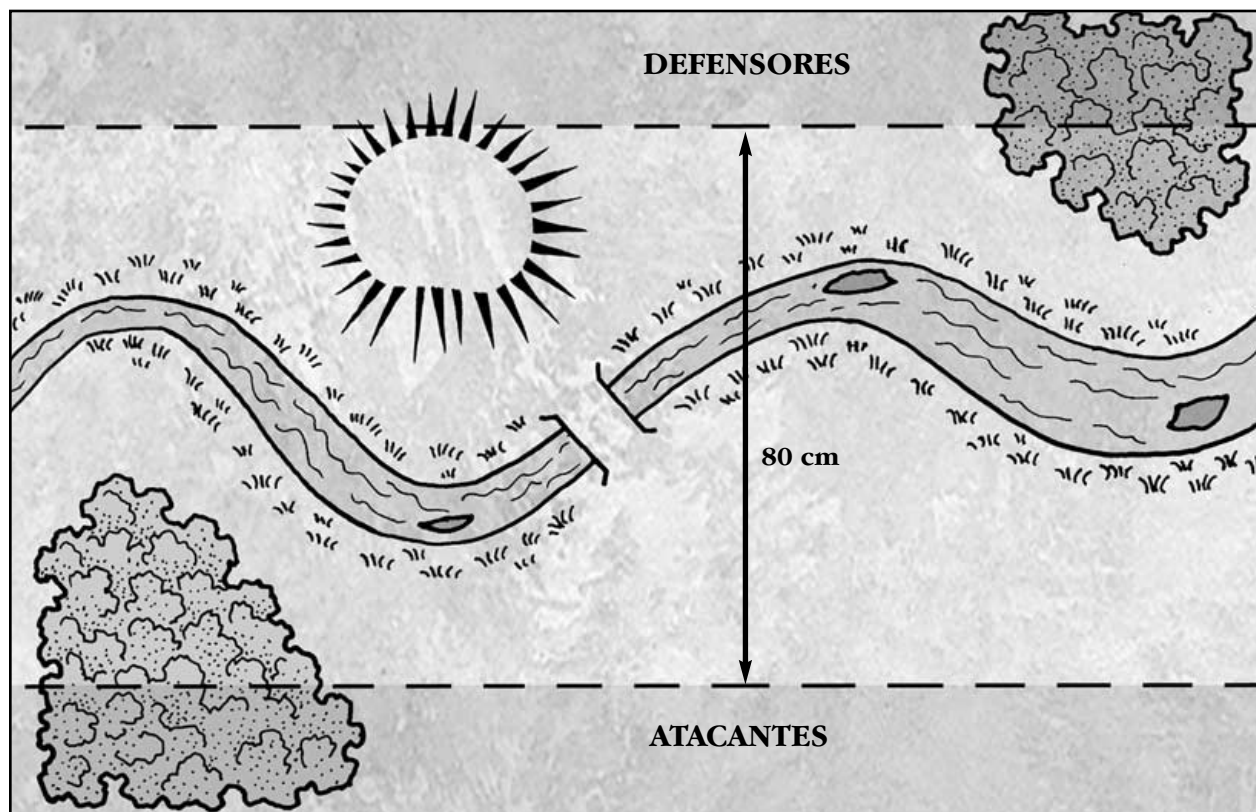
+100 puntos Si tus tropas controlan el puente al final de la partida y no hay unidades enemigas sobre el puente.

+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)

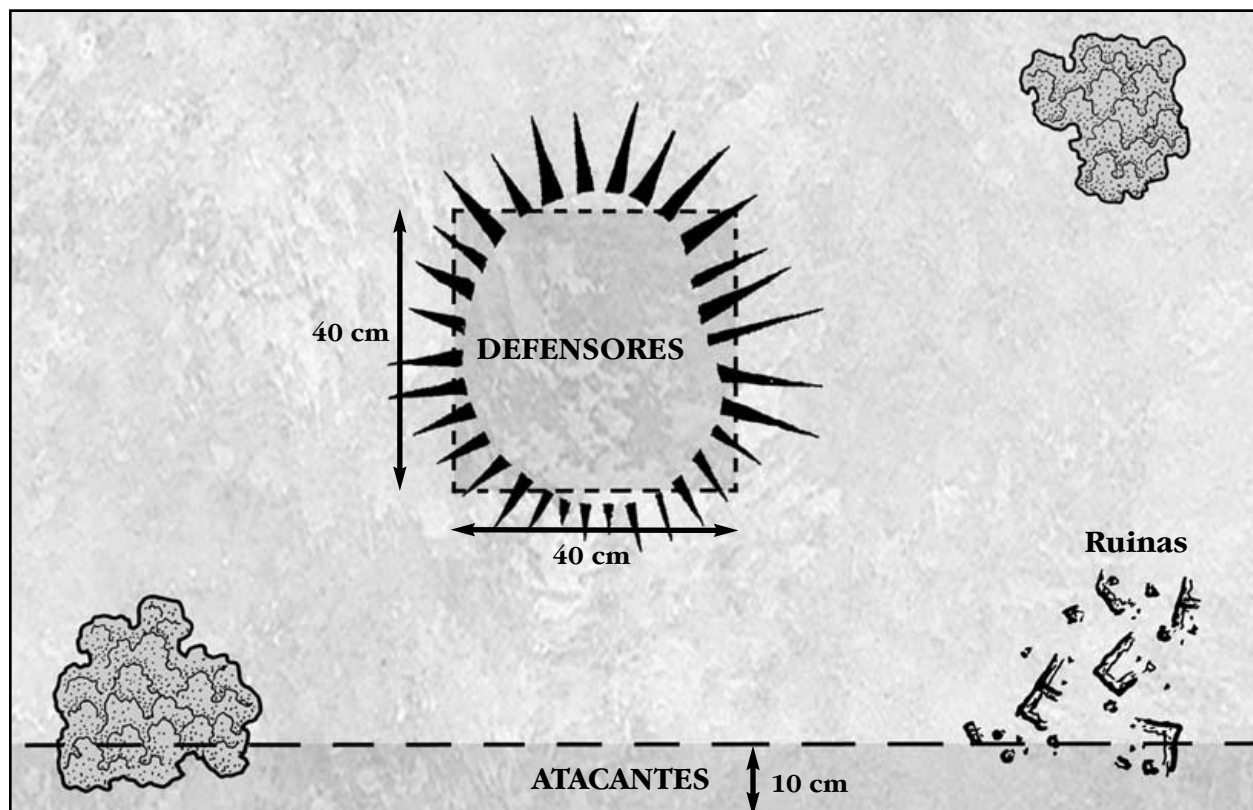
Vencen automáticamente si el General de los defensores (Ugg Grancolmillo) no está sobre la colina cuando finaliza la partida.

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 "Devorao" 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 "Devorao" 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

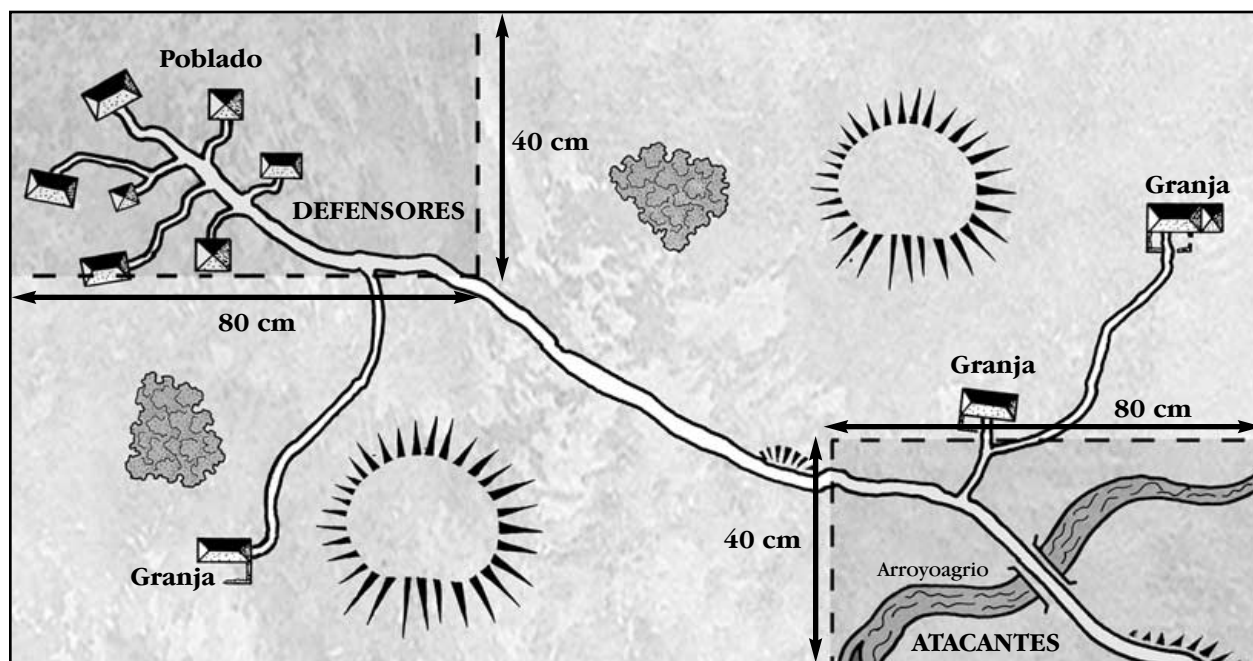
Atacantes (Altos Elfos)

+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.

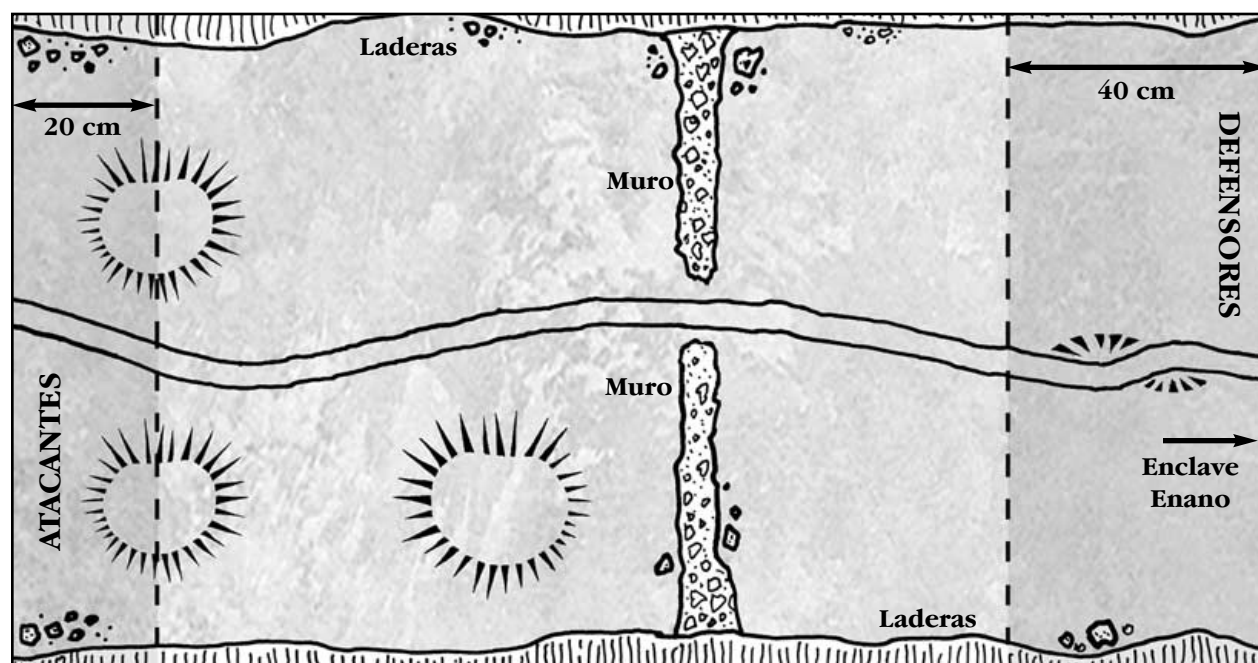
+50 puntos Por cada unidad de dos o más peanas que cruce el muro Orco. Las unidades de una peana o voladoras no cuentan. Las unidades que lleguen a Karbutzal no cuentan (ya reciben +100 puntos tal y como se describe arriba).

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

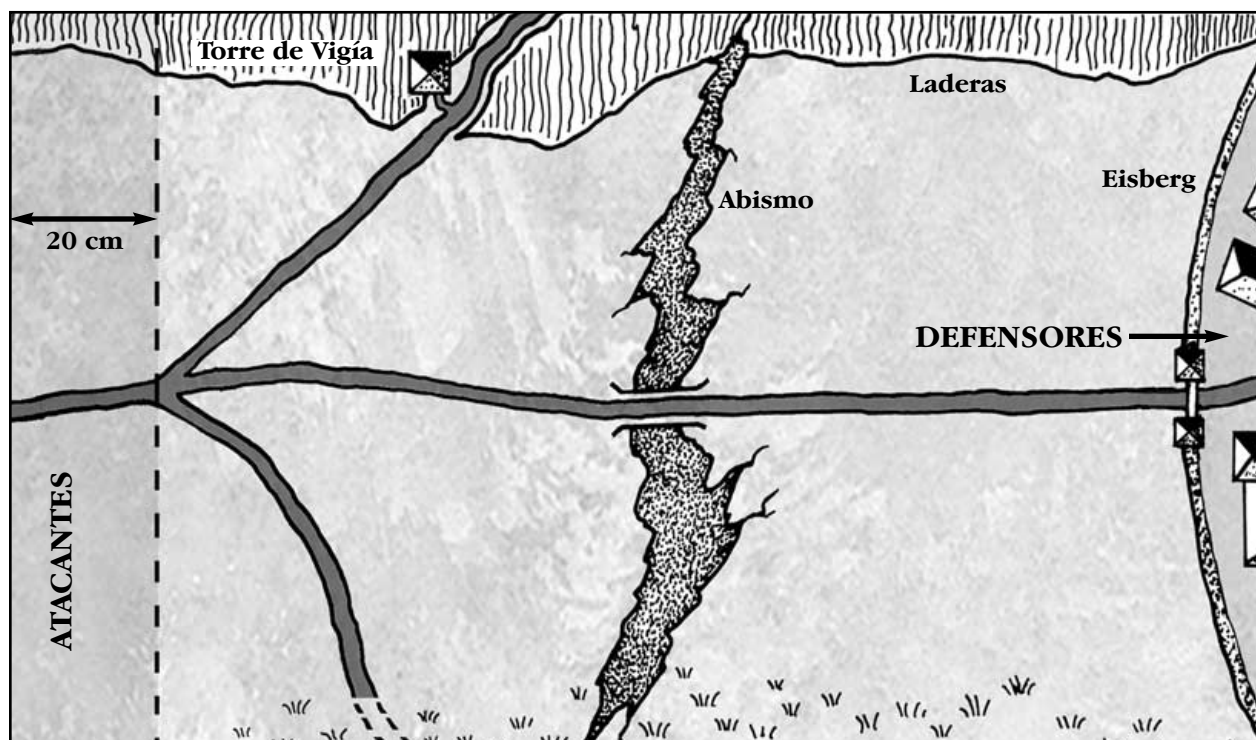
Atacantes

- +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

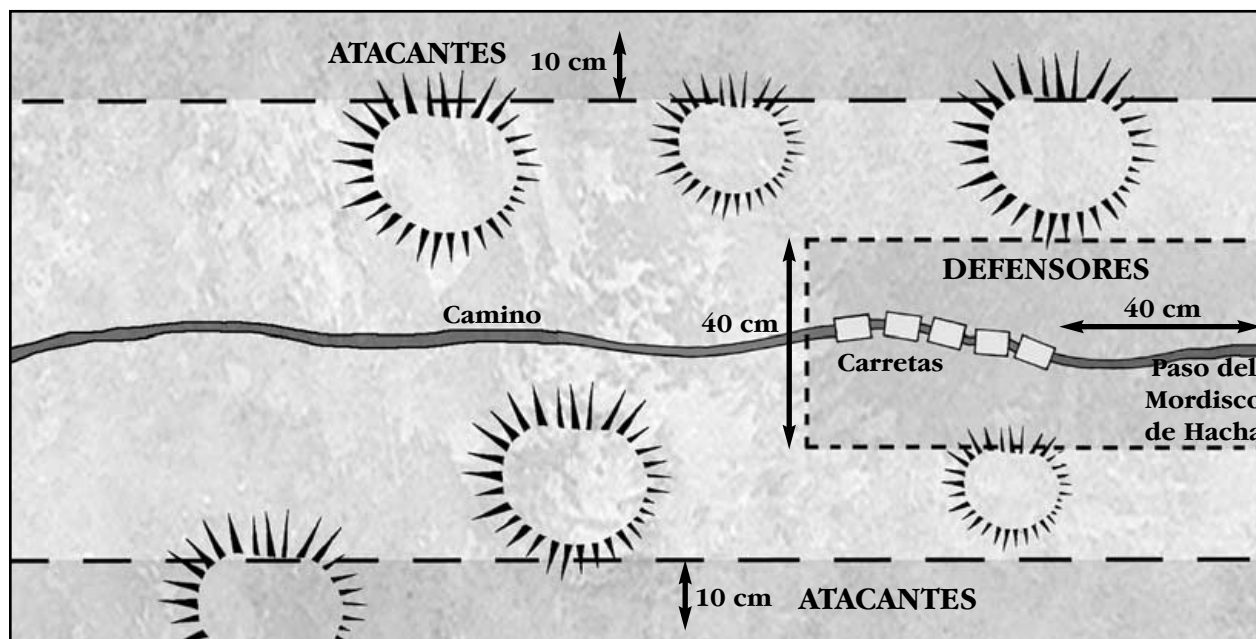
- 1 ¡Sedas para nenas! No te sirve. 0 puntos.
- 2-3 ¡Comida! +100 puntos.
- 4-5 ¡Alcohol! +200 puntos.
- 6 ¡Oro! +300 puntos.

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.



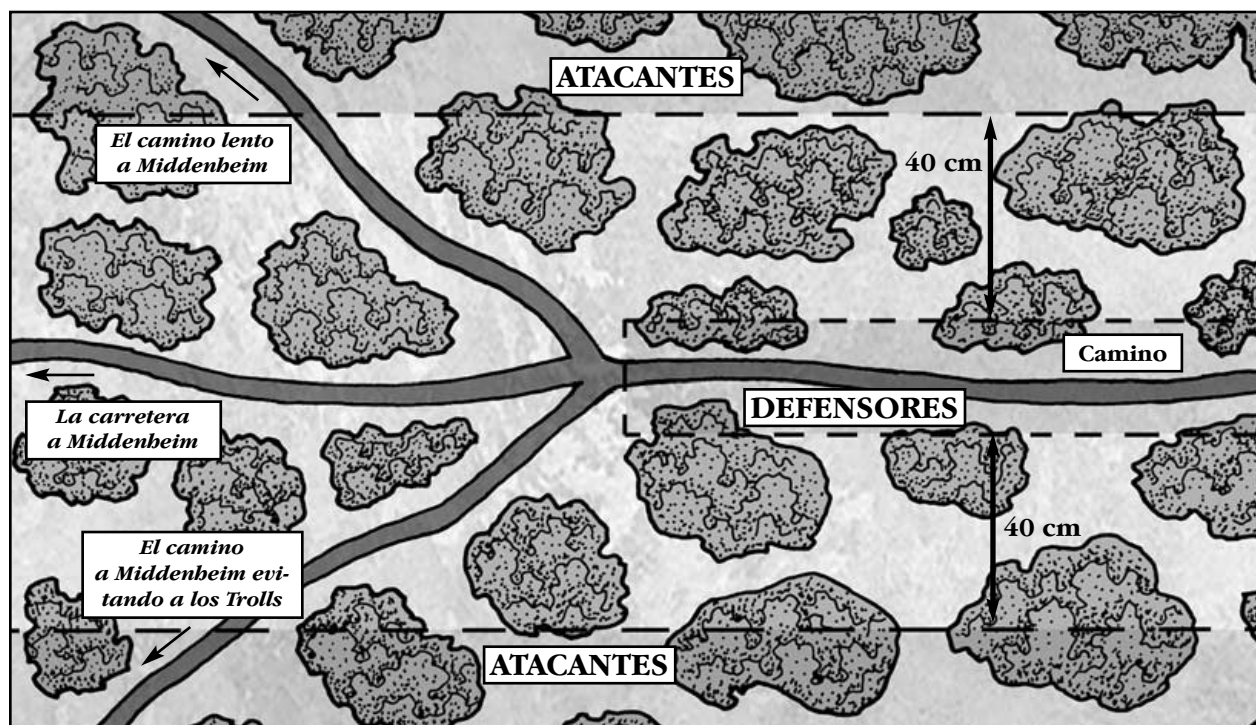
Los Sollandeses partieron hacia Middenland en una caravana escoltada por un pequeño ejército. Su ruta pasaba a través del territorio del Conde de Talabecland, Volzin Forstenloess, otro de los pretendientes al trono Imperial. Pero algo que todos desconocían es que Volzin había quedado prendado de Matilda, 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.

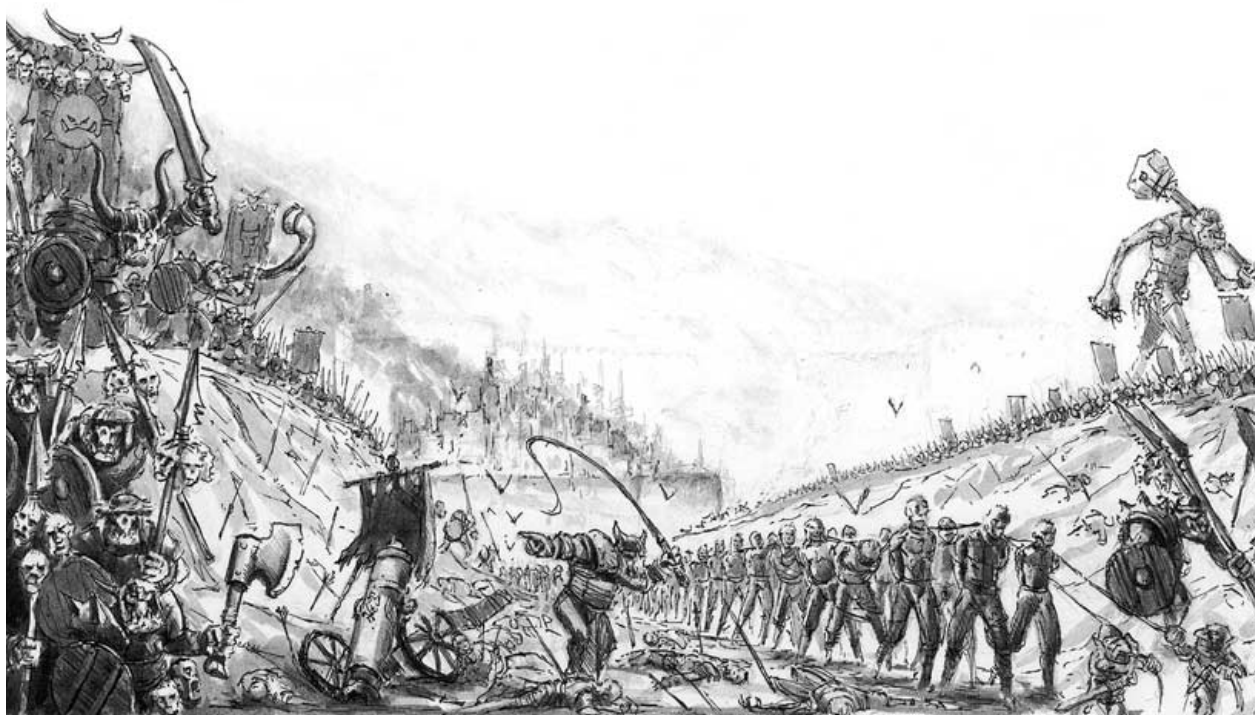
Esta batalla se libró entre ejércitos rivales del Imperio, pero puede librarse igualmente entre dos oponentes cualesquiera. La característica más importante es la caravana y la captura del carruaje que contiene al objetivo, la Condesa.

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.

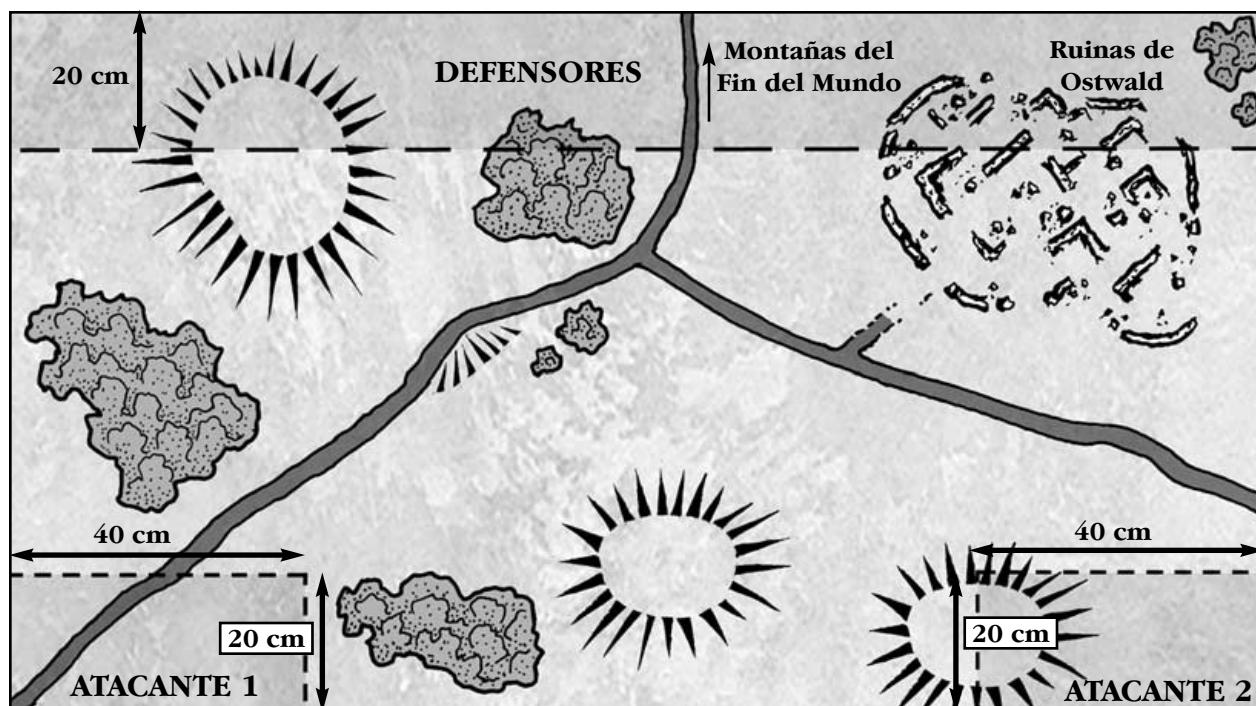
Esta batalla fue librada entre una fuerza combinada de Imperiales y Enanos contra un ejército Orco, pero podría librarse igualmente entre dos ejércitos cualesquiera o una combinación de fuerzas aliadas. La característica principal de esta batalla es que hay varios jugadores por cada bando.

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 Oswald, 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.

