

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

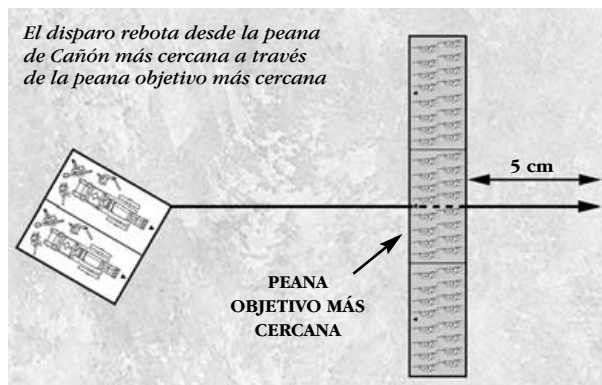
1 / 2+ rebote

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.

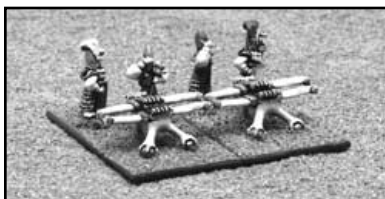
Por desgracia, el artefacto es poco fiable. Cuando se dispara más de una vez al mismo tiempo con el Cañón de Salvas, si se obtienen más resultados de 1 que de 6, el Cañón de Salvas no sólo no dispara, sino que explota, destruyéndose a sí mismo y matando a su dotación. Para reducir el riesgo, la dotación 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

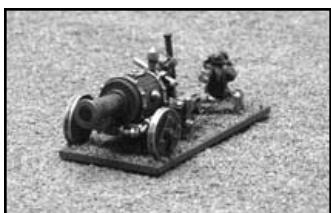
LANZACRÁNEOS NO MUERTO

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.

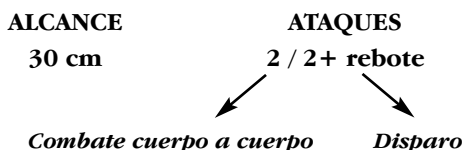
Un Cañón Lanzallamas puede disparar contra un enemigo que carga contra él de la forma habitual.



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!

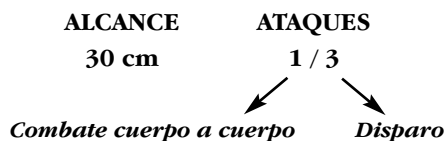
- 1 El Tanque de Vapor se detiene y no se mueve durante el resto de la batalla.
- 2-3 El Tanque de Vapor no puede disparar este turno.
- 4-6 El Tanque de Vapor no se mueve este turno, pero no resulta afectado de ninguna otra manera.

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.