

VETERANÍA Y ÁRBITROS

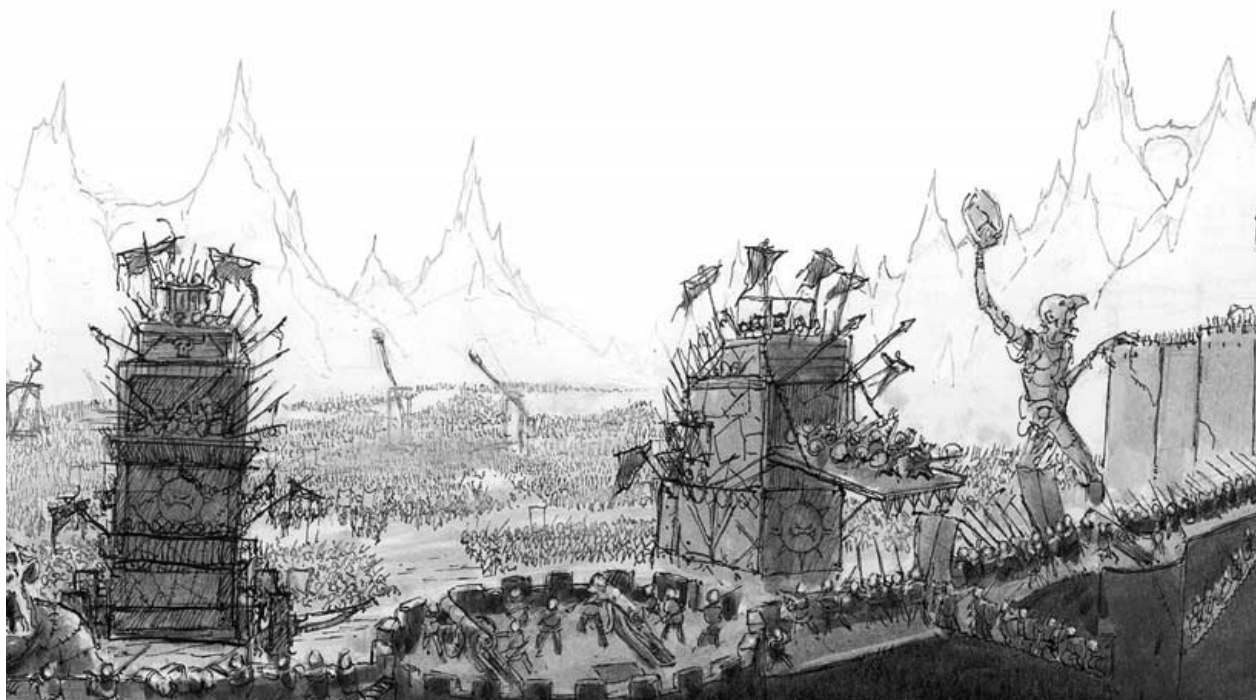
Hasta ahora, hemos considerado **Warmaster** como un juego en el que dos participantes libran una batalla con sus respectivos ejércitos. Éste es el tipo de partida más sencilla, por lo que no es sorprendente que también sea la más popular. Una batalla entre dos jugadores es muy simple de preparar, fácil 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.

