

# LAS REGLAS

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



R.P. FRENCH

# INTRODUCCIÓN A WARMASTER

**W**armaster 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).