



SUMARIO SECCIÓN DE MANDO

ÓRDENES

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

MANDO

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

PENALIZACIONES AL MANDO

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

ÓRDENES A LAS BRIGADAS

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

CARGA

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

FASE DE MANDO

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

La fase de mando se resuelve mediante la siguiente secuencia:

1. Movimiento por Iniciativa

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

2. Movimiento por Órdenes

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

MOVIMIENTO POR INICIATIVA

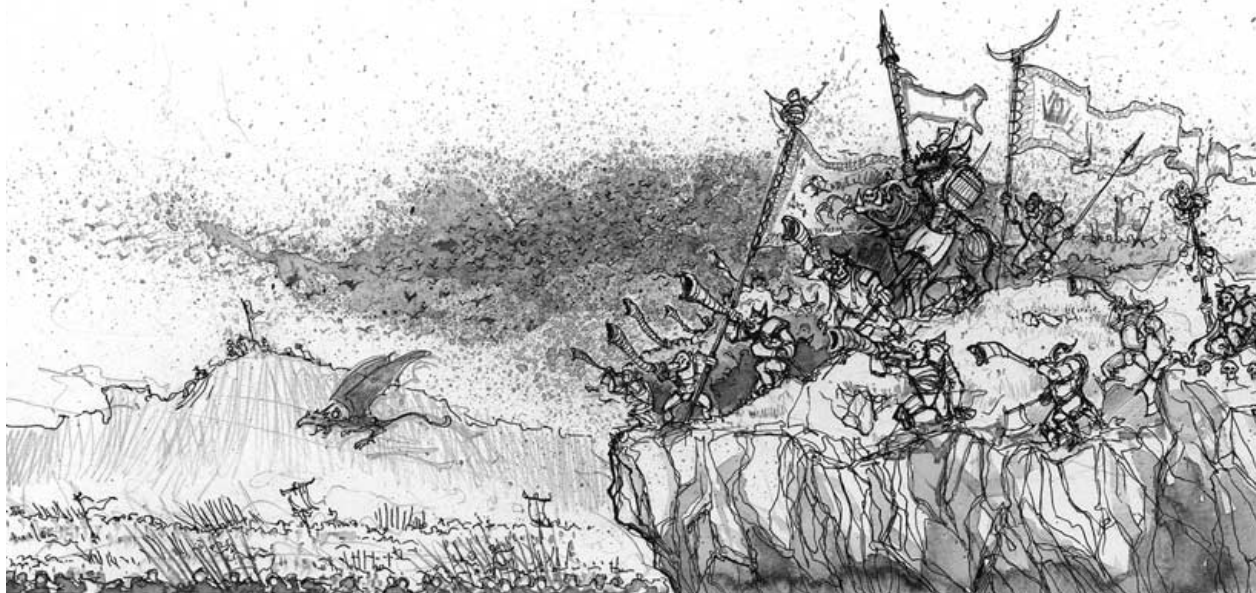
Las unidades a 20 cm o menos del enemigo al inicio de la fase de mando pueden usar su iniciativa para moverse sin órdenes, aunque no están obligadas a ello. El jugador decide si usar la iniciativa o dar una orden. Si el jugador quiere que cualquiera de sus unidades use su iniciativa, debe hacerlo antes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

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

MOVIMIENTO POR ÓRdenes

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

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



IMPARTIR UNA ORDEN

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

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

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

ATRIBUTO DE MANDO

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

Alto Elfo	10
Enano	10
Imperio	9
Rey Funerario	9
Caos	9
Orco	8

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

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

Impartir más órdenes

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

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

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



PENALIZACIONES AL MANDO

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

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

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

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

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

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

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

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

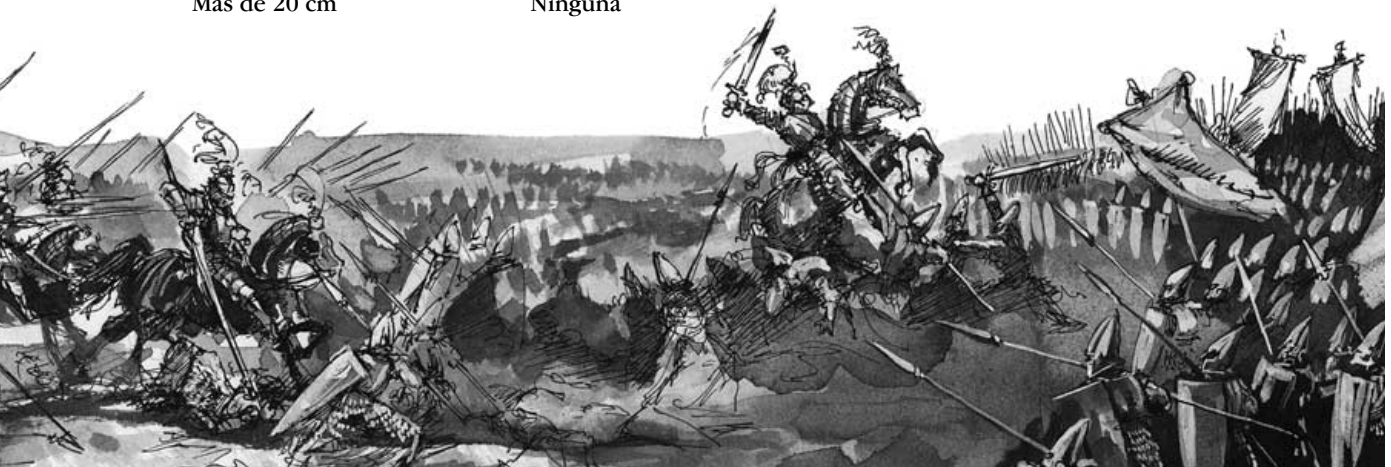
Terreno Denso	Penalización
Dentro del terreno	-1

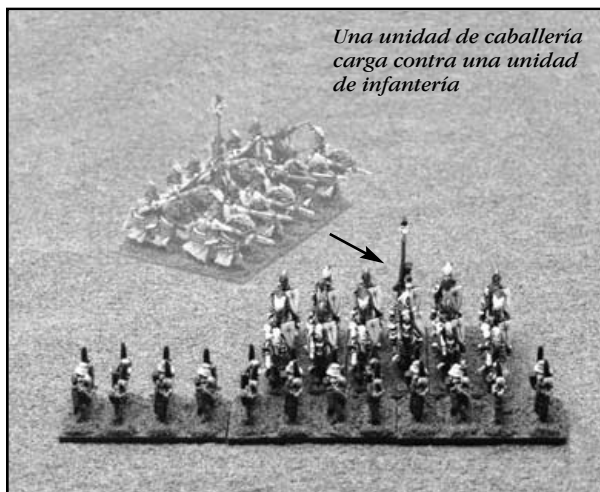
Por ejemplo, un General (atributo de Mando 9) quiere dar una orden a una unidad de infantería para que avance. La unidad está a 25cm de distancia (-1 de penalización por distancia) y dentro de un bosque (-1 de penalización por terreno denso). Por tanto, el jugador necesita obtener un resultado de 7 ó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

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

Bajas	Penalización
Cada peana	-1

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





Una unidad de caballería carga contra una unidad de infantería

¡A LA CARGA!

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

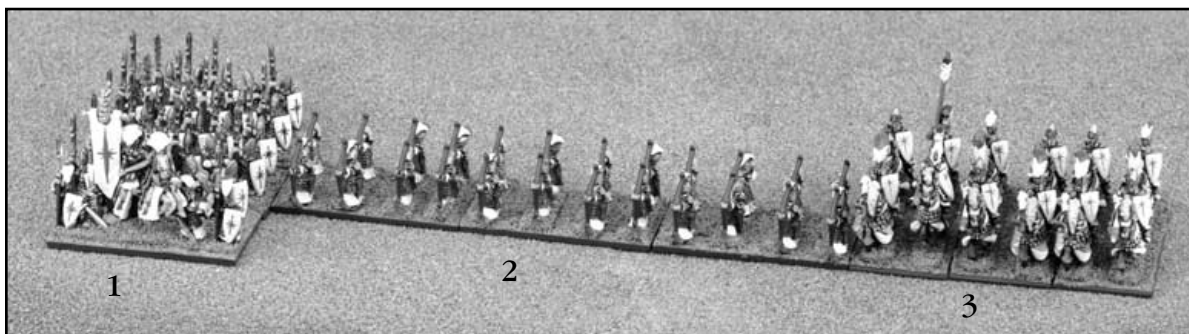
Una vez la unidad ha cargado no puede recibir más órdenes durante ese turno. Está enfrascada en el combate y debe luchar en la fase de combate que tiene lugar a continuación. Consulta la sección de Combate para conocer más detalles.

BRIGADAS

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

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

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

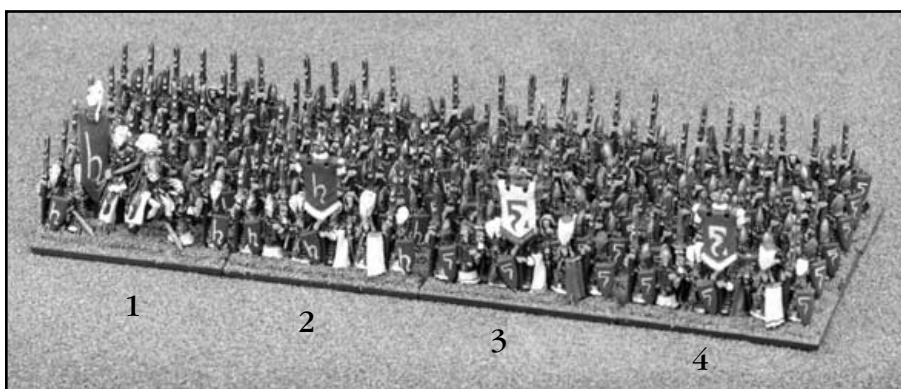


Arriba

Estas tres unidades pueden formar una brigada.

Derecha

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

