

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apoyo

Una unidad puede apoyar a otra en combate sumándose a su resultado de combate.

Armadura/Atributo de Armadura

El resultado mínimo necesario en 1D6 para anular un impacto sufrido. Si es 0, la unidad no tiene armadura.

Asalto

Un ataque de la infantería mediante escaleras, garfios o torres de asedio o de tropas voladoras o gigantes, contra una posición fortificada.

Ataque/Atributo de Ataque

El número de dados que tira cada peana en combate cuerpo a cuerpo y/o disparos.

Atravesar (formación)

Una unidad que rehuye el combate puede atravesar una unidad propia, provocando que se desorganice.

Avance

Una unidad que destruya a su enemigo puede efectuar un movimiento de avance hacia otro enemigo.

Brigada

Hasta cuatro unidades en contacto pueden formar una brigada. Las unidades de una brigada no necesitan recibir órdenes por separado. Una sola orden sirve para que toda la brigada se mueva.

Carga

Un movimiento que ponga en contacto con el enemigo en la fase de mando se denomina una carga.

Combate

Cuando unidades enemigas están en contacto entre sí o con otras unidades implicadas en un combate se dice que están trabadas en combate, y deben librar una o más rondas de combate durante el turno.

Combate en Persecución

Una segunda o posteriores rondas de combate durante una misma fase de combate.

Dejar Paso

Una unidad deja paso cuando se echa a un lado o se mueve hacia atrás para permitir el movimiento de una unidad que ha sido repelida o retrocede.

General

Una única peana que representa al jugador como comandante del ejército.

Impactos

El número de impactos que puede sufrir una peana antes de ser retirada como baja.

Iniciativa

Una unidad a 20 cm o menos del enemigo puede cargar o rehuir el combate por iniciativa propia antes de que se impartan las órdenes.

Malentendido

Causado por una tirada de Mando de 12 realizada por un Hechicero o un Héroe.

Mando

El atributo de Mando que posee un personaje.

Mantener la Posición

Una unidad que gana una ronda de combate y no se mueve mantiene la posición.

Modificadores al Ataque

Son modificadores sumados o restados al atributo Ataques de las peanas en combate.

Movimiento de Regreso

Las unidades voladoras pueden efectuar automáticamente un movimiento de regreso de 10D6 cm hacia un personaje al inicio de su fase de mando.

Órdenes

Una unidad recibe órdenes para moverse. Para que un personaje dé una orden debe superar una tirada de Mando.

Peana

Una única base de tropas o "pieza" como un Dragón o una catapulta.

Penalización al Mando

Un modificador aplicado al atributo de Mando del personaje cuando imparte una orden.

Personaje

Una única peana que representa a un General, un Hechicero o un Héroe.

Puntos de Victoria

Los puntos concedidos por destruir unidades enemigas o capturar objetivos en la batalla. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida es el ganador.

Rehuir el Combate

Una unidad puede utilizar su iniciativa para rehuir un combate contra una unidad enemiga a 20 cm o menos.

Reorganizar

Al final de la fase de combate, todas las unidades supervivientes que han luchado pueden reorganizar sus filas.

Retirada (del ejército)

Un ejército debe retirarse si su General muere o si ha perdido el 50% o más de sus unidades. Cuando uno de los bandos se retira, la batalla acaba.

Retirada (de una unidad)

Una unidad que es derrotada en combate debe retirarse al final de la ronda de combate.

Retroceder

Una unidad que gana o empatara una ronda de combate puede retroceder hasta una distancia de 3D6 cm.

Ronda de Combate

Un combate que termina en una victoria o en un empate. Un enfrentamiento se compone de una o más rondas.

Tabla de Malentendidos

Se utiliza para determinar los efectos de un Malentendido.

Tirada de Mando

Una tirada de 2D6 cuyo resultado debe ser igual o inferior al atributo de Mando del personaje para que éste pueda dar una orden.

Unidad

Una unidad de tropas se representa mediante una o varias peanas que mueven y combaten de forma independiente.

Unidad Desorganizada

Una unidad desorganizada no puede moverse por iniciativa o por órdenes en su fase de mando, y sufre una penalización en combate.

Unidad Repelida

Una unidad puede ser repelida como resultado de disparos. Una unidad que es repelida puede quedar desorganizada.

1D6

Abreviatura para representar una tirada de un dado de seis caras numeradas de 1 a 6.



HOJA DE REFERENCIA

SECUENCIA

1. Mando 2. Disparo 3. Combate

1. MANDO

Iniciativa

Las unidades a 20 cm o menos del enemigo tienen la opción de utilizar su iniciativa para:

1. Cargar contra el enemigo más cercano.
 2. Rehuir el combate con el enemigo más cercano.
- Una unidad debe utilizar su iniciativa antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad no puede utilizar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

Órdenes

Resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje en 2D6 para dar una orden.

-1	Por cada 20 cm de distancia
-1	Por cada orden sucesiva
-1	Enemigo a 20 cm o menos
-1	Dentro de terreno denso
-1	Por cada baja sufrida

Hasta 4 unidades pueden unirse formando una brigada y recibir una misma orden.

Movimiento

Infantería	20 cm	Caballería	30 cm
Artillería	10 cm	U. Voladoras	100 cm
Monstruos	20 cm	Máquinas de G.	Varía
Carros	30 cm	Personajes	60 cm

Las unidades en formación irregular mueven a media marcha.

Los personajes se mueven al final de la fase de mando.

Regreso

Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden efectuar un movimiento de regreso de 10D6cm hacia un personaje antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad voladora puede volar de regreso y recibir órdenes en el mismo turno.



2. DISPARO

Las unidades disparan contra la unidad enemiga más cercana.

Alcance

Arcos/Ballestas etc	30 cm
Catapultas/Cañones	60 cm
Lanzavirotes	40 cm
Herreruelos/Goblins, etc	15 cm

Resultado Necesario Para Impactar

Objetivo en terreno abierto	4, 5 ó 6
Objetivo en posición parapetada	5 ó 6
Objetivo en posición fortificada	6

Unidades Repelidas

Una unidad que sufra bajas por disparos es repelida 1D6 cm por cada impacto. Tira para determinar la distancia al final de la fase de disparo.

-1 dado si está parapetada

-2 dados si está fortificada

Una unidad queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados que se han tirado. Una unidad que sea repelida más de su movimiento de marcha es eliminada.

3. COMBATE

Cargar a un enemigo en terreno descubierto	+1
Monstruo/carro cargando a un enemigo en terreno descubierto	+1
Combate en Persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Combate contra un enemigo terrorífico	-1
Enemigo en el flanco o a retaguardia	-1
Desorganizada	-1

+1 al resultado del combate por cada peana que apoye.

Empate

Ambos bandos retroceden hasta 3D6 cm y deben retroceder al menos el resultado menor. Una unidad parapetada o fortificada puede mantener la posición.

Pierde

El perdedor debe retirarse la diferencia de resultados del combate en cm.

Gana

El vencedor puede retroceder, mantener la posición, perseguir o (si el enemigo es destruido) avanzar. La infantería no puede perseguir a la caballería o a los carros. La artillería nunca persigue, y es destruida si se retira. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Las tropas no pueden perseguir a un enemigo que se retira a un terreno impasable para ellas. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a las unidades voladoras.

ÍNDICE

Este índice ignora los artículos y la partícula “de”. Los números de página en negrita indican una sección o un encabezado en concreto.

- Alcance de los proyectiles**, 26
Alto Elfo, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Antimagia Enana (*ver magia*)
Árbitros
función del, 114-115
como participante, 115
se implica, 115
Armadura, 8, 27, 38
Artilería, 67-70
Cañones, 68
Cañón Lanzallamas Enano, 70
Cañón de Salvas del Imperio, 68
en combate, 67
Lanzacráneos No Muerto, 70
Lanzador de Huesos
No Muerto, 69
Lanzapiedros Orco, 69
Lanzavirotes Élfico, 69
Asaltos, 92-93
Asedios y fortalezas, 90-96
Avanzar (*ver persecución*)
Bajas
armadura, 38
cómo calcularlas, 26, 38
enemigo destruido, 43
retirada de bajas, 27
Brechas (*ver puertas y brechas*)
Brigadas (*ver órdenes*)
Campañas de conquista, 117-121
cómo crear naciones, 119
cómo librar campañas, 119
crear una nueva tierra, 118
mapa, 117, 118
Campos de batalla, 78-89
Caos, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Cargas (*ver movimiento de las tropas que cargan*)
Cintas métricas
(*ver mediciones*), 7
Combate, 30-47
armadura (*ver armadura*)
ataques, 30, 31, 36
combates múltiples
resolución, 46
retiradas bloqueadas, 47
retiradas y persecuciones, 46
fase de combate, 11, 30-47
persecución y avance
(*ver persecución*)
personajes en combate
(*ver personajes*)
resultados, 30, 31, 39
secuencia del combate, 31
sumario, 30
trabarse en combate, 30, 32
Combates múltiples
(*ver combate*)
Cómo organizar un ejército
(*ver listas de ejército*)
Dados, 7
1D6, 7
2D6, 7
1D3, 7
Dejar paso (*ver desorganización*)
Desorganización, 48-51
¿cuándo queda desorganizada una unidad?, 49
dejar paso, 50-51
sumario, 48
Dioses del Caos
(*ver listas de ejército*)
Disparos, 24-28
alcance, 24, 26
armadura (*ver armadura*)
ataques, 24
atributo, 25
contra unidades a la carga, 24, 28
por encima de la cabeza, 67
objetivos, 24, 25-26
personajes y disparos
(*ver personajes*)
sumario, 24
Edificios (*ver fortificaciones y edificios*)
Enano, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Enemigo destruido (*ver bajas*)
Enemigo repelido, 24, 27-28
Final de la batalla, 62-63
iacabáronse los turnos!, 63
admisión de la derrota, 63
puntos de victoria (*ver victoria*)
retirada, 63
Formación (*ver movimiento*)
Formación irregular, 20
Fortalezas, 90
fortalezas en miniatura, 90
Fortificaciones y edificios, 21
Generales (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Generales, Hechiceros y Héroes, 52-57
función (*ver personajes*)
movimiento a través
(*ver personajes*)
personajes y el terreno
(*ver personajes*)
sumario, 52
Hechiceros (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Hechizos (*ver magia*)
Hechizos Altos Elfos (*ver magia*)
Hechizos del Caos (*ver magia*)
Hechizos Imperiales
(*ver magia*)
Hechizos No Muertos
(*ver magia*)
Hechizos Orcos (*ver magia*)
Héroes (*ver Generales, Hechiceros y Héroes*)
Imperial, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Lanzamiento de hechizos
(*ver magia*)
Listas de ejército, 125-141
Cómo organizar un ejército, 127
Dioses del Caos, 132
El Ejército Alto Elfo, 138-139
lista de ejército, 139
reglas especiales, 139
El Ejército del Caos, 132-134
lista del ejército, 134
reglas especiales, 134
El Ejército Enano, 140-141
lista del ejército, 141
reglas especiales, 141
El Ejército Imperial, 128-129
lista del ejército, 129
reglas especiales, 129
El Ejército No Muerto, 130-131
lista del ejército, 131
reglas especiales, 131
El Ejército Orco, 135-137
lista del ejército, 136
reglas especiales, 136-137
Objetos mágicos (*ver magia*)
Tamaño del ejército, 127
Unidades/personajes, 127
Magia, 72-77
lanzamiento de hechizos, 72
objetos mágicos, 72, 75, 127
armas mágicas, 77
estandartes mágicos, 76
hechizos
Altos Elfos, 74
Antimagia Enana, 75
Caos, 75
Imperio, 73
No Muertos, 73
Orcos, 74
Malentendidos, 55
tabla de malentendidos, 55
Mando, 12-17
atributo(s), 9, 14
fase de mando, 11, 12-17
penalizaciones, 12, 15
sumario, 12
Máquinas de asedio
aceite hirviendo, 95
ariete cubierto, 92, 94
“cerdas”, 95
manteletes, 95
torre de asedio, 93-94
Máquinas de guerra
Girocóptero Enano, 71
Tanque de Vapor Imperial, 71
Mediciones, 9
Modificadores al ataque, 30, 37
Montado en carro, 57
Montado en monstruo, 57
Movimiento, 18-23
en formación, 20-21
movimiento de iniciativa, 13, 22-23, 59
movimiento de naos y barcasas
(*ver naos y barcasas*)
movimiento de las peanas, 21
movimiento de los personajes
(*ver personajes*)
movimiento a través
(*ver personajes*)
movimiento de tropas que cargan
(*ver movimiento de las tropas que cargan*)
movimiento por órdenes, 13-14, 54
movimiento de las unidades voladoras
(*ver unidades voladoras*)
rehuir el combate, 22-23
sumario, 18
tabla, 19
unidades que salen del campo de batalla, 23
Movimiento fuera del campo de batalla (*ver movimiento*)
Movimiento de tropas cargando
carga, 16, 32-35
brigadas, 35
enemigo a la vista, 32
secuencia de cargas, 32
Movimiento de Regreso, 59
Murallas
contraataques, 93
tropas en las murallas, 91
Naciones, cómo crear
(*ver campañas de conquista*)
Naos y barcasas, 122-123
ataques contra, 123
combate desde, 123
embarcar y desembarcar, 123
movimiento, 122
No Muerto, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Nueva tierra, cómo crear una
(*ver campañas de conquista*)
Orco, ejército (*ver listas de ejército, ver reglas especiales*)
Órdenes
brigadas, 16-17
de Hechiceros y Héroes, 54
impartir una orden, 14
impartir más órdenes, 14
Organización del ejército
(*ver listas de ejército*)
Partidas con varios jugadores
(*ver varios jugadores por bando*)
Persecución, 30, 31, 42-43
avanzar, 44
movimiento de los perseguidores, 42-43
Personajes
en combate, 57
y disparos, 57
en un ejército, 127
función, 54
movimiento, 23, 56
movimiento a través, 56
y el terreno, 54
y unidades voladoras, 60
Puertas y brechas, 91
disparos contra ellas, 91-92
tabla de brechas, 92
Reglas (*ver cintas métricas*)
Reglas especiales
Altos Elfos, 139
Caos, 134
Enanos, 141
Imperio, 129
No Muertos, 131
Orcos, 136-137
Reorganización, 44-45
Retiradas (*ver combate*), 40-41
artillería en retirada, 41
retiradas bloqueadas, 41
Retroceder, 44
Secuencia de cargas (*ver movimiento de las tropas que cargan*)
Secuencia de juego, 11
Tamaño del ejército
(*ver lista de ejército*)
Terreno, 21
y personajes, (*ver personajes*)
Tropas que apoyan, 40
Tropas con armas de proyectiles, 28
Tropas fortificadas (*ver tropas parapetadas y fortificadas*)
Tropas parapetadas y fortificadas, 45
enemigo parapetado y fortificado, 45
Unidades separadas, 47
Unidades voladoras, 58-60
movimiento, 60
personajes (*ver personajes*)
sumario, 58
Varios jugadores por bando, 116
Veteranía, 113-116
cómo ganar veteranía, 114
pérdida de la veteranía, 114
Victoria
opciones para las unidades victoriosas, 47
puntos de, 11, 63