

LISTAS DE EJÉRCITO

“¿Acaso no son
bellos mis
guerreros,
como flores de
destrucción
sobre el campo
de batalla?”



Esta sección del libro proporciona las listas de ejército básicas con las que los jugadores pueden organizar sus ejércitos. Verás que hay una lista de ejército separada para cada ejército. Cada lista describe las diferentes clases de tropas y personajes que puede incluir el ejército. La lista en sí tiene forma de tabla en la que los tipos de tropa aparecen a la izquierda y la información sobre ellos

en las columnas de la derecha. Para mayor conveniencia, la información relativa a cada peana es conocida como “perfil de atributos”. Si la unidad o personaje tiene algún tipo de reglas especiales que se le deban aplicar, entonces la columna “Especial” te indicará una nota cuya referencia encontrarás al pie de la lista principal.

EL PERFIL DE ATRIBUTOS

| Tropa | Tipo | Ataques | Impactos | Armadura | Mando | Tamaño | Puntos | Mín/máx | Especial |
|-------------|------------|---------|----------|----------|-------|--------|--------|---------|----------|
| Alabarderos | Infantería | 3 | 3 | 6+ | – | 3 | 45 | 2/– | – |

Tipo. Describe el tipo de unidad de tropa o peana de personaje: *Infantería, Caballería, Monstruo, Artillería, Máquina de Guerra, Carro, General, Hechicero o Héroe*. Las monturas para los personajes a veces son opcionales y se incluyen en una línea separada como *Montado en Monstruo* o *Montado en Carro*.

Ataque. El número básico de dados que se tiran en combate cuerpo a cuerpo por cada peana que forme parte de la unidad.

Impactos. El número de Impactos que puede sufrir una unidad antes de que se tenga que retirar una peana.

Armadura. El resultado necesario para anular un impacto sufrido por la unidad si ésta tiene Armadura (3+, 4+, 5+ ó 6). Una unidad sin Armadura tiene un atributo de 0.

Mando. El atributo de Mando del personaje.

Tamaño de la Unidad. El número de peanas que componen la unidad.

Puntos. El valor en puntos de la unidad o personaje de ese tipo.

Mín/Máx. Esto define el número mínimo y máximo de unidades o personajes de ese tipo que se pueden incluir en un ejército por cada 1.000 puntos. Un guión indica que no existe mínimo/máximo de ese tipo de tropa.





CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO

Estas listas están diseñadas para que los jugadores puedan organizar ejércitos con el mismo valor total en puntos si así lo desean. Los ejércitos con el mismo valor en puntos están tan equilibrados como es posible. En la práctica, el despliegue del campo de batalla junto con los puntos fuertes y débiles de los diversos ejércitos implican que nunca puede existir algo parecido a dos ejércitos exactamente equivalentes, pero el enfrentamiento será todo lo equilibrado que se pueda.

TAMAÑO

Para organizar un ejército, en primer lugar debéis decidir el tamaño que va a tener, generalmente 1.000 puntos, 2.000 puntos, 3.000 puntos, etc. No hay nada que impida organizar ejércitos de cualquier tamaño, (1.500 puntos, 2.750 puntos o cualquier otro valor que se os ocurra), pero comprobaréis que es más conveniente organizarlos de mil en mil puntos.

El ejército puede incluir cualquiera de las unidades y personajes que aparecen en la lista correspondiente. Escoge lo que quieras y controla el total de puntos que has invertido hasta el momento. Es posible que no puedas invertir todos los puntos de los que dispones. Por ejemplo, puede que tu ejército termine siendo de 1.975 puntos, 1.990 puntos o cualquier cantidad similar. No importa. **Lo importante es que no sea superior al valor de puntos máximo que ambos jugadores han acordado.** Aunque su valor en puntos real sea ligeramente menor, el ejército todavía se considera un ejército de 2.000 puntos (o 1.000 ó 3.000 puntos, o lo que se haya decidido).

En la práctica, a menudo ambos jugadores acuerdan escoger ejércitos de 2.000 puntos, pero ambos acaban organizando ejércitos de unos pocos puntos de más. Mientras ambos jugadores estén de acuerdo, no hay razón alguna por la que esto no sea aceptable. El sistema de puntos simplemente es un modo de organizar ejércitos que tengan una capacidad de combate comparable, y puede ser perfectamente adaptado por los jugadores.

UNIDADES/PERSONAJES

Un ejército siempre debe incluir un General, sin importar su tamaño. No se puede incluir ni uno más ni uno menos.

En todos los ejércitos siempre existe algún tipo de limitación a las unidades que puedes incluir. Debes incluir un cierto número mínimo de unidades y también tendrás restringido el número máximo de otros tipos de unidades que se pueden incluir. En el primero de los casos, son tipos de tropas esenciales que ese ejército debe incluir; en el segundo de los casos, son tropas que por raras o escasas sólo pueden incluirse hasta un número máximo.

La columna de Mín/máx. del Perfil de Atributos muestra el número mínimo y máximo de unidades o personajes de ese tipo que puedes incluir por cada 1.000 puntos de ejército. Esto se indica del siguiente modo: 1/3. El primer número es el número mínimo de unidades por cada mil puntos, y el segundo el número máximo. Un guión simplemente indica que no hay restricción alguna, por lo que 3/- quiere decir que el ejército debe incluir un mínimo 3 unidades de ese tipo por cada 1.000 puntos y que podría incluir todas las que quisiera.

El Mín/máx. se aplica por cada 1.000 puntos de ejército. De este modo, un ejército de 2.000 puntos duplicarías los valores de Mín/máx.; en un ejército de 3.000 puntos los triplicarías y así sucesivamente.

OBJETOS MÁGICOS

Las unidades de infantería, caballería y carros pueden incluir los objetos mágicos apropiados, tal y como se describió en la sección Magia. Los personajes también pueden poseer objetos mágicos. En todo caso, el coste del objeto mágico aparece indicado en la sección Magia.

Si tu ejército incluye objetos mágicos, debes anotar qué objeto posee cada unidad y, por supuesto, debes incluir el precio del objeto en el coste de la unidad o del personaje.