

WARMASTER®

Por
Rick Priestley

con Stephan Hess y Alessio Cavatore



ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

Geoff Taylor

DISEÑO GRÁFICO

John Blanche, Alan Merrett y Talima Fox

DISEÑADORES DE MINIATURAS

Dave Andrews, Gary Morley, Trish Morrison,
Alan Perry, Tim Adcock, Colin Grayson, Mark Bedford,
Mark Harrison, Alex Hedström, Juan Díaz y Shane Hoyle.

ARTISTAS

John Blanche, Alex Boyd, David Gallagher, Nuala
Kennedy, Neil Hodgson, Karl Kopinski y John Wigley

REALIZADORES DE ESCENOGRAFÍA

Chris Smart y Mark Jones

PINTORES

Richard Baker, Neil Green, Martin Footitt, Matt Parkes,
Keith Robertson, Chris Smart y Dave Thomas.

Agradecimientos: Rob Broome, Warhammer Players Society, Jervis Johnson, Gordon Davidson, Tim Huckelbery, Jeremy Vetock, Jim Butler, Mark Anscombe, Gary Peterson, John Ratcliffe, Steve Weaver, Matthew Sully y todos aquellos implicados en Games Workshop por su ayuda, ánimo y entusiasmo.

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Warhammer y Warmaster son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd en el Reino Unido y otras partes del mundo. Gigante de Hueso, Jinete de Dragón, Tanque de Vapor Imperial, Cañón Lanzallamas, Girocóptero, Cañón de Salvas, Sacerdote Funerario, Nagash, Herruerelos, Guardianes, Lanzapiedros, Yelmos Plateados, Lanzacráneos y Dragón Zombi son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop han sido producidas por artistas propios o por encargo.

El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes contenidas en ellas son propiedad de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2000. Todos los Derechos Reservados.

ISBN: 84-88879-58-X

CÓDIGO DE PRODUCTO: 03 04 12 99 001

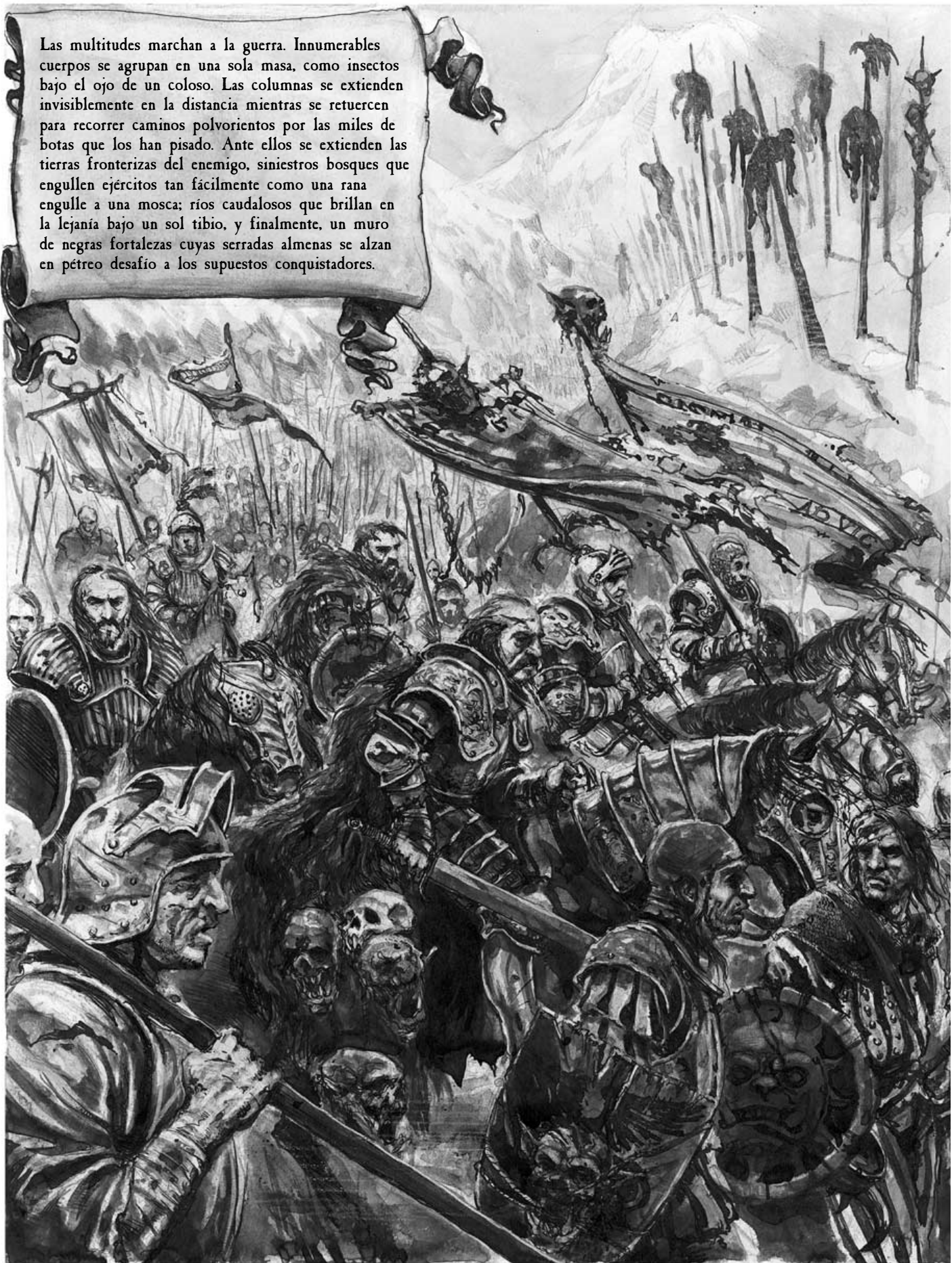
Reino Unido
GAMES WORKSHOP LTD
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham
NG7 2WS

**GAMES
WORKSHOP®**

España
GAMES WORKSHOP S.L.
Polígono Gran Vía sur
Motores 300-304
08908 L'Hospitalet de Llobregat
Barcelona

Games Workshop World Wide Web site: <http://www.games-workshop.com>
<http://www.games-workshop.es>

Las multitudes marchan a la guerra. Innumerables cuerpos se agrupan en una sola masa, como insectos bajo el ojo de un coloso. Las columnas se extienden invisiblemente en la distancia mientras se retuercen para recorrer caminos polvorientos por las miles de botas que los han pisado. Ante ellos se extienden las tierras fronterizas del enemigo, siniestros bosques que engullen ejércitos tan fácilmente como una rana engulle a una mosca; ríos caudalosos que brillan en la lejanía bajo un sol tibio, y finalmente, un muro de negras fortalezas cuyas serradas almenas se alzan en pétreo desafío a los supuestos conquistadores.



Pocos de los que hayan coleccionado y jugado con ejércitos de miniaturas no han soñado con recrear la gran batalla definitiva. Una batalla así no sería tan sólo una batalla, o más bien, no sería simplemente el enfrentamiento inmediato entre guerreros rivales, sino que incluiría las maniobras y contramaniobras de ejércitos enteros, la composición de brigadas completas y la ejecución de atrevidas estrategias tan imaginativas como ambiciosas. Como muy bien saben los generales veteranos, pocos juegos ofrecen estas oportunidades, ya que la mayoría prefieren ceñirse a la mecánica del combate individual y los intrincados detalles de las armas y armaduras. Debe de haber de todo, sin duda, pero seguro que también debe existir un desafío más grande y emocionante.

¡Y de eso se trata **Warmaster**! No tengo espacio suficiente para contaros todos los detalles. Hojea el libro y te harás una idea de la estructura del juego. En las fotografías verás el aspecto que tienen los ejércitos de miniaturas mucho mejor de lo que yo puedo describírtelo con palabras. Lo que sí me gustaría decir es que **Warmaster** es un juego muy diferente al resto de los que hayas jugado hasta ahora. De hecho, es muy diferente a nuestro conocido juego **Warhammer**, por ejemplo, ya que representa un nivel de conflicto completamente diferen-

te. Los jugadores veteranos que se hayan convertido en expertos en otros de nuestros juegos, especialmente en **Warhammer**, puede que encuentren algunos de los nuevos conceptos de **Warmaster** inquietantes. Ya que estos conceptos constituyen la base de todo el juego, merece la pena echarles un vistazo desde el principio.

Warmaster, fundamentalmente, es un juego basado en la capacidad de un general para mandar más que en la habilidad de las tropas para combatir, aunque eso también es muy útil! Cada turno del juego refleja el tiempo que se toma para considerar, formular, comunicar y llevar a cabo las decisiones tomadas por el general, más que el tiempo literal que le llevaría a un hombre recorrer cierta distancia o disparar una flecha. De hecho, como ocurre en las guerras de verdad, nuestros guerreros pasan más tiempo esperando órdenes que realmente avanzando y combatiendo. Ésta es la idea básica de **Warmaster** ¡Pero ya basta de preámbulos! Ya me extendo bastante explicando la intención del juego en aquellos puntos del libro en que considero conveniente explicar el por qué de ciertas reglas específicas. Sólo me queda decir que espero que te diviertas explorando, jugando y (ya que no pretendo haber creado algo perfecto) mejorando el juego de **Warmaster** tanto como yo he disfrutado mientras lo creaba.



La piedra se resquebraja con un crujido como el trueno y la rota torre se desmorona sobre las multitudes bajo ella. Cientos son aplastados en un momento cuando la masa de negras piedras se estrella contra el suelo, pero la marea inacabable sigue avanzando, pasando por encima de las ruinas de la muralla de la fortaleza. La horda proclama la posesión de la tierra que ha conquistado con un millar de voces. Con una batalla se ha forjado una nueva nación que gobernará a las otras. Avanzan a través del humo y la destrucción, un ejército imparable, cuyas filas se extienden por la llanura con la misma fluidez que una inundación. Los miras con el inquebrantable orgullo de un indomable Señor de la Guerra.

CONTENIDO

Introducción a Warmaster	6
Atributos	8
Secuencia de Juego	11
<i>Sumario sección fase de mando</i>	12
Fase de Mando	13
Movimiento por iniciativa	13
Movimiento por órdenes	13
Impartir una orden	14
Penalizaciones al Mando	15
¡A la carga!	16
Brigadas	16
<i>Sumario sección de movimiento</i>	18
Movimiento	19
Formación de movimiento	19
Formación y movimiento	20
Movimiento por iniciativa	22
Unidades que salen de la mesa	23
<i>Sumario sección de disparo</i>	24



Fase de Disparo	25
Atributo de Ataque	25
Objetivos	25
Alcance	26
Cómo calcular las bajas	26
Repeler al enemigo	27
Disparos contra una unidad que carga	28
La función táctica de las tropas de proyectiles	28
<i>Sumario sección de combate</i>	30
Fase de Combate	31
Trabarse en combate	32
Mover las tropas que cargan	32
Ataques	36
Modificadores al ataque	37
Cómo calcular las bajas	38
Resultados del combate	39
Tropas de apoyo	40
Retiradas	40
Persecución	42
Enemigo destruido	43
Avanzar	44
Retroceder	44
Reorganizarse	44
Tropas parapetadas y fortificadas	45
Combates Múltiples	46
<i>Sumario sección de Desorganización</i>	48

Desorganización	49
¿Cuándo queda desorganizada una unidad?	49
Unidades desorganizadas	50
Dejar paso	50
<i>Sumario sección Generales, Hechiceros y Héroes</i>	52
Generales, Hechiceros y Héroes	53
Atributos	53
Función de los personajes	54
Los personajes y el terreno	54
Órdenes de Hechiceros y Héroes	54
Malentendidos	55
Movimiento a través de personajes	56
Cómo integrarse en una unidad	56
El movimiento del enemigo	56
Disparos contra personajes	57
Los personajes en un combate	57
Monstruos y carros	57
<i>Sumario sección Unidades Voladoras</i>	58
Unidades Voladoras	59
Iniciativa	59
Órdenes	59
Movimiento de regreso	59
Movimiento	60
Terreno	60
Tropas fortificadas	60
Personajes	60
<i>Sumario sección Final de la Batalla</i>	62
Final de la Batalla	63
¡Acabáronse los Turnos!	63
Admisión de la derrota	63
Retirada	63
Puntos de Victoria	63
REGLAS AVANZADAS	
El propósito del juego	66
El espíritu del juego	66
Artillería y máquinas de guerra	67
Peanas	67
Artillería en combate	67
Terreno	67
Disparos por encima de la cabeza	67
Artillería	68
Máquinas de guerra	71
Magia	72
Hechizos	72
Objetos Mágicos	72
Lanzamiento de hechizos	72
Hechizos del Imperio	73
Hechizos No Muertos	73
Hechizos Orcos	74
Hechizos Altos Elfos	74
Hechizos del Caos	75
Antimagia de los Enanos	75
Objetos Mágicos	75

Estandartes Mágicos	76
Armas Mágicas	77
Artefactos Mágicos	77
Campos de Batalla	78
Colocación de la escenografía	79
Tamaño de la mesa y zonas de despliegue	79
¿Cuánto dura la batalla?	79
Escenarios	79
Asedios y Fortalezas	90
Fortalezas	90
Fortalezas en miniatura	90
Tropas en las murallas	91
Puertas y brechas	91
Disparos	91
Arietes	92
Asaltos	92
Máquinas de asedio	93
¡A las Armas!	97
Veteranía y Árbitros	113
Veteranía	113
La función del árbitro	114
Partidas con varios jugadores por bando	116
Campañas de Conquista	117
La opción fácil	117
Mapa: hacerlo o no hacerlo	117
Crear una nueva tierra	118
Cómo hacer un mapa	118
Cómo crear naciones	119
¿Cómo librar campañas?	119
Naos y Barcazas	122
La función táctica de las naves	122
Movimiento de naos y barcazas	122
Embarcar y desembarcar	123
Ataques contra una nave	123
Combate desde las naves	123
LISTAS DE EJÉRCITO	
El perfil de atributos	126
Cómo organizar un ejército	127
Tamaño	127
Unidades/personajes	127
Objetos Mágicos	127
El ejército Imperial	128
El ejército No Muerto	130
El ejército del Caos	132
El ejército Orco	135
El ejército Alto Elfo	138
El ejército Enano	140
APÉNDICES	
Apéndice 1 – Ejemplos de juego	144
Apéndice 2 – Notas sobre el Terreno	147
Apéndice 3 – Sumario	148
Glosario de Términos	158
Hoja de Referencia	159