



# SUMARIO SECCIÓN GENERALES, HECHICEROS Y HÉROES

## PERSONAJES

1. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son conocidos como personajes.
2. Los personajes pueden atravesar y ser atravesados por las unidades de su propio bando.
3. Los personajes no pueden ser vistos ni cargados por el enemigo, ni se puede disparar contra ellos.
4. Las personajes que se unan a una unidad se ignoran a efectos de medidas y de calcular qué peanas combaten.

## ÓRDENES

1. Los Generales pueden dar órdenes a cualquier unidad del ejército. Los Héroes pueden dar órdenes a unidades a 60 cm o menos. Los Hechiceros pueden dar órdenes a unidades a 20 cm o menos.
2. Cuando un Héroe o un Hechicero da una orden, un resultado de 12 indica un malentendido. La unidad o la brigada debe efectuar una tirada en la Tabla de Malentendidos.
3. Una vez el General no logra dar una orden, ningún otro personaje puede impartir órdenes.

## COMBATE CUERPO A CUERPO

1. Los personajes no pueden ser atacados. Los personajes mueren si la unidad en la que están es destruida en combate cuerpo a cuerpo, por disparos o por magia.
2. Los personajes suman su atributo de Ataques como bonificador a cualquier peana de la unidad en la que se hallen.
3. Los personajes pueden luchar, avanzar, perseguir, retirarse o mantener la posición con la unidad en la que estén a menos que no puedan debido a restricciones por el tipo de terreno.

# GENERALES,

# HECHICEROS

# Y HÉROES



Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son representados mediante una única peana que incluye al propio personaje más su escolta, portaestandarte, familiares, sirvientes, mensajeros, observadores, cortesanos, mascotas, bufones, pelotas y similares que constituyen su entorno más cercano. Por aquello de la conveniencia, los Generales, los Hechiceros y los Héroes son conocidos todos ellos como personajes.

## ATRIBUTOS

En algunos ejércitos, los Generales, los Hechiceros y los Héroes tienen nombres diferentes, como por ejemplo Sacerdote Funerario en el ejército de los No Muertos o los Chamanes en el ejército Orco. Nombres aparte, todos son la misma cosa, ya sea un General, un Hechicero o un Héroe, y como tal se indica en la lista de ejército correspondiente que aparece en la sección de Listas de Ejército del reglamento.

A diferencia de las peanas de tropas, las peanas de personajes no tienen un atributo de Impactos o Armadura. En vez de eso tienen un atributo de Mando. También tienen un atributo de Ataques que se expresa como un bonificador, por ejemplo +1, +2, +3, etc. La fotografía inferior muestra la peana de un Héroe Imperial con sus atributos. Los atributos completos de cada personaje se encuentran en la sección de Listas de Ejército.



**General**



**Hechicero**



**Héroe**



**Héroe**

*Los Generales, los Hechiceros y los Héroes son piezas inmediatamente reconocibles.*



Ataques +1   Impactos\*   Armadura\*   Mando 8

## FUNCIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes son diferentes al resto de los otros elementos del juego. La mayoría de las peanas de infantería o de otro tipo de tropas representan un gran cuerpo de guerreros definidos por el área de una peana. Los personajes representan un número de individuos comparativamente pequeño, algunos de los cuales pueden estar dispersos a lo largo del campo de batalla cumpliendo su función como mensajeros, exploradores y observadores.

La función primaria de una peana de personaje es proporcionar un punto fijo desde el que se imparten las órdenes. Además de eso, una peana de personaje puede aumentar la capacidad de combate cuerpo a cuerpo de una unidad si se une a ella. En el caso de los Hechiceros, estos también pueden lanzar conjuros, algunos de los cuales son directamente ofensivos por naturaleza.

Debido a su función única en el juego, las peanas de personajes se tratan de forma diferente a las unidades de tropas. Una peana de personaje se utiliza más como una ficha o un marcador. La propia peana es ignorada en el campo de batalla por las unidades de ambos bandos.



Las unidades del propio bando pueden mover a través de sus personajes sin penalización alguna y estos, a su vez, pueden moverse a través de unidades de su propio bando. Si la unidad se mueve de tal forma que desplaza a una peana de personaje, entonces el jugador debe mover inmediatamente el personaje la distancia mínima necesaria para que la unidad tome su posición. Eso puede dar como resultado que un personaje se mueva varias veces durante la fase de mando para quitarse del camino del movimiento de las tropas.

Si se mueven a través de tropas enemigas, los personajes se resitúan tal y como se describe más abajo.

Se puede ver a través de los personajes, y cuando sea apropiado, se puede disparar a través de ellos por parte de las tropas de ambos bandos. No se considera que su presencia tape la línea de visión de una unidad.

Por tanto, se deduce que no se puede disparar específicamente contra una peana de personajes ni con proyectiles ni con hechizos, ni se les puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes no sufren impactos por disparos o en combate cuerpo a cuerpo, aunque pueden ser destruidos si la unidad en la que están es destruida, tal y como se describe más tarde. Una peana de personaje por sí misma no puede cargar o combatir contra una unidad enemiga.

Hay que tener en cuenta que las peanas de personajes siempre se ignoran cuando se determina qué objetivo enemigo es más cercano y cuando se mide la distancia entre dos unidades. Igualmente, una unidad enemiga no puede actuar por iniciativa propia contra una peana de personaje, y la presencia de un personaje enemigo a 20 cm o menos no impone el -1 de penalización al Mando.

## LOS PERSONAJES Y EL TERRENO

A menos que vaya montado en un carro o en un monstruo, una peana de personaje ignora el terreno del mismo modo que la infantería. Sólo el terreno que es imposible de cruzar para la infantería lo es también para los personajes (es decir, un personaje no puede cruzar el mar abierto, un lago volcánico y similares). Si va montado en un monstruo o en un carro, el personaje tiene restringido el movimiento por el terreno del mismo modo que estas tropas. Consulta la sección Monstruos y Carros (pág. 57).

## ÓRDENES DE HECHICEROS Y HÉROES

En la sección de la fase de mando ya hemos descrito cómo dan órdenes los personajes.

Cualquier personaje puede dar una orden a cualquier unidad o brigada dentro de su alcance de Mando. El alcance de Mando del General se extiende por todo el campo de batalla, pero un Héroe sólo puede dar órdenes a las unidades a 60 cm o menos de la peana de personaje y un Hechicero sólo puede dar órdenes a las unidades a 20 cm o menos de la peana de personaje.

Personaje	Alcance de Mando
General	Todo el campo de batalla
Héroe	60 cm
Hechicero	20 cm

Un jugador puede dar órdenes con sus personajes en el orden que él desee, pero debe finalizar de dar órdenes con cada personaje antes de pasar a dar órdenes con el siguiente. Por ejemplo, no puedes dar órdenes con el General, después con un Héroe y después con el General otra vez.

Una vez un Héroe o un Hechicero no logra dar una orden, ese personaje no puede impartir más órdenes en esa fase de mando. Sin embargo, otros personajes pueden continuar dando órdenes hasta que ellos también fallen a la hora de impartir una orden. Cuando el General no logra dar una orden, no se pueden dar más órdenes en esa fase de mando por ningún otro personaje, incluso si éste aún no ha impartido ninguna orden. Esto hace que sea preferible que los Héroes y los Hechiceros impartan las órdenes en primer lugar y que el General lo haga en último lugar, aunque esto no es obligatorio. A veces, un jugador prefiere esperar el resultado de los intentos de impartir órdenes por parte del General antes de intentarlo con un Hechicero o un Héroe.

## MALENTENDIDOS

Los Hechiceros y los Héroes no siempre son fiables. Suponemos que el General les ha instruido sobre todo lo relativo a su plan de batalla, les ha explicado cuidadosamente cuál es su misión y se ha esmerado en dejarles todo lo más claro posible. En un mundo perfecto esto debería ser suficiente, pero, ¡ay!, esto raramente ocurre. Algunos subalternos son realmente cortos de mollera y malinterpretan las órdenes. Otros se dejan llevar y cargan en persecución de un nuevo objetivo. Unos cuantos prefieren ignorar el plan de su General en favor del suyo propio.

Esta posibilidad se tiene en cuenta cuando un Hechicero o un Héroe no logra impartir una orden con un resultado de 12. Si el jugador saca un 12 en la tirada, entonces no sólo no logra impartir la orden, sino que además hay un *malentendido*. El Hechicero o el Héroe ha malinterpretado o ha ignorado las instrucciones que le habían dado o ha girado donde no debía o ha confundido a un grupo de aldeanos con el enemigo. El jugador tira un dado y consulta la Tabla de Malentendidos. El resultado se aplica a la unidad que no ha logrado cumplir la orden, y a todas las unidades en el caso de una brigada, excepto en aquellos casos que se indique alguna otra cosa.

## Regla Alternativa de Malentendidos

Una regla alternativa para un malentendido favorecida por ciertos jugadores, y que te presentamos aquí, es aquella en la que un malentendido simplemente finaliza la fase de mando del mismo modo que una orden no obedecida del General. Esto es más predecible y tiene más aceptación entre los jugadores que prefieren un modo de jugar más "realista".

### 1D6 Malentendido

#### 1 ¡Debe de estar loco!

Los oficiales de la unidad están realmente sorprendidos por las órdenes recibidas e insisten en discutir su interpretación. Esto lleva bastante tiempo, durante el cual los temperamentos se exaltan, los puños se disparan y algunos oficiales se dedican a pasar el resto de la batalla saboteando los esfuerzos de sus rivales.

La unidad sufre una penalización al Mando de -1 durante el resto de la batalla. Si una brigada ha sido afectada por el malentendido, entonces esta penalización se aplica a una de las unidades,

des, y el jugador puede escoger cuál es la afectada. La penalización se aplicará a toda la brigada si ésta incluye la unidad afectada por este malentendido. Esta penalización es acumulativa, por lo que teóricamente es posible que la efectividad de una unidad caiga en picado hasta un nivel serio de incompetencia. Ya que la orden no se ha logrado impartir, la unidad/brigada no podrá moverse más en esa fase de mando.

#### 2-3 Pero Señor, ¿son miles!

Los oficiales de la unidad confunden a una unidad de nativos curiosos con una enorme fuerza enemiga. Si no hay enemigos visibles al alcance del paso normal de la unidad o brigada, la unidad/brigada se detiene y en este caso no hay más penalizaciones. Si hay unidades enemigas visibles dentro del paso de *marcha* de la unidad o brigada, entonces la unidad o cada unidad de la brigada debe moverse en dirección contraria a las unidades enemigas visibles de modo que al menos se hayan alejado una vez su capacidad de movimiento normal. En caso de varias unidades con diferentes capacidades de movimiento, la brigada se mueve al paso de la más lenta. Una vez se ha movido, la unidad/brigada se detiene de la forma habitual. Si no puede cumplirse lo anterior, la unidad se detiene.

#### 4-5 ¡No pienso dejarme matar, Señor!

Los oficiales de la unidad están indecisos y acobardados, convencidos de que la unidad está rodeada por el enemigo y por peligros invisibles. Si se ven obligados a avanzar en lo que ellos juzgan es una acción suicida, tomarán todas las precauciones posibles!

La unidad/brigada puede moverse, pero lo hará a *media marcha* y no podrá cargar. Después de avanzar, la unidad/brigada no puede mover más.

#### 6 ¡A por ellos, muchachos!

Las tropas se ven asaltadas por un repentino e incontrolable deseo de gloria y avanzan fuera de control.

La unidad debe avanzar su capacidad de movimiento máxima hacia la unidad enemiga más cercana y cargará contra ella si es posible. Si toda una brigada sufre este malentendido, mueve cada unidad una por una, ya que el movimiento de una puede afectar la capacidad de las demás unidades para cargar por tapar la línea de visión o el acceso a los bordes de las peanas. Una vez las unidades se han movido, ya no pueden mover más en ese turno.



## MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Ya hemos cubierto lo esencial sobre el movimiento de los personajes en la sección de Movimiento. Para resumir:

1. Los personajes se mueven al final de la fase de mando y nunca se mueven en compañía de las unidades durante la fase de mando.
2. Un personaje puede moverse hasta 60 cm (100 cm si vuela). No es necesario efectuar ninguna tirada de Mando para mover a un personaje.
3. Los personajes se mueven en compañía de aquellas tropas a las que se hayan unido en otras fases. Por ejemplo, si la unidad es *repelida por disparos*, o se mueve para *dejar paso* a otras unidades, y también a lo largo de la fase de combate durante las *persecuciones*, *retrocesos*, *retiradas* y *avances*.

## CÓMO INTEGRARSE EN UNA UNIDAD

Una peana de personaje se integra en una unidad simplemente poniéndose en contacto con ella al final de la fase de mando. El jugador declara que el personaje se halla integrado en la unidad. Un personaje puede unirse a una unidad que está trabada en combate cuerpo a cuerpo si así lo deseas. Los jugadores deben tener cuidado en no colocar a los personajes en contacto con las unidades si no pretenden que se unan a ella, y siempre deberían dejar un hueco discernible para que quede bien claro.

Un personaje también debe integrarse en una unidad si se ve obligado a moverse como resultado del movimiento de tropas enemigas. En este caso, debe integrarse con una unidad propia que se halle a 30 cm o menos, tal y como se describe más adelante.

Si un personaje se integra en una unidad que está *desorganizada*, eso no impide que el personaje se mueva al final de la fase de mando. Tampoco impide que imparta órdenes a otras unidades durante la propia fase de mando.

La posición exacta de una peana de personaje respecto a la unidad en la que se ha integrado no es importante. Una vez se ha integrado en la unidad, se supone que el personaje se halla dentro de la formación de la unidad. Cuando el personaje se ha integrado en una unidad, su peana puede situarse en cualquier punto de alrededor de la unidad que más convenga. Por ejemplo, para que otra unidad pueda cargar o para moverse a su lado. La peana del personaje debe permanecer en contacto con la unidad en algún punto si es posible. Si eso es imposible, si la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo y completamente rodeada, por ejemplo, el jugador puede poner temporalmente la peana en medio de la unidad o dejarla a un lado y decir que está allí.

## MOVIMIENTO A TRAVÉS DE PERSONAJES

Si una peana de personaje se encuentra en el camino de una unidad enemiga cuando ésta se mueve, la peana de personaje debe moverse hasta 30 cm para integrarse en una unidad propia. Las unidades voladoras sobrevuelan el campo de batalla mientras se mueven, por lo que sólo desplazan a las peanas de personajes si acaban su movimiento encima de ellas. Las peanas de personajes no pueden moverse para desplazar a las peanas de personajes enemigos. Fíjate que una peana de personaje desplazada no tiene por qué integrarse en la unidad más cercana, el jugador puede decidir en qué unidad se integra.

Si un personaje no se puede mover hasta una unidad propia, se considera que ha muerto y es retirado de la batalla. Si el General muere, la batalla acaba tal y como se describe en la sección Final de la Batalla (págs. 63-64).

Esta regla es muy importante, ya que obliga a los personajes a permanecer bastante cerca de sus tropas, especialmente los Hechiceros, que de otro modo explotarían esa invulnerabilidad para lanzar ataques mágicos por su cuenta detrás de las líneas enemigas.

Si un personaje está integrado en una unidad cuando entra en contacto con un enemigo en movimiento, entonces el personaje puede recolocarse y ponerse fuera





de su camino de la forma más conveniente mientras permanezca en contacto con la unidad en algún punto. Si eso es imposible, (si la unidad está completamente rodeada, por ejemplo), el jugador puede poner temporalmente la peana en medio de la unidad o dejarla a un lado y decir que está allí

## DISPAROS CONTRA PERSONAJES

No se puede disparar contra los personajes, pero puede dispararse contra la unidad en la que se han integrado, que puede ser *repelida* o *destruida* como resultado. Si un personaje se halla integrado en una unidad que es repelida por disparos, automáticamente se mueve con ella.

Si un personaje se ha integrado en una unidad y ésta resulta destruida por disparos o huye y es destruida como resultado de un retroceso, el personaje muere.

## LOS PERSONAJES EN UN COMBATE

Cuando uno o más personajes se integran en una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, el personaje con el atributo de Ataques más elevado puede añadirlo como bonificador al atributo de Ataques de una cualquiera de las peanas de la unidad. En una unidad se pueden integrar cualquier número de personajes, pero sólo uno puede sumar su atributo de Ataques a la unidad cada vez.

Las peanas de personajes que se han integrado en una unidad en combate cuerpo a cuerpo deben permanecer con ella mientras dure la fase de combate, y deben *retroceder, mantener la posición, retirarse, perseguir* o *avanzar* con la unidad.

Un General, un Hechicero o un Héroe muere si la unidad en la que se halla integrado es destruida en combate cuerpo a cuerpo. Esto tiene una gran importancia, ya que convierte al combate cuerpo a cuerpo en un asunto extremadamente arriesgado para los personajes, y en algo que desde luego no deben tomarse a la ligera.

## MONSTRUOS Y CARROS

Si lees la sección de Listas de Ejércitos, verás que los Generales, los Hechiceros y los Héroes a menudo pueden montar en algún tipo de monstruo o carro.

Tanto si un personaje monta en un monstruo como en un carro, eso no afecta a las reglas descritas anteriormente. La peana sigue siendo una peana de General, de Hechicero o de Héroe a efectos de juego. Sin embargo, la montura habitualmente incrementará el atributo de Ataques del personaje en combate cuerpo a cuerpo. Los bonificadores por ir montado en un monstruo o en un carro se añaden a los bonificadores al combate cuerpo a cuerpo normales del personaje. Además, hay reglas especiales aplicables al respecto. Por ejemplo, un General montado en un monstruo puede causar *terror*. Estas reglas se especifican en las Listas de Ejércitos.

Es bastante común que los personajes monten en algún tipo de criatura voladora tales como un Grifo o un Dragón. Esto incrementa su capacidad de movimiento máxima hasta 100 cm. Un personaje que vuela no se ve afectado por terreno impasable como sería habitual, ya que puede sobrevolarlo del mismo modo que el resto de las peanas voladoras.

Un personaje montado en un carro o en un monstruo no puede entrar en un terreno en el que su montura no pueda normalmente. Por ejemplo, no puede entrar en un bosque. No puede integrarse en una unidad en la que todas sus peanas estén en un bosque, y si la unidad en la que está integrada se *retira, retrocede, persigue* o *avanza* hasta un bosque debe moverse hasta 30 cm para integrarse en otra unidad del mismo modo que si hubiese contactado con el enemigo y se hallase sola. Si no puede hacerlo así, la peana será destruida. Sin embargo, mientras al menos una peana de una unidad en terreno permitido, el personaje podrá integrarse en la unidad.

Fíjate que una peana de personaje en la que éste vaya a caballo se considera exactamente igual que si fuera a pie ¡No penalizamos a los personajes por ir a caballo!

