

ASEDIOS Y FORTALEZAS

En **Warmaster** es posible representar fortalezas, muros, torres, castillos e incluso ciudades enteras mediante los modelos del tamaño adecuado. La escala del juego está adaptada de forma apropiada para librar grandes asedios con inmensos ejércitos contra poderosas fortalezas utilizando pesadas máquinas de guerra e increíbles ingenios de destrucción.

Cuando se libran partidas de asedio, el asediante debería disponer del doble de puntos que el defensor. Cuando las defensas son relativamente débiles, lo mejor sería ajustar los puntos ligeramente a favor del defensor. Esto queda a discreción de los jugadores. Toda la infantería asediante se supone equipada con escaleras y garfios sin coste alguno en puntos.

Esta sección del reglamento presenta las nuevas reglas para incorporar los asedios y las máquinas de asedio al juego.

FORTALEZAS

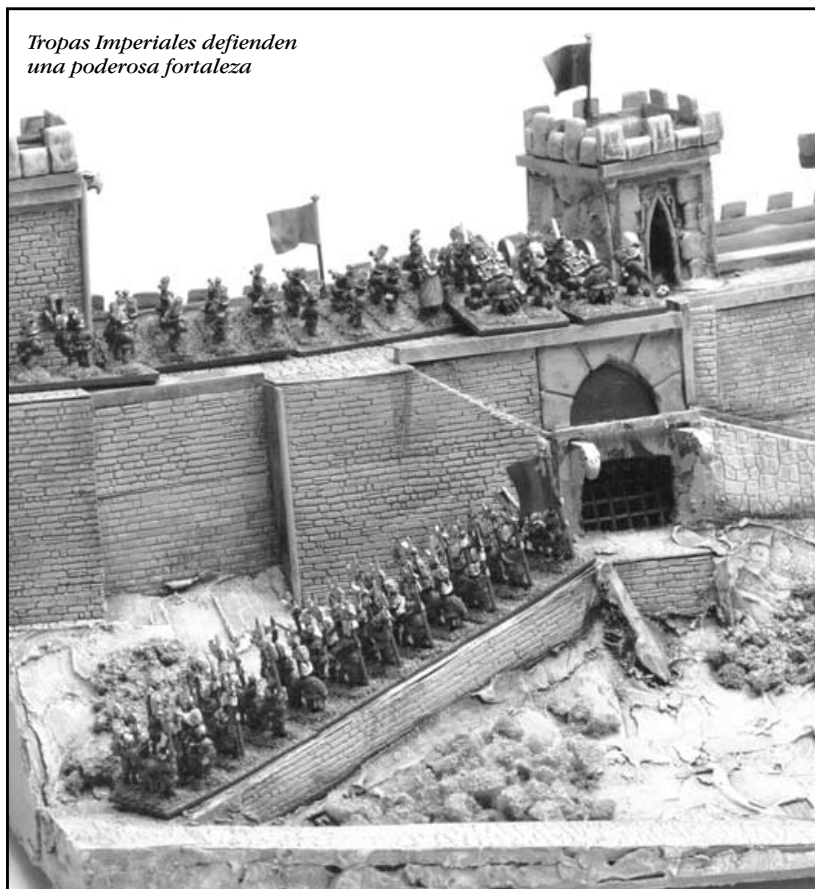
Como habrás visto en la sección Movimiento (págs. 19-23), los grandes muros, las altas torres y los edificios elevados impiden el movimiento a todas las tropas, excepto a las voladoras. Por tanto, las tropas se ven obligadas a utilizar puertas, entradas o huecos cuando se mueven hacia el interior o el exterior de una fortaleza.

Las únicas circunstancias en las que las tropas pueden moverse a los muros o torres intactos de una fortaleza es cuando están equipadas con elementos tales como escaleras, garfios o torres de asedio, tal y como se describe más adelante en esta sección.

FORTALEZAS EN MINIATURA

Los muros, castillos y torres pueden hacerse con cartón, plástico, madera de balsa y materiales similares. La pequeña escala de los modelos de **Warmaster** significa que es relativamente fácil crear una fortaleza utilizando materiales fácilmente obtenibles. Por ejemplo, con un poco de yeso y plastilina se pueden crear secciones de muro, torres e incluso entradas al castillo. Sin embargo, el material más fácil de utilizar es el cartón grueso, como por ejemplo el que se utiliza para colocar detrás de las fotos al enmarcarlas.

Cuando se construyen muros o torres para un castillo o fortaleza, es necesario que sean lo bastante anchos para que las peanas de tropas puedan colocarse (es decir, unos 20 mm). De igual modo, es recomendable asegurarse de que elementos tales como los puentes, los portones y los caminos entre edificios tengan al menos 20 mm de ancho para que las peanas puedan moverse a lo largo de ellos.



Tropas Imperiales defienden una poderosa fortaleza

TROPAS EN LAS MURALLAS

Sólo la infantería y la artillería pueden defender las almenas de una fortaleza. La caballería, los carros, los monstruos y las máquinas de guerra no pueden situarse sobre las almenas.

Las peanas de infantería y artillería pueden moverse a lo largo de las almenas (ya sea hacia arriba, hacia un lado o hacia abajo) de forma normal. Se supone que hay suficientes escaleras internas para que puedan hacerlo, sin importar el aspecto que tenga la fortaleza.

Las peanas de infantería de una fuerza atacante pueden pasar por encima del muro hasta las almenas que no estén ocupadas por tropas defensoras. Suponemos que están equipadas con escaleras o garfios para escalar los muros. La infantería también puede utilizar una torre de asedio para moverse directamente sobre las almenas. Una peana que pase hasta un muro no puede moverse más durante ese turno.

En la mayoría de los casos, los atacantes se verán obligados a combatir contra las tropas defensoras antes de poder situarse en las almenas. Esto se explica más adelante, en la sección Asaltos (págs. 92-93).

PUERTAS Y BRECHAS

Los muros tienen entradas de dos tamaños diferentes: grandes portones o pequeñas puertas del tipo de las poternas. Es probable que un portón en miniatura no parezca lo bastante ancho para que una peana de infantería lo atraviese, pero no importa. Al igual que en la vida real, las tropas pasarán en fila a través de la entrada, por lo que podemos suponer que nuestros guerreros harán lo mismo.

Las unidades propias pueden atravesar los portones intactos sin penalización alguna. Se supone que tienen la inteligencia suficiente como para abrirlo antes y cerrarlo una vez han salido. El enemigo no puede atravesar un portón intacto y cerrado, sino que debe destruirlo antes.

Una vez un portón ha sido destruido, cualquier unidad de ambos bandos puede atravesarlo sin ninguna reducción de su movimiento. Se supone que los gigantes se agachan si es necesario.

Las pequeñas puertas pueden ser atravesadas por las unidades de caballería o infantería propias y los personajes apropiados. Los monstruos, la artillería, las máquinas de guerra y los carros no pueden atravesar los tipos más pequeños de puertas. Se supone que los jinetes desmontan y llevan de la brida a sus caballos.

Las unidades que atraviesan una puerta pequeña no sufren reducción alguna a su movimiento, pero sólo un máximo de tres peanas de tropas de cualquier tipo y cualquier número de peanas de personaje pueden atravesarla en cada fase de mando (es decir, una única unidad en la mayoría de los casos). El enemigo no puede atravesar en absoluto estas pequeñas entradas.

Los portones y las pequeñas puertas intactas bloquean la línea de visión. Esto significa que una unidad no puede atravesarlos y cargar en el mismo movimiento. Esto se debe a que una unidad no puede ver el objetivo al inicio de su movimiento.

Una brecha en un muro o una torre destruida pueden ser atravesadas por la infantería, la caballería o los monstruos sin ningún impedimento. Las máquinas de guerra, la artillería y los carros, sin embargo, no pueden atravesar los escombros. Estos escombros producto del derrumbamiento de un muro o una torre se consideran una cobertura para los defensores, como si fueran un muro bajo o una barricada. Por tanto, una brecha en el muro puede ser defendida por las tropas de cualquier bando una vez el muro o la torre ha sido derribada.

DISPAROS

Los muros, torres y portones de una fortaleza son bastante sólidos. Las flechas y los proyectiles pequeños rebotan sin causar daño alguno. La fortaleza sólo puede ser dañada por disparos de cañones y catapultas, como por ejemplo los Lanzapiedros. Esto incluye los proyectiles del Tanque de Vapor, pero no los disparos de los Cañones de Salvas ni los de los Girocópteros Enanos, que lanzan una lluvia de pequeñas bolas de cañón inapropiadas para destruir los muros. Se supone que los Lanzacráneos No Muertos pueden lanzar piedras del mismo modo que un Lanzapiedros Orco.

Para abrir una brecha en un muro o un portón, o para poder derribar una torre, debes disparar contra ellos con una unidad de artillería o de máquinas de guerra apropiada. Cada sección de 40 mm de muro se considera un objetivo. Una torre es un único objetivo, a menos que sea muy grande (una base de más de 60 por 60 mm), en cuyo caso debe ser dividida de forma apropiada en secciones, del mismo modo que el muro del castillo.

Cuando se dispara contra un muro, portón o torre, no es necesario disparar al objetivo más cercano, como sería el caso habitual con los disparos de proyectiles, ya que los asediantes generalmente escogen un punto vulnerable de antemano y concentran su fuego sobre él. Si el jugador desea disparar contra las fortificaciones, puede ignorar las reglas habituales de elección de objetivo y puede disparar donde quiera dentro de las limitaciones habituales por alcance y línea de visión. Si desea disparar contra las tropas emplazadas en las almenas de los muros o en las torres, entonces se aplican las reglas habituales de disparo, y no se tiene en cuenta ningún daño producido en el muro o en la torre. Los disparos dirigidos contras las almenas sólo pueden causar daño a las tropas, y no a la fortificación.



Ya que las fortalezas son difíciles de dañar, un muro, portón o torre se considera fortificado (es decir, 6 para impactar) pero no tienen atributo de Armadura.

Para determinar el efecto de los impactos en un muro o portón impactado, tira un dado por cada impacto logrado por la unidad que dispara. Tira todos los dados de una unidad al mismo tiempo, escoge el de mayor resultado y consulta la Tabla de Brechas para determinar los efectos. Si se dispara contra un portón se suma +1 a la tirada de dados (los portones son más débiles que los muros, y en consecuencia son más fáciles de destruir). Si

el muro, portón o torre ya ha sido dañado, añade un +1 adicional. Ten en cuenta que sólo se añade un +1 al total si el muro ha sido dañado, y no por cada vez que ha sido dañado. En la práctica, esto significa que una vez un muro ha sido dañado, sólo se necesita un resultado de 6 para causar una brecha.

Tabla de Brechas

1D6	Resultado
1-2	Nada. El proyectil rebota inofensivamente.
3-6	El muro/portón resulta dañado pero se mantiene en pie.
7+	El muro/portón resulta destruido. Una torre debe ser "destruida" dos veces para quedar derruida.

Modificadores

- +1 Disparo contra un portón.
- +1 Disparo contra un portón/muro dañado.

Si el muro o portón resulta dañado (resultado de 3-6), anótalo, ya sea en un papel o colocando un marcador apropiado en el muro. Lo ideal es una pequeña piedra o un elemento de escombros.

Una vez destruido un muro, toda la sección de 40 mm se colapsa. Cualquier peana situada en las almenas es destruida. En los casos en los que sea posible, la sección de muro debe ser retirada y reemplazada por escombros o, si lo deseas, por una sección especialmente hecha de muro derruido.

Una vez destruido un portón, se supone que ha sido volado en pedazos. Una peana situada sobre las almenas de un portón no se ve afectada por ello, ya que el objetivo es el portón más que la sillería que lo rodea.

Una torre debe sufrir dos brechas para ser destruida. La torre debe sufrir una segunda brecha para que se derrumbe y que el enemigo pueda moverse a través de ella. Esto se debe a que las torres tienen una construcción mucho más sólida que los muros, y es bastante probable que sufran daños muy graves sin derrumbarse. Al igual que ocurre con los muros, cualquier peana situada en las almenas de una torre es destruida si ésta se derrumba. En los casos en los que sea posible, la sección de torre debe ser retirada y reemplazada por escombros o, si lo deseas, por una sección especialmente construida de torre derruida.

ARIETES

Los muros, las torres y los portones pueden sufrir brechas mediante el ataque con Arietes. Un Gigante también puede atacar un muro con su maza, pero ningún otro monstruo es lo suficientemente grande para hacerlo.

Los Arietes que entren en contacto con un muro, torre o portón pueden atacarlo durante la fase de combate. Cada Ariete inflige automáticamente un impacto. Tira un dado por cada impacto logrado para determinar qué ocurre, exactamente igual que con los disparos de los cañones y las catapultas.

Los Gigantes pueden utilizar sus mazas para atacar la fortificación del mismo modo que un Ariete. Un Gigante sólo puede hacer esto si no hay tropas enemigas en las almenas del sector en el que combate, ya que de otro modo debe combatir contra los defensores. Cuando intenta derribar los muros, cada Gigante logra un impacto automático, y se determina el daño del mismo modo que con los Arietes.

ASALTOS

La infantería puede atacar a los enemigos situados en las almenas de los muros de una fortaleza, pero no a los que se hallan en una torre, ya que éstas son demasiado altas. Dependiendo de la construcción de las fortificaciones, puede ser necesario designar algunos muros, portones o torres como "demasiado altos para ser asaltados". Esto queda a discreción de los jugadores.

Se supone que la infantería viene preparada con garfios o escaleras para llegar hasta las almenas. La infantería también puede atacar las almenas desde las torres de asedio, como se describe más adelante. En ambos casos, esto es conocido como un *asalto*. Sólo la infantería puede realizar asaltos. Excepto en los pocos casos que discutiremos más tarde, la caballería, los carros, los monstruos, la artillería y las máquinas de guerra no pueden asaltar una fortaleza, ya que no pueden atacar a peanas fortificadas. Los asaltos se diferencian de un combate cuerpo a cuerpo ordinario en varios aspectos.

Las unidades de infantería pueden realizar un asalto cargando desde la base de los muros defendidos. Entonces, ambos bandos libran una ronda de combate como si estuvieran en contacto.

Durante el asalto no se tiene en cuenta el efecto de las unidades de apoyo de ambos bandos. En el peligroso y confuso enfrentamiento cuerpo a cuerpo de un asalto es imposible para las tropas apoyarse entre sí como hacen en un campo de batalla abierto.



Los defensores equipados con armas de proyectiles pueden disparar contra las tropas que realizan un asalto, del mismo modo que si fueran tropas rechazando una carga. Cualquier impacto infligido se tiene en cuenta a la hora de determinar el resultado del asalto.

Si los atacantes vencen, su asalto ha tenido éxito. Los derrotados defensores deben retirarse de las almenas alejándose del enemigo. Mide todos los movimientos de retirada horizontalmente, sin tener en cuenta la distancia movida hacia arriba o abajo (¡ya que una peana no puede quedarse a mitad del camino de bajada de un muro!). Las peanas de artillería resultan automáticamente destruidas si se ven obligadas a retirarse.

Las unidades victoriosas automáticamente mueven sus peanas a las almenas vacías. Si la unidad no cabe en las almenas, algunas peanas deben quedarse en la base del muro. Debido a que los combatientes quedan separados, el combate cuerpo a cuerpo finaliza. No se libra ningún *combate en persecución* durante un asalto.

En el caso de un empate, las unidades asaltantes retroceden de la forma habitual. Los defensores se mantienen en su oposición.

Si los defensores vencen en el combate cuerpo a cuerpo, entonces los atacantes son expulsados de las almenas y deben retirarse de la forma habitual. Los defensores permanecen en su sitio. Los defensores no perseguirán (¡no pueden!) por encima de las almenas.

Contraataques en las almenas

Cuando los atacantes toman los muros de una fortaleza, es bastante probable que sus enemigos les ataquen desde el interior. Las peanas que se hallan en las almenas de los muros no se consideran *fortificadas* contra los ataques desde el interior de la fortaleza, pero debido a la ventaja de la altura se consideran *parapetadas*.

En esta situación, una unidad que defienda las almenas será destruida si es derrotada y obligada a retirarse, ya que no tiene donde huir (excepto saltar por encima del muro de la fortaleza hacia su destrucción). Los victoriosos atacantes se sitúan automáticamente en las reconquistadas almenas, pero no pueden perseguir por encima del muro.

GIGANTES

Debido a que son tan grandes, los Gigantes pueden atacar a las tropas situadas en las almenas. Sin embargo, son demasiado torpes y pesados para escalar los muros de una fortaleza, y la gente del Mundo de Warhammer tiene el suficiente sentido común como para construir muros muy altos. Un Gigante sólo puede llegar lo bastante alto como para atacar con su maza (es decir, con un gran tronco) a cualquier enemigo en las almenas. Las torres y cualquier otra cosa más alta que el muro normal de una fortaleza se supone que está fuera de su alcance. Si tus fortificaciones son tales que existen dudas sobre si el Gigante puede alcanzar o no las almenas, entonces los jugadores deberéis acordar de antemano qué muros quedan fuera de su alcance.

Un Gigante puede luchar contra las unidades enemigas sobre las almenas de una fortaleza, pero no puede perseguirlas si se retiran. Aunque puede limpiar las almenas de enemigos, no puede tomar y mantener las almenas como la infantería.

MÁQUINAS DE ASEDIO

Ningún ejército asediante estaría completo sin las Torres de Asedio y los Arietes con los cuales derribar la fortaleza del enemigo. Algunas razas han realizado sus propias versiones de estos artefactos, pero todos funcionan más o menos del mismo modo, y tienen la misma efectividad.

TORRES DE ASEDIO

Una Torre de Asedio es una enorme torre de madera que avanza sobre grandes ruedas. Llega hasta la fortaleza enemiga empujada por las tropas a las que protege. Una vez la Torre de Asedio llega a su objetivo, una rampa desciende permitiendo a las tropas en su interior lanzarse sobre los muros de la fortaleza.

	Tipo	Ataque	Impactos	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Mín/máx
Torre Asedio	M	0	3	3+	-	1	10	-/-

Una Torre de Asedio es un tipo de máquina de guerra único. Su único propósito es que las tropas en su interior lleguen hasta los muros del enemigo. Echa un vistazo a los atributos de la Torre de Asedio. Encontrarás una explicación completa sobre cómo funciona esta línea atributos en la sección Listas de Ejército (pág. 126).

Una Torre de Asedio debe asignarse a una unidad de infantería. Para representar el hecho de que están realmente en el interior de la Torre de Asedio, la unidad se despliega inmediatamente detrás de ésta.



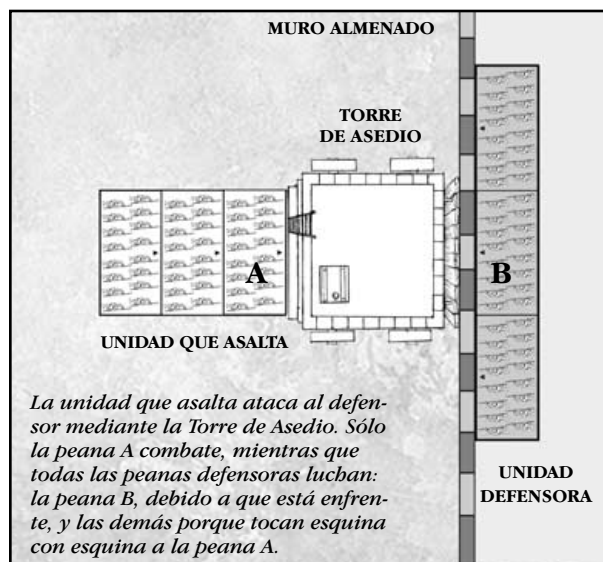
Todos los disparos enemigos contra la unidad que la empuja se supone que impactan a la Torre de Asedio debido a que las tropas se hallan en realidad en su interior. Una Torre de Asedio y la unidad en su interior no pueden ser repelidas por los disparos de proyectiles. Si la Torre de Asedio resulta destruida por disparos, la unidad de infantería la abandona y puede combatir de la forma habitual.

La Torre de Asedio no tiene atributo alguno en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad es atacada, la Torre de Asedio simplemente es ignorada. Si la unidad es obligada a retirarse, la Torre de Asedio resulta destruida.

La Torre de Asedio puede empujarse a una velocidad de 15 cm, pero no puede moverse más de una vez por fase de mando. La unidad que acompaña a la Torre de Asedio no puede dejar paso a otras unidades. Si toda la unidad de infantería que la acompaña muere en combate cuerpo a cuerpo antes de llegar a los muros, se considera que la Torre de Asedio ha quedado inmovilizada o destruida.

Una vez la Torre de Asedio llega a los muros del enemigo, ha hecho su trabajo. Tan pronto llega a los muros, la unidad de infantería que la acompaña puede asaltar a los defensores o, si no hay defensores, puede ocupar el muro, tal y como se describe más adelante.

Una Torre de Asedio no es lo suficientemente alta como para llegar a las almenas de una torre. Sin embargo, si existe alguna duda debido a que la torre es especialmente baja, los jugadores deberán acordar de antemano si puede ser asaltada de este modo.



Las tropas que realizan un asalto desde una Torre de Asedio anulan la ventaja de las fortificaciones enemigas. Ambos bandos se consideran en terreno abierto (4+ para impactar), y la peana que asalta recibe el bonificador habitual de +1 por cargar.

La unidad que asalta lucha sólo con una peana (los guerreros en la parte superior de la Torre de Asedio), mientras que los defensores luchan con todas las peanas que teóricamente están en contacto (si es posible colocar todas las peanas adecuadamente).

Ya que las peanas en contacto esquina con esquina normalmente lucharían, las peanas defensoras adyacentes a la peana directamente encarada a la Torre de Asedio lucharán, asumiendo que puedan hacerlo libremente.

Una vez una Torre de Asedio ha llegado a los muros, hasta tres peanas de infantería pueden pasar por ella hasta la muralla en cualquier turno posterior, suponiendo que exista espacio para que se desplieguen por las almenas mientras permanecen en contacto físico las unas con las otras. Una vez las peanas se han colocado sobre las almenas, ya no pueden moverse más en ese turno, incluso si no hay oposición.



Una torre resulta automáticamente destruida si la sección de muro con la que está en contacto es posteriormente ocupada por el enemigo (¡éste la derriba!). Las tropas que defienden los muros de un contraataque no pueden retirarse a través de una Torre de Asedio, y el enemigo no puede perseguirle o avanzar utilizando la Torre de Asedio.

Si la unidad que empuja la Torre de Asedio está compuesta por tropas equipadas con armas de proyectiles, todas las peanas podrán disparar como si estuvieran situadas en lo alto de la Torre de Asedio. Esto sitúa a las peanas en las almenas al mismo nivel que los atacantes. Los objetivos en las almenas se consideran parapetados frente a una Torre de Asedio en vez de fortificados. Las unidades situadas en una torre de castillo se siguen considerando fortificadas.

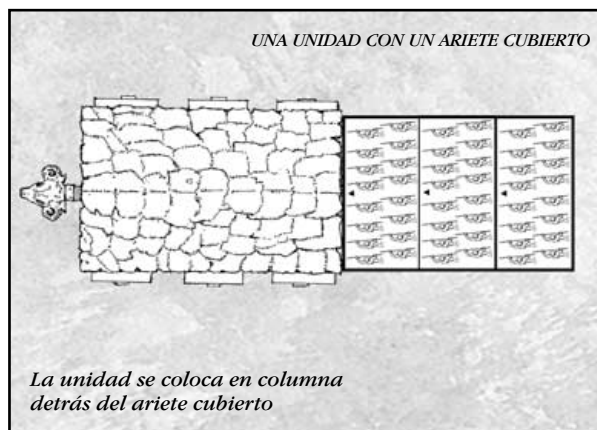
ARIETES CUBIERTOS

Los Arietes Cubiertos están montados sobre una estructura con ruedas y protegidos por un tejadillo de madera, de forma que las tropas en su interior pueden empujarlo a cubierto. Se puede incorporar un Ariete a una Torre de Asedio, en cuyo caso simplemente se combinan los atributos de ambos.

La misión de un Ariete Cubierto es abrir una brecha en las puertas o muros del enemigo.

	Tipo	Ataque	Impacto	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Mín/máx
Ariete	M	0	3	3+	-	1	10	-/-

Cada Ariete Cubierto debe asignarse a una unidad de infantería. Para representar el hecho de que están realmente en el interior del Ariete Cubierto, la unidad se despliega inmediatamente detrás de éste.



Todos los disparos del enemigo contra la unidad que lo empuja se supone que impactan al Ariete Cubierto debido a que las tropas se hallan en realidad en su interior. Un Ariete Cubierto y la unidad en su interior no pueden ser repelidos por los disparos de proyectiles.

Si un Ariete Cubierto resulta destruido por disparos, la unidad de infantería que lo acompaña lo abandonará y podrá combatir de la forma habitual.

Un Ariete Cubierto no tiene atributo alguno en combate cuerpo a cuerpo. Si la unidad es atacada, el Ariete simplemente es ignorado. Si la unidad es obligada a retirarse, el Ariete resulta destruido.

Un Ariete Cubierto puede empujarse a una velocidad de 15 cm, pero no puede moverse más de una vez por fase de mando. La unidad que acompaña al Ariete Cubierto no puede dejar paso a otras unidades. Si toda la unidad de infantería que lo empuja muere en combate cuerpo a cuerpo antes de llegar a los muros, se considera que el Ariete Cubierto ha quedado inmovilizado o destruido.

Una vez el Ariete Cubierto llega a los muros del enemigo, ¡puede empezar a machacarlos! Las reglas relativas a esto se han explicado anteriormente. El Ariete Cubierto debe estar manejado por una unidad de infantería compuesta al menos por una peana (¡son los que lo empujan!). Una unidad no puede atacar la fortaleza con el Ariete Cubierto y asaltar a los defensores al mismo tiempo.

“CERDA”

Es una estructura con ruedas y tejado que ofrece protección a las tropas mientras avanzan hacia el castillo. Es muy parecido a una cabaña con ruedas o, por decirlo de otro modo, un Ariete Cubierto sin ariete. Tiene las mismas reglas que un Ariete Cubierto, excepto que no puede atacar los muros de una fortaleza para abrir una brecha.

	Tipo	Ataque	Impactos	Armadura	Mando	Unidad	Puntos	Min/máx
Cerda	M	0	3	3+	-	1	5	-/-

MANTELETES

Los Manteletes son grandes escudos móviles fabricados con madera. Ofrecen protección a las tropas que se sitúan detrás de ellos, y puede ser empujados gradualmente hacia delante sin exponer a las tropas a los proyectiles enemigos. Los utilizan las unidades de infantería, y disponen de pequeñas troneras a través de las cuales se pueden disparar proyectiles.

En un asedio, los atacantes pueden disponer de Manteletes por un coste de 10 puntos por unidad. Esto es suficiente para cubrir el frontal de la unidad, por lo que se considera que se halla en una posición parapetada. Una unidad equipada con Manteletes sólo puede moverse como máximo una vez cada fase de mando. Si la unidad carga, debe abandonar sus Manteletes. Si la unidad sufre bajas, abandona automáticamente los Manteletes que no necesite, que no podrán ser utilizados por otras tropas. Si se retira o persigue después de un combate cuerpo a cuerpo, los Manteletes son abandonados si ya no lo han sido con anterioridad.

Si una unidad que cuenta con Manteletes es repelida por disparos, se llevará los Manteletes con ella. Sin embargo, si es repelida más de su movimiento de *media marcha* (10 cm para la infantería normal), la unidad automáticamente abandona sus Manteletes mientras se mueve. Puesto que las unidades equipadas con Manteletes se consideran en posiciones parapetadas, tiran un dado menos para determinar la distancia a la que son repelidas.

Una unidad puede abandonar sus Manteletes en cualquier momento durante la fase de mando, en cuyo caso no se verá restringida a un único movimiento por fase de mando. En este caso, los Manteletes se giran o se retiran del campo de batalla.

ACEITE HIRVIENDO

Los defensores pueden arrojar todo lo que tengan en las manos contra los enemigos que intentan escalar los muros del castillo. Los defensores bien preparados habrán acumulado numerosas rocas grandes, prodigiosas cantidades de desechos, mobiliario, estatuas, caballos muertos, piedras de pozo, yunques y cosas similares. Por supuesto, lo profesional es arrojar Aceite Hirviendo, pero el agua hirviendo y la arena caliente también son muy efectivas. No nos ocuparemos sobre el tipo exacto de material. A efectos de juego, es suficiente saber que los defensores tienen algo apropiado a mano. Para simplificar las cosas, suponemos que el Aceite Hirviendo es el material preferido.

Una sección de muro de 40 mm de largo puede aprovisionarse con Aceite Hirviendo (o lo que sea), por un coste de 5 puntos. El aceite puede ser arrojado por cualquier unidad de tropas que defienda esa sección.

Si una unidad de infantería lanza un asalto contra la sección de muro aprovisionada con Aceite Hirviendo, entonces los defensores pueden arrojarlo sobre el enemigo mientras trepan por las escaleras. El Aceite Hirviendo no podrá utilizarse contra unidades que realicen un asalto mediante una Torre de Asedio.

Los ataques de aceite se resuelven inmediatamente antes del combate normal, al mismo tiempo que los disparos contra las unidades que cargan. El ataque de Aceite Hirviendo también puede realizarse contra un Ariete Cubierto en la fase de combate antes de que impacte contra el muro. El ataque se resuelve contra el propio ariete. Una unidad puede arrojar aceite y disparar con sus propias armas al mismo tiempo. Cualquier impacto infligido se cuenta en el combate cuerpo a cuerpo y se considera infligido en la primera ronda de combate. Tira un dado y consulta la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- 1-2** Sin efecto: fallas o el enemigo consigue protegerse de tu ataque.
- 3-4** La unidad enemiga sufre 1 ataque, resuelto de la forma habitual, pero continúa subiendo o machacando el muro.
- 5-6** La unidad enemiga sufre 1D3 ataques, resueltos de la forma habitual. Si pierde una peana completa como resultado del ataque, éste ha sido rechazado. Si el ataque es rechazado, la unidad es derrotada automáticamente y se retira 1 cm por cada impacto sufrido. En este caso, no se efectúa el asalto.



