



SUMARIO SECCIÓN UNIDADES VOLADORAS

INICIATIVA

1. Una unidad voladora puede utilizar su iniciativa para cargar si está a 20 cm o menos del enemigo. Las unidades voladoras no pueden rehuir el combate.

MOVIMIENTO DE REGRESO

1. Una unidad voladora a más de 20 cm de un personaje puede mover de regreso hasta 10x1D6 cm hacia cualquier personaje antes de que se empiecen a impartir las órdenes.

ÓRDENES

1. Una unidad voladora sólo puede recibir órdenes si se halla a 20 cm o menos de un personaje.
2. La unidad voladora que reciba órdenes puede mover hasta 100 cm.

TERRENO

1. Una unidad voladora ignora el terreno (lo sobrevuela) pero no puede finalizar su movimiento en un bosque.

PERSONAJES

1. Un personaje que monte en un monstruo suma el atributo de Ataques del mismo a su propio atributo de Ataques.
2. Un personaje que monte en una criatura voladora puede mover hasta 100 cm en vez de 60 cm.



Las tropas y los monstruos que pueden volar pueden mover largas distancias muy rápidamente. Sin embargo, una vez en el aire son casi imposibles de controlar, por lo que tales tropas deben ser desplegadas y utilizadas en batalla con cuidado.

INICIATIVA

Una unidad voladora puede utilizar su iniciativa para cargar contra un enemigo que se halle a 20 cm o menos. En ese sentido es igual que cualquier otra unidad.

Las tropas voladoras no pueden *rebuir* un combate como lo hacen las tropas terrestres. Esto se debe a que pueden efectuar un *movimiento de regreso*, como se explica más adelante.

ÓRDENES

Una unidad voladora sólo puede recibir órdenes si tiene un personaje a 20 cm o menos. Este alcance restringido refleja la dificultad de impartir órdenes a las tropas que se hallan en vuelo.



MOVIMIENTO DE REGRESO

Una unidad voladora a más de 20 cm de un personaje al inicio de la fase de mando puede escoger mover hasta 10x1D6 cm hacia cualquier personaje después de que se hayan efectuado los *movimientos por iniciativa*, pero antes de que se imparta ninguna orden. A esto se le llama *movimiento de regreso*. El jugador puede tirar los dados antes de decidir si efectúa o no ese movimiento de regreso.

Una unidad voladora puede efectuar el movimiento de regreso y recibir órdenes en la misma fase de mando si al regresar se halla a 20 cm o menos de un personaje.

La unidad puede regresar incluso si está *desorganizada*, aunque esa unidad no puede recibir órdenes en la fase de mando.

A menos que se vea afectada por un hechizo que impida el movimiento, una unidad voladora siempre puede efectuar un movimiento de regreso si el jugador lo desea. Esto se debe a que las unidades en el aire se hallan aisladas de la mayoría de los acontecimientos, y su reacción natural a no saber lo que está ocurriendo es regresar a un punto conocido más que ir dando vueltas completamente confundidas.

MOVIMIENTO

Una unidad voladora puede mover hasta 100 cm cuando obedece órdenes, y siempre se mueve al mismo “paso”. Una vez una unidad voladora se ha movido, se la considera exactamente igual que a una unidad terrestre, por lo que se puede disparar o cargar contra ella, o incluso puede ser objeto de ataques mágicos de la forma habitual. Sin embargo, se aplican ciertas reglas especiales relativas al terreno.

TERRENO

Una unidad voladora no tiene por qué preocuparse por los efectos que el terreno, un alto edificio o los muros de una fortaleza tengan sobre su movimiento, ya que puede sobrevolarlos. También puede sobrevolar ríos profundos, abismos y cualquier otro tipo de terreno sin importar la severidad del mismo y sin incurrir en ningún tipo de penalización por hacerlo. Si los jugadores desean construir un enorme volcán escupiendo lava, de ellos depende decidir cómo podría afectar eso al movimiento de las tropas voladoras. Por razones prácticas no nos hemos ocupado de cosas así en este punto.

Sin embargo, las peanas voladoras nunca pueden entrar en un bosque. Pueden sobrevolarlo, pero no pueden acabar su movimiento situadas encima de ninguno. Las unidades voladoras no pueden cargar hacia un bosque ni combatir en su interior.

TROPAS FORTIFICADAS

Las unidades voladoras pueden atacar a las *unidades fortificadas*, además de a las unidades en el interior del patio de un castillo y lugares similares. Las unidades fortificadas todavía se consideran como tales a efectos de un ataque desde el aire. Se supone que las almenas disponen de cercas de madera y otras fortificaciones similares que ofrecen cobertura suficiente para protegerlas de un ataque aéreo.

PERSONAJES

Si un General, un Hechicero o un Héroe monta en un monstruo, como por ejemplo un Dragón o un Grifo, su capacidad de combate aumenta notablemente. La capacidad de movimiento máxima de la peana se ve incrementada hasta 100 cm, y el bonificador al atributo de Ataques del monstruo se suma al del personaje.

Un personaje que monte en un monstruo está sujeto a las restricciones de movimiento por terreno que se aplican a los monstruos voladores. Consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes (pág. 53-57).

Si un personaje volador tiene que moverse hasta una unidad propia como resultado de entrar en contacto con el enemigo, puede mover hasta 30 cm para ponerse a salvo. En este caso, su capacidad de movimiento no se incrementa debido a que monte una criatura voladora. Si no hay ninguna unidad propia a 30 cm o menos, muere.

Si un personaje volador se une a una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, debe permanecer con ella mientras lucha, pero si la unidad se *retira*, *retrocede*, *persigue* o *avanza* hasta un terreno en el que el personaje no puede entrar, entonces debe moverse hasta otra unidad del mismo modo que si fuese un personaje que haya entrado en contacto con el enemigo. Puede mover hasta 30 cm y si no llega a ninguna unidad propia, muere.



